



# xtremPC

CD

hardware \* software \* internet \* jocuri

## CATEGORIA GREA



■ DOUĂ CREIERE FIERBINȚI

## LUPTA CONTINUĂ



■ GEFORCE 7900GTX ÎN ARENĂ

## CEBIT 2006



■ LA POMUL LĂUDAT

## STAR WARS EMPIRE AT WAR



■ STRATEGIE STELARĂ

# MONITORE LCD DE 17" ULTRARAPIDE

## BĂTĂLIA MILISECUNDELOR LA APOGEU

**UMFLĂ  
POTUL!**

Monitor LCD SyncMaster 940BF, 2ms  
Monitor LCD TV SyncMaster 711MP, 8ms  
Imprimanta FOTO SPP-2020

SAMSUNG

**UMFLĂ  
POTUL!**

1 ceas ORIGINALS - grupa FUN BOARDER  
6 ceasuri IRONY - grupa CHRONO  
1 ceas IRONY - grupa PETITE SECONDE

swatch



~~28~~ 56



~~38~~ 62



~~38~~ 70



~~40~~ 80



~~55~~ 130



~~67~~ 134



~~80~~ 160



~~100~~ 200



~~86~~ 132



~~80~~ 160



Vrei să dublăm  
~~31~~<sup>62\$</sup> prețul  
să înțelegi  
că e bun?



**Quartz**  
computer

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

Distribuitor **KWORLD**  
COMPUTER CO.,LTD

# 0.05

RON  
PE PAGINĂ

## LANSĂM UN **NOU** PREȚ DE IMPRIMARE

Fără nici un fel de reduceri, vei avea un cost de imprimare cum nici n-ai visat. Folosind imprimanta HP Officejet K550, imprimi cu doar 0.05 RON/pagină (preț recomandat, cu TVA, include toate consumabilele)\*. În plus, te bucuri de viteză, flexibilitate și calitate. Este ideală pentru biroul tău, ocupă puțin loc și știe să muncească mult și bine.



  
Individual Ink

\*acoperire 5%



2006  
Preferred Partner



SUNĂ (021) 300 20 82  
ACCESEAZĂ [www.hp.ro](http://www.hp.ro)  
VIZITEAZĂ **partenerii HP din țară**



## ECHIPA

## Redacția

Cristian Agatie redactor-șef  
 Ștefan Matei redactor hardware  
 Gabriel Mitran redactor hardware  
 Alex Răsuceanu redactor hardware  
 Liviu Mihai Andrei redactor software  
 Dorian Prodan redactor software  
 Adrian Dorobăț redactor jocuri  
 Bogdan Bridinel redactor jocuri  
 Anda Drăgănuță redactor jocuri  
 Cosmin Aioniță redactor jocuri  
 Daniel Ion editor CD/DVD

## Concept grafic

Ionuț Alexe tehnoredactare  
 Adela Pușcașu tehnoredactare  
 Radu Iordache fotografie

## Publicitate &amp; PR

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

## 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  
 web: www.xpc.ro

## Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

## Probleme &amp; informații CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

## Poze Galeriei Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

## Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

## Producție

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

## Publisher

Romas Comercial S.R.L.  
 Splaiul Unirii 74, etaj 4-5, sector 4  
 București 040037  
 Telefon: 021-331.11.33

## ISSN

1582-2818

Publicație auditată BRAT  
 pe perioada ianuarie-iunie 2005



**N**e-am obișnuit în ultimii ani să cumpărăm produse IT din ce în ce mai ieftine și mai performante, astfel încât ne place să credem că această goană după "best bang for the buck" nu se va opri niciodată și vom putea cumpăra într-o bună zi o fermă de servere la prețul unui telefon mobil. În afara efectului benefic asupra buzunarelor consumatorului, această tendință a avut un efect devastator asupra producătorilor, care au fost nevoiți să optimizeze la sânge procesele de fabricație și chiar să recurgă la externalizarea unităților de producție în zone cu mână de lucru ieftină. Nu în ultimul rând, această tendință s-a întors împotriva consumatorilor, care primesc produse mai performante, dar mai slabe calitativ.

Un exemplu în acest sens îl constituie industria plăcilor de bază. Foarte mulți producători mărunți au dispărut de pe piață, cei de dimensiuni medii întâmpină

## Industria IT se resimte

mari dificultăți financiare, iar cei mari fac eforturi disperate să țină în viață o industrie bolnavă. Aceștia din urmă sunt nevoiți să reducă costurile prin orice mijloace, iar primele semne sunt clare: produsele mainstream nu vor mai avea condensatori de calitate, nici măcar pentru circuitele de putere. Aceste componente sunt rezervate numai produselor high end, cu prețuri de peste 200 de dolari. O altă tendință este reducerea numărului de funcții ale unui produs de la o revizie la alta, în principal prin renunțarea la controllere S-ATA sau USB suplimentare sau prin integrarea celor mai ieftine soluții hardware. Industria plăcilor de bază nu mai este una dinamică, așa cum este cazul plăcilor video, spre exemplu, astfel că mulți producători mari ar putea să-și mute atenția către ramuri mai profitabile ale IT-ului. ASUS este unul dintre exemple, principalul producător de plăci de bază concentrându-se acum pe segmentul mobil - notebook-uri, PDA-uri și telefoane inteligente, unde marjele de profit sunt ceva mai mari.

Deocamdată, pentru că prețurile scad dramatic, ca urmare a valului de produse ieftine produse în principal în China. Deja un notebook din segmentul thin-and-light cu diagonala display-ului de 12" poate fi cumpărat la un preț sub 1000 de dolari, găsindu-se în portofoliul majorității producătorilor de notebook-uri. Pentru comparație, acum doi ani numai mării producători ca Dell, IBM sau Sony puteau oferi aceste produse, prețul unui astfel de notebook depășind lejer 2000 de dolari.

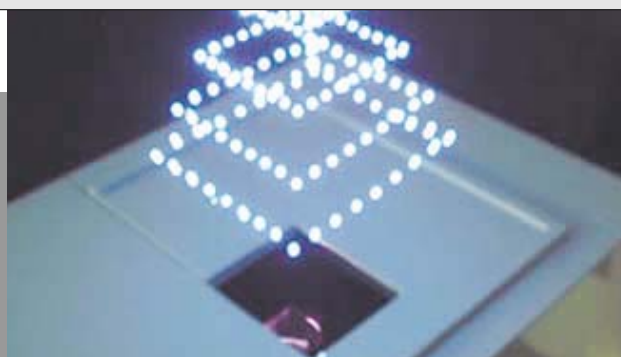
Revenind la ideea cu care am început acest articol, mai mult ca sigur nu vom putea cumpăra vreodată o fermă de servere la prețul unui telefon mobil, fie pentru că nimeni nu ar fi interesat să producă așa ceva, fie că ar fi o fermă de servere de unică folosință. Nu exclud însă posibilitatea să putem cumpăra în viitorul apropiat un telefon mobil care să dispună de tot atâta putere de procesare ca și o fermă de servere actuală.

*Cristian Agatie*



Primele holograme, formate din puncte

**015** Colaborarea dintre Advanced Institute of Advanced Industrial Science, Burton Inc și Keio University a avut drept punct final crearea primelor imagini 3D reale.



Categoria grea

**040** Este destul de clar că viitorul aparține procesoarelor cu mai multe nuclee, primii pași fiind făcuți în urmă cu aproape un an de către principalii competitori pe acest segment pe piață, AMD și Intel, cel din urmă deja lansând cea de-a doua generație dual core.



Bătălia milisecundelor

**048** Monitoarele LCD sunt în acest moment atât de populare încât aproape au eliminat de pe piață clasicele CRT-uri. Prețurile, ca și milisecundele timpului de răspuns, sunt în cădere liberă.



## APRILIE

### IT EXPRESS

- 008 Puncte de vedere
- 010 ASUS visează la un nou concept PC
- 010 17 inch sensibili la atingere
- 011 Microfonul imun la zgomotul de fond
- 011 LCD-uri gigantice
- 012 High Definition în miniatură
- 012 Noi tehnici de fabricare a chip-urilor
- 014 PC-uri de la AMD
- 014 Data center intrat la apă
- 015 Primele holograme sunt formate din puncte
- 015 10X pentru compacte
- 016 Reportaj în România
- 018 Interviu EXPOTEK
- 020 Tehnotrend

### HARDWARE

- 024 CeBit 2006
- 038 Introducere în ethernet
- 040 Categoria grea
- 048 Bătălia milisecundelor
- 058 Lupta continuă
- 062 Laborator
- 074 Hardmail
- 075 Topuri

### HOBBY

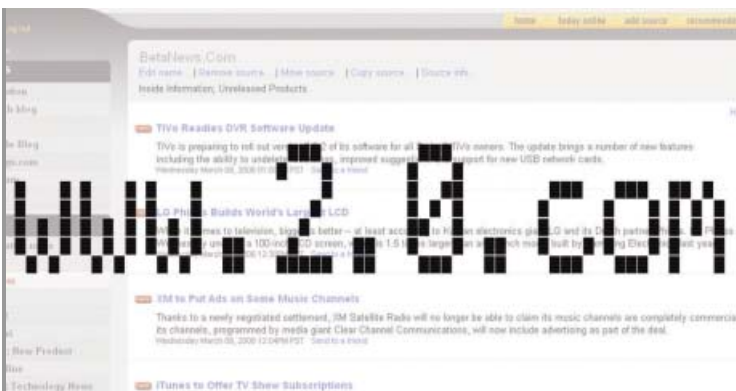
- 079 Ultima oră
- 080 WEB 2.0
- 082 Servere FTP
- 088 Laborator
- 096 Galerii Xtreme
- 098 Comunicații

### JOCURI

- 103 Ultima oră
- 106 Universul machinima
- 110 Company of Heroes
- 111 Desperados 2
- 112 Star Wars: Empire at War
- 116 LotR: Battle for Middle-Earth II
- 118 Commandos Strike Force
- 120 Galactic Civilizations 2: Dread Lords
- 122 Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- 123 Swat 4: Stetchkov Syndicate
- 124 Crashday
- 125 ToCA Race Driver 3
- 126 Tycoon City: New York
- 128 We Love Katamari
- 129 Console
- 130 Blackview

WEB 2.0

**080** Formatul HTML a reprezentat doar începutul. Prezentul și viitorul înseamnă conținut dinamic și site-uri care pot înlocui cu succes aplicațiile clasice.



Star Wars: Empire at War

**112** Pe Yahoo! Messenger, în lista de Emoticons, una dintre fețe se scutură șocată și face niște ochi mari, total uimiți (:-O, dacă este mai sugestiv). Ei bine, cam așa s-a întâmplat și cu mine la auzul anunțului inițial pentru Star Wars: Empire at Wars.



# IT express



**Gabriel Mitran**

## UMPC, zis și proiectul Origami

Microsoft aplică tactica Apple pentru a-și promova produsele hardware.

Scăpat probabil intenționat de la departamentul de marketing al Microsoft, la sfârșitul lunii februarie a apărut pe Internet un scurt film în care erau prezentate caracteristicile multimedia ale unei console portabile. Am citit pe Internet foarte multe informații legate de un competitor serios pentru iPod, pe diverse blog-uri presupunându-se că Bill Gates cu a lui companie vrea cu disperare un gadget care să rivalizeze chiar și cu PlayStation Portable de la Sony. La începutul lunii martie au apărut primele semne că Microsoft pune într-adevăr ceva la cale. Puține detalii și multe speculații au stat la baza site-ului origamiproject.com. Gigantul din Redmond a aplicat o strategie de abordare a marelui public întâlnită foarte des la Apple și a dezvăluit treptat detalii legate de noul produs, sporind în acest fel suspansul. Astfel, publicitatea s-a făcut de la sine iar pe Internet s-au amplificat speculațiile legate de produsul-minune pe care l-ar putea ascunde Microsoft.

Detaliile preliminare au fost minimale, iar site-ul oficial a fost bântuit de trei întrebări: știi ce pot să fac? Sau unde pot ajunge? Sau cum îți pot schimba viața? Microsoft doar precizase că dispozitivul va avea dimensiunea și greutatea unei camere video digitale, va fi extrem de flexibil și va avea opt funcții foarte populare. Alte zvonuri spuneau că Origami se dorea a fi un nou tip de PC ce va rula Windows Mobile și va avea un preț de pornire în jurul a 500 de dolari.

De îndată ce Intel a prezentat primele prototipuri, misterul ce învăluisese proiectul Origami a început să se risipească și am reușit să-mi dau seama mai bine care sunt intențiile celor două companii. Prototipurile cântăreau 907 grame, aveau un preț de 1000\$ și o autonomie de maximum trei ore, foarte puțin pentru a satisface nevoile utilizatorilor. Din păcate pentru Microsoft și Intel, primii

norocoși care au avut ocazia să pună mâna pe un astfel de dispozitiv au fost total dezamăgiți de performanțele și funcționalitatea lor. Cele două companii se îndreptau către un nou eșec răsunător, cu diferența că de această dată întreaga lume IT era atentă la fiecare mișcare/greșală a lor, rezultat al campaniei de promovare.

Ultimele detalii au apărut pe data de 9 martie, produsul final fiind prezentat în cadrul expoziției de la Hanovra. La CeBIT, Microsoft a expus două modele de UMPC (Ultra Mobile PC), unul de la Samsung și celălalt de la ASUS. Bill Mitchell, vicepreședinte al Windows Mobile Platforms, a declarat că proiectul Origami este primul pas către atingerea unui concept mai larg: "Credem că UMPC-urile vor deveni la fel de indispensabile și omniprezente ca și telefoanele mobile din ziua de azi". Având în vedere faptul că primul contact cu UMPC a fost un semieșec, această declarație este puțin cam îndrăznească. Potrivit companiei din Redmond, UMPC-urile vor avea în dotare harddisk-uri cu capacități cuprinse între 30GB și 60GB, iar unele vor include GPS, webcam și cititor de amprente pentru securizarea datelor, conectivitatea urmând a fi asigurată prin module Wi-Fi, Bluetooth și Ethernet.

În cadrul CeBIT s-a făcut mai multă lumină în universul Origami, iar intenția celor de la Microsoft de a inventa o nouă clasă de PC-uri este onorabilă, dar au rămas încă multe semne de întrebare. Mai mult de atât, se presupune că Microsoft nu va fabrica niciodată această "consolă" și că de fapt acesta este un concept ce nu va vedea niciodată lumina zilei. În final am ajuns la concluzia că fanii Apple pot sta liniștiți, proiectul Origami sau UMPC nu este un înlocuitor pentru iPod, nu este nici o consolă Xbox portabilă sau un competitor direct pentru OQO, PSP, N90, Treo 700W sau Palm.

### Puncte de vedere

În contact cu cititorii **008**

### Green PC

ASUS visează la un nou concept PC **010**

### Samsung CX719TD

17 inch sensibili la atingere **010**

### Akustica AKU2000

Microfonul imun la zgomotul de fond **011**

### LG.Philips P7

LCD-urile gigantice **011**

### Sony HC3E

High Definition în miniatură **012**

### IBM Research

Noi tehnici de fabricare a chip-urilor **012**

### AMD Live!

PC-uri de la AMD **014**

### Tyan Computer Corporation

Data center intrat la apă **014**

### Japanese National Institute

Primele holograme sunt formate din puncte **015**



### Panasonic DMC-TZ1

10X pentru compacte **015**

### Reportaj în România

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT **016**

### Interviu

În dialog cu EXPOTEK **018**

### Tehnotrend

Tendințe în lumea tehnologiei **020**



BETTER PHOTOS



BETTER VIDEOS



BETTER GAMES



BETTER PERFORMANCE

GEAR UP  
YOUR GRAPHICS  
EXPERIENCE

# WinFast® PX7300<sup>GS</sup> TDH



## WinFast PX7300 GS 256MB

NVIDIA GeForce 7300 GS GPU  
500MHz x 500MHz Ultra high speed power  
256MB (maxim 512MB) / 64Bit DDR2  
HDTV out + DVI-D + VGA  
Suport Microsoft DirectX 9.0c si OpenGL2.0



### Leadtek Walkie TV

Tuner TV extern **USB 2.0**  
PAL BG/DK  
**9bit** (Philips 7115 + WIS7007)  
Telecomandă, StereoTV  
**Compresie Hardware MPEG 2,4**  
Timeshifting, Picture in Picture



### Leadtek PalmTop TV

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



SKINMEDIA

www.skin.ro • contact@skin.ro  
www.leadtek.com.tw

# PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

“Dacă acum ceva timp încă mai aveam curajul să merg la magazin și să cumpăr produsul, în ziua de azi primul lucru pe care îl fac este să pun mâna pe telefon și să sun la ei.”

## OFERTĂ SERIOASĂ SAU PACALEALĂ DE 1 APRILIE?

Noua ofertă de abonament a XtremPC a luat multă lume prin surprindere, după cum am remarcat atât din e-mail-urile primite la redacție, cât și din discuțiile de pe forum. Pentru cei care au încercat să facă asocieri cu iminența zilei de 1 aprilie, precizăm că nu ne ținem de glume proaste. Oferta este cât se poate de serioasă, nu are nici o prevedere ascunsă și de ea poate beneficia oricine încheie un abonament pe 12 luni între 1 martie și 31 mai. Puteți să-i spuneți “oferta de Paște” sau

“de primăvară”, dar ați face bine să profitați pentru că, la fel ca orice ofertă, are un mare defect: este limitată. Sperăm să venim astfel în ajutorul celor care-și doresc o modalitate și mai avantajoasă de a obține revista, chiar în condițiile în care Poșta Română sau vecinii încearcă să se interpună între voi și revista mult așteptată. Mai în glumă, mai în serios, vă dăm de două ori mai multe reviste la aceeași bani, pentru a fi siguri că veți primi mai multe numere decât plătiți.

>>> Ecouri la “Caută și nu vei găsi” >>>

De la: Bogdan Sass

Pentru: redactia@xtrempc.ro

În ultimul timp am fost pus relativ frecvent în situația de a cumpăra diverse produse IT. Pentru mine sau pentru cunoscuți. Și vă pot spune că întâmplarea dumneavoastră nu a fost “doar ghinion”... Dacă acum ceva timp încă mai aveam curajul să merg la magazin și să cumpăr produsul, în ziua de azi primul lucru pe care îl fac este să pun mâna pe telefon și să sun la ei. Și, din păcate, în marea majoritate a cazurilor, răspunsul este “nu avem așa ceva” (sau, în cel mai rău caz, persoana de la celălalt capăt al firului nici măcar nu știe despre ce produs vorbesc!). De aceea am fost fericit când am găsit o firmă care vinde prin Internet și pe al cărei site apare și informația despre stoc (“în stoc”, “disponibil în x zile”, “la comandă” etc.). Dar cum la noi orice minune ține puțin, am început să am și de acolo surprize (de exemplu: o placă video care la începutul lunii decembrie era “disponibilă în 10 zile” și nu a sosit nici până în ziua de azi; un set de memorii care erau “în stoc”, dar le-am primit la o lună după trimiterea comenzii). Dacă ar fi să fac o statistică, pentru mine ea ar arăta cam așa: la două-trei comenzi din 10 găsesc produsul respectiv (după câteva telefoane date, dar mai contează?); la patru trebuie să aștept un timp (cuprins între o săptămână și o lună), dar în cele din urmă ajunge produsul la una din firme; la trei-patru pot să aștept mult și bine - deși produsul există în oferte, nu există pe stoc. Și (citez) “nu se știe când sau dacă primim”. Ca urmare, sunt nevoit să mă reorientez spre alt produs care, deși nu este ce aș fi dorit eu, măcar se găsește... Problema cu “avem oferte mari ca să arate bine, dar avem stocuri mici pentru că ne costă” nu este una nouă. Dar, în ultima vreme, problema s-a accentuat (oferțele sunt din ce în ce mai “umflate”, iar stocurile aproape lipsă). După cum spuneam mai sus, în majoritatea cazurilor nu mă deranjează să aștept câteva zile sau o săptămână pentru un produs - ce mă deranjează este când mi se spune “șase zile” și stau o lună sau când nu mi se poate oferi o informație clară referitoare la când pot primi produsul respectiv (în condițiile în care eu merg la firma respectivă cu o comandă fermă!).

**XtremPC:** Ghinionul nostru este că suntem contemporanii acestei situații de pionierat în comerț, când mentalitățile mai au până la desprinderea de stupidul “nu-ți convine, ia din altă parte!”. Vânzările online nu fac excepție, din păcate, și asta pentru că în spatele interfeței Web sunt tot oameni... Va fi fără doar și poate o trezire la realitate destul de dură pentru companiile românești o dată cu pătrunderea în țara noastră a marilor lanțuri de retail. Din câte cunoaștem, Amazon este foarte aproape de începerea operațiunilor în România, iar acesta nu va fi decât începutul. Companiile românești nu vor avea de ales, fie vor schimba rapid mentalitatea angajaților și politica stocurilor, fie vor dispărea de pe piață. Poate suntem pesimiști, dar înclinăm să credem că a doua alternativă are mai multe șanse să devină realitate.

>>> Războiul programelor IM continuă >>>

De la: Cezar

Pentru: redactia@xtrempc.ro

Cu privire la ce a scris Morrison pe forum, eu zic că cel mai bun este Yahoo! Messenger (părerea mea). Pe celelalte nu poți să îți faci avatar, nu sunt emoticoane așa de super și altele. Cel puțin, eu nu pierd “ore” în șir încercând să găsesc IMViorment-ul potrivit! De fapt, nici nu mă prea omor după chestiile astea. Am mai aflat de unul nou numit Skype. E distractiv (mă refer la poze), însă nu e chiar așa folositor (a fost iar părerea mea, nu dați în cap cei care folosiți Skype-ul!). Tot Yahoo! Messenger e cel mai bun. Are și programe-accesorii (ca să le zic așa) folositoare: Y! Multi-Gold (cel puțin pentru mine, eu am cinci ID-uri) sau cel cu care te poți șterge din lista unuia nedorit în lista ta ș.a. **XtremPC:** Skype nu îți pare “chiar așa de folositor” pentru că îl privești ca pe un IM. Utilitatea Skype este alta, și anume telefonie prin Internet (VoIP). Chiar dacă înglobează și funcționalități de instant messenger, Skype rămâne totuși cel mai bun program de telefonie, iar din acest punct de vedere nici un instant messenger (chiar dacă are și funcționalitate de voce) nu poate emite pretenții.

## INTRĂ ÎN CONTACT!



Adresă:

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



E-mail:

redactia@xtrempc.ro



Web:

www.xpc.ro



Telefon:

021-331.11.33  
021-331.11.35



Fax:


021-310.10.55



## &gt;&gt;&gt; Nedumerire &gt;&gt;&gt;

De la: Șerban Florin

Pentru: redactia@xtrempc.ro

 Doresc să vă adresez următoarea întrebare: de ce în testele existente în revista dumneavoastră nu regăsim și produse ale unor firme cu renume? Spre exemplu, în testul de monitoare LCD nu am regăsit niciodată un monitor de la Sony (existente de pildă în rețeaua de magazine Flamingo)? Sau în materie de producători de sisteme audio nu am găsit un review despre boxe Creative (ca să nu mai spunem că produsele Creative lipsesc în totalitate din articolele dumneavoastră). Aceeași soartă o au și foarte multe produse de la MSI, TEAC, HP, NEC, IBM, PLEXTOR. În schimb, găsim BenQ sau alte chinezării lipsite de bun gust și mai ales de calitate. Chiar găsiți neinteresante produsele acestor firme?

**XtremPC:** Cred că exagerezi când spui că în revistă nu sunt prezentate produse ale unor firme "cu renume". Firmele pe care le citezi au produse prezentate în revistă. Creative are și sisteme de boxe prezentate, și plăci de sunet, ba chiar și playere MP3. Sunt curios ce produse MSI ți-ai fi dorit să vezi și nu au fost prezentate de noi. HP, NEC și Plextor am avut. IBM nu mai produce computere personale, dar am avut recent Lenovo (și vom mai avea cu siguranță). Cu Sony situația stă puțin altfel. Fiecare firmă are propria strategie de marketing și nu putem aduce cu forța un anumit produs la teste. Pe de altă parte, nu suntem nici așa de bogați încât să cumpărăm produsele pentru teste. Astfel încât, dacă Flamingo sau oricare altă firmă decide că nu este interesată să

participe la testele XtremPC cu un anumit produs, nu putem decât să ne gândim că această atitudine face parte dintr-un plan de marketing bine fundamentat. În ceea ce privește includerea BenQ în categoria chinezărilor lipsite de bun gust sau calitate, nu pot să gândesc decât că ai o percepție străvezie asupra pieței IT. Mă consolez însă cu ideea că probabil ai pune în aceeași categorie Lenovo (numărul trei mondial în producția de PC-uri), ASUS (numărul unu în producția de plăci de bază) sau alte nume grele ale industriei IT. Fie că vrei sau nu, companiile chinezești fac legea în IT, iar situația se va acutiza în următorii ani. CeBIT, cel mai mare târg de IT din lume, de la care tocmai ne-am întors, este un imens China Town în inima Europei.

## CU OCHII PE FORUM!

## 'phradamon'

➔ Testul de CrossFire on Intel vs CrossFire on AMD a scos la iveală gătuirea plăcilor video pe platforma Intel, unde CrossFire-ul a avut deseori mai puține frame-uri decât o singură placă X1900. În schimb la AMD se vede o diferență medie de 20 de frame-uri în plus la setări cu AA și AF. Tot la testul cu CrossFire am și eu niște nedumeriri: de ce nu s-a explicat mai îndeaproape cum s-a eliminat problema cu refresh-ul de 60hz la rezoluții mari și cum de nu ați găsit plăci de bază pentru LGA775, care să aibă CrossFire by ATI și nu un chip Intel?

**XtremPC**

Limitarea frecvenței de refresh a fost eliminată simplu, prin dublarea lățimii de bandă a conexiunii DVI dintre cele două plăci. În ceea ce privește o placă de bază CrossFire pentru LGA-775 cu chipset ATI, există una singură certificată și aceasta este produsă de ECS, dar asta nu înseamnă că se și găsește în România. Chipset-ul i975X este, în acest moment, cea mai bună soluție pentru un sistem CrossFire pe platforma Intel.

**IL Dotore**

➔ Faza cu abonamentul este de laudat, dar țineti cont de faptul că revista nu va mai ajunge la voi sau, dacă va ajunge, va fi prin bunăvoința vecinilor care, după ce s-au plictisit de ea, v-au pus-o înapoi în cutia poștală (în care oricum nu încap decât dacă poștașul se străduiește nițel - rupând astfel CD-ul). Iar dacă nu aveți domiciliu stabil (vezi studenții), nici nu ai cum să o primești lunar. Concluzia: ar trebui inventate niște tichete pe care le primești la abonare și cu ele să poți ridica lunar revista de la Rodipet (spre exemplu).

**XtremPC**

Apreciam umorul și crede-mă că ne gândim la noi modalități prin care puteți intra în posesia revistei favorite. Tocmai de aceea am inclus posibilitatea ca abonamentul să sosească pe altă adresă decât cea din buletin, respectiv la birou sau pe adresa unui prieten care are o

cutie poștală mai încăpătoare. Desigur, cel mai sigur ar fi să o trimitem printr-o firmă de curierat sau să venim chiar noi să v-o înmănăm personal, dar nu cred că în acest caz și-ar mai permite mulți un abonament. Motivele pentru care revistele abonaților nu ajung la timp sau deloc țin de civilizația celor din jurul nostru și aici avem prea puține mijloace la îndemână pentru a îmbunătăți situația.

**kim**

➔ Se pare că astenia lovește România și nu numai... Începutul de an e atât de sărac în noutăți încât vă înțeleg că trebuie să umpleți cu ceva paginile alea. Nu vă judec, nu cred că am puterea să fac asta. Am citit și păreri ale celorlalți: ca de obicei, subiectivi. E normal să se întâmple așa. Din punctul de vedere al unora ar trebui ca lunar NVIDIA, ATI, AMD și Intel să anunțe nu știu ce lansări de plăci video cu 'spe mii de conducte de randare, n giga GDDR etc., AMD să treacă la procesoare pe 128 biți, Intel să spargă bariera cu încă 1Ghz pe lună și tot așa. Revenind la revistă, testul plăcilor de bază e interesant, deși eu sunt fan și utilizator AMD. Dură faza cu Pokia Mobile (nota 10). Produsul celor de la Alienware ar trebui inclus la categoria SF, ca și sistemul celor de la Dell din numărul trecut; testul DDR2 cred că a fost mai mult o prezentare decât un test propriu-zis, se putea pune mai mult accent pe OC. Ca proaspăt proprietar de GeForce 7800, vă dați seama că articolul despre ATI nu prea m-a interesat. Interesant însă produsul celor de la Leadtek pe Agp 8x.

**XtremPC**

Din păcate, astenia nu lovește numai România, ci întreaga lume IT. Nu numai că este din ce în ce mai greu să inventezi ceva cu adevărat revoluționar, dar este și din ce în ce mai greu să mulțumești niște consumatori din ce în ce mai pretențioși. Recent încheiatul CeBIT nu a adus decât foarte puține lucruri noi și, chiar dacă toți producătorii pomeniți mai sus s-ar da peste cap să lanseze lunar o generație nouă de

procesoare sau core-uri grafice, probabil că după un timp toată lumea ar fi așa de plictisită încât nici nu ar mai remarca o noutate extraordinară. Un exemplu este piața chip-urilor grafice, extrem de dinamică în ultimele luni. Crezi că mai entuziasmează pe cineva o nouă generație de chip-uri grafice?

**Gravidu1**

➔ Poate (sau sigur?) vin prea târziu cu niște sugestii. Test de plăci de sunet high-end!! Că așa ceva nu am mai văzut de la nr. 52... Păi așa nu se poate. Sau sisteme de sunet 2.1 - știu că au mai fost (relativ) recent, dar au apărut modele noi și eu, care speram să văd acolo în cel mai "recent" test, Genius SP-HF1250X...

**XtremPC**

Din păcate, în ceea ce privește plăcile de sunet, numai Creative a mai adus ceva nou pe piață. De la ultimul test de plăci de sunet nu a mai apărut nimic nou, cu excepția lui Creative X-Fi, prezentat pe larg în mai multe numere ale XtremPC. Adevărul este că proliferarea soluțiilor on-board de calitate a dus la marginalizarea plăcilor de sunet dedicate. E dificil să faci un test cu doar câteva modele provenite de la doi-trei producători, mai ales când aceștia nu și-au mai înnoit gama de ani buni. Sisteme audio 2.1 vor mai fi cu siguranță, dar modelul precizat de tine nu se încadrează în această categorie.

**Sasuke**

➔ Partea de hardware a revistei este bunicică, dar îmi displace faptul că nu mai apar în top și plăcile video pe AGP. Să fim serioși, pun pariu că mai bine de 50% din utilizatorii din România încă mai folosesc platforme care nu suportă PCI Express.

**XtremPC**

Ai dreptate, dar pe AGP cu greu mai apare un produs nou. În plus, secțiunea de topuri având un spațiu limitat, preferăm să alocăm acest spațiu unor segmente mai dinamice ale pieței.

## Green PC

# ASUS visează la un nou concept PC

Un calculator modular fără fire și alimentare prin inducție, acesta este Green PC, un nou proiect de la ASUS care prefigurează calculatorul viitorului

Green PC nu se aseamănă cu nici un sistem construit până acum, acesta fiind un proiect 100% nou. Nu există carcasă, deci problema aerisirii calculatorului "a fost" rezolvată, iar înlocuirea unei componente este înlesnită datorită conceptului modular. Binecunoscutul producător taiwanez de echipamente hardware vede viitorul calculator ca pe un raft pe care sunt "așezate" o serie de module interschimbabile între care

nu există nici un fel de cablu. Procesorul,



harddisk-ul, memoria sau placa grafică au luat forma unor cutii înguste de

dimensiuni diferite, ce sunt așezate pe un astfel de raft. Deoarece nu există cabluri, comunicarea și transferul de date între module se vor realiza wireless, iar alimentarea este pe bază de inducție electromagnetică. Pentru a monta un Green PC este nevoie să așezăm pe raft modulele corespunzătoare configurației dorite. Într-o primă fază modulele comunică între ele pentru a se recunoaște reciproc și a evalua configurația sistemului după care se poate folosi ca și un PC obișnuit.

În prezent Green PC este mai mult un concept science fiction, dar alimentarea pe bază de inducție este o realitate și este folosită pentru reincărcarea

acumulatorului anumitor modele de notebook-uri sau dispozitive mobile. Un câmp electromagnetic ce oscilează cu o frecvență înaltă este emis de bază și generează un curent într-un receptor situat în fiecare unitate. Modul de funcționare este foarte asemănător cu cel al unui transformator în care numărul de spire din bobina primară și secundară determină valoarea voltajului. Conexiunea wireless ar fi posibilă folosind UWB (UltraWideBand), dar pentru aceasta ASUS va fi nevoită să mai aștepte o perioadă de timp deoarece rata de transfer între echipamentele wireless trebuie să crească semnificativ pentru a se putea efectua un transfer eficient de date.

Markus Wierzoch, angajat al diviziei ASUS Design, a recunoscut că acest concept nu există ca prototip funcțional, dar a menționat că, dacă tehnologia va evolua după



așteptările companiei,

construirea unui asemenea computer va fi posibilă în viitor. O dată precisă la care va fi disponibil un astfel de prototip încă nu a fost precizată.

## Samsung CX719TD

# 17 inch sensibili la atingere

Monitor LCD trei în unul. Este vorba de preț și nu are nici o legătură cu numărul de funcții incluse în cel mai nou model Samsung.

Viața monitoarelor CRT e pe sfârșite, LCD-urile sunt viitorul, iar Samsung știe asta. Acestea din urmă sunt la modă și sunt întâlnite la tot pasul, dar, ca orice lucru ce prinde la public, trebuie să fie îmbunătățit constant pentru a nu intra într-un con de umbră.

Unul dintre cei mai mari producători de ecrane LCD vine cu idei noi pe o piață în continuă dezvoltare, iar CX719TD este cel mai nou concept promovat de Samsung. Practic acesta este un monitor cu diagonala de 17 inch. Dar ce aduce nou și special SyncMasterMagic CX719TD?

Monitorul este dotat cu o matrice TFT "sensibilă" la atingere, asemănătoare cu ecranul întâlnit la

Tablet PC-uri. Asemănările cu un Tablet PC se opresc aici deoarece pentru a putea impresiona suprafața sensibilă trebuie folosit un stylus special. Autonomia acestuia este destul de mică având în vedere că rezistă la "efort" numai trei ore, după care acumulatorul din dotare trebuie reincărcat. Se pare că cel mai nou monitor semnat Samsung se folosește de un câmp electromagnetic pentru localizarea stylus-ului. Pentru că acesta este dotat cu un acumulator, deducem că este echipat cu o suită de circuite electronice ce interacționează în mod direct cu câmpul electromagnetic generat de monitor și care fac posibilă sensibilizarea



ecranului. Pe lângă cele câteva imagini prezentate pe Internet și contrastul de 700:1, nu sunt încă disponibile alte detalii tehnice sau informații suplimentare.

Pentru început, lansarea noului model se va face numai pe piața din

Asia, iar pentru achiziționarea unui asemenea monitor coreenii vor fi nevoiți să plătească destul de mult. Tehnologia touchscreen ridică prețul la valoarea de 920\$, aproximativ de trei ori mai mult decât un monitor cu aceleași caracteristici.

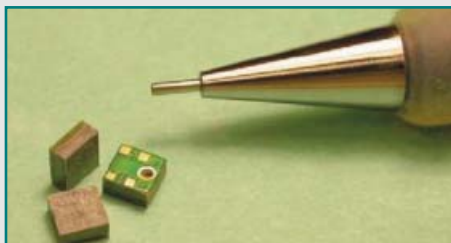
## Akustica AKU2000

# Microfonul imun la zgomotul de fond

Electret Condenser Microphone (ECM), o tehnologie veche de peste 50 de ani, care stă la baza microfoanelor clasice, va fi înlocuită.

Akustica, un pionier al tehnologiei MEMS (MicroElectroMechanical Systems), a anunțat în cadrul Globalpress Electronics Summit lansarea primelor microfoane digitale bazate pe un singur chip. Majoritatea microfoanelor încorporate în dispozitivele mobile și nu numai sunt cele clasice, fabricate cu magnet-spirală și condensatori. Aceasta este o tehnologie veche de peste 50 de ani.

Akustica AKU2000 este versiunea digitală a unui microfon, are dimensiuni foarte mici (4x4 mm) și se bazează pe tehnologia CMOS MEMS. Chip-ul integrează un traductor acustic, un amplificator analog și realizează o modulație sigma-delta. Viitorul unor astfel de circuite se găsește în telefoanele mobile, laptop-uri, camere de filmat și aparate video digitale. Tehnica de fabricare este similară cu cea a procesoarelor GPU și a memoriilor, cu diferența că AKU2000 folosește părți microscopice în mișcare. Semnalul de la ieșire poate fi unul analog modulat PDM (Pulse Density Modulated) sau unul digital (0 și 1) imun la interferențele cu câmpurile electromagnetice. În acest fel sunt eliminate cablurile audio ecranate, precum



și sistemele scumpe ce elimină zgomotul din semnalul audio. Fiind un dispozitiv monolitic, chip-ul pentru microfoanele Akustica le oferă numeroase beneficii producătorilor de electronice datorită dimensiunilor reduse și ușurții prin care se pot aplica pe orice suprafață.

AKU2000 este un microfon digital din silicon, optim pentru folosirea în cadrul aplicațiilor ce necesită imunitate crescută față de zgomotul de fond. Deoarece fabricarea sa necesită procese complicate de prelucrare prețul acestuia este ridicat, astfel încât pentru un singur asemenea chip-microfon trebuie achitată suma de 3,87\$ în cazul în care sunt achiziționate 1000 de bucăți.

## LG.Philips P7

# LCD-uri gigantice

Televizoarele cu plasmă se vor simți amenințate de dimensiunile și performanțele celui mai mare ecran LCD.

Printre cele mai interesante exponate de la CeBIT de anul acesta se numără cel mai nou și mai mare reprezentat al LCD-urilor. Creat de unul dintre cei mai mari producători de panouri LCD, acesta are o diagonală de 100 inch (254 cm) și are un timp de răspuns de numai 5ms. LG.Philips P7 depășește cu mult dimensiunile monitorului de la Samsung, ce avea o diagonală de "doar" 82 inch. Evident, ambele modele au fost și sunt în stadiu de prototip, deci este greu de crezut că vom vedea prea curând astfel de produse pe rafturile magazinelor. Contrastul specificat de către producător este de 3000:1, iar unghiul de vizibilitate de 180 de grade. Având o înălțime a ecranului de 1.2m și o lățime de 2.2m, acesta este un competitor adevărat pentru panourile PDP (Plasma Display Panel). Ecranul are 6.22 megapixeli și poate reproduce cu precizie peste 1.07 miliarde de culori.

Folosind o tehnologie proprietară ce are la bază cuprul, ecranul oferă imagini de calitate HD (High Definition). Firele de cupru sunt folosite în matricea TFT pentru a transmite semnalele electrice deoarece cuprul are o rezistență cu 60% mai mică în comparație cu aliajele din aluminiu folosite în mod obișnuit. În final se pot reda imagini fără nici un fel de distorsiune.

Tehnologia Super IPS (Super In-Plane Switching), cunoscut și ca Super TFT, dezvoltată de Hitachi, ajută de asemenea la îmbunătățirea calității imaginii dar, și la obținerea unui unghi de vizibilitate foarte bun. Unghiurile de vizibilitate au fost o reală problemă pentru primele televizoare LCD, însă nici actualele modele nu au rezolvat această problemă. Prețul pentru un astfel de LCD TV este încă un mister.

**Matco computers**  
sisteme - componente - accesorii

**Te provocăm la Internet!**

- conexiuni wireless și ADSL sau cablu CATV/fibră optică
- conturi dial-up, mail, hosting
- legături de date și internet de mare viteză
- securizare servere intranet

Sistemul pe care-l dorești aiCi îl construiești:  
[www.matco.ro](http://www.matco.ro)

GeoVision: sisteme revoluționare de supraveghere locală și la distanță [www.geovision.ro](http://www.geovision.ro)  
VoiceTel: telefonie internațională VoIP la prețuri incredibile! [www.voicetel.ro](http://www.voicetel.ro)  
Kaspersky: protejează-ți calculatorul cu cel mai eficient AntiVirus.  
Service: depanări, instalări software, recuperare date, configurări rețele.

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

**PC computers**  
[www.rc-computers.ro](http://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](http://www.rc-computers.ro)

**Preturi de importator**  
- componente si calculatoare -

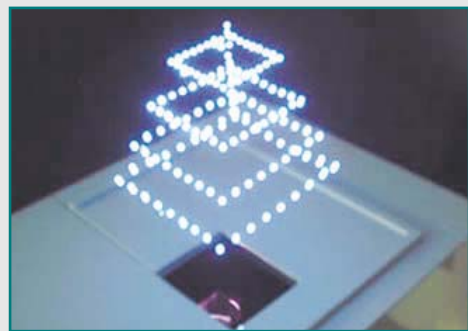
Str. Alexandru Vitzu, Nr. 41 (Cotroceni),  
Sect. 5, Bucuresti.  
Tel.: 410.22.97 / 410.22.50 / 410.40.77 / 335.44.17 (Fax)

Japanese National Institute

# Primele holograme sunt formate din puncte

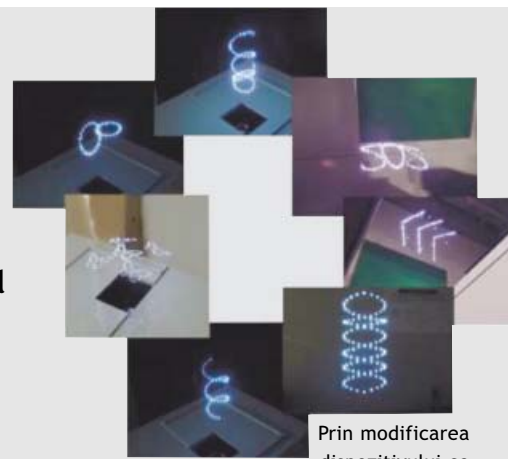
Colaborarea dintre Advanced Institute of Advanced Industrial Science, Burton Inc și Keio University a avut drept punct final crearea primelor imagini 3D reale.

Pentru că sistemul vizual uman nu este perfect și poate fi păcălit destul de ușor, s-au încercat diferite metode de creare a imaginilor 3D folosind plane 2D. Dar acest tip de imagini 3D virtuale creează un anumit disconfort deoarece creierul identifică greșit imaginile 2D. Cel mai nou instrument creat cu sprijinul Institutului Național de Știință din Japonia generează



imagini 3D reale prin "emisia" de plasmă aproape de punctul de focalizare al unei unde laser. Imaginile 3D reale pot fi create printr-un control precis al poziției punctului de focalizare pe direcțiile x, y și z.

Burton Inc. împreună cu Keio University au contribuit la dezvoltarea acestui "ecran" 3D. În cadrul unor experimente s-a observat că lumina laser este foarte bine focalizată, iar emisia de plasmă poate fi indusă doar în apropierea unui punct de focalizare maximă. Într-o primă fază s-au pus bazele unui dispozitiv ce redă în aer doar imagini 2D. Acestea au fost "modelate" din puncte produse printr-o tehnică ce combină lumina laser, ca sursă, și oglinzile galvanice. Pentru a forma în aer imaginile 3D au fost necesare îmbunătățirea tehnicii de modificare a punctului de focalizare pe toate cele trei axe și utilizarea unui laser infraroșu de foarte bună calitate.



Prin modificarea dispozitivului ce

afișa imaginile 2D, s-a putut obține un produs perfecționat ce folosește un puls de laser infraroșu (invizibil ochiului uman) de intensitate foarte mare, înaltă calitate și foarte bună luminozitate. Pulsurile laserului infraroșu au o frecvență de repetiție de 100Hz și permit un control mult mai precis pentru punctul de focalizare, deci imaginea 3D este mai luminoasă și are un contrast mai bun. Aparatul are nevoie de un singur astfel de puls pentru reproducerea unui punct în spațiu, iar imaginile apar datorită persistenței ochiului. Prin sincronizarea acestor pulsuri și printr-un control software dispozitivul poate desena obiecte 3D suspendate în aer. Distanța de la dispozitiv la punctul maxim de proiecție al imaginii 3D este de 2-3 metri, într-un spațiu de un metru cub.

Panasonic DMC-TZ1

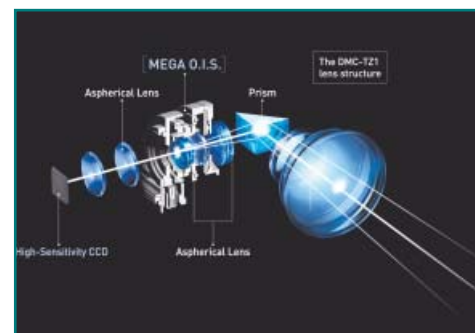
## 10X pentru compacte

Cel mai mic model din lume cu zoom optic 10X oferă un nou sistem de lentile retractabile și un stabilizator de imagine dual.

Modelul Panasonic DMC-TZ1 introduce un nou sistem de lentile retractabile, care cu ajutorul unei prisme permite menținerea dimensiunilor reduse ale camerei în ciuda zoom-ului optic de 10X. Acesta poate fi extins cu ajutorul funcției extra optical la 12.5X dacă se folosește o rezoluție de 3MP, folosind intenționat partea centrală a senzorului CCD. În combinație cu zoom-ul digital de 4X, poate fi atins un factor de zoom de până la 40X. Ca și alte modele din gama Lumix, TZ1 beneficiază de mega O.I.S.

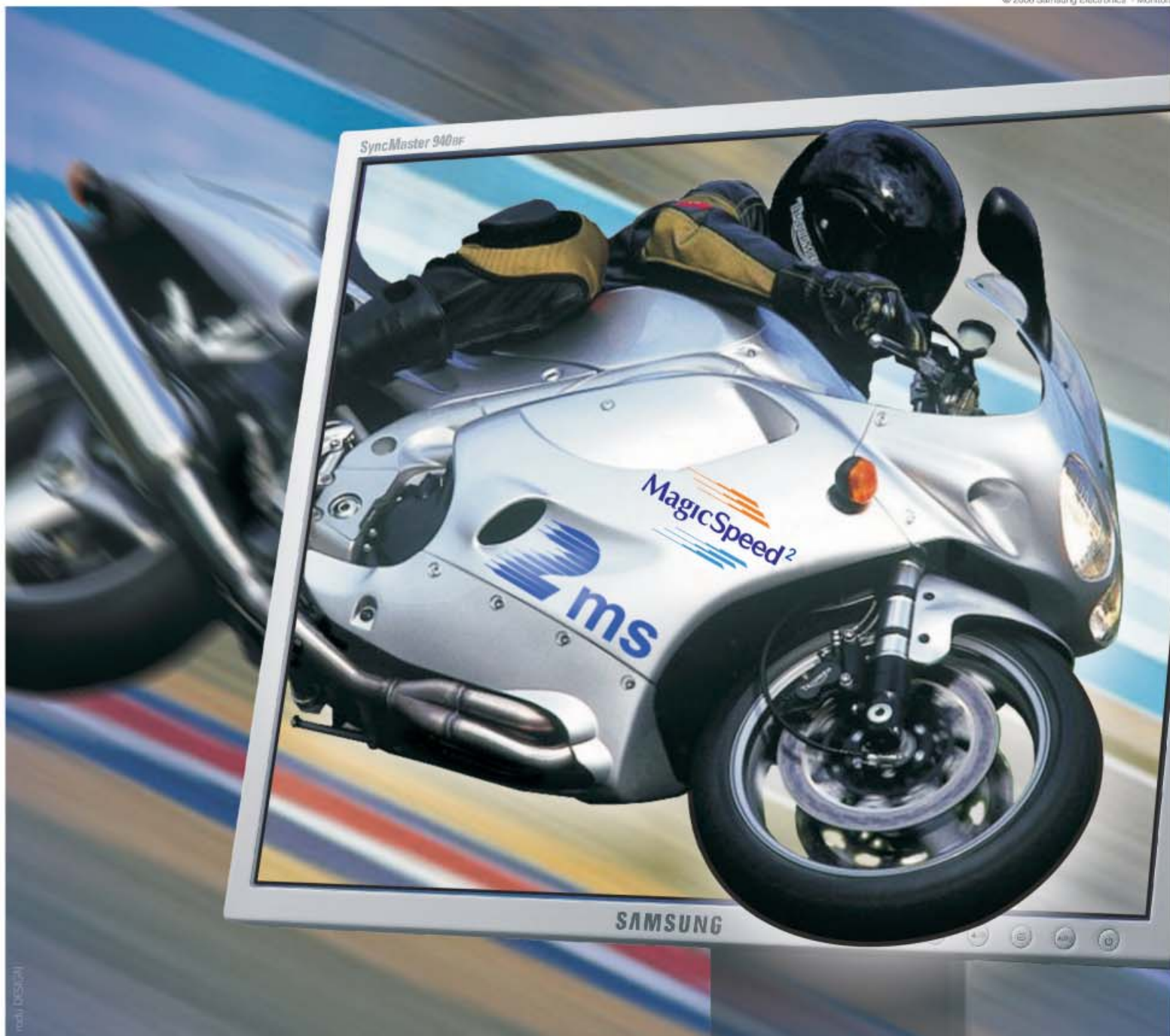
(stabilizator optic de imagine), care

este o trăsătură standard a camerelor foto digitale cu zoom optic mare. Noul procesor de imagine LSI, Venus Engine III, care detectează separat atât aberațiile cromatice, cât și pe cele luminoase, suprimă nivelurile de zgomot ale imaginii, astfel încât fotografierea la ISO 800 cu o rezoluție maximă devine posibilă. TZ1 are un ecran LCD de 2.5 inch, cu o rezoluție ridicată (207.000 pixeli) ce conferă o vizualizare clară a instantaneelor. Datorită procesorului Venus Engine III ce consumă cu 80% mai puțină energie decât versiunile anterioare, TZ1 se poate lăuda cu o autonomie a bateriei de 250 de poze pe durata unei singure încărcări. De interes major mai sunt rezoluția efectivă de 5MP și greutatea de numai 262g cu tot cu baterie și card de memorie. Înregistrarea în mod standard a imaginilor în mișcare se face la o rezoluție de 640x480 pixeli și 30 de cadre pe secundă. De asemenea, se pot înregistra filme în format 16:9 cu o rezoluție de 898x480 pixeli. TZ1 are în total 18 moduri predefinite care ajută utilizatorul într-o mulțime de situații. Modul High Sensitivity



este ideal pentru fotografierea clară a subiecților în mișcare, eliminând neclaritățile, la o setare de sensibilitate maximă de ISO1600. Alte moduri nou introduse sunt: Beach pentru fotografierea în lumina puternică a soarelui, Aerial pentru fotografierea prin geamul unui avion, mașină sau tren, precum și modul Under Water pentru fotografieri subacvatice. Panasonic DMC-TZ1 are un corp compact ale cărui dimensiuni se încadrează în limitele a 112x58x40mm.





roby DESIGN



SyncMaster 740BF  
SyncMaster 940BF

imaginează-ți mai aproape  
de dorințe, design și imagini  
care depășesc realitatea.

Pentru a putea fi aproape de tehnologia digitala si pentru a vedea  
produsele noastre de inalta performanta - va asteptam in perioada  
03 - 07 mai 2006 la standul Samsung din Pavilionul:14, Stand: 4084  
4090 din cadrul Complexului Expozitional Romexpo - Bucuresti.  
Pentru a stii mai multe viziteaza [www.deck.ro](http://www.deck.ro)



**DECK DECK**  
Computers **COMPUTERS**

Reprezentant SAMSUNG-IT Romania Service Center SAMSUNG-IT Romania tel:021-43.43.400



## AMD Live!

## PC-uri de la AMD

Cei doi mari producători de procesoare și-au găsit un nou teren pe care se pot confrunta în voie. În bătaia pentru întâietate AMD a lansat primele specificații ale viitorului AMD Live! PC.

Advanced Micro Devices a lansat specificațiile pentru viitoarele platforme hardware ce vor putea deține sigla AMD Live!, deși primele astfel de calculatoare vor vedea lumina zilei în anul 2007. Utilizarea denumirii Live! pentru PC-uri este similară cu strategia Viiv a Intel, AMD încercând astfel să dea un răspuns pe măsură gigantului din Santa Clara. Cu AMD Live! vor fi semnate PC-urile destinate divertismentului casnic. O diferență între cele două strategii este faptul că Intel va testa compatibilitatea PC-urilor sale Viiv cu alte servicii de download, playere muzicale etc. AMD va testa și ea PC-urile Live cu unele produse, însă pe ansamblu AMD își va baza produsele pe standardele stabilite de organizațiile independente și nu va întreprinde prea multe teste de interoperabilitate. Pentru a obține eticheta Viiv, producătorii de

PC-uri vor fi nevoiți să utilizeze într-un computer nu numai procesorul Intel, ci și un chipset Intel și componente de rețea semnate tot Intel.

Specificațiile pentru AMD Live!, prezentate la începutul lunii martie sunt tipice pentru un sistem al anului 2007: procesor dual core Athlon X2 sau FX, sistem de operare Windows Media Center Edition sau noul Windows Vista, accelerator grafic single sau dual-GPU, foarte silențios, capabil să suporte interfața Aero din viitorul Vista, iar ca soluție de stocare se dorește utilizarea unor harddisk-uri Serial ATA sau a unei matrice RAID. De asemenea este recomandată folosirea unui kit wireless tastatură, mouse. Printre toate aceste specificații nu se regăsesc și interfețele de conectare la un astfel de PC. De exemplu, modulul 802.11 Wi-Fi este trecut la lista de optionale, la fel și tunerul



TV. Într-o primă fază AMD dorește ca utilizatorul să se obișnuiască să folosească un Media Center PC pentru divertismentul digital. Noile PC-uri sunt concepute în special pentru a le permite utilizatorilor

să vizualizeze conținutul audio, video și nu numai. Rămâne de văzut câți dintre noi își vor permite un astfel de PC, fie el AMD sau Intel, și cât de performant va fi acesta.

## Tyan Computer Corporation

## Data center intrat la apă

Cel mai puternic sistem desktop sau cel mai mic workstation? Se numește Typhoon PSC și este primul data center care stă la picioarele cercetătorilor.

Mulți cercetători și/sau dezvoltatori de software fac simulări sau își rulează aplicațiile pe sisteme de calcul de mare putere. Deoarece un astfel de sistem este foarte scump și pentru că spațiul ocupat nu este de neglijat, în majoritatea cazurilor cercetătorii sunt nevoiți să lucreze pe sisteme închiriate.

Cel mai mic supercomputer a fost prezentat în cadrul târgului internațional CeBIT, desfășurat în perioada 9-15 martie la Hanovra. Produs de către Tyan Computer Corporation, Typhoon PSC (Personal Super Computer) nu este un sistem de gaming foarte performant, ci mai degrabă un data center de dimensiunea unui desktop obișnuit. Pentru a nu exista nici un fel de discriminare și pentru a împăca atât fanii AMD, cât și fanii Intel,



Typhoon PSC este disponibil în două variante: B2881YDS4T, propulsat de procesoare Opteron, și B5160YDS4T, ce are inimi Pentium 4 sau Pentium D. Ambele sisteme oferă suport pentru patru harddisk-uri Serial ATA și dețin opt

porturi Gigabit LAN. Cele patru surse independente ce alimentează modulele rack-mounted totalizează o putere de 1400W. Specificațiile tehnice pot varia de la un sistem la altul, dar modelul B2881YDS4T poate fi dotat cu până la opt procesoare AMD Opteron HE și maximum 64GB de memorie RAM DDR la 400/333MHz. Indicații HE ne sugerează faptul că procesoarele AMD folosite sunt low-power și consumă maximum 55W per procesor. Modelul B5160YDS4T suportă maximum patru procesoare Intel Xeon Dual Core și 32GB de memorie RAM DDR2 la 533 sau 667MHz.

Cele trei mari probleme întâlnite la un data center sunt căldura degajată, puterea și zgomotul. Toate acestea au fost rezolvate elegant de către producătorul acestui mic gigant.

Nivelul maxim al zgomotului produs de Typhoon PSC este în jurul valorii de 47dB. Dimensiunile sale se încadrează în limitele a 36x32x68cm, dar un preț aproximativ încă nu este disponibil.



Sony HC3E

# High Definition în miniatură

HDR-HC3E este cel mai mic model de cameră video High Definition, are performanțe de invidiat și un preț nu foarte ridicat pentru cunoștințele sale.

Sony a anunțat lansarea și punerea în vânzare a modelului HDR-HC3E, o cameră video High Definition compactă. Aceasta este dotată cu un senzor CMOS ClearVid proprietar Sony, care poate înregistra filme cu o sensibilitate mult mai mare decât era posibil până în prezent, în final rezultând o calitate mai bună a imaginii.

Interfața High Definition Multimedia HDMI permite vizualizarea conținutului media direct pe televizoarele de ultimă generație, care oferă aceeași tehnologie de conectare. Dimensiunile reduse ale camerei nu au avut un efect negativ asupra performanțelor, funcția Dual Rec permițând înregistrarea de material video concomitent cu realizarea fotografiilor în format 16:9 la o rezoluție

de 2.3 megapixeli, respectiv 1.7 megapixeli pentru formatul 4:3. Imaginile capturate sunt salvate temporar în memoria internă a camerei, iar de îndată ce este posibil acestea sunt transferate pe un card Sony Memory Stick Duo. Prin interpolare imaginile pot ajunge la o rezoluție maximă de 4 megapixeli.

O altă funcție interesantă este Slow Rec, ce ajută în cazul în care se dorește realizarea de filme ce pot fi încetinite. În mod normal înregistrarea se face cu 50 de cadre pe secundă, dar dacă este folosită funcția Slow Rec numărul de cadre pe secunde crește la 200.

În momentul de față HC3E este camera High Definition cea mai mică de pe piață și este dotată cu un ecran LCD antireflex cu diagonala de 2.7 inch, ce redă imagini mult mai clar. Candidatul perfect al unui concurs de portabilitate, modelul HDR-HC3E cântărește numai 500 de grame și are dimensiunile de 82x78x139mm. Ajutată de sistemul optic Carl Zeiss Vario, camera oferă un zoom optic maxim de 10x. După spusele producătorului, acumulatorul are o autonomie de 100 de minute pentru modul de înregistrare HD, dar pentru aceasta trebuie folosit ocularul și nu LCD-ul de mari dimensiuni. HDR-HC3 și-a făcut apariția în Japonia la începutul lunii martie, iar prețul aproximativ al acesteia este de 1700 de dolari.



Mouse 84000	Mouse 83000	Mouse 80000	Mouse 74000	Mouse 73000	Mouse 70000	Mouse 3D820	Mouse 3D810
3D620	Mouse 3D610	Mouse 3D520	Mouse 3D510	Mouse 3D320	Mouse 3D310		
Keyboard ST93000	Keyboard ST93000 Silver	Keyboard ST93000 Black	Keyboard ST230	Keyboard ST220	Set K&M Silver		

## 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

LIFE'S GOOD

# REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

## Mărțișor de la BenQ Mobile

Special pentru ziua femeilor, BenQ Mobile a lansat o ediție specială a modelului CL75, care are în dotare o oglindă (design, foarte apreciată de reprezentantele sexului frumos în dese momente de autocontemplare) și o bijuterie cu cristal Swarovski, un binevenit prilej de invidie pentru rivalele de moarte. Pentru a fi în ton cu sărbătorile de la începutul lunii martie, Siemens CL75 "ediție

limitată cu cristal Swarovski" are o floare de mac pictată pe carcasă, în stilul casei Kenzo. "Telefonul mobil lansat alături de Connex-Vodafone va fi anul acesta primul vestitor al primăverii - a declarat Anca Ventura, directorul reprezentanței românești a BenQ Mobile CEE GmbH. BenQ Mobile dorește mai presus de orice să aducă bucuria în viețile oamenilor, iar lansarea acestei ediții speciale a telefonului Siemens CL75 nu este decât primul

pas către îndeplinirea acestei misiuni." În afară de funcțiile indispensabile femeilor, terminalul mai oferă o cameră video integrată, browser XHTML, conexiuni de date CSD și GPRS și port infraroșu. Autonomia este de până la nouă zile în stand by și permite bârfe prelungite de până la trei ore cu prietenele.

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



## Eufonika - tarife mai mici



Luna martie a adus un nou operator pe piața de telefonie fixă din țara noastră - Eufonika. Acesta își propune să ofere convorbiri telefonice de calitate la prețuri imbatabile, folosind infrastructura Romtelecom. Astfel, clienții Eufonika vor putea economisi până la 20% pentru convorbirile interjudețene și până la 40% în cazul convorbirilor internaționale. Serviciul Eufonika este lansat de către Combridge, subsidiarul român al Magyar Telekom, ca o consecință firească a liberalizării pieței de telecomunicații din România. După înregistrare (care se face sunând la numărul gratuit 0800 88 1688), clienții pot beneficia de tarifele Eufonika prin tastarea înaintea numerelor de telefon obișnuite a prefixului 1688. Serviciul nu

presupune plata unui abonament lunar și nici schimbarea numărului de telefon sau instalarea unor cabluri suplimentare. "Sunt încrezător în faptul că vom avea mulți clienți mulțumiți de acest serviciu care oferă o alternativă reală pentru cei preocupați de raportul calitate-preț. Prezența Eufonika pe piața românească înseamnă că atât clienții persoane fizice, cât și persoanele juridice vor putea beneficia de tarife mai mici, de o rețea de calitate superioară și de un excelent serviciu pentru clienți. Beneficiile liberalizării pieței se vor face simțite mult mai repede decât s-ar fi așteptat unii dintre noi" - a declarat Levente Csenteri, Executive Director al Combridge.

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

## Intel Centrino Duo, în România

La scurt timp de la lansarea internațională, Intel a adus în România noua platformă Centrino Duo. Aceasta se compune din procesoarele mobile Intel Core Duo, chipset-ul Intel 945 Express și Intel PRO/Wireless 3945ABG. Lansarea a fost susținută de prezența notebook-urilor Centrino Duo produse de ASUS, Prestigio, Acer și Lenovo, dar și de componenții trupei Voltaj, care au făcut o demonstrație de virtuozitate în ceea ce privește producția muzicală folosind un notebook echipat cu tehnologia Intel Centrino Duo. "Lansată în urmă cu trei ani, tehnologia mobilă Intel Centrino a

fost adoptată pe scară largă atât la nivel global, cât și în România. Intel Centrino Duo va conferi o nouă dimensiune lumii divertismentului și universului afacerilor. Noile caracteristici ale Intel Centrino Duo le oferă producătorilor noi posibilități - notebook-uri mai ușoare, nivel de performanță sporit, precum și un consum de energie mai mic sau comparabil cu cel actual", a declarat Pavel Svoboda, Intel PR Manager pentru Europa Centrală și de Est. Într-adevăr, testele au arătat că un notebook Centrino Duo este cu până la 70% mai performant decât unul care folosește generația anterioară Centrino, având în același timp un consum de energie cu până la 28% mai mic. Ca dispozitiv mobil de ultimă generație pentru divertisment, Intel Centrino Duo beneficiază de asemenea de grafică tridimensională îmbunătățită (de două ori comparativ cu generațiile anterioare) și de posibilitatea de a viziona programe HDTV. Platforma include suport pentru Intel High Definition Audio, care oferă sunet de tip surround pe 7+1 canale în sistem Dolby Digital.



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



# Sony Ericsson - colecția de primăvară



Într-o atmosferă boemă, în studioul fotografului Cosmin Gogu, Sony Ericsson a lansat noua colecție de telefoane mobile pentru această primăvară - nu mai puțin de 12 modele, începând cu modelele de jos ale gamei, din seria J100, și terminând cu sofisticatele terminale din gamele Cybershot sau Walkman. J100 este un terminal simplu, ideal

pentru utilizatorii care folosesc preponderent serviciile de voce și SMS, toate funcțiile de bază putând fi accesate prin apăsarea unui singur buton. Tastatura este de dimensiuni mari, iar funcțiile sunt afișate pe întreg ecranul, lucru apreciat de utilizatorii mai vârstnici, cu probleme de vedere. Ca noutăți, telefoanele mobile care poartă marca Cybershot - K800 și K790 - sunt dotate cu camere foto performante de 3.2 megapixeli, autofocus, precum și bliț cu Xenon. Meniul este cel al camerelor Sony Cybershot, astfel că utilizatorii nu vor avea probleme de adaptare, iar calitatea imaginilor este foarte apropiată de cea obținută cu o cameră foto digitală specializată. Urmașul modelelor de succes P800, P900 și P910 este modelul P990, un smartphone care înglobează cele mai noi tehnologii pentru mediul business, ca GPRS/UMTS, Push e-mail, editor pentru fișiere de tip office sau suport VPN. Ceva mai trendy, modelul M600 este cel mai mic telefon cu touch-screen și tastatură full Qwerty, fiind de asemenea bine echipat pentru mediul business.

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

# Nokia mizează pe mainstream

La scurt timp după Congresul mondial 3GSM de la Barcelona, Nokia a lansat pentru piața românească o nouă gamă de terminale din clasa de mijloc, și anume modelele 6070, 6131 și 6136. Nokia 6070 este un terminal simplu, care înglobează o gamă de funcții pentru transmiterea facilă a mesajelor (SMS, MMS, mesaje audio Nokia Express, e-mail și mesaje instant), dispune de posibilitatea înregistrării vocii, are difuzor integrat, radio FM stereo și permite folosirea tonurilor de apel în format MP3. Modelul 6131 are suplimentar cameră foto de 1.3 megapixeli,

Bluetooth și slot micro-SD, funcționând în bandă cvadruplă GSM - 900/950/1800/1900MHz. Nokia 6136 este primul terminal care combină avantajele tehnologiei GSM cu cele ale rețelelor WLAN grație tehnologiei UMA (Unlicensed Mobile Access). Aceasta le permite operatorilor să furnizeze servicii de voce și date prin intermediul rețelelor cu acces WLAN, crescând în mod substanțial gradul de disponibilitate a serviciilor mobile și diminuând în același timp costurile legate de implementarea rețelei.

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



# 10 ani împreună cu Germanos

Germanos Telecom România, subsidiară a grupului de companii Germanos ce activează în Europa de Sud-Est, a sărbătorit pe data de 9 martie 2006 într-un cadru

festiv deschiderea a 101 magazine și 10 ani de activitate pe piața din România. Dimitris Lolis, director general al lanțului de magazine Germanos, a declarat: "Realizările

Germanos în România din ultimii 10 ani de activitate reprezintă o bază solidă de pornire pentru dezvoltările viitoare. Începând de astăzi deținem 101 magazine în România, care contribuie în mod esențial la rezultatele generale ale grupului. România este una dintre cele mai importante piețe pentru Germanos". Compania și-a început activitatea în țara noastră în urmă cu 10 ani, în 1996, deschizând în București un magazin care comercializa diferite tipuri de baterii. În 1999 au fost încheiate parteneriate strategice cu operatorii de telefonie mobilă, iar în 2002 s-a început extinderea companiei prin sistemul de franciză. Aris Karoussos, director general al lanțului de magazine Germanos, a completat: "Am câștigat încrederea consumatorilor datorită eforturilor susținute de a-i servi în cel mai

bun mod cu putință. Astăzi ne bucurăm de un nivel de apreciere din partea consumatorilor de 45%, care ajunge până la 60% în unele zone și pe care intenționăm să-l creștem". În prezent, Germanos deține 950 de magazine în șapte țări, este autorizat să furnizeze servicii pentru terminalele mobile ale celor mai importanți producători și colaborează în România cu operatorii Connex și Cosmote. Nikos Kakoulidis, directorul general al grupului Germanos în România, a făcut o scurtă prezentare a ultimilor zece ani, menționând că este foarte încântat de realizările din prezent: "Suntem foarte mândri că în urmă cu 10 ani am început cu o mână de oameni, iar astăzi avem peste 500 de angajați".

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



# “Suntem bucuroși să afirmăm că gradul de ocupare a spațiului expozițional este la momentul actual de 97% din cei 14.000mp.”

În dialog cu EXPOTEK despre CERF 2006



**Sorina Mureșan**  
director general  
EXPOTEK

**XPC:** Târgul de anul acesta va fi organizat în trei secțiuni principale: Comunicații, IT Digital și Business. Care este raportul, din punctul de vedere al suprafeței și companiilor participante, între aceste sectoare și care este gradul de ocupare momentan? Vor exista zile dedicate anumitor subiecte?

**S.M.:** Suntem bucuroși să afirmăm că gradul de ocupare a spațiului expozițional este la momentul actual de 97% din cei 14.000mp alocați expoziției. Principalele secțiuni sunt organizate astfel: Comunicații - 4.600mp; IT Digital - 6.300mp; B2B - 3.100mp. În cadrul CERF vor exista anumite zile și evenimente dedicate unor subiecte specifice. Astfel, vom avea ziua comunicațiilor, zile ale partenerilor pentru distribuitori, iar pentru IT Digital evenimente în cadrul standului.

**XPC:** Secțiunea IT Digital este parțial similară ca subiect cu expoziția HiFiarena organizată tot de Expotek. Nu este oare aceasta din urmă redundantă? Ce firme majore ale entertainment-ului digital și-au anunțat deja participarea?

**S.M.:** Exponatele din secțiunea IT Digital diferă de cele prezente la HiFiarena prin faptul că la CERF va fi prezentată o gamă completă de produse și soluții pentru casă și birou, pe când la HiFiarena sunt prezentate produse de top hi-fi audio și video pentru acasă. Una din premierele CERF o reprezintă participarea cu stand propriu a marilor producători mondiali de soluții audio și video: LG, Panasonic, Philips și Sony.

**XPC:** Secțiunea dedicată cu adevărat computerelor, hardware sau software, are suprafața cea mai mică. Care a fost motivul pentru care ați făcut această alegere de împărțire a spațiului util?

**S.M.:** Computerele și aplicațiile hardware se regăsesc în secțiunea IT Digital, dar și în sectorul B2B și ocupă aproximativ 3.800mp, iar software-ul este în secțiunea B2B - Soluții IT și software pentru afaceri (Siveco, Softwin și alții), pe o suprafață de 3.100mp. Și nu uitați că sectorul de comunicații nu se referă doar la telefonie! Software, soluții și aplicații pentru business sunt prezentate de către marii jucători din comunicații, printre care Alcatel, BenQ Siemens, Huawei, Nortel, Romkatel, UPC și alții. Am ales să fim consecvenți în ceea ce privește împărțirea pe secțiuni a expoziției. Secțiunea de comunicații ocupă ponderea cea mai mare: piața de comunicații reprezintă 60% din totalul pieței IT&C din România.

**XPC:** Cât de fructuoasă estimați că este pentru un participant prezența la CERF și cât de repede se poate amortiza costul expoziției pentru clienții dumneavoastră?

**S.M.:** Depinde de jucător. Și de domeniul de activitate. Referitor la participarea la un eveniment de amploarea CERF, eu cred că indicatorii ce trebuie urmăriti sunt numărul de contacte și costurile per prospect contactat în timpul expoziției. Este evident că, la un aflux de zeci de mii de persoane în cinci zile la CERF, activitatea departamentului de vânzări este mult mai eficientă decât în tot restul anului. Ca organizator, noi facilităm întâlnirile cu potențialii clienți. Valorificarea acestor contacte depinde exclusiv de vânzător.

**XPC:** Care estimați ca va fi evoluția CERF față de anii anteriori, ținând cont atât de numărul de participanți, cât și de numărul de vizitatori?

**S.M.:** La momentul actual, putem estima faptul că numărul de firme expozante va fi apropiat de cel de anul trecut, circa 130. Dat fiind faptul că anul acesta am crescut suprafața expozițională cu 17% față de 2005 (de la 12.000 la 14.000 de metri pătrați), am adus la CERF marii producători mondiali de soluții audio și video, precum LG, Panasonic, Philips, Sony, și pregătim numeroase surprize pentru vizitatori, având încredere că numărul acestora va depăși numărul înregistrat anul trecut: 75.000.

**XPC:** În ultimii ani, organizatorii târgului CeBIT din Germania au raportat o scădere a numărului de vizitatori, problemă constatată și anul acesta. Pe ce traiectorie se află CERF din acest punct de vedere?

**S.M.:** În România, interesul pentru industria IT&C este în continuă creștere, atât în ceea ce privește consumatorul individual, cât și cel organizațional. La CERF, am putut observa în ultimii ani o ușoară creștere a numărului de vizitatori, creștere care poate fi asociată cu ritmul de dezvoltare a pieței românești de specialitate.

**XPC:** Comparat cu anul precedent, cum se va prezenta CERF 2006?

**S.M.:** Dat fiind creșterea suprafeței expoziționale, anul acesta am putut aloca spații mai largi pentru expunerea produselor și a serviciilor. În acest fel, dorim să sprijinim crearea unor standuri ample, cât mai spectaculoase și creative. Peste 3.000 de specialiști și factori decizionali din cadrul firmelor expozante vor fi prezenți la CERF 2006. Este o ocazie unică într-un an pentru vizitatorul avizat, din întreaga țară, de a întâlni acești oameni la un loc. Cât timp v-ar lua dumneavoastră, de exemplu, ca jurnalist, să vă întâlniți cu aproximativ 200 de directori de firme dacă nu i-ați vizita la CERF?

# Împărtășim bucuria noastră cu tine!

**XPC:** La expozițiile IT de mare anvergură, majoritatea fabricanților au stand propriu, în timp ce companiile de retail sunt mai puțin reprezentate. La noi în țară, din ce am observat în ultimii ani, situația este diferită, chiar inversă. De ce credeți că marile companii preferă să fie reprezentate doar prin dealerii lor?

**S.M.:** Observația dumneavoastră este corectă și cred că vă referiți atât la dealerii, cât și la distribuitorii locali. Cred că distribuitorii și dealerii sunt direct interesați pentru că CERF îi ajută să-și atingă obiectivele de vânzări. Producătorii sunt implicați în multe cazuri prin finanțarea partenerilor care participă la CERF. Totuși, precizez că la CERF 2006 vor fi prezenți nu mai mult de șapte mari retailerii de IT, dintre cele 130 de firme expozante. Suprafața alocată lor nu depășește 1.000 de metri pătrați. Într-adevăr, aceștia au standuri mai dinamice, mai spectaculoase și deosebit de atractive. Captează atenția tuturor vizitatorilor. De aceea par să ocupe atât de mult spațiu... CERF atrage tot mai mult participarea producătorilor cu stand propriu. Acest lucru este o prioritate pentru noi și depunem eforturi în acest sens la fiecare ediție CERF.

Anul acesta, producătorii (LG, Panasonic, Philips, Sony și alții) ocupă 1.500mp, iar dacă adăugăm marii distribuitori (Agis Computer, Asesoft Distribution, Caro Group, Deck Computers, Skin Media, MGT și alții), ajungem la 3.500mp. Adăugați furnizorii de soluții (Concept, Lasting, Maguay și alții) și suprafața producătorilor și distribuitorilor va fi de vreo 5.800mp brut.

**XPC:** Aveți ceva surprize pregătite pentru participanții la CERF?

**S.M.:** Pentru a veni în întâmpinarea vizitatorilor și a transforma vizita la CERF într-o experiență unică, am decis să implementăm în cadrul expoziției conceptul de „Oraș Digital”, care reprezintă emblema CERF pentru al doilea an consecutiv. Orașul digital CERF este împărțit în sectoare: Sectorul Comunicațiilor, pe o suprafață de 4.600mp; Sectorul IT Digital și Sectorul Imaging, ambele în cadrul a două pavilioane cu o suprafață totală de 6.300mp; Sectorul B2B, într-un pavilion complet separat, cu o suprafață de 3.100mp. În cadrul expoziției, le pregătim vizitatorilor numeroase surprize, printre care un concurs de fotografii dedicat exclusiv acestora, un concurs de jocuri pe calculator și multe altele.

**XPC:** De-a lungul timpului, CERF s-a adresat când sectorului business, când end-userilor, fără să pară decis într-o anumită direcție. Care va fi situația anul acesta și cum vedeți edițiile viitoare din acest punct de vedere?

**S.M.:** CERF este cu siguranță un eveniment de referință în domeniul IT&C, atât pentru end-useri, cât și pentru sectorul business. Ediția din acest an va menține un echilibru între cele două direcții și intenționăm să menținem această orientare și la edițiile următoare.



QuickCam Express

25  
Celebrating  
TWENTY-FIVE YEARS  
OF INNOVATIVE DESIGN

## Împărțim cadouri!

Cumpără orice produse Logitech a căror valoare depășește 100 Euro și primești cadou o cameră web QuickCam Express\*.

În plus, completează talonul care îți va fi înmănat de reprezentanții de vânzări și ai șansa să câștigi, în urma tragerii la sorți, unul din cele 25 de produse Logitech.

Promoția se desfășoară între 13 martie și 22 aprilie 2006 în toate magazinele care au afișată sigla companiei Logitech – 25 ani.

Tragerea la sorți va avea loc pe data de 25 aprilie 2006.

\*În limita stocului disponibil

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



Logitech

Designed to move you.™



## IBM Magic Block

## Jurnalul digital

► Designul inovativ și dimensiunile reduse caracterizează Magic Block, cunoscut și ca Magic Book, primul reportofon ce permite înregistrarea convorbirilor de pe parcursul unei zile întregi. Prea multe detalii tehnice nu sunt încă furnizate, dar acesta se dorește a fi un jurnal digital. Intimitatea înregistrărilor va fi securizată pe baza unui cititor de amprente. Magic Block este util atât persoanelor care stau prost cu

memoria, cât și celor care dorm cu ochii deschiși la școală sau la ședințele de la serviciu. Se pare că IBM a creat un reportofon ce permite căutarea înregistrărilor asemenea unui motor de căutare pe bază de voce, dar și modul de funcționare al acestuia este de asemenea necunoscut. De exemplu, căutărilor se vor putea efectua doar pentru un anumit timbru de voce sau după numele unei persoane.

# TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

## TRENDnet TEW-429UB

## World Cup pe USB 2.0

► Suntem în 2006, se apropie campionatul mondial de fotbal din Germania și, pentru a fi în spiritul marelui eveniment, TRENDnet va pune în vânzare în luna aprilie un adaptor Wi-Fi pe USB. Modelul TEW-429UB va fi disponibil într-o serie limitată și va avea un aer mai sportiv. Deși este greu de imaginat că mai există laptop-uri care nu sunt dotate cu un modul Wi-Fi, împătimitii acestui sport vor aprecia echipamentul personalizat în culorile alb-negru. Pentru a afla ultimele rezultate și noutăți, norocoșii care vor petrece o lună în Germania pe durata



Campionatului se pot folosi de acest adaptor pentru a detecta unul din punctele fierbinți (hotspot-uri) găsite în cafele, restaurante sau hoteluri și pentru a se conecta la Internet. Asemănător modelului clasic, pe micul ecran LCD din dotare sunt afișate cele mai importante informații legate de calitatea și puterea semnalului, standardul folosit (802.11b sau 802.11g) precum și tipul de criptare utilizat.

## Monolith Premium MX7000

## MP3 player "tare" de cap

► Cel mai bun MP3 player este unul indestructibil, asta ar fi părerea unui personaj care stă mai prost cu nervii. Un asemenea dispozitiv care te înțelege și continuă să funcționeze la parametrii optimi după ce ai dat cu el de toți pereții este Monolith Premium MX7000. Asemenea telefonului mobil Vertu prezentat cu ceva numere în urmă, peste acesta s-a trecut cu mașina, s-a tras cu alice și a suportat cruzimea posesorilor fără a se supăra pe aceștia. Rezistența este asigurată de carcasa din aluminiu turnat, ce are o grosime de 1.5mm. La capitolul dotări stă foarte bine, MX7000 este disponibil în trei variante, de 512MB, 1GB și 2GB, are o autonomie



de 19 ore și este motorizat de un procesor audio Wolfson de foarte bună calitate. Prețul său este de 155, 210, respectiv 260 de dolari, corespunzător celor trei variante.

### DVD-RW

**Model : ND - 3550A**

Interfață : IDE, ATAPI

Buffer: 2 MB

Scriere

DVD -R: 16x

DVD -RW: 6x

DVD +R: 16x

DVD +RW: 8x

DVD +R9 : 4x Citire

CD R: 48x DVD: 16x

CD RW: 32x CD: 48x



### CD-RW

**Model : NR-9500A**

Interfață : IDE, ATAPI

Buffer: 2 MB

Scriere CD-R: 52x

Scriere CD-RW: 32x

Citire CD: 52x



### FDD

**Model : UF00002S**

Interfață : USB

Capacitate: 1,44 MB

Alimentare prin portul USB



### COMBO

**Model : CB-1100A**

Scriere

CD-R: 52x

CD-RW: 32x

Citire

DVD: 16x

CD: 52x



### DVD-RW

**Model : ND - 3551A**

Interfață : IDE, ATAPI

Buffer: 2 MB

Tehnologie LabelFlash

Scriere

DVD -R: 16x

DVD -RW: 6x

DVD +R: 16x

DVD +RW: 8x

DVD +R9 : 8x Citire

CD R: 48x DVD: 16x

CD RW: 32x CD: 48x



# hardware



Ștefan Matei

## Achiziție majoră pe piața din U.S.

Renumita companie americană Dell este noul proprietar al Alienware.

Tendința întâlnită la nivel mondial, nu doar în domeniul IT, ca marile companii să le cumpere pe cele mici este adoptată și de către Dell, care recent a dus la bun sfârșit tratativele de achiziție a Alienware. Aceasta din urmă, după cum se știe, are în portofoliu produse deosebite și în special sisteme desktop și notebook la ale căror performanțe mulți entuziaști visează. Probabil vă amintiți articolul Alienware AREA-51 prezentat în XtremPC 74 care, pentru un preț prohibitiv, punea la dispoziție unele dintre cele mai puternice componente de pe piață (în acel moment). Speculații pe seama acestei achiziții au mai fost făcute, dar până recent aceste zvonuri fie au fost negate, fie nu s-a vrut a fi comentate de nici una dintre părți.

Acțiunea Dell nu mă miră, totuși vorbim de numărul unu mondial în producția și vânzarea de PC-uri care, spre deosebire de alți concurenți, deține și o linie de produse adresate pasionaților de jocuri și entuziaștilor, ceea ce ridică ceva semne de întrebare, având același public-țintă ca și compania achiziționată. Pe de altă parte, vânzarea companiei de către proprietarii Alienware este o surpriză pentru mine, și cred că nu doar pentru mine, din ceea ce se cunoștea nu avea probleme financiare, produsele sale erau și sunt în continuare competitive și, cel mai important, avea deja un renume pe piață, în timp ce mulți alții aleg să și-l creeze. Inițial, când primele zvonuri ale acestei afaceri au apărut pe Internet, credeam că vor rămâne simple speculații, însă se pare că sursele de proveniență ale acestor materiale s-au dovedit a fi de încredere.

Avem în față deci achiziția unei companii cu renume de către un gigant din domeniul IT, ambele având același public-țintă. Dell activează pe acest segment doar cu o divizie a sa pe care vrea să o dezvolte. De partea cealaltă, segmentul de piață amintit mai sus

este cel pe care Alienware își bazează întreaga activitate, fiind cel mai de temut concurent pentru Dell și seria sa de calculatoare XPS Renegade.

Din ce am reușit să aflăm, schimbări majore nu vor avea loc în interiorul Alienware, aceasta urmând să fie o divizie de sine stătătoare a Dell, care va fi în continuare condusă de aceeași echipă managerială. Nu vor fi afectate nici celelalte activități ale Alienware, precum cea de dezvoltare, strategiile de marketing sau suportul tehnic. Pe scurt, se poate spune că singurul lucru care s-a schimbat este destinatarul profitului obținut din vânzarea produselor Alienware.

Acțiunea Dell, privită din unghiuri diferite, poate fi interpretată în mai multe feluri. Cea care mi-a venit prima dată în minte la auzul acestei vești a fost că în acest fel Dell scoate de pe piață principalul concurent pe segmentul high end al diviziei de sisteme desktop. Este posibil ca pe viitor să vedem din ce în ce mai mult sigla Dell pe produsele Alienware și la un moment dat aceasta din urmă să fie înlăturată de pe piață. O a doua supoziție ar fi că Alienware, aflată în dificultate, să-și găsească salvarea doar prin vânzarea către o altă companie. În acest fel Dell cumpără practic procentul de piață deținut de Alienware, consolidându-și poziția de lider. Ipoteze de acest gen pot fi multiple, însă până în momentul de față nu se știu exact mai multe detalii ale achiziției.

Tendința amintită la începutul articolului, care urmează o lege a naturii (peștele mare îl înghite pe cel mic), o vedem peste tot în lume, chiar și la noi în țară, nu cu mult timp în urmă fiind martorii unei astfel de achiziții spectaculoase. De multe ori, fuziunile dintre companii pot fi o ultimă acțiune pentru ambele în dorința de a evita falimentul pe o piață unde concurența este din ce în ce mai acerbă, iar prețurile reduse pe cât posibil.

### CeBIT 2006

La pomul lăudat

024

### Introducere în Ethernet

Drumul de la sursă la destinație

038

### Categoria grea

Două creiere fierbinți

040

### Bătălia milisecundelor

Monitoare LCD de 17"

048

### Lupta continuă

GeForce 7900GTX - în arenă

058



### Laborator

În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse

062

### 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 Gell DDR2-667 4-4-4-12 / 2x512MB Gell DDR400 2.5-4-4-8  
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB  
VGA - Leadtek PX6800 GT TDH  
Sursă - Tagan Easy Con 530W

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

# 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 (PCIe 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
- AGPBX 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.

DISTRIBUTION  
**ASESOFT**

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

PRO **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



# CEBIT 2006 LA POMUL LĂUDAT

După 20 de ediții care au concentrat în inima Europei crema IT-ului mondial, CeBIT Hanovra rămâne cea mai importantă expoziție IT&C din lume.

**CU TOATE CĂ ANUL ACESTA SUNT SĂRBĂTORIȚI** 20 de ani de la înființarea CeBIT, denumirea târgului a fost folosită pentru prima dată în 1970, o dată cu inaugurarea celebrei Halle 1 (la acea vreme cea mai mare hală de acest gen din lume), care reunea producătorii de "echipamente de birou" participanți la Târgul de la Hanovra. De altfel, aceasta este și semnificația inițialelor - "Centrum für Büro und InformationsTechnik" (Centrul pentru echipamente de birou și tehnică de calcul), care s-a perpetuat până în ziua de azi. La începutul anilor '80, succesul acestei secțiuni ajunsese atât de mare încât lista de așteptare pentru participarea la expoziție număra 870 de companii, în condițiile în care numărul expozanților era de 1300. Desprinderea CeBIT ca manifestare de sine stătătoare era o necesitate, mai ales că în 1985 Târgul de la Hanovra și-a

atins practic limitele, cu un total de 7000 de expozanți și peste 800.000 de vizitatori. Prima ediție a CeBIT ca manifestare independentă a fost cea din 1986, în anii următori târgul având o creștere spectaculoasă, ajungând în scurt timp cel mai important eveniment IT&C al anului. În 1995, CeBIT a reunit un număr de 6111 expozanți și nu mai puțin de 755.000 de vizitatori, ulterior organizatorii luând decizia de a limita accesul vizitatorilor neprofesioniști, pentru a păstra caracterul business al Târgului. Prin creșterea semnificativă a prețului biletelor de intrare, ponderea acestora a fost redusă constant, de la aproape 30% acum 10 ani la mai puțin de 15% anul acesta.

## CEBIT 2006 ÎN CIFRE

În ciuda micilor disfuncționalități care au afectat întrucâtva aflulul de vizitatori (condițiile meteo nefavorabile în unele zone ale Germaniei, dar și greva lucrătorilor din transporturile feroviare, care a lovit strategic în prima zi a târgului), ediția din acest an a CeBIT a marcat continuarea trendului din anii precedenți.

6262 de expozanți (dintre care peste 3300 din afara Germaniei) au populat o suprafață de peste 310.000 metri pătrați, numărul contractelor încheiate anul acesta fiind cu 20% mai mare comparativ cu anul trecut. Deși numărul expozanților a rămas aproximativ identic cu cel de anul trecut, am remarcat o reducere a



suprafeței ocupate de aceștia, lucru evidențiat și de închiderea mai multor hale. Această tendință a fost normală, în condițiile în care mai mulți producători importanți din IT au renunțat să mai participe la CeBIT, ATI fiind unul dintre cei mai celebri. Numărul vizitatorilor a înregistrat de asemenea un ușor regres, de la 480.000 anul trecut la 450.000 anul acesta.

## TENDINȚE TEHNOLOGICE

Chiar dacă CeBIT-ul nu mai este locul preferat pentru lansarea celor mai noi tehnologii, expoziția nu este mai puțin interesantă, constituind o bună ocazie pentru a lua pulsul IT-ului. Anul acesta remarcăm o reducere semnificativă a apetitului marilor producători pentru componentele de PC, în principal plăcile de bază fiind segmentul aflat în cel mai evident





ASUS Recomandă Windows® XP Professional



# A6J

## Confort: Video Conferință Wireless din Orice Loc



www.asus.com



### A6J

- Intel® Centrino® Mobile Technology Duo
  - Intel® Core™ processor Duo
  - Mobile Intel® 945PM Express Chipset
  - Intel® PRO/Wireless 3945ABG Network/Verbinding
- Microsoft® Windows® XP
  - Home
- DDRII 533, tot 1GB
- 15" WXGA Color Shine LCD
- ATI Mobility™ Radeon® X1600 256MB (A6Ja)
- 100GB
- Ingebouwde 1,3 Megapixels Webcam



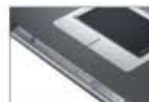
### Cameră Web High Resolution Încorporată

- Video Conferință Wireless din Orice Loc
- Împărtășește online bucuria de a te juca online cu GameFace Live
- Notebook Ușor și Ecran Wide de 15.4"



### Notebook Ușor și Ecran Wide de 15.4"

- Lucrează cu mai multe ferestre pe generosul ecranul wide
- Vizionează un film așa cum se vizionează un film



### Audio DJ pentru Muzică Atunci când Dorești

- Ascultă muzica preferată fără să mai aștepti computerul să booteze.

ROMSOFT SA  
Tel: +4021-22-40-333  
Fax: +4021-22-40-338  
Email: office@romsoft.ro  
www.romsoft.ro

Senorg Romania SRL  
Tel: +4021-33-64-316  
Fax: +4021-33-64-396  
E-mail: info@senorg.ro  
www.senorg.ro

R.H.S. Company S.A.  
Tel: +40-21-311.00.67/68/69  
Fax: +40-21-311.00.51  
www.rhs.ro

KTech Electronics  
Tel: 031-403.90.00  
Fax: 031-403.90.05  
www.ultape.ro

**ASUS**  
HEART OF TECHNOLOGY

declin. În ciuda expunerii câtorva modele bazate pe viitorul chipset nForce 500 al NVIDIA (pentru platforma AM2), este evidentă linia adoptată de producători: produse cât mai ieftine, suficient de fiabile să reziste până la următorul upgrade, care nu trebuie să fie foarte îndepărtat în timp. Plăcile video, unul dintre cele mai dinamice sectoare ale pieței de componente, au avut ca note dominante lansarea de către NVIDIA a noii generații de chip-uri grafice G71, și absența regretabilă a rivalului etern ATI, care s-a mulțumit să fie reprezentat de partenerii săi, dar care și-a marcat totuși prezența discret prin diverse dezbateri publice având ca subiect noul chipset RD580. Remarcăm schimbarea direcției unora dintre marii jucători, ASUS fiind unul dintre aceștia, către segmentul mobility. De altfel, ASUS nu este un singurul care alege această direcție, exemplul său fiind urmat și de MSI, BenQ și alți producători consacrați de componente, care au prezentat la CeBIT colecții complete de notebook-uri. Pentru anul acesta, accentul se mută pe cele thin and light, cu greutatea sub 2kg și diagonala ecranului de 12". Tehnologia Centrino Duo este deja standard, dar am remarcat și primele notebook-uri care folosesc un procesor dual core Turion X2. MSI a prezentat mai multe concepte de notebook-uri alimentate cu energie solară. Odată rezolvată problema designului, acest concept ar putea avea un real succes în zonele însorite ale globului, deși nu văd mulți oameni care să-și care notebook-ul la plajă "pentru a prinde ultravioletele"... În afară de notebook-uri, atenția a fost atrasă de noul concept Origami (sau Ultra Mobile PC - UMPC) introdus de Microsoft în colaborare cu Intel, la care a subscris și VIA, mai mulți producători, printre care ASUS și Samsung, prezentând prototipuri ale acestui melanj între notebook și PDA. Principala problemă este tocmai acest melanj, UMPC-urile combinând în acest moment designul și ergonomia unui PDA (nu dintre cele mai fericite) cu performanțele și autonomia unui notebook entry level.

Comunicațiile s-au bucurat de o atenție deosebită în cadrul ediției din acest an a CeBIT, noile telefoane mobile UMTS beneficiind de avantajele tehnologiei HSDPA, care permite rate de transfer al datelor de până la cinci ori mai mari decât rețelele 3G actuale. Pe partea de entertainment, noile tendințe sunt DMB (Digital Media Broadcasting) și DVB-H (Digital Video Broadcasting - Handheld), noile standarde care



permit recepționarea programelor radio și TV terestre sau via satelit pe dispozitivele mobile. De asemenea, conceptul Triple Play presupune integrarea serviciilor de telefonie, Internet și televiziune. Pe un trend ascendent se află telefonii prin Internet, mai mulți producători consacrați oferind terminale care integrează serviciile clasice de telefonie cu cele VoIP. Un exemplu în acest sens este Siemens Gigaset C450 IP, un terminal DECT care combină cele două standarde folosind suportul oferit de Yahoo!. TRENDnet a prezentat, de asemenea, terminalul Clearsky VoIP Bluetooth, optimizat pentru serviciile de telefonie IP oferite de Skype și care se conectează la computer folosind un adaptor Bluetooth.

Fără doar și poate, noua tendință în multimedia o reprezintă televizoarele High Definition (HDTV), majoritatea producătorilor prezentând astfel de produse. Această tendință a fost anul acesta accentuată datorită Cupei Mondiale din Germania, care va fi transmisă în High Definition, fiind primul eveniment de asemenea anvergură care folosește noul standard. Conceptul a devenit suficient de popular pentru ca producătorii de plăci video să înceapă integrarea unui port HDMI (High-Definition Multimedia Interface) pe produsele din ultimele generații, existând tendința de înlocuire a portului DVI în viitorul apropiat. Dintre aceștia, amintim Sapphire și PowerColor.



## CONCLUZII

Per ansamblu, ediția din acest an a fost una controversată, lucru reliefat și în discuțiile cu expozații. Dacă o parte au perceput CeBIT ca pe o manifestare în regres, cealaltă parte a fost mulțumită cu numărul de contacte stabilite și contractele încheiate. Restrângerea suprafețelor standurilor marchează contrariul a ceea ce comunicatele Deutsche Messe încearcă să inducă, și anume că industria IT nu se află pe un trend ascendent ci, dimpotrivă, într-un moment de recesiune, în care producătorii se străduiesc să reducă la maximum costurile. Marele câștig al ediției din acest an este sectorul întreprinderilor mici și mijlocii, care a furnizat mai bine de jumătate dintre vizitatorii CeBIT. Așteptăm ediția de anul viitor pentru a putea trage o concluzie asupra direcției în care se îndreaptă lumea IT.

*Cristian Agatie  
Ștefan Matei*



# DEPOZITUL DE CALCULATOARE

☛ Săriți peste intermediari, veniți direct la depozit

CELE MAI MICI  
PRETURI



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

• BUCURESTI • Str. Stirbel 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 nr15 bl. C3 parter, 745.00.99 • Unirea Shopping Center et.3 corp central - 303 0406 • ALBA IULIA Piata Iuliu Maniu 6, bl. 31E - 0258 817 948 • ALEXANDRIA Str. Bucuresti, bl. BM4 - 0247 421204 • ARAD Str. Stefan Augustin Doinas 2-4, bl. M7 - 0257 228 844 • BACAU Str. Unirii, bl. 15SCD - 0234 510 127 • BAIA MARE B-dul Republicii 15 - 0262 250 838 - • BISTRITA - Piata centrala nr.1 - 0263 - 212 610 • BRAILA Str. 1 Decembrie 1918, nr. 5 parter • BRASOV B-dul 15 Noiembrie 50 - 0268 - 474 596 • BRASOV Strada Soarelui nr.2A, parter - 0268 - 315 010 • BUZAU Str. Unirii, bl. 16H, parter - 0238 - 726 151 • CLUJ Str. Fabricii 1, bl. M5 - 0268 - 315 010 • CALARASI Str. Prefungirea Bucuresti Bl.C5, parter - 0242.333.115 • CONSTANTA B-dul Tomis 142, bl. TD2A - 0241 - 660 426 • CRAIOVA Str. Popa Sapca, bl. 7-14 - 0251 - 466 042 • DEVA B-dul 22 Decembrie, bl. 4 - 0254 - 233 443 • DROBETA TURNU SEVERIN B-dul Tudor Vladimirescu, nr. 100-108 - 0252 - 314 999 • FOCSANI Str. Cuza Voda, bl. 30 - 0237 - 232 273 • GALATI B-dul Siderurgiei, bl. SD2C - 0236 - 490 607 • GIURGIU sos. Bucuresti, bl. 47/3D, parter • ODORHEIUL SECUIESC Str. Rakoczi Ferenc, nr. 14 - 0266 - 215 983 • IASI Str. Costache Negri 60, bl. CL21 - 0232 - 222 144 • IASI Str. Pacurari nr. 124, bl. 583, sc.B, parter - 0232 - 278 125 • ORADEA B-dul General Magheru 6 - 0259 - 468 228 • PIATRA NEAMT Bd Decebal, nr. 71, bl E2, parter - 0233 - 226 716 • PITESTI Str. Republicii 162-164 - 0248 - 610 070 • PITESTI B-dul Nicolae Balcescu nr. 131 - 0248 - 284 692 • PLOIESTI Str. Republicii 197, bl. 5C1 - 0244 - 527 803 • RAMNICU VALCEA B-dul Tudor Vladimirescu 5 - 0250 - 735 437 • RESITA Str. I.L. Caragiale 5 - 0255 - 228 196 • SATU MARE Str. Careiului, bl. C2-4 - 0788 511 315 - 0261 - 757 997 • SFANTU GHEORGHE Str. Grigore Balan, bl.30 sc.B • SIBIU Str. Parcul Tineretului bl.5 - 0269 - 216 569 • SLATINA B-dul Nicolae Titulescu, bl. 41 - 0249 - 435 634 • SLOBOZIA Str. Matei Basarab, bl. U - 0243 - 232 245 • SUCEAVA Str. Universitatii 27, bl. D1 - 0230 - 524 163 • SUCEAVA - Str. Marasesti nr.4 - 0230.520.004 • TARGU JIU Str. Victoriei, nr. 138 - 0253 - 227 124 • TARGU JIU Str. Victoriei, Bl. 29 • TARGU MURES B-dul 1 Decembrie 1918, nr. 23 - 0265 - 311 834 • TARGOVISTE Str. Libertatii, bl.A3, parter - 0245 220 772 • TIMISOARA Calea Aradului 30 SCB - 0256 420 434 • TIMISOARA Str. Gheorghe Lazar nr.30-32 • TULCEA Str. Babadag, nr. 7 B3, parter - 0240 - 515 415 • VASLUI Str. Republicii 363, sc. A, parter - 0235 - 323 024 • ZALAU Str. Gheorghe Doja, Nr.69 - 0260 - 680 734

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

## MSI MEGABOOK S271

## Un partener ideal în călătorii

Cunoscutul producător de plăci de bază și acceleratoare grafice MSI a prezentat la stand noile modele de computere portabile Megabook destinate unei game largi de utilizatori. Unul dintre acestea este S271, un notebook ultra-portabil cu diagonala ecranului de 12.1" (WXGA), ce încorporează viitorul procesor AMD Turion64 X2, modelul din imagine fiind unul tactat la 1.6GHz. S271 pune accentul pe portabilitate și conectivitate, având incluse tehnologiile Bluetooth, WiFi și Gigabit Ethernet, durata de funcționare pe acumulator fiind crescută datorită tensiunii mici de alimentare a procesorului, de 1.1V. De asemenea, am regăsit modelele M660 și M662, două portabile adresate segmentului multimedia ce încorporează ecrane wide, tehnologia Dolby Home Theater și care au la bază platforma Intel Centrino Mobile.

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



## TOSHIBA FIFA WORLD CUP NOTEBOOK 2006

## Notebook ediție limitată



Toshiba, ca de altfel și mulți alți expozați de la CeBIT, a profitat din plin de evenimentul numărul unu în Germania al anului 2006, țara-gazdă a Campionatului Mondial de Fotbal. În cadrul standului companiei mai sus amintite am regăsit notebook-ul cu numărul 0000 din totalul de 2006 programate a fi produse și date spre vânzare în apropierea începerii Campionatului Mondial. Notebook-ul, dezvoltat în colaborare cu Adidas, folosește

procesorul Intel T2300, fiind secondat de memoria de 1GB, harddisk-ul de 80GB și acceleratorul grafic ATI Radeon X1400. Pe lângă multe alte computere portabile inovatoare Toshiba, am regăsit și modelul Qosmio G30-145, al cărui principal punct de interes este drive-ul HD-DVD cu care se pot rula viitoarele filme de înaltă definiție pe ecranul de 17" WXGA la o rezoluție maximă de 1920x1200 pixeli.

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

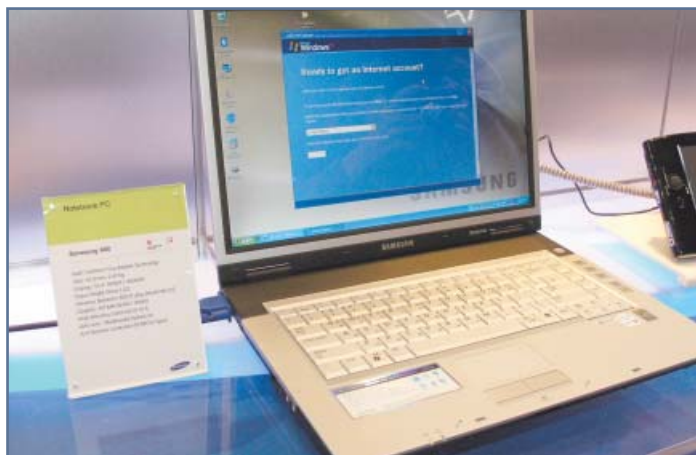
## SAMSUNG X60

## Performanță, portabilitate și multimedia în același ambalaj

Printre produsele inovatoare pe care Samsung le-a prezentat în premieră la CeBIT se numără și notebook-ul X60, pe care producătorul îl descrie ca o referință în materie de greutate și design. Într-adevăr, greutatea sa se situează sub 2.5kg, în condițiile unor dimensiuni respectabile corespunzătoare diagonalei ecranului de 15.4", iar aspectul este simplu datorită utilizării doar a nuanțelor alb și negru. X60 acoperă mai multe clase de utilizatori în același timp. Poate fi

transportat cu ușurință datorită greutății reduse, autonomia este ridicată, fiind bazată pe tehnologia Intel Centrino Duo Mobile, iar capitoul multimedia este reprezentat de ecranul în format wide, ideal pentru vizionarea de filme DVD, de cititorul de carduri 6-in-1 și de o telecomandă de mici dimensiuni. Subsistemul grafic conține și unul dintre acceleratoarele 3D ATI Mobility Radeon X1600 sau X1400.

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



BENQ JOYBOOK S73

## Luptător serios în domeniul notebook-urilor

Standul BenQ ne-a oferit, pe lângă alte surprize, și prezentarea în premieră a gamei sale de computere portabile. Și mai surprinzător este faptul că intrarea pe piața de notebook-uri nu a fost făcută discret, ci cu o întreagă gamă de produse adresate tuturor categoriilor de utilizatori. Astfel, am întâlnit produse pentru clasa business, ultraportabile sau cele multimedia/gaming. Din această ultimă categorie am ales să prezentăm modelul Joybook S73,

care are la bază tehnologia Intel Centrino Duo Mobile, reprezentată de procesorul T2300 și chipset-ul 945PM. Valoarea portabilului este crescută prin folosirea nucleului grafic ATI Mobility Radeon X1600 dotat cu 256MB și a unui tuner TV digital (DVB-T). S73 poate fi folosit astfel ca un veritabil Media Center grație suitei QMedia Center oferită standard de BenQ și ecranului de 14.1" în format wide de care dispune notebook-ul.

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



ASUS LAMBORGHINI VX1

## Sau ce se întâmplă când încrucișezi un V10 cu un notebook!



În cadrul standului ASUS am asistat la prezentarea în premieră a notebook-ului Lamborghini VX1 într-un cadru care atrăgea privirile tuturor vizitatorilor datorită prezenței modelului Galardo al cunoscutului constructor italian de automobile. Atracția principală a standului a fost chiar VX1, acesta fiind anunțat cu câteva luni în urmă, reprezentând rezultatul colaborării dintre trei mari companii: ASUS, Lamborghini și Intel. Notebook-ul este adresat utilizatorilor care vor să dețină un echipament deosebit, cu stil, care să ofere

aceeași

senzație de putere oferită de Lamborghini pe piața automobilelor de viteză. Aspectul exterior și materialul de construcție dau senzația de masivitate și siguranță la transport. Notebook-ul va fi disponibil în două culori, galben și negru, începând cu luna aprilie a acestui an, și va avea la bază tehnologia Intel Centrino Duo, oferind astfel performanțele de top ale procesoarelor dual core bazate pe nucleul Yonah. Din păcate, fanii AMD dornici de un notebook unic vor fi nevoiți fie să facă o excepție în cazul VX1, fie să opteze pentru concurentul direct, ACER Ferrari, axat exclusiv pe procesoarele Turion64. Deși ASUS nu îl consideră un concurent direct pentru modelul Ferrari, ACER a primit un rival serios pentru modelul lor de top.

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

EGO

## Notebook-urile țin pasul cu moda

Ego Lifestyle, o companie olandeză a cărei siglă este, evident, o lea, a reușit să se facă remarcată din multime grație unor notebook-uri deosebite. Recunosc că nu auzisem de companie, dar, trecând prin fața standului, am fost atras de designul produselor sale. Ego încearcă să se diferențieze de ceilalți competitori oferindu-le clienților notebook-uri care să se potrivească stilului de viață al fiecăruia. Astfel, regăsim produse al căror aspect imită blana de

leopard sau pielea de șarpe. De asemenea, sunt disponibile modele cu un design business, complet negre, sau modele adresate tinerilor, disponibile în diverse culori și texturi. Toate modelele au și puncte comune, cum ar fi forma exterioară de geantă și tehnologia AMD Turion64. Ego sunt disponibile cu harddisk de 80GB, 1GB de memorie, inceptor de medii DVD și tehnologii de comunicație fără fir, Bluetooth și Wi-Fi.

[www.ego-lifestyle.com](http://www.ego-lifestyle.com)



## NVIDIA G71, G73

## Upgrade necesar

NVIDIA a fost singurul dintre marii producători de chip-uri care a ales CeBIT pentru lansarea unui nou produs. Noua familie de chip-uri grafice G71, chiar dacă nu reprezintă decât un G70 re-proiectat, îi permite să concureze de la egal la egal cu rivalul ATI. Ca și G70, noile chip-uri grafice au 24 de procesoare de pixeli și opt procesoare de vertecși, dar folosirea procesului de fabricație de 90nm, ca și re-proiectarea procesoarelor de pixeli au permis atingerea unor frecvențe de funcționare mult mai mari în cazul lui G71. Astfel, GeForce 7900GTX rulează la frecvența de 650MHz și dispune de 512MB de memorie GDDR3 care lucrează la 1600MHz, în timp ce versiunea GT are frecvența GPU de 450MHz și pe cea a memoriilor (256MB GDDR3) de 1320MHz.

O dată cu G71, NVIDIA a lansat și familia GeForce 7600GT, care se adresează segmentului mainstream și este un concurent direct al seriei X1600 a ATI. Noul procesor grafic are 12 unități de procesare a pixelilor și 5 unități de procesare a vertecșilor, rulând la frecvența de 560MHz. Potrivit recomandărilor NVIDIA, magistrala memoriei va avea 128 biți, memoriile de 256MB GDDR3 lucrând la 1400MHz.

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



## LEADTEK PX 7900GT TDH EXTREME

## Performanță accesibilă

Leadtek nu se dezmințe ca partener strategic al NVIDIA, oferind, în cadrul gamei Extreme, plăci video ale căror frecvențe de funcționare le depășesc pe cele specificate de producător. Modelul PX 7900GT TDH Extreme funcționează la 520MHz chip-ul grafic și 1430MHz memoria, lățimea de bandă a acesteia depășind 45GB/s. Cele două porturi dual link DVI permit afișarea imaginilor la rezoluții maxime de 2560x1600. Dintre caracteristicile plăcii amintim decodorul hardware H.264, MPEG-2, WMV (inclusiv WMV-HD), precum și encoderul HDTV, care permite afișarea imaginilor pe televizoare



High Definition până la rezoluția de 1080i. Soluția de răcire aleasă este cea standard recomandată de NVIDIA.

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

## NVIDIA QUAD-SLI

## Patru procesoare grafice

Chiar dacă zvonurile despre posibilitatea utilizării a patru plăci video folosind tehnologia SLI circulă demult, puțini și-au închipuit că NVIDIA va alege soluția plăcilor grafice speciale (fiecare constând în două plăci

video cuplate între ele și folosind un singur slot PCI-Express x16). Soluția Quad SLI propusă de NVIDIA nu permite folosirea a patru plăci video obișnuite, nici chiar dacă placa de bază oferă patru sloturi PCI Express x16. În

schimb, oferă un nivel de performanță inegalabil, la rezoluții de până la 2560x1600 și în condiții de calitate extraordinară, folosind noul mod de antialiasing 32x.

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



Jens Neuschafer

Product PR Manager CE/EE

NVIDIA

**XPC:** NVIDIA a lansat soluția Quad-SLI, care folosește două plăci video duble de construcție specială. Având în vedere interesul pentru astfel de soluții, dar și existența unor plăci de bază cu patru sloturi PCI-Express x16, când se va putea realiza un sistem Quad SLI folosind patru plăci video obișnuite?

**J.N.:** Cu siguranță atunci când vom realiza un driver care să permită acest lucru. Deocamdată nu este posibil, din cauza limitărilor de bandă

pentru comunicarea dintre cele patru plăci video. Evaluăm impactul unei astfel de soluții Quad-SLI. Dacă sporul de performanță va fi unul real, poate ne vom gândi să lansăm un driver care să permită comunicarea în SLI a patru plăci grafice obișnuite.

**XPC:** În afară de noua familie de chip-uri grafice, NVIDIA a lansat la CeBIT și primul său chipset pentru notebook-uri - nForce Go 430 MCP. Care sunt caracteristicile acestui chipset?

**J.N.:** Noul chipset se adresează platformei AMD și, împreună cu un procesor Turion, reprezintă o soluție extrem de performantă, dar mai ales eficientă din punct de vedere energetic. Durata de funcționare a unui astfel de notebook este, în funcție de capacitatea acumulatorului, între patru și opt ore, semnificativ mai mare decât în cazul unui notebook care folosește platforma Centrino. De asemenea, chipset-ul integrează un procesor grafic GeForce Go 6100, care permite rularea conținutului High Definition 720p în condițiile unei încărcări minime a procesorului.

**XPC:** Platformele mobile sunt din ce în ce mai populare. Ce altceva mai pregătește NVIDIA în acest domeniu?

**J.N.:** Tehnologia SLI este acum disponibilă și pentru notebook-uri. Aceasta era o necesitate având în vedere ecranele de înaltă rezoluție de 19" din notebook-urile din categoria Performance (desktop replacement). Folosirea a două module MXM GeForce Go 7800GTX permite pasionaților de jocuri să aibă o soluție mobilă cu performanțe foarte apropiate de cele ale unui sistem desktop.

**XPC:** NVIDIA este principalul partener al AMD pentru realizarea chipset-urilor noilor procesoare AM2. Ce ne puteți spune despre aceste chipset-uri?

**J.N.:** NVIDIA va avea o nouă familie de chipset-uri, nForce 500, care se va compune din patru soluții, nForce 590 SLI pentru segmentul entusiast dual GPU, 570 SLI pentru segmentul performance dual GPU, 570 pentru segmentul performance și, respectiv, 550 pentru segmentul mainstream. Familia 500 a nForce va suporta tehnologiile SLI (cea mai stabilă soluție multi-GPU) și MediaShield (care suportă o gamă largă de soluții de stocare, inclusiv dual RAID 5) și va oferi suport pentru un maximum de 10 porturi USB 2.0 și șase unități S-ATA 3Gb/s.

GECUBE GC-DU16XTDG3-E2

## Radeon intră în hora dual GPU cu X1600XT



Într-un târg sufocat de noile apariții ale NVIDIA, GeCube a reușit să surprindă vizitatorii cu o soluție dual GPU bazată pe nuclee ATI Radeon X1600XT. Astfel de soluții, cu două nuclee grafice pe același PCB, mai există pe piață, însă nu cu chip-uri grafice ATI. Și mai surprinzător este faptul că, din spusele reprezentanților GeCube, placa ar funcționa în mod CrossFire pe orice

placă de bază, nefiind necesar un chipset compatibil cu această tehnologie, datorită includerii pe PCB a unui bridge special. Tot din surse GeCube, am aflat că această facilitare a plăcii i-a uimit chiar și pe tehnicienii de la ATI. Prin intermediul a două adaptoare placa pune la dispoziție patru ieșiri DVI simultan.

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

GALAXY 7900GT, 7600GT

## Noua gamă NVIDIA, răcită silențios

Ca la majoritatea partenerilor NVIDIA, și la standul Galaxy au fost prezentate soluțiile grafice care încorporează cele trei chip-uri grafice recent lansate. Dacă soluția de top GeForce 7900GTX păstrează designul propus de NVIDIA, în cazul modelelor GeForce 7900GT Galaxy a decis utilizarea unei soluții de răcire Zalman (VF-900 Cu, prezentată în premieră în cadrul

aceluiași târg), mai silențioasă decât cea standard, dar și mai performantă. Cel de-al treilea GPU NVIDIA proaspăt lansat, GeForce 7600GT, este oferit de Galaxy cu două variante de răcire, dintre care una fanless, cu un radiator de aluminiu de dimensiuni considerabile și două heat-pipe-uri.

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



MSI K9N PLATINUM

## Aliniere la start

Deși va mai trece o bună perioadă de timp până la apariția procesoarelor AM2, producători cu renume din domeniul plăcilor de bază, printre care și MSI, au lansat deja echipamente care să suporte viitoarele produse AMD. K9N Platinum este nava-amiral cu care MSI atacă o piață care se află încă cu porțile închise, fiind bazată pe soluția single-chip de la NVIDIA, MCP55 de a cărei răcire se ocupă un cooler de mici dimensiuni. Procesoarele AM2 vor fi ceva mai gurmande decât actualele modele și, astfel, MSI a amplasat peste tranzistorii MOSFET un radiator pentru răcirea lor. Placa

dispune de patru sloturi de memorie DDR2-800, două PCI-Expres x16 pentru pasionații tehnologiei SLI și șase canale SATA2.

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



ALBATRON PX975X

## Categoria high end, luată în vizor



Albatron este un producător cu o activitate pe piața plăcilor de bază ceva mai redusă decât cea a altor competitori. Situația pare că se va schimba o dată cu lansarea la CeBIT a modelului PX975X adresat procesoarelor Intel LGA775. După cum spune producătorul, acesta se adresează în special utilizatorilor experimentați, pasionați ai tehnicilor de overclocking. Am remarcat pe PCB

prezența condensatorilor de calitate, care au o durată de funcționare ridicată, precum și a doi conectori ATX cu ajutorul cărora să fie conectate simultan două surse de alimentare pentru configurațiile de top. Nu cred că se va ajunge vreodată la această situație, însă inițiativa merită salutăată.

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

EPOX EL-I945GT-YMG

## Centrino, portat pe desktop



În afara plăcilor de bază pentru platforma AM2, cele mai populare soluții prezente la standurile majorității producătorilor erau de departe plăcile de bază care permit folosirea unui procesor dual core Intel Yonah. La standul Epox am putut admira o astfel de placă de bază care folosește chipset-ul 945GT și care constituie o soluție performantă pentru cei care doresc realizarea unui sistem Viiv silențios și performant. Pe lângă grafica integrată furnizată de chip-ul GMA950, utilizatorul poate folosi

o placă video dedicată, placa de bază fiind dotată cu un slot PCI Express x16. În plus, mai găsim trei sloturi PCI, două sloturi care suportă maximum 2GB de memorie DDR2-667, un controller Gigabit LAN și două porturi S-ATA. Chiar dacă Epox a introdus recent un nou concept - Ghost BIOS, care permite inițializarea sistemului chiar și în condițiile în care un update de BIOS a eșuat -, acesta nu este disponibil și pentru modelul de față.

[www.epox.nl](http://www.epox.nl)

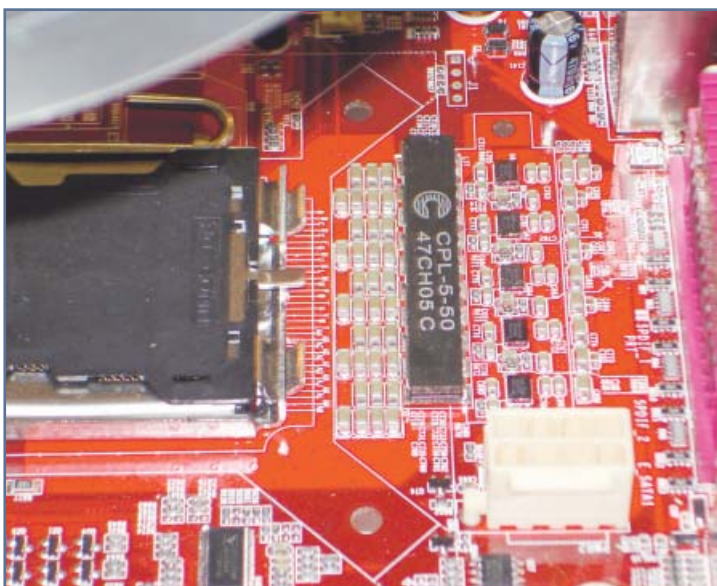
FOXCONN DIGITAL PWM

## Mai multă stabilitate

Putine lucruri se mai pot inventa astăzi în ceea ce privește plăcile de bază, astfel că orice inovație este greu de trecut cu vederea. După o lungă serie de invenții gen dual BIOS, iată că am descoperit în standul Foxconn una care ne-a atras atenția: pentru plăcile de bază din categoria high end producătorul taiwanez a înlocuit regulatoarele de tensiune analogice ale procesorului cu un modul de power management

(PWM) digital. Principalul său avantaj este absența completă a condensatorilor electrolitici, această abordare asigurând o fiabilitate mărită în condiții de overclocking extrem. Chiar dacă plăcile de bază care folosesc acest sistem vor fi mai scumpe cu până la 30 de dolari, beneficiile vor fi stabilitatea mărită și curentul mai bine filtrat care-i vor asigura o viață liniștită procesorului.

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



Jackson Hsu

Deputy Manager, Product Management  
Gigabyte Technology

**XPC:** Atât Intel, cât și AMD se pregătesc să introducă pe piață noi familii de procesoare - Conroe, respectiv AM2. Ca producător de plăci de bază, probabil că ați avut ocazia să testați ambele platforme. Care credeți că este superioară?

**J.H.:** Este o întrebare dificilă, mai ales că cele două familii de procesoare vor lucra la frecvențe diferite. Per ansamblu, dacă luăm modelele de vârf ale celor două familii, scorurile obținute sunt comparabile. Poate Conroe are un avantaj minor, dar în ceea ce privește lățimea de bandă

a memoriei AMD este superior. Pare echitabil. Dacă privim din punctul de vedere al chipset-urilor, Intel are de partea sa numai chipset-ul 965 (Broadwater). De partea cealaltă, AMD se va putea baza pe o gamă largă de chipset-uri extrem de performante de la NVIDIA, ATI și VIA. Un alt avantaj îl constituie faptul că platforma AM2 va fi pe piață cu cel puțin o lună înaintea Intel.

**XPC:** În afara acestor două platforme, ce alte surprize ne pregătesc giganții procesoarelor?

**J.H.:** Ca și Intel, AMD va introduce un procesor de putere mică în a doua jumătate a acestui an, pe care îl vor promova ca "Energy Efficient CPU". Acesta va avea un DTP de 30W și este remarcabil că va fi realizat folosind tehnologia de 90nm, spre deosebire de Intel, care folosește tehnologia de 65nm.

**XPC:** Care sunt atracțiile Gigabyte pentru ediția din acest an a CeBIT?

**J.H.:** După cum ai observat, CeBIT de anul acesta nu strălucește la capitolul noutăți. Asta pentru că nu putem arăta plăci de bază cu chipset-ul Intel 965 din cauza acordului de confidențialitate, nu putem arăta prea multe detalii despre platforma AM2 pentru că data

lansării oficiale este în iunie. În ceea ce privește plăcile de bază, ne concentrăm pe segmentul de gaming, prin seriile G1-Turbo și Quad Royal. Pentru platforma AM2, vârful de lance va promova conceptul celor șase "quad": patru sloturi pentru plăcile video, patru ieșiri video independente, patru porturi externe S-ATAII pe panoul din spate al plăcii de bază, patru sloturi de memorie DDR2, patru BIOS-uri, respectiv patru regulatoare suplimentare de tensiune pentru procesor (pentru un total de opt). Această placă de bază va fi destinată segmentului de gaming, pentru care putem oferi soluții complete: placa de bază, plăcile video, carcasa, soluții de răcire performante pe bază de aer sau apă, surse de putere. O atenție deosebită o acordăm produselor din gama Silent, din ce în ce mai populare printre entuziaști.

**XPC:** Care sunt gamele noi de produse pe care le prezintă Gigabyte la CeBIT anul acesta?

**J.H.:** Ca game noi, avem produse pentru wireless networking, fe că este vorba de WiFi sau de Bluetooth. Dintre acestea amintim gama MIMO, o tehnologie care extinde acoperirea rețelei wireless de până la șase ori față de standardul 802.11g. Pentru eficiență maximă produsele din gama MIMO folosesc o antenă tripolară.





**Modul inteligent de a obține mai mult dând mai puțin.**

**Monitoarele Philips LCD.** Philips vă prezintă conceptul de garanție unică **PerfectPanel™** pentru monitoarele LCD. **PerfectPanel™** este o garanție internațională care asigură înlocuirea oricărui monitor, dacă are și un singur pixel defect.

**PerfectPanel™** oferă fiecărui utilizator certitudinea că lucrează cu cel mai bun monitor. Performanța remarcabilă a monitoarelor Philips este rezultatul aplicării **LightFrame™ Digital Reality**, o tehnologie care asigură atingerea calității maxime în optimizarea vizuală a imaginii și graficii.

# PHILIPS

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



**TORNADO**  
SYSTEMS

Bucuresti, Jiului 2A, Bloc Tornado  
tel: 021 2067740; fax: 021 3129820  
[www.tornado.ro](http://www.tornado.ro)

ASUS P525

## Telefon superinteligent

O dată cu proliferarea telefoanelor inteligente, PDA-urile au intrat într-un con de umbră, funcționalitățile acestora găsiindu-se în aceste telefoane.



Dacă la început un smartphone se deosebea de un PDA prin lipsa unui touchscreen, rezoluția mai mică și procesorul mult mai puțin performant, acum situația s-a schimbat radical, iar ASUS dovedește asta cu modelul P525. Acesta este un telefon inteligent nu mai mare decât un Nokia N70, dar dispune de toate accesoriile obișnuite ale unui PDA: touchscreen cu rezoluția QVGA (320x240), conectivitate WiFi, IrDA și Bluetooth, precum și GPRS quad band (900/950/1800/1900MHz). În ceea ce privește performanțele, P525 depășește confortabil multe PDA-uri existente în acest moment pe piață, fiind dotat cu un procesor Intel XScale PXA 270 la 416MHz, cu 64MB de memorie RAM și 128MB memorie ROM. De asemenea, există posibilitatea extinderii capacității de stocare folosind carduri mini-SD.

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

EMPORIALIFE PHONE

## Pentru vârsta a treia

Chiar dacă tendința actuală promovează telefoane îndesate cu funcții care mai de care mai extravagante, există o categorie importantă de utilizatori care nu vor aprecia niciodată multifuncționalitatea unui telefon mobil. Nu-i interesează camera foto, nici conexiunea GPRS sau Bluetooth, nici playerul MP3 și nici chiar SMS-ul. Utilizatori de vârste înaintate se potrivesc cel mai bine descrierii de mai sus, ei apreciind alte valori la un telefon mobil: să fie simplu de utilizat, să aibă display-ul mare, ca și caracterele afișate pe acesta, să sune tare, foarte tare dacă se poate, și să aibă butoanele mari, pentru a nu avea dificultăți în formarea numărului (ați ghicit, agenda telefonică este inutilă pentru ei). În plus, ar fi util să-și poată măsura și tensiunea și pulsul folosind același dispozitiv. Pentru acești utilizatori, care tind să devină populația majoritară în unele state europene, Emporia a realizat telefonul din fotografie, care reunește toate caracteristicile pomenite.

[www.emporia.at](http://www.emporia.at)



SAMSUNG SGH-P300

## Mic, dar voinic

Inițial, la vederea acestui echipament m-am întrebant ce are așa special un calculator de buzunar pentru a fi prezentat în cadrul unui târg de mare anvergură? De fapt, SGH-P300 este cel mai mic telefon mobil ce încorporează o cameră foto de 1.3MP, după cum se lauda Samsung cu acest model la stand. Tind să le dau dreptate, telefonul are dimensiuni de invidiat, 86x54mm la o grosime de doar 8.9mm și o greutate de 65g, fiind apropiat ca mărime de un card de rețea PCMCIA. Cu toate acestea, Samsung a înghesuit sub carcasa minuscule, pe lângă camera foto, un ecran de 1.8" cu rezoluția 176x220 pixeli la 262.000 de culori, tehnologiile de comunicație USB și Bluetooth, capacități de redare și înregistrare în format video, MPEG-4 sau audio, MP3.

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



LG F3000

## Design sportiv la urechea ta

Colaborările dintre companiile producătoare de echipamente IT&C și cele din industria de automobile par a fi la modă în ultimul timp. Nu se știe exact dacă LG a colaborat cu Porsche la dezvoltarea modelului F3000, însă aspectul acestuia seamănă cu modelul Boxter al constructorului german. Specificațiile lui F3000 se încadrează în standardele medii ale pieței în momentul de față. Dispune de o cameră foto de 1.3MP cu blitz, capacități de redare a fișierelor MP3, include tehnologie Bluetooth și o memorie de 32MB. Fiind un telefon clamshell, dispune de două ecrane, cel intern este un TFT de 1.77", iar cel extern de 1.17" de tip OLED.

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



## ZALMAN CNPS9700 LED

# Monstrul de cupru din carcasa ta

Zalman încă mizează pe cartea răcirii pe aer, lansând modelul CNPS9700 LED, un update adus seriei CNPS9500 LED prin integrarea unui ventilator de 11cm și, implicit, prin creșterea dimensiunilor lamelelor de cupru și a celor trei heat-pipe-uri (deși la prima vedere par a fi șase la număr). Din punct de vedere practic, principala

modificare o reprezintă reducerea nivelului de zgomot produs de ventilator. Având dimensiuni mari, acesta i-a permis producătorului să-i reducă turația fără afectarea performanțelor. Cu ajutorul dispozitivului FanMate2 turația sa se poate seta între 1000 și 2000rpm.

[www.zalman.co.kr](http://www.zalman.co.kr)



## ASETEK WATERCHILL MICRO

# Microsistem de răcire cu apă

Într-un cadru dominat de un PC al cărui procesor Pentium 4 cu nucleu Prescott era tactat la 5.46GHz, Asetek a prezentat un sistem de răcire pe apă adresat clasei mainstream. Majoritatea soluțiilor de răcire pe apă au un preț mult prea mare pentru utilizatorul obișnuit, iar montarea sa se poate da dureri de cap multora din cauze numărului mare de subansambluri și

complexității la instalare. WaterChill Micro vine să înlăture aceste neajunsuri, pompa și baza care se montează pe procesor făcând parte din același ansamblu. Practic, s-au scos din ecuație două subansambluri voluminoase: rezervorul de apă și pompa, incluzând aici și conductele aferente. Datorită dimensiunilor reduse, cooler-ul poate fi montat și

în carcase SFF, în dispozitive Media Center și, cu mici ajustări ale carcasei, poate răci consola Xbox 360. În cadrul standului Asetek am urmărit la lucru echipamentul, fiind montat pe toate sistemele enumerate mai sus, unde am constatat că nivelul de zgomot este redus, un atu al sistemelor de răcire pe apă.

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

## INTEL ADVANCED LIQUID COOLER

# Când răcirea pe aer nu mai face față

Advanced Liquid Cooler este un pas care, după părerea mea, Intel ar fi trebuit să-l facă demult. Acesta este un sistem de răcire pe apă compact, care folosește o bază de cupru și un radiator cu ventilator de 12cm, rezervorul de apă nefiind necesar. Baza folosește sistemul de prindere standard cu patru cleme corespunzător Socket-ului LGA775 și include pompa de apă. Instalarea se

face ușor, tot sistemul de răcire fiind preasamblat de producător. Nu se știe exact când și dacă acesta va fi viitoarea soluție de răcire BOX cu care Intel își va livra procesoarele, cert este că performanțele sale sunt cu mult peste obișnuitele coolere și cred că ar fi fost un companion bun pentru nucleele Prescott.

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



## Rezultatele concursului "Umflă Potul!" din numărul 73

# "Poturile" 73 - LEADTEK - au fost umflate!

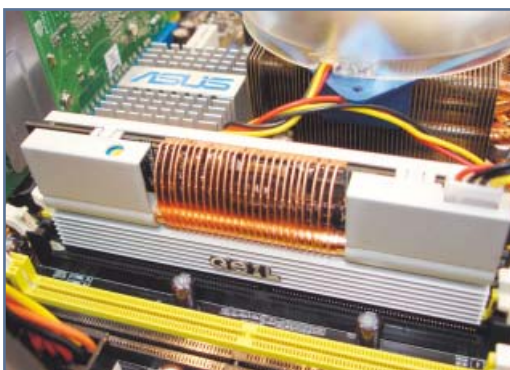
Premiile concursului "Umflă Potul!" din numărul 73 al revistei au constat din 10 tunere TV externe Leadtek WinFast PalmTop TV oferite de firma Skin Media. Cei care au completat formularul și l-au trimis până la data de 7 martie 2006 (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul XtremPC.

Câștigătorii au fost: **Tirpan Radu** din Constanța, **Mișca Alexandru** din Gherla, județul Cluj, **Vasilescu Gabriel** din Timișoara, **Lazăr Teodor** din Roman, județul Neamț, **Oprea Constantin** din Turnu Măgurele, județul Teleorman, **Domide Viorel** din Deva, județul Hunedoara, **Farcaș Mircea** din Hunedoara, **Petrache Silviu** din Buzău, **Șimerea Răzvan** din Piatra Neamț,



județul Neamț și **Varga Marius** din Bistrița, județul Bistrița Năsăud.

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



GeIL, DDR2 LA 2.4V

## Exclusiv pentru overclocking

Pasionații overclocking-ului se lovesc de multe ori de limitările plăcii de bază în calea atingerii cotelor dorite cu anumite componente, cum ar fi frecvența și timpii de acces ai memoriilor direct dependente de tensiunea de alimentare la care sunt folosite. GeIL vine în ajutorul lor cu un model de memorie DDR2 care include pe PCB un sistem de alimentare propriu și un

potențiomtru de control al tensiunii. Memoriile sunt alimentate de la conectorul FDD, iar tranzistorii de pe circuitul de alimentare sunt răciți cu ajutorul unor lamele de cupru cuplate la un heat-pipe. De la potențiomtru se poate seta o tensiune de alimentare maximă de 2.4V, față de 1.8V, cât este cea standard.

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

LEADTEK WINFAST DTV2000H

## Digital și analog în același pachet

Leadtek urmează cursul tehnologiei și face treptat trecerea de la era analogică la cea digitală. WinFast DTV2000H este un tuner TV hibrid care poate fi folosit atât cu semnal video analogic, cât și pentru televiziunea digitală terestră (DVB-T), fiind primul model de acest gen al companiei. Ca și modulul analogic, și cel digital dispune tot de un chip decodor produs de Conexant.

Tunerul se conformează standardelor MCE 2005 și include suport pentru tehnologiile video și audio HDTV și AC3. Chiar dacă la noi în țară lucrurile nu se mișcă la fel de rapid ca în alte părți, WinFast DTV2000H poate reprezenta pe viitor o soluție bună în eventualitatea schimbării furnizorului de servicii TV.

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

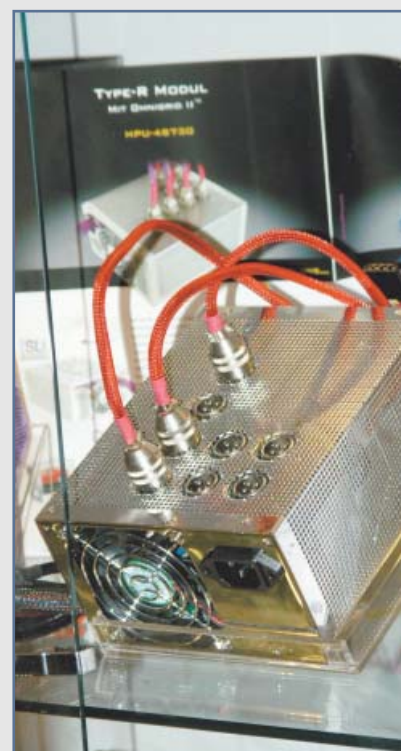


HYPER HPU-45730

## Sursă avem, ne lipsesc plăcile video

Producătorul Hyper de surse de alimentare pentru calculator a prezentat în cadrul standului o serie de noi produse printre care am remarcat modelul HPU-45730. Din nume reiese că este vorba de o sursă a cărei putere maximă este de 730W, majoritatea livrați de cele patru linii separate de 12V. O astfel de capacitate este necesară în momentul de față pentru alimentarea unei configurații Quad-SLI, după cum o prezintă și producătorul. După cum se poate observa și din poză, HPU-45730 folosește un sistem modular de conectare a firelor diferit față de cel al soluțiilor asemănătoare, cu care se pot alimenta până la 20 de echipamente.

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



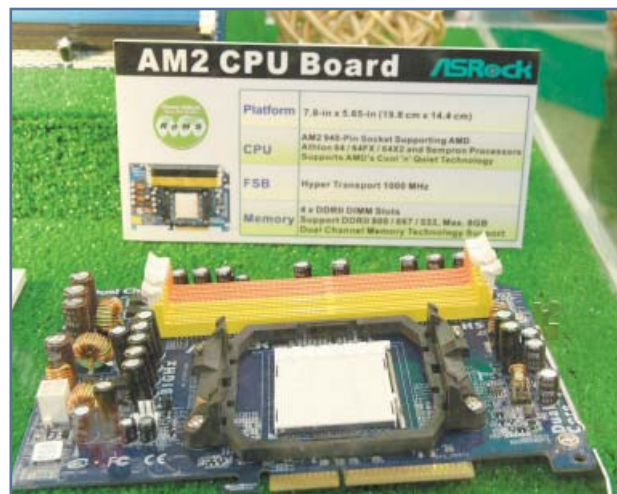
ASROCK AM2 CPU BOARD

## Upgrade facil de la producătorul taiwanez

Una dintre cele mai mediatizate plăci de bază în ultimul timp este 939SLI-eSATA2, de la subsidiara ASRock al concernului ASUSTeK. AM2 CPU Board este o extensie cu ajutorul căreia posesorii unei plăci de bază Socket 939 vor putea folosi pe acestea viitoarele procesoare AM2 de la AMD ce vor apărea în luna iunie a acestui an. Conectarea se face printr-un port asemănător cu cel AGP, amplasat înaintea

celui PCI-Express. Dacă o analizăm în detaliu, putem spune că este o miniplacă de bază, fiind dotată cu patru sloturi de memorie DDR2 suportând module cu viteze de până la 800MHz, utilizează tehnologia Hyper-Transport la 1000MHz, dar pe care sunt montați și tranzistori MOS-FET corespunzători sistemului de alimentare pentru procesor și memorii.

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



# Născută pentru Pasionații de Overclocking

Caracteristica „Intelligent  
Overclocking” Mărește Semnificativ  
Performanța Puternicului Athlon 64  
FX/X2 și Platformei CrossFire  
Xpress 3200

Resursele sistemului se pot epuiza rapid atunci când sunt rulate aplicații precum jocuri 3D, filme sau alte operații grafice (împreună cu penalizarea de performanță pentru memorie). De aceea este absolut necesar să avem la dispoziție un sistem capabil să fie setat pentru o performanță superioară. Și lucrul cel mai important, pasionaților de overclocking le va face multă plăcere să realizeze astfel de operații.

Placa de bază ASUS A8R32-MVP Deluxe este special realizată pentru acest scop. Cu suport pentru procesoarele Athlon 64 FX și X2, și în combinație cu chipsetul CrossFire Xpress 3200 caracteristica Intelligent Overclocking este capabilă să crească performanța cu 60% și 35% în Hyper Transport și PCI Express. Această creștere de performanță este visul devenit realitate al pasionaților de overclocking.

## Tweaking flexibil și precis pentru un control total

Placa de bază A8R32-MVP Deluxe a fost concepută cu gândul la comunitatea de entuziaști. Ea oferă modalități pentru creșterea performanței, milimetru cu milimetru și pas cu pas pentru a obține maximul posibil de la procesor, memorie și system bus.

**1** Voltajul pentru DIMM-uri se poate regla în 12 trepte, iar astfel se poate seta cu exactitate cantitatea potrivită de curent destinată memoriilor

**2** Placa de bază îți permite să reglezi voltajul procesorului în pași de 0.025 pentru a afla exact de câtă putere este nevoie

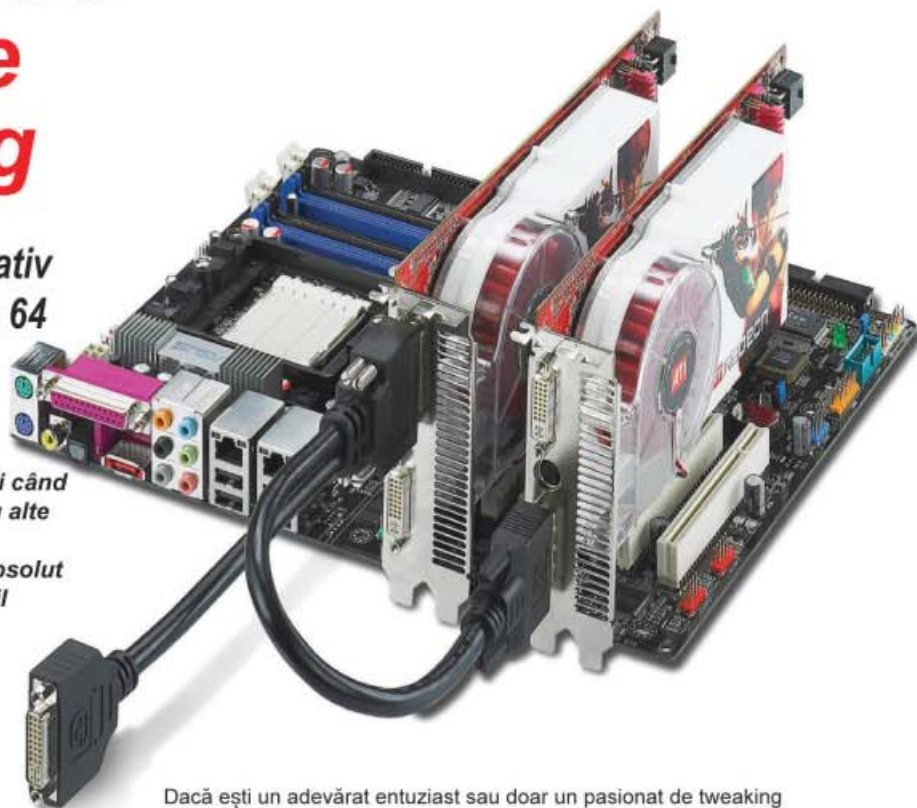
**3** Și nu în ultimul rând Stepless Frequency Selection (SFS) îți permite să selectezi valoarea pentru FSB (de la 200MHz la 400MHz) și PCI Express (de la 100MHz la 150MHz) în pași de 1MHz.

## PEG Link Mode – Mărește performanța GPU

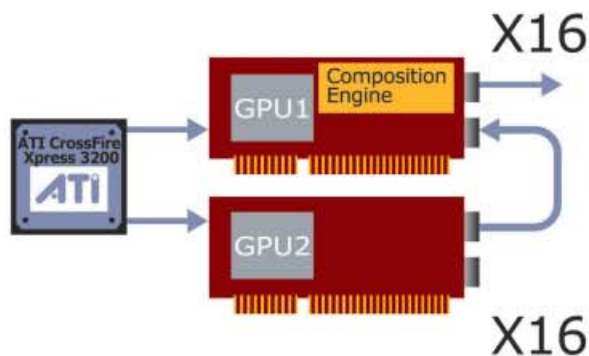
Cea mai recentă tehnologie îți permite să mărești performanța GPU și a memoriei plăcii video direct din BIOS într-un mod similar cu setarea frecvenței memoriei RAM și a FSB-ului. Această tehnologie oferă o calitate video excelentă în aplicațiile DX8 și DX9, în timp ce sistemul este stabil în rapidele operații grafice.

## Tehnologia ATI CrossFire

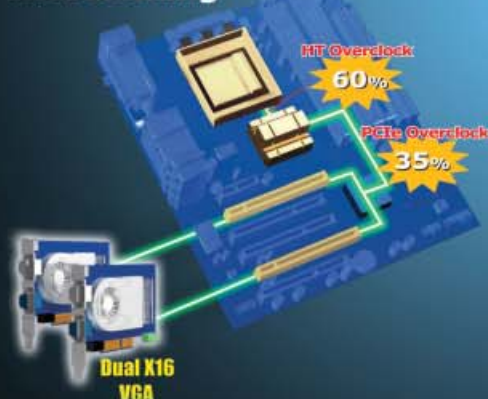
ATI CrossFire mărește atât calitatea video cât și viteza de randare, astfel eliminându-se necesitatea de a reduce rezoluția pentru obținerea unei imagini de calitate. CrossFire oferă setările ridicate pe care le doreai pentru antialiasing, anisotropic filtering, shading și texture. Setează configurația video dorită, experimentează cu setările avansate pentru 3D și verifică real-time randarea 3D cu ajutorul preview-ului din ATI Catalyst Control Center. Astfel poți obține un sistem CrossFire după regulile tale.



Dacă ești un adevărat entuziast sau doar un pasionat de tweaking care încearcă să obțină cea mai bună performanță de care este capabil sistemul, atunci cu siguranță vei alege ASUS A8R32-MVP Deluxe. Cu specificații tehnice de ultimă generație și setări detaliate de overclocking cu scopul de a duce performanța dincolo de stratosferă, placa de bază A8R32-MVP Deluxe este născută pentru pasionații de overclocking.

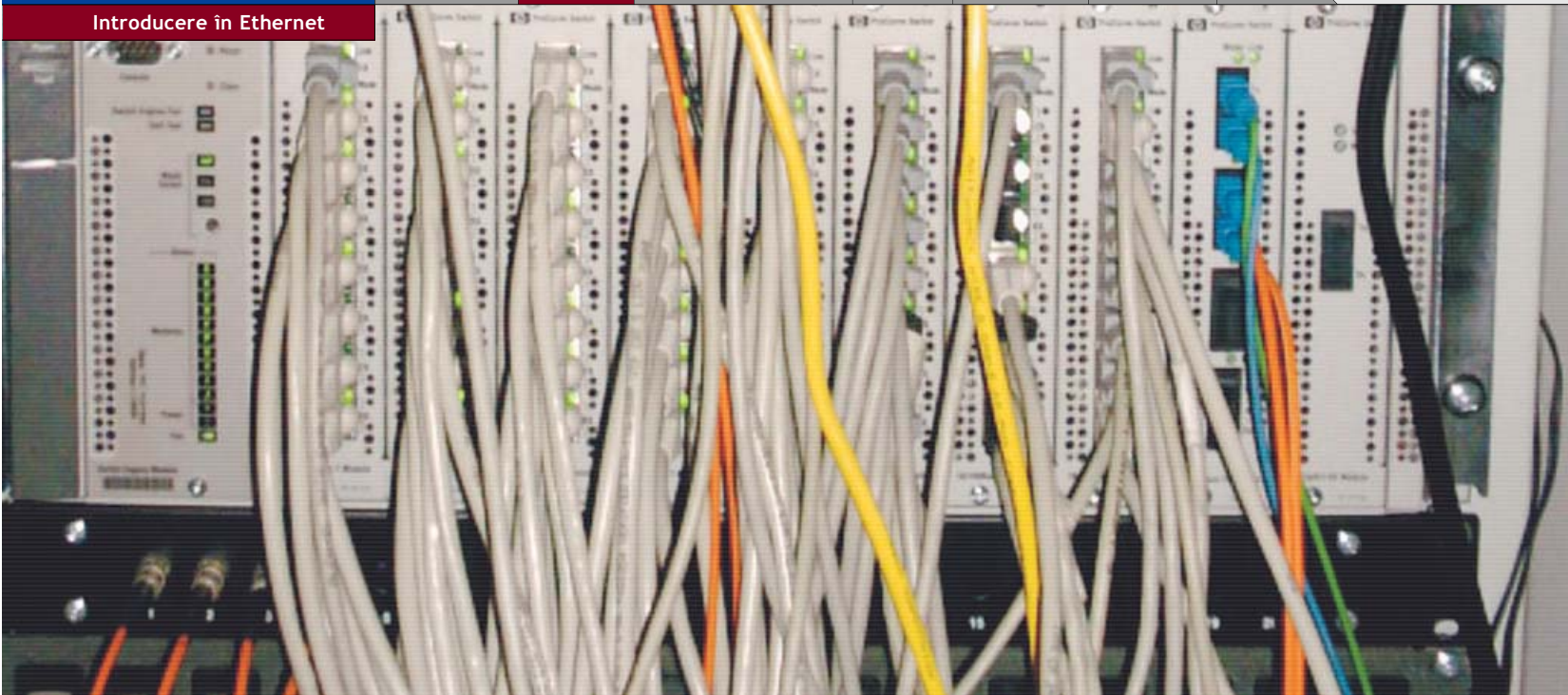


The best performance  
for overclocking



Overclock HT by 60% and PCI Express x16 by 35%





# INTRODUCERE ÎN ETHERNET

## DRUMUL DE LA SURSĂ LA DESTINAȚIE

În ultimii ani, calculatoarele legate în rețele au căpătat o importanță esențială pentru utilizatorul casnic. De fapt, noțiunea de calculator independent, neconectat la o rețea, a devenit exotică.

### ESTE DE ACTUALITATE FAPTUL CĂ ÎN APROAPE

orice domeniu de activitate, de la nivelul corporațiilor cu mii de filiale răspândite în toate colțurile globului până la nivelul utilizatorului final, a crescut nevoia de transmitere de date la distanță cu viteze de transfer din ce în ce mai mari, disponibilitate ridicată și, nu în ultimul rând, cu un nivel înalt de securitate. Rețelele de calculatoare au apărut din necesitatea partajării datelor între mai mulți utilizatori. Cu timpul, acestea, pentru a putea fi utilizate într-un mod mai eficient, au fost conectate împreună prin intermediul unor dispozitive, dând naștere unei rețele mai complexe, de dimensiuni mai mari. O rețea reprezintă un ansamblu de calculatoare interconectate prin intermediul unor medii de comunicare, asigurându-se în acest fel utilizarea în comun de către un număr mare de utilizatori a tuturor resurselor hardware și software de care dispune ansamblul de calculatoare conectate.

### PUȚINĂ ISTORIE

Acum aproape 37 de ani, mai precis pe data de 29 octombrie 1969, prima rețea de largă anvergură, în accepțiune modernă, a luat naștere și a intrat în funcțiune. Se numea ARPANET. A trebuit să mai treacă 14 ani pentru ca protocolul TCP/IP, inima Internetului, așa cum este cunoscut azi, să intre în funcțiune și încă trei ani pentru ca tot ansamblul să devină comercial.

Începuturile Ethernet se pierd în negura vremurilor digitale. Acest proiect s-a născut, la fel ca multe alte proiecte revoluționare, în laboratoarele XEROX Palo Alto Research în 1973. Aceasta este data neoficială de naștere, proiectul fiind testat doar în laborator și având atât limitări de viteză, aproximativ 3Mbps, cât și de adresare, folosind un registru de doar 8 biți.

Șase ani mai târziu, inițiatorul proiectului, Robert Metcalfe, a părăsit compania XEROX pentru a o fonda pe cea care va deveni un lider major al domeniului rețelelor: 3Com. Tot atunci, în 1979, a luat naștere oficial Ethernetul modern, acesta fiind capabil de o viteză de 10Mbps și adresare logică pe 48 de biți. Un an mai târziu acesta a fost standardizat și și-a intrat pe deplin în drepturi, eliminând de-a lungul timpului rivalii TokenRing și ARCNet.

### ȘI CEVA TEORIE

Baza oricărei rețele, indiferent de topologia și modul de interconectare, este modelul OSI. Acesta împarte arhitectura rețelei în șapte straturi piramidale, fiecare nivel constituindu-se pe structura celor inferioare:

1. Nivelul fizic - cuprinde totalitatea echipamentelor hardware care asigură interconectarea, detectarea hardware a coliziunilor și conversia semnalelor electrice sau optice (exemple: placa de rețea, hub, modem).
2. Nivelul de date - acesta este responsabil pentru

transmiterea pachetelor de date în cadrul aceluiasi tronson fizic de rețea, ocupându-se de corecția erorilor și detectarea coliziunilor (exemple: Ethernet, ATM, Frame Relay, PPP; standarde: NDIS, ODI).

3. Nivelul rețea - acesta este responsabil pentru adresarea logică a componentelor de rețea, asigurând conversia lor în adrese fizice și invers. Se ocupă de calcularea destinațiilor pachetelor de date și transmiterea lor, asigurând și corecția transmisiei (exemple: rutare, switching; standarde: IP, IPX, ICMP, BGP, IGMP).

4. Nivelul transport - acesta este nivelul care asigură transportul datelor în funcție de tipul lor (TCP sau UDP), precum și verificarea corectitudinii transmiterii, calcularea sumelor de control și a retransmisiei lor în cazul apariției de probleme (exemple: TCP, UDP, SPX).

5. Nivelul sesiune - acest nivel asigură controlul conexiunilor dintre două computere, asigurând negocierea sesiunilor, asigurarea corecției erorilor, retransmiterea datelor și închiderea conexiunii (exemple: NetBIOS, Samba, NWLink).

6. Nivelul prezentare - aici sunt asigurate conversia datelor furnizate de aplicațiile utilizate în pachete de date capabile a fi interpretate de nivelul de sesiune. Tot aici se efectuează în general și operațiunile de criptare a datelor, existând posibilitatea efectuării acestei operațiuni și pe niveluri inferioare (exemple: SNMP, XDR, TDI, Telnet).

7. Nivelul aplicație - este nivelul final al întregului ansamblu. Aici sunt prezente protocoalele capabile a fi interpretate de aplicațiile folosite de utilizatorul final (exemple: HTML, FTP, POP3, SMTP, IMAP).

Această structurare logică este baza înțelegerii și analizei unei rețele, nu neapărat de tip Ethernet.

### CHIPAMENTE DE REȚEA ȘI TOPOLOGII

Placa de rețea este un ansamblu de circuite integrate, dintre care cele mai importante sunt procesorul efectiv și transceiverul, care conlucrează cu nivelul software înscris în memoria EEPROM în scopul convertirii și interpretării semnalului primit prin intermediul cablului de rețea în cod inteligibil pentru calculator. La calculatorul-sursă, au ca rol convertirea informațiilor sosite pe magistrala de date, sub forma a 8-16-32 biți de date, în semnale electrice/optice, sub forma unei succesiuni de biți care va parcurge cablul de rețea. La calculatorul-destinație are loc procesul invers, înainte de a începe transferul de date, cele două plăci corespondente realizează o negociere asupra parametrilor operației de transfer: protocolul de transfer, viteza de transmitere, sincronizarea și verificarea pachetelor transmise etc. Cele mai cunoscute echipamente de rețea, în afară de plăcile de rețea propriu-zise, sunt hub-urile, switch-urile și routerele.

Hub-ul este cel mai simplu echipament de conectare care, pe lângă posibilitatea de prelungire a unui tronson de rețea, mai oferă și o amplificare a semnalului electric, dar nu permite un volum mare al traficului de date, iar eficiența lui este redusă de incapacitatea de a recunoaște identitatea unei plăci de rețea prin intermediul adresei MAC, acesta fiind un echipament de nivel 1.

Switch-ul este o altă soluție pentru extinderea unei rețele. Aceasta permite în plus față de un hub un control mai bun al traficului de date, deoarece folosește o tehnică de memorare a adreselor MAC din rețea, prin care ține minte care este calea pe care un pachet de date trebuie să o urmeze pentru a ajunge la calculatorul destinație. În general acestea sunt echipamente de nivel 2, existând și switch-uri de nivel 3, care pot asigura suplimentar un control al traficului, al adreselor IP și al pachetelor.

Router-ul este cel mai evoluat echipament pentru rețea întâlnit în configurațiile curente deoarece nu numai că recunoaște traseul ce trebuie urmat de un pachet, ci și tipul de protocol de transmitere și care din căile posibile este cea mai potrivită, în funcție de încărcarea rețelei. Poarta de interconectare elimină unele probleme de incompatibilitate prin modificarea pachetelor sosite dintr-o rețea și prin eliminarea componentelor legate de protocol din rețeaua-sursă, după care reface datele conform cerințelor protocoalelor din rețeaua unde trebuie să ajungă datele. Acesta este un echipament nativ de nivel 3, existând soluții care pot controla transmiterea datelor până la nivel de aplicație.

Topologia unei rețele a evoluat de-a lungul timpului, existând în acest moment practic doar două modele standard. Modelul bus, cel mai vechi, are marele dezavantaj că defectarea unui singur echipament de rețea duce la segmentarea ei în două părți distincte, fiind folosit doar acolo unde nu există posibilități de modificare a structurii. Cel mai cunoscut și utilizat mod de conectare este cel de tip stea, cu variantele lui multiple, precum cea arborescentă. În rest, mai există soluții de tip plasă, inel (reminiscentă a arhitecturii TokenRing) sau cea care asigură interconectarea fiecărui nod.

### PROTOCOALELE DE REȚEA

Protocoalele sunt reguli și proceduri de comunicare. Întreaga operație de transmitere a datelor prin rețea trebuie să fie împărțită în etape distincte, în fiecare etapă având loc acțiuni specifice, care nu se mai pot repeta într-o altă etapă. Protocoalele de rețea asigură așa-numitele servicii de conectări. Acestea se ocupă cu informațiile de adresare și routare, cu verificarea erorilor și cu cererile de retransmisie. De asemenea, protocoalele de rețea definesc regulile de comunicație în anumite medii de rețea, cum ar fi Ethernet sau Token Ring. Cele mai folosite protocoale sunt: TCP/IP, NetBEUI, X.25, IPX/SPX etc. Într-o rețea, trebuie să conlucreze mai multe protocoale pentru a asigura pregătirea, transferul, recepționarea și procesarea datelor. Calculatoarele ce transmit și primesc date folosesc protocoalele pentru fragmentarea datelor în pachete, adăugarea informațiilor de adrese pachetelor, pregătirea pachetelor în vederea transmisiei, preluarea pachetelor de pe cablu, copierea și reasamblarea datelor din pachete și transferul datelor reasamblate în calculator.

### STRUCTURA UNUI PACHET

Pachetele pot conține mai multe tipuri de date: informații (mesaje sau fișiere), diverse tipuri de date și comenzi de control pentru calculator și codurile de control al sesiunii. Componentele unui pachet sunt grupate în trei mari secțiuni: antet, date și postambul.

Antetul conține un semnal de atenționare, care indică faptul că se transmite un pachet de date, adresa-sursă, adresa destinație și informații de ceas pentru sincronizarea transmisiei.

Datele reprezintă informațiile care se transmit. Această componentă poate avea dimensiuni diferite, între 512B și 4KB, în funcție de rețea.

Postambulul depinde de protocolul utilizat. De obicei aici se găsește o componentă de verificare a erorilor, numită CRC.

### ADRESAREA PACHETELOR

Majoritatea pachetelor din rețea sunt adresate unui anumit calculator. Fiecare placă de rețea "vede" toate pachetele transmise pe segmentul său de cablu, însă atenționează calculatorul doar în cazul în care adresa-destinație din antetul pachetului corespunde cu adresa sa. În afară de acest tip de adresare, mai poate fi folosită și o

adresare prin difuzie, ceea ce presupune adresarea pachetelor tuturor calculatoarelor din rețea. Adresarea prin difuzie este folosită de unele protocoale specializate precum ARP, NetBEUI etc. În cazul rețelelor mari, care oferă mai multe rute de comunicație, componentele de conectivitate și de comutare ale rețelei folosesc informația de adresă a pachetului pentru a determina cea mai bună cale pentru transmiterea acesteia.

### DETECTAREA ERORILOR

Problema detectării erorilor constă în semnalarea sosirii la destinatar a unui bit de valoare "1", atunci când el a fost emis de valoare "0", și invers.

Eroarea este detectată în felul următor: se utilizează ca metodă de control adăugarea unui singur bit, care are valoarea 1 dacă numărul de biți de 1 din codul inițial este impar, respectiv are valoarea 0 dacă numărul de biți de 1 din codul inițial este par. Pentru litera "A" codul binar este 0100.0001, iar bitul de paritate este de valoare 0. Deci pe linia de transmitere va circula cuvântul de cod cu următorii 9 biți: 0100.0001.0.

La recepție, dacă a apărut o singură eroare, de exemplu afectând ultimul din cei 8 biți ai mesajului de date, se va primi cuvântul de cod eronat 0100.0000.0. Calculatorul destinat reface bitul de paritate, care este determinat la recepție ca fiind de valoare 1, deci există o eroare în mesajul recepționat. Drept urmare calculatorul destinat va cere retransmiterea cuvântului de cod care a sosit eronat. Un cod detector de erori cu lungimea de  $b+1$  biți poate detecta un număr  $b$  de erori.

### CORECTAREA ERORILOR

Odată eroarea detectată, protocoalele de rețea trebuie să asigure destinatarul că informația primită este corectă, adică să permită, prin anumite metode, corectarea erorii semnalate. Metoda cea mai simplă o constituie retransmiterea pachetului de biți care conține eroarea. Metoda nu se poate însă folosi dacă transmiterea este fără mesaje de confirmare, caz în care sursa nu are cum să știe că mesajul nu a ajuns la destinatar sau că este eronat.

Corectarea automată se face prin adăugarea mai multor biți de control care să permită detectarea poziției bitului transmis eronat. Odată stabilită poziția, este clar că bitul respectiv are altă valoare decât cea recepționată și cum mesajul este compus doar din 0 și 1, corectarea se poate face imediat și este evidentă. Un cod corector de erori cu lungimea de  $2b+1$  biți poate corecta un număr de  $b$  biți eronați.

### CONCLUZIE

Motivul principal pentru care Ethernet-ul este de departe cel mai popular tip de rețea din lume este că poate interconecta calculatoare pe o distanță relativ restrânsă. Evoluția acesteia este departe de a fi încheiată, cursa spre distanțe și viteze mai mari continuă. Dar despre toate acestea, într-un număr viitor.

Gabriel Mitran  
Dorian Prodan



# CATEGORIA GREA

## DOUĂ CREIERE FIERBINȚI

Este destul de clar că viitorul aparține procesoarelor cu mai multe nuclee, primii pași fiind făcuți în urmă cu aproape un an de către principalii competitori pe acest segment de piață, AMD și Intel, cel din urmă deja lansând cea de-a doua generație dual core.

**SE PARE CĂ AMBII CONCURRENTI AU AJUNS LA** o limită care nu le permite să mai crească frecvența de funcționare a produselor lor. Pe de o parte, AMD nu a reușit trecerea barierei psihologice de 3GHz, cel puțin în mod oficial, iar de cealaltă parte Intel s-a rezumat în a nu mai lansa un procesor tactat la 4GHz, deși la un moment dat fusese anunțat, cel mai "rapid" rămânând încă modelul Pentium 4 670, ce rulează la 3.8GHz. Din observațiile personale, problema celor de la AMD o reprezintă actuala structură internă a nucleelelor, care nu mai permite ridicarea frecvențelor de tact, în timp ce Intel este ținută în loc de sistemele de răcire convenționale pe aer, care nu fac față la frecvențe de peste 4GHz. Calea de compromis o reprezintă procesoarele cu două nuclee tactate la o frecvență inferioară, dar care, ajutate de un software pe măsură care să le poată utiliza pe amândouă, oferă performanțe mai ridicate decât corespondentele single core.

În urmă cu aproape un an, și-au făcut apariția primele modele cu două nuclee, deschizătorul de drumuri fiind Intel cu seria Pentium D 8xx, urmat la scurt timp de AMD cu modelele Athlon64 X2. Ultimul pas pe acest plan a fost făcut de Intel prin lansarea seriei Pentium D 9xx la sfârșitul anului trecut. Dacă în decursul anului 2005 disponibilitatea procesoarelor Dual Core a lăsat de dorit, acum aceste modele au ajuns pe rafturile magazinelor într-un număr ridicat. Cum se putea prezenta mai bine noua serie Pentium D

9xx decât într-un test comparativ al soluțiilor cu două nuclee? Am decis că este momentul să aducem în prim-plan un număr cât mai mare de astfel de produse. Pentru a putea fi comparate și cu modelele cu un singur nucleu, am invitat la test și cele mai rapide astfel de soluții: AMD Athlon64 FX-57 și Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.73.

### PLATFORME HARDWARE

Componentele comune celor două platforme, AMD și Intel, au fost harddisk-ul de capacitate 80GB ATA100, sursa de alimentare Tagan de 550W și bineînțeles acceleratorul grafic, cel mai rapid la ora actuală, ATI Radeon X1900XTX cu 512MB GDDR3. Pentru procesoarele AMD am utilizat placa de bază MSI K8N Diamond cu chipset NVIDIA nForce4 SLI, pe care am scris ultima versiune de BIOS. Am decis să alegem un kit de memorii Gell dual channel format din două baghete de 512MB DDR400, care au funcționat la timpii de acces 2/3/3/6 1T. De cealaltă parte, în tabăra Intel, am ales o placă de bază Gigabyte G1 Turbo motorizat de chipset-ul Intel 975X + ICH7R. Inițial am încercat utilizarea unui model de placă bazată tot pe chipset nForce4 SLI, dar nici cu ultimele update-uri de BIOS nu am reușit pornirea sistemului cu procesoarele Intel Pentium D 9xx. Cele două module de memorie GeIL DDR2 de 512MB au fost tactate la 667MHz, iar timpii de acces setați la 4/4/4/12 1T.

### PROCEDURA DE TESTARE

Ca sistem de operare am folosit Windows XP Professional SP2 instalat pe o partiție de 8GB formatată NTFS. A urmat instalarea driverelor plăcilor de bază, nForce4 6.70 pentru AMD, respectiv 7.2.2.1006 pentru platforma Intel, și Catalyst 6.2, care a pus în funcțiune acceleratorul grafic. În prealabil am setat manual din BIOS timpii de acces ai memoriilor, frecvența externă a procesoarelor (HTT/FSB) și am dezactivat tehnologiile de reducere a frecvenței acestora. Testele au fost împărțite în jocuri și aplicații, fiecare categorie contribuind în mod egal la calcularea notei finale. Programele care știu să beneficieze de al doilea nucleu al procesorului au avut o pondere mai mare la calcularea notei finale. Unul dintre acestea a fost 3DMark06, participantă la categoria jocuri alături de Far Cry, DOOM 3 și Half Life 2. Acestea trei au fost rulate la setări de calitate minimă în rezoluția 640x480 pixeli. Pentru a pune în evidență performanțele procesoarelor la rularea simultană a mai multor aplicații, am apelat la două astfel de teste din PCMark05: Multithreading 1 și Multithreading 3. De asemenea, am rulat obișnuitul test de arhivare al directorului I386 în timp ce în fundal se derula o scanare a sistemului cu antivirusul Kaspersky.

### INTEL PENTIUM D 9XX

Noua serie de procesoare Pentium D ce poartă indicativul 9 a fost anunțată cu ceva timp în urmă,



mai exact în timpul târgului IDF din vara anului trecut, iar lansarea efectivă a avut loc în decembrie 2005, când pe piață și-a făcut apariția modelul de top, Pentium 955 Extreme Edition. La începutul acestui an gama a fost completată cu restul modelelor anunțate în prealabil, Pentium D 920, 930, 940 și 950. La baza acestora stă nucleul denumit Presler, construit pe platforma NetBurst apărută o dată cu procesorul Pentium 4, însă arhitectura internă este diferită față de cea a modelelor anterioare. Principalele modificări le constituie trecerea la procesul de fabricație pe 65nm, cantitate de memorie cache L2 care totalizează 4MB, și bineînțeles, prezența a două nuclee separate (Cedar Mill) care, împreună, formează core-ul Presler. De asemenea, Intel a decis că este momentul activării tehnologiei de virtualizare în procesoarele sale din noua serie, tehnologie de care s-a tot discutat în ultimii ani. Trecerea la procesul de fabricație pe 65nm are principalul avantaj al reducerii cantității de căldură degajate, iar astfel este posibilă utilizarea unor frecvențe de tact ceva mai ridicate. Acest aspect s-a concretizat prin lansarea modelelor Pentium D 950 și 955 Extreme Edition, primul tactat la 3.4GHz, iar al doilea la 3.46GHz.

O modificare, majoră aș putea spune, beneficiază pentru Intel o reprezintă utilizarea a două pastile de siliciu separate, spre deosebire de nucleul Smithfield, ce motorizează familia Pentium D 8xx, care ascunde toată structura dual core sub același acoperiș. În acest fel crește numărul final de procesoare funcționale obținute dintr-un singur waffer. Dacă în cazul nucleului Smithfield unul dintre core-uri era defect sau doar un subsansamblu al acestuia, automat era înlăturat și cel bun, fiind prezent pe aceeași pastilă.

Noua familie de procesoare folosește același Socket LGA775, dar în momentul lansării erau recunoscute doar de plăcile de bază motorizate de chipset-ul Intel 975X. Ulterior, mai mulți producători de plăci de bază au lansat versiuni de BIOS care aduc suport pentru Pentium D 9xx și pe platformele mai vechi bazate pe Intel 945 și Intel 955X. Din punctul de vedere al consumului de curent, trecerea la 65nm nu a avut un impact semnificativ, modelele 940, 950 și 955EE având un TDP de 130W, iar modelele inferioare 920 și 930, 95W. Din practică am tras concluzia că și noua familie de procesoare se încinge la fel de mult ca și precedenta, soluțiile de răcire standard reușind cu greu să facă față cantității de căldură degajate.

Modelul de top, Pentium 955 Extreme Edition, pe lângă că este cel mai rapid dual core de la Intel până acum, folosește o frecvență a FSB-ului de 266MHz (1066MHz Quad-bumped) și include tehnologia Hyper-Threading aplicată ambelor core-uri. Sistemul de operare recunoaște astfel nu mai puțin de patru nuclee, fiind alături de Pentium D 840 singurele procesoare de acest gen.

#### AMD ATHLON64 X2

Din această primă familie de procesoare dual core de la AMD fac parte cinci modele cu frecvențe de tact cuprinse între 2GHz și 2.4GHz. Acestea au la bază două tipuri de nuclee diferite: Toledo și Manchester, deosebite de cantitatea de memorie cache L2: 2MB (2x1024KB), respectiv 1MB (2x512KB). Practic ele își au rădăcinile în modelele single core San Diego și Venice, care cu ușurință pot fi puse să lucreze în paralel, AMD anticipând cu succes trecerea la dual core în momentul demarării proiectului Athlon64, proiectându-le ca atare. Ca și în cazul Intel cu nucleul Smithfield, și acestea două de la AMD sunt integrate într-o singură pastilă de siliciu construită în procesul tehnologic de 90nm. Ambele nuclee împart același controller de memorie și controller Hyper Transport, AMD reușind astfel să evite încărcarea liniilor de comunicație cu northbridge-ul și modulele de memorie. Legătura dintre cele două controllere amintite mai sus și nuclee se realizează printr-un canal de comunicație denumit "Crossbar Switch".

Din gama procesoarelor Athlon64 X2 fac parte modelele bazate pe nucleul Manchester 4200+ și 4600+ tactate la 2.2GHz, respectiv 2.4GHz. Sub nucleul Toledo se ascund modelele 4400+ și 4800+, care au o cantitate dublă de memorie cache L2 față de precedentele două. Chiar dacă dispune de 2x512MB cache L2, modelul X2 3800+ are la bază totuși nucleul Toledo, dar cu o parte din această memorie dezactivată și este tactat la 2GHz.

Chiar dacă nu face parte din familia de procesoare Athlon64 X2, modelul FX-60 este ultimul venit în tabăra AMD și este primul dual core din gama sa. Fiind adresat entuziaștilor și pasionaților de overclocking, se deosebește de celelalte procesoare AMD prin faptul că are multiplicatorul deblocat. Athlon64 FX-60 lucrează la 2.6GHz, dispune de un total de 2MB cache L2, include setul de instrucțiuni SSE3 și controller-ul de memorie ce permite rularea cu memoriile nativ la DDR500, aceste ultime două facilități fiind prezente de altfel la toate modelele X2.

Până la apariția viitoarelor procesoare pe Socket AM2, ce aduc suport pentru memoriile DDR2, AMD nu a mai anunțat alt model dual core, cele care se află în momentul de față pe piață încheind cu succes era DDR.

#### CONCLUZIE

Actuala structură a procesoarelor Intel Pentium D 9xx s-a dovedit a fi mai performantă decât precedenta bazată pe Smithfield și, totodată, ceva mai rece, dar păstrând totuși un nivel ridicat al cantității de căldură degajate, situat peste cel al produselor AMD.

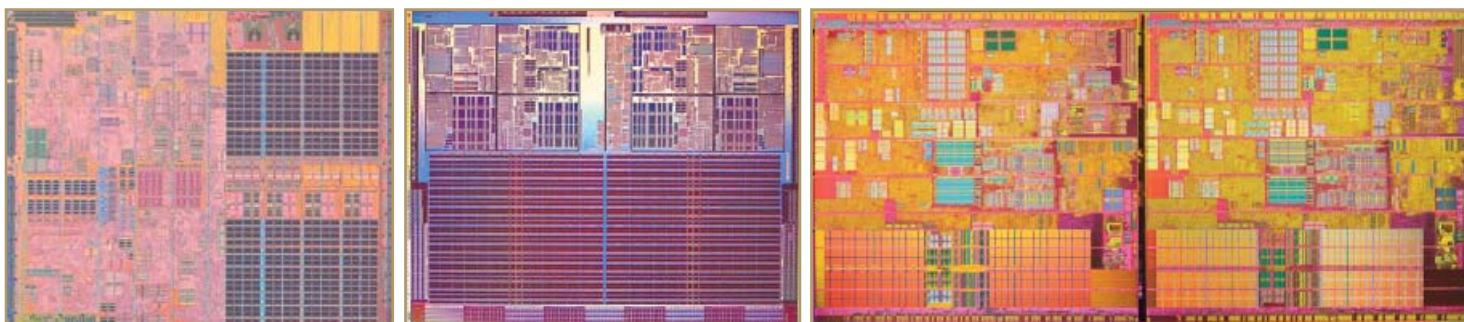
Din tabelul final putem vedea cum în jocuri procesoarele AMD sunt încă pe val, deschizătorul de gamă 3800+ fiind mai rapid decât modelul Pentium D 930, care rulează la o frecvență cu 50% mai mare (3GHz). Intel își ia revanșa în aplicațiile multithreading simulate cu o serie de teste din suita PCMark05. În testul Multithreading 3 File Encryption, putem vedea cum Pentium 955 EE este de cel puțin două ori mai rapid decât modelul de top de la AMD FX-60 grație celor patru nuclee recunoscute de sistemul de operare. Chiar dacă a dispus de tehnologia Hyper-Threading, procesorul Pentium Extreme Edition 3.73 a ocupat la final penultimul loc din cauza prestației slabe în aplicații multithreading. În programele și jocurile actuale procesoarele single core, precum cel amintit mai sus și Athlon64 FX-57, reușesc chiar să depășească modelele dual core în unele cazuri.

Un atu foarte important pe care Intel îl are de partea sa este prețul produselor dual core și mai ales al celor de început de gamă precum Pentium D 920 și 930. Mai mult, la orizont a apărut un nou model bazat pe nucleul Smithfield, Pentium D 805, care în momentul de față este o soluție-buget dual core, tactat la 2.66GHz.

Din punerea față în față a modelelor Pentium D 930 și Pentium D 830 putem vedea cum noua structură internă denumită Presler este în medie cu 4-5% mai rapidă, poate și datorită cantității de memorie cache L2 dublată, nu doar noii arhitecturi.

În momentul de față nu există multe aplicații care să pună în valoare prezența celui de-al doilea nucleu al procesorului, un exemplu concret fiind jocurile. Situația însă se va schimba în următorii ani și, cu siguranță, viitorul sistem de operare de la Microsoft plănuiește să apară la sfârșitul anului va fi optimizat pentru multithreading.

Stefan Matei

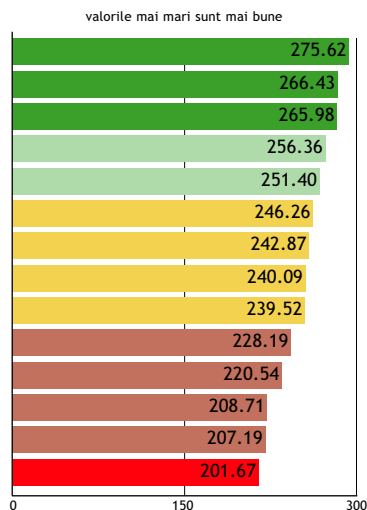


➤ Dacă în cazul procesoarelor Pentium D 8xx nucleul Smithfield (dreapta) este compus din două pastile identice lipite una de alta, modelul Pentium D 9xx (Presler) este format din două pastile separate, Cedar Mill (stânga). Între cele două modele Intel se află nucleul Toledo, corespunzător procesoarelor Athlon64 X2 cu 2MB cache L2.

## Rezultate teste procesoare dual-core

### Far Cry 640x480

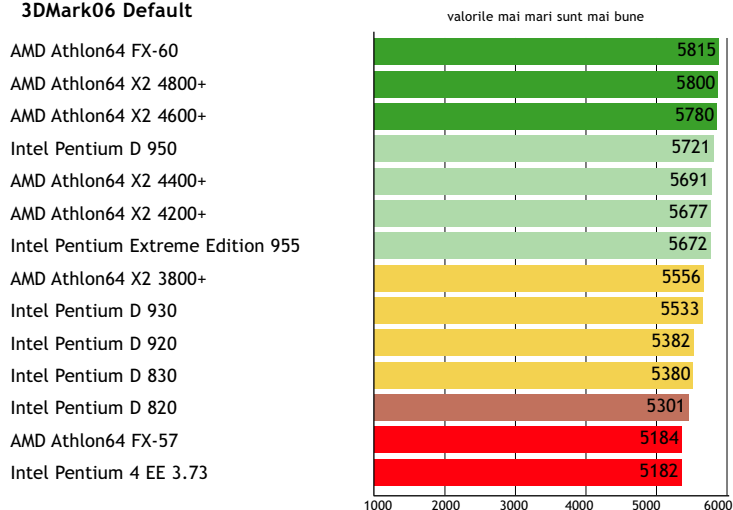
AMD Athlon64 FX-60	275.62
AMD Athlon64 FX-57	266.43
AMD Athlon64 X2 4800+	265.98
AMD Athlon64 X2 4600+	256.36
AMD Athlon64 X2 4400+	251.40
Intel Pentium Extreme Edition 955	246.26
AMD Athlon64 X2 4200+	242.87
Intel Pentium D 950	240.09
Intel Pentium 4 EE 3.73	239.52
AMD Athlon64 X2 3800+	228.19
Intel Pentium D 930	220.54
Intel Pentium D 830	208.71
Intel Pentium D 920	207.19
Intel Pentium D 820	201.67



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

### 3DMark06 Default

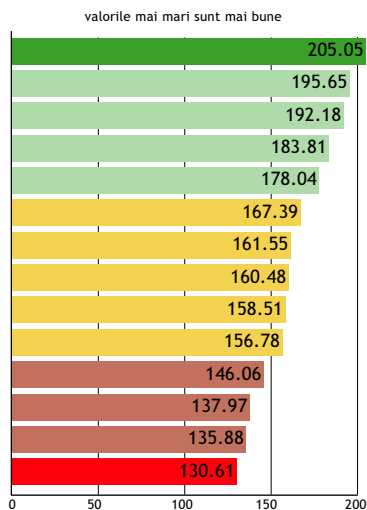
AMD Athlon64 FX-60	5815
AMD Athlon64 X2 4800+	5800
AMD Athlon64 X2 4600+	5780
Intel Pentium D 950	5721
AMD Athlon64 X2 4400+	5691
AMD Athlon64 X2 4200+	5677
Intel Pentium Extreme Edition 955	5672
AMD Athlon64 X2 3800+	5556
Intel Pentium D 930	5533
Intel Pentium D 920	5382
Intel Pentium D 830	5380
Intel Pentium D 820	5301
AMD Athlon64 FX-57	5184
Intel Pentium 4 EE 3.73	5182



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

### Half Life 2 640x480

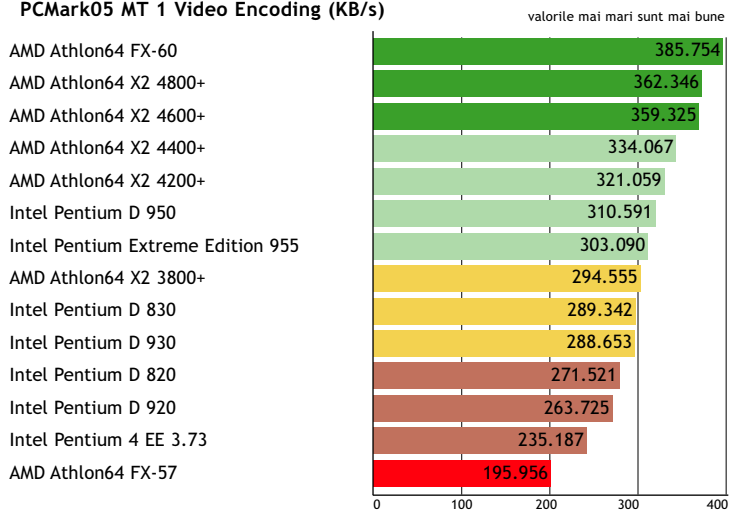
AMD Athlon64 FX-60	205.05
AMD Athlon64 X2 4800+	195.65
AMD Athlon 64 FX-57	192.18
AMD Athlon64 X2 4400+	183.81
AMD Athlon64 X2 4600+	178.04
AMD Athlon64 X2 4200+	167.39
Intel Pentium Extreme Edition 955	161.55
Intel Pentium D 950	160.48
Intel Pentium 4 EE 3.73	158.51
AMD Athlon64 X2 3800+	156.78
Intel Pentium D 930	146.06
Intel Pentium D 920	137.97
Intel Pentium D 830	135.88
Intel Pentium D 820	130.61



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

### PCMark05 MT 1 Video Encoding (KB/s)

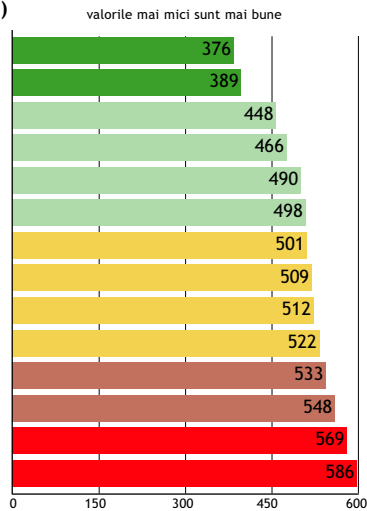
AMD Athlon64 FX-60	385.754
AMD Athlon64 X2 4800+	362.346
AMD Athlon64 X2 4600+	359.325
AMD Athlon64 X2 4400+	334.067
AMD Athlon64 X2 4200+	321.059
Intel Pentium D 950	310.591
Intel Pentium Extreme Edition 955	303.090
AMD Athlon64 X2 3800+	294.555
Intel Pentium D 830	289.342
Intel Pentium D 930	288.653
Intel Pentium D 820	271.521
Intel Pentium D 920	263.725
Intel Pentium 4 EE 3.73	235.187
AMD Athlon64 FX-57	195.956



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

### Arhivare WinACE (scan antivirus) (s)

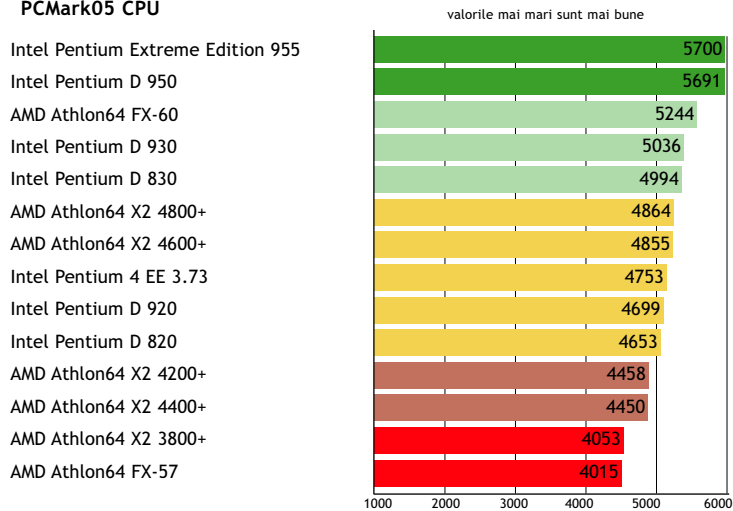
AMD Athlon64 FX-60	376
AMD Athlon64 X2 4800+	389
AMD Athlon64 FX-57	448
AMD Athlon64 X2 4600+	466
AMD Athlon64 X2 4200+	490
AMD Athlon64 X2 4400+	498
Intel Pentium Extreme Edition 955	501
Intel Pentium D 950	509
AMD Athlon64 X2 3800+	512
Intel Pentium D 930	522
Intel Pentium 4 EE 3.73	533
Intel Pentium D 920	548
Intel Pentium D 830	569
Intel Pentium D 820	586



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

### PCMark05 CPU

Intel Pentium Extreme Edition 955	5700
Intel Pentium D 950	5691
AMD Athlon64 FX-60	5244
Intel Pentium D 930	5036
Intel Pentium D 830	4994
AMD Athlon64 X2 4800+	4864
AMD Athlon64 X2 4600+	4855
Intel Pentium 4 EE 3.73	4753
Intel Pentium D 920	4699
Intel Pentium D 820	4653
AMD Athlon64 X2 4200+	4458
AMD Athlon64 X2 4400+	4450
AMD Athlon64 X2 3800+	4053
AMD Athlon64 FX-57	4015



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

Pune-ți centura

și trăiește senzația celor **2ms** timp de răspuns



## Monitor BenQ FP93G X LCD



**19** Inch

1280x1024  
**SXGA**

Brightness  
**300** cd/m<sup>2</sup>

Contrast  
**700:1**

# BenQ

Enjoyment Matters

BenQ.ro

## AMD Athlon64 X2 3800+

1254 Lei  
1459 Lei36 luni  
36 luniISA Hardware  
Best Computers / Diverta

Mezinul clasei dual core al celor de la AMD este modelul 3800+, ale cărui nuclee sunt tactate la 2GHz.

o capacitate de overclocking excelentă, 2550MHz fiind limita sa maximă la Vcore 1.4V.

## PERFORMANȚE

În aplicații 3D a avut un comportament bun, reușind să depășească în 3DMark06 modelul Athlon64 FX-57 cu un scor de 5556 de puncte. X2 3800+ a dat dovadă de

## CONCLUZIE

Athlon64 X2 3800+ va atrage cu siguranță pasionații overclocking-ului și utilizatorii care sunt în căutarea unui procesor cu două nuclee ceva mai ieftin.

Frecvență: 2.0GHz · Nucleu: Toledo · Cache L1: 2x128KB · Cache L2: 2x512KB  
TDP: 89W · Instrucțiuni: MMX, SSE, SSE2, SSE3, 3DNow!, x86-64 · Tehnologie de fabricație: 90nm SOI

77.68

## AMD Athlon64 X2 4400+

2435 Lei  
2564 Lei36 luni  
36 luniISA Hardware  
Ultra PRO Computers

Modelul X2 4400+ are o frecvență de funcționare de 2.2GHz și se deosebește de modelul 4200+ prin cantitatea dublă de memorie cache de nivel secund, 2x1024MB.

modelul 4400+ fiind ceva mai rapid decât 4600+ tactat la 2.4GHz. În overclocking ne-am oprit cu frecvența la 2508MHz, viteză la care 3DMark06 a raportat 5857 de puncte.

## PERFORMANȚE

Din rezultate se observă că DOOM 3 și Half Life 2 sunt mai dependente de cache-ul L2 decât de frecvență,

## CONCLUZIE

Fanii AMD au la dispoziție modelul 4400+ ca soluție-buget a procesoarelor cu 2MB cache L2.

Frecvență: 2.2GHz · Nucleu: Toledo · Cache L1: 2x128KB · Cache L2: 2x1024KB  
TDP: 110W · Instrucțiuni: MMX, SSE, SSE2, SSE3, 3DNow!, x86-64 · Tehnologie de fabricație: 90nm SOI

84.74

## AMD Athlon64 X2 4800+

3074 Lei  
3461 Lei36 luni  
36 luniBest Computers / Diverta  
Ultra PRO Computers

AMD încearcă cucerirea coroanei de cel mai rapid procesor al momentului cu modelul X2 4800+, ce rulează la 2.4GHz și dispune de câte 1MB cache L2 pentru fiecare nucleu.

lucru observat în special în cele două teste de arhivare cu WinACE. În 3DMark06 a obținut un scor remarcabil, 5800 de puncte.

## PERFORMANȚE

Frecvența și cantitatea mare de cache de nivel secund și-au pus amprenta asupra performanțelor,

## CONCLUZIE

Alături de Athlon FX-60, modelul X2 4800+ se prezintă ca o soluție high end adresată entuziaștilor cu buzunare adânci.

Frecvență: 2.4GHz · Nucleu: Toledo · Cache L1: 2x128KB · Cache L2: 2x1024KB  
TDP: 110W · Instrucțiuni: MMX, SSE, SSE2, SSE3, 3DNow!, x86-64 · Tehnologie de fabricație: 90nm SOI

91.73

## AMD Athlon64 FX-60



4569 Lei

36 luni

ISA Hardware

Câștigătorul testului este Athlon64 FX-60, care rulează la 2.6GHz, dispune în total de 2MB de memorie cache L2 și al cărui multiplicator este deblocat.

5815 puncte în 3DMark06. Prin overclocking am reușit să creștem frecvența de funcționare, în regim stabil de lucru, până în jurul valorii de 2.85GHz.

## PERFORMANȚE

Scorurile obținute în jocuri sunt fabuloase, 275 de cadre pe secundă în Far Cry la rezoluția 1280x1024 și

## CONCLUZIE

Athlon64 FX-60 devine liderul în materie de performanță pe piața procesoarelor x86.

Frecvență: 2.6GHz · Nucleu: Toledo · Cache L1: 2x128KB · Cache L2: 2x1024KB  
TDP: 110W · Instrucțiuni: MMX, SSE, SSE2, SSE3, 3DNow!, x86-64 · Tehnologie de fabricație: 90nm SOI

95.64

## Intel Pentium D 950



2666 Lei  
3011 Lei

36 luni  
36 luni

ASBIS România  
Ultra PRO Computers

Unul dintre cele mai rapide procesoare dual core de la Intel este modelul Pentium D 950, care dispune de un total de 4MB cache L2.

### PERFORMANȚE

În jocuri s-a luptat cu modelele inferioare de la AMD, totuși adevărata performanță și-o etalează în testele multithreading prezente în

PCMark05. Sistemul de răcire a făcut cu greu față cantității de căldură degajate de cei 376 de milioane de tranzistori.

### CONCLUZIE

Pentium D 950 dispune de o mare putere de procesare, care însă nu este pusă în valoare de majoritatea aplicațiilor actuale.

Frecvență: 3.4GHz · Nucleu: Presler · Cache L1: 2x28KB · Cache L2: 2x2048KB · TDP: 130W · Instrucțiuni: MMX, SSE, SSE2, SSE3, EM64T · Tehnologie de fabricație: 65nm

85.44

## Intel Pentium D 830



1331 Lei  
1307 Lei

36 luni  
36 luni

ASBIS România  
Best Computers / Diverta

Pentium D 830 face parte din precedenta generație de procesoare dual core de la Intel construită pe baza tehnologiei de 90nm.

### PERFORMANȚE

În majoritatea testelor a avut un comportament mai slab decât cel al contracandidatelor din tabăra AMD. La performanțe poate fi comparat cu

modelul Pentium D 920. În testul de overclocking am ajuns cu frecvența la 3260MHz corespunzător unui FSB de 233MHz, setări la care Far Cry rula la peste 225 de cadre pe secundă.

### CONCLUZIE

Per ansamblu, nivelul performanțelor este acceptabil pentru un procesor apărut de aproape un an de zile.

Frecvență: 3.0GHz · Nucleu: Smithfield · Cache L1: 2x28KB · Cache L2: 2x1024KB · TDP: 130W · Instrucțiuni: MMX, SSE, SSE2, SSE3, EM64T · Tehnologie de fabricație: 90nm

76.37

## Intel Pentium D 920



1040 Lei  
1247 Lei

36 luni  
36 luni

ASBIS România  
Ultra PRO Computers

Deschizătorul seriei Pentium D 9xx este modelul tactat la 2.8GHz. Pastila de siliciu ascunde aceiași 4MB cache L2 prezenți și la modelul 950, împărțiți în mod egal pentru cele două nuclee.

### PERFORMANȚE

Dacă ar fi să luăm în considerare doar scorurile din 3DMark06 (5382) și

PCMark05 (4699), observăm că Pentium D 920 este mai rapid decât FX-57.

### CONCLUZIE

Luând în considerare prețul relativ redus al lui Pentium D 920, putem prevedea că acesta va fi o soluție-buget pe piața procesoarelor dual core.

Frecvență: 2.8GHz · Nucleu: Presler · Cache L1: 2x28KB · Cache L2: 2x2048KB · TDP: 95W · Instrucțiuni: MMX, SSE, SSE2, SSE3, EM64T · Tehnologie de fabricație: 65nm

75.18

## Intel Pentium Extreme Edition 955



4119 Lei

36 luni

ASBIS România

Vârful de gamă al actualelor procesoare Intel Pentium este modelul Extreme Edition 955. Acesta utilizează bus-ul de 266MHz, iar cele două nuclee fizice includ și tehnologia Hyper-Threading.

### PERFORMANȚE

Cele patru nuclee văzute de sistemul de operare au fost puse în evidență

în testele din PCMark05, unde scorurile raportate au fost cu mult peste media celorlalte concurențe.

### CONCLUZIE

Utilizatorii entuziaști au în momentul de față mai multe opțiuni în ceea ce privește alegerea procesorului, Pentium Extreme Edition 955 fiind o soluție deosebită.

Frecvență: 3.46GHz · Nucleu: Presler · Cache L1: 2x28KB · Cache L2: 2x2048KB · TDP: 130W · Instrucțiuni: MMX, SSE, SSE2, SSE3, EM64T, Hyper-Threading · Tehnologie de fabricație: 65nm

89.97

	AMD Athlon64 FX-60	AMD Athlon64 X2 4800+	Intel Pentium EE 955	AMD Athlon64 X2 4600+	Intel Pentium D 950	AMD Athlon64 X2 4400+	AMD Athlon64 X2 4200+
Distribuitor	ISA Hardware	Ultra PRO Computers Best Computers / Diverta	ASBIS România	ISA Hardware Best Computers / Diverta	ASBIS România Ultra PRO Computers	ISA Hardware Ultra PRO Computers	ISA Hardware RC Computers
Preț	4569 Lei	3461 Lei	4119 Lei	2778 Lei	3011Lei	2564 Lei	1520 Lei
<b>Detalii tehnice</b>							
Frecvență	2.6GHz	2.4GHz	3.46GHz	2.4GHz	3.4GHz	2.2GHz	2.2GHz
Cache L1	2x128KB	2x128KB	2x28KB	2x128KB	2x28KB	2x128KB	2x128KB
Cache L2	2x1024KB	2x1024KB	2x2048KB	2x512KB	2x2048KB	2x1024KB	2x512KB
FSB/HTT	200	200	266	200	200	200	200
Multipliator	13x	12x	13x	12x	17x	11x	11x
Nucleu	Toledo	Toledo	Presler	Manchester	Presler	Toledo	Manchester
Tehnologie de fabricație	90nm SOI	90nm SOI	65nm	90nm SOI	65nm	90nm SOI	90nm SOI
Revizie	JH-E6	JH-E6	B1	BH-E4	B1 (SL94P)	JH-E6	BH-E4
Thermal Design Power	110W	110W	130W	110W	130W	110W	89W
<b>Rezultate teste</b>							
Far Cry 640x480	275.62	265.98	246.26	256.36	240.09	251.4	242.87
DOOM 3 640x480	154.8	150.1	128.7	142.3	131.4	142.2	134.8
Half Life 2 640x480	205.05	195.65	161.55	178.04	160.48	183.81	167.39
3DMark06 Default	5815	5800	5672	5780	5721	5691	5677
PCMark05 CPU	5244	4864	5700	4855	5691	4450	4458
PCMark05 MT1 Video Encoding (KB/s)	385.754	362.346	303.090	359.325	310.591	334.067	321.059
PCMark05 MT3 File Compression (MB/s)	5.403	4.896	5.553	4.993	4.537	4.598	4.395
PCMark05 MT3 File Encryption (MB/s)	24.293	22.772	53.494	22.356	38.629	20.476	20.823
Arhivare WinACE (s.)	321	327	371	347	379	348	363
Arhivare WinACE (scan antivirus) (s.)	376	389	501	466	509	498	490
<b>Note teste</b>							
Notă jocuri	99.81	97.26	88.22	93.35	88.25	93.05	89.45
Notă aplicații	91.46	86.20	91.72	81.86	82.62	76.42	75.08
Verdict	95.64	91.73	89.97	87.60	85.44	84.74	82.26

	Intel Pentium D 930	AMD Athlon64 FX-57	AMD Athlon64 X2 3800+	Intel Pentium D 830	Intel Pentium D 920	Intel Pentium 4 EE 3.73	Intel Pentium D 820
Distribuitor	ASBIS România Ultra PRO Computers	ISA Hardware Best Computers / Diverta	ISA Hardware Best Computers / Diverta	ASBIS România Best Computers / Diverta	ASBIS România Ultra PRO Computers	N/A	ASBIS România RC Computers
Preț	1617 Lei	3976 Lei	1459 Lei	1331 Lei	1247Lei	N/A	1029 Lei
<b>Detalii tehnice</b>							
Frecvență	3.0GHz	2.8GHz	2.0GHz	3.0GHz	2.8GHz	3.73GHz	2.8GHz
Cache L1	2x28KB	128KB	2x128KB	2x28KB	2x28KB	2x28KB	2x28KB
Cache L2	2x2048KB	1024KB	2x512KB	2x1024KB	2x2048KB	2048KB	2x1024KB
FSB/HTT	200	200	200	200	200	266	200
Multipliator	15x	14x	10x	15x	14x	14x	14x
Nucleu	Presler	San Diego	Toledo	SmithField	Presler	Prescott 2M	SmithField
Tehnologie de fabricație	65nm	90nm SOI	90nm SOI	90nm	65nm	90nm	90nm
Revizie	B1 (SL94R)	SH8-E4	JH-E6	A0 (SL885)	B1 (SL94S)	N0	A0 (SL88T)
Thermal Design Power	95W	104W	89W	130W	95W	115W	95W
<b>Rezultate teste</b>							
Far Cry 640x480	220.54	266.43	228.19	208.71	207.19	239.52	201.67
DOOM 3 640x480	120.9	145.6	127.1	115.3	115.1	120.9	110.2
Half Life 2 640x480	146.06	192.18	156.78	135.88	137.97	158.51	130.61
3DMark06 Default	5533	5184	5556	5380	5382	5182	5301
PCMark05 CPU	5036	4015	4053	4994	4699	4753	4653
PCMark05 MT1 Video Encoding (KB/s)	288.653	195.956	294.555	289.342	263.725	235.187	271.521
PCMark05 MT3 File Compression (MB/s)	4.231	2.839	4.103	4.113	3.918	3.526	3.791
PCMark05 MT3 File Encryption (MB/s)	33.453	13.073	18.921	33.612	31.513	21.075	31.218
Arhivare WinACE (s.)	408	297	381	441	423	351	456
Arhivare WinACE (scan antivirus) (s.)	522	448	512	569	548	533	586
<b>Note teste</b>							
Notă jocuri	82.55	92.74	85.33	78.81	78.90	83.44	76.50
Notă aplicații	76.31	62.72	70.02	73.93	71.47	66.74	69.67
Verdict	79.43	77.73	77.68	76.37	75.18	75.09	73.08



Ce este ViiV™?

Tehnologia Intel® ViiV™ - cea mai bună platformă pentru Digital Home Entertainment

Acum poți controla chiar din camera de zi muzica, filmele, jocurile și pozele oferite de o gamă largă de furnizori de servicii certificați pentru tehnologia Intel® ViiV™

Pentru o platformă Intel® ViiV™ complet funcțională sunt necesare produse hardware și software suplimentare. Pentru mai multe informații despre componentele necesare vizitați <http://www.intel.com/personal/desktop/viiv>.

# GIGABYTE, Give Me **VIIIV** Create, Share, Enjoy !

Placă de bază GIGABYTE ViiV™

**GA-8I945GMH-RH**

Intel® 945G Express + ICH7-DH

- Este compatibilă cu tehnologia Intel® ViiV™
- Este compatibilă cu procesoarele Intel® Pentium® D/Pentium® 4
- Oferă suport pentru memoriile de tip Dual Channel DDR2 667MHz
- Integrează noua interfață de stocare SATA 3Gb/s
- Oferă o experiență grafică deosebită cu Intel® GMA950
- Este dotată cu interfață pentru rețea Intel® 82573L PCI Express Gigabit Ethernet
- Este dotată cu un modul de sunet pe 8 canale High Definition Audio



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

**distributie**  
**ASESOFT**  
ASESOFT  
Distribution SRL  
Tel: 4021 - 211.18.56  
Fax: 4021-212.10.10,  
4021-212.12.50

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

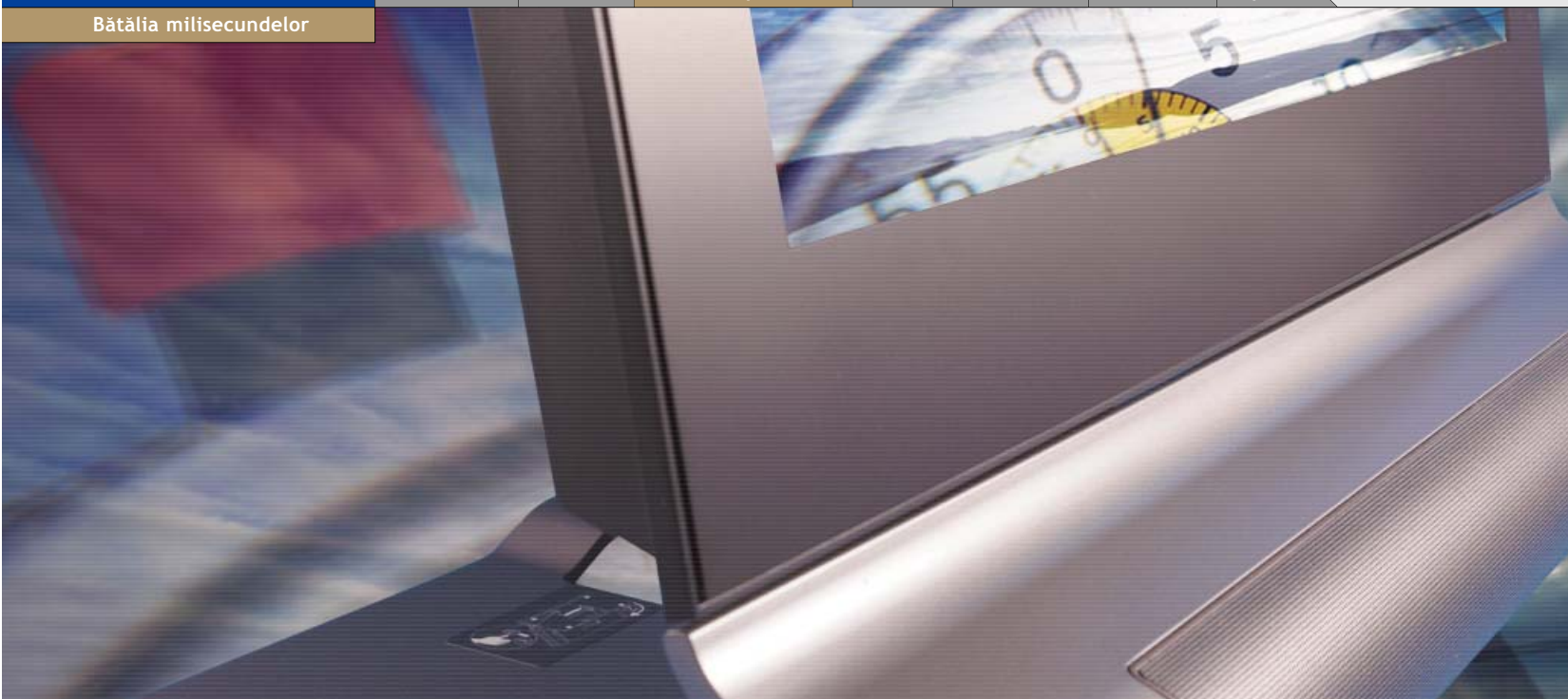
**elko**  
ELKOTech România  
Tel: 4021.224.60.94/95/96  
Fax: 4021.224.60.97  
www.elko.ro

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

### Important

Produsul își pierde garanția dacă este modificat sau reparat fără acordul GIGABYTE. Specificațiile și fotografiile pot fi modificate fără o notificare prealabilă. Toate denumirile și produsele sunt mărci înregistrate ale companiilor respective.

**GIGABYTE**  
TECHNOLOGY



# BĂTĂLIA MILISECUNDELOR

## MONITORE LCD DE 17"

Monitoarele LCD sunt în acest moment atât de populare încât aproape au eliminat de pe piață clasicele CRT-uri. Prețurile, ca și milisecundele timpului de răspuns, sunt în cădere liberă.

**CEL PUȚIN ÎN ȚARA NOASTRĂ, SUCCESUL DE CARE** se bucură în prezent monitoarele LCD nu se datorează atât de mult avantajelor acestora în fața monitoarelor CRT (cum ar fi spațiul redus ocupat pe birou sau lipsa radiațiilor), cât mai ales legendei de produs scump, accesibil numai celor aleși. Dacă până nu demult succesul unei companii se măsura în numărul de monitoare CRT dintr-un birou (monitor egal calculator, egal afacere prosperă), modelul companiilor multinaționale, ale căror birouri sunt populate doar cu monitoare LCD, a impus ca nou barometru al succesului monitorul LCD. În aceste condiții, foarte puțini mai achiziționează monitoare CRT în ziua de azi (cu toate că sunt de neînlocuit în anumite domenii), acestea fiind pe cale de dispariție în ofertele magazinelor de specialitate. Tendința a fost încurajată și de progresele tehnologice făcute în domeniu, dar și de marketingul eficient, care a reușit să-i facă pe cumpărători să asocieze un monitor LCD cu ideea de performanță, lucru de neimaginat în cazul CRT-urilor, al căror principal criteriu de departajare era calitatea imaginii.

### PERFORMANȚĂ SAU CALITATE?

Pentru definirea performanței, marketingul a trebuit să găsească un parametru relevant care să poată fi ușor asimilat de publicul larg și care să fie instinctiv asociat cu performanța. Acesta a

fost timpul de răspuns. Pentru a da o mai mare greutate acestei inițiative, un alt parametru - unghiul de vizibilitate - a fost impus drept criteriu secundar pentru stabilirea performanțelor unui monitor. Acestea sunt, de altfel, singurele criterii luate în calcul la cumpărarea unui monitor, foarte puțini fiind interesați de alte detalii tehnice, cum ar fi gama culorilor reproduse, adâncimea de culoare sau chiar de valorile luminozității și contrastului. Așa a început bătălia milisecundelor și, ca în orice bătălie, au apărut și primele cheat-uri.

După cum precizam și la testul trecut de monitoare LCD, din motive de marketing metodele de măsurare a timpului de răspuns și a unghiului de vizibilitate au fost alterate, în prezent făcându-se simțită lipsa unui standard unanim acceptat în acest sens. Metoda clasică (Tr+Tf sau durata de tranziție de la negru la alb și invers pentru un anumit pixel) a fost înlocuită cu metoda Grey to Grey, care măsoară timpul de tranziție între două tonuri de gri. Acestea nu sunt două tonalități standard, ci reprezintă o medie a timpului de tranziție între diferite tonuri de gri, prin urmare fiind mai puțin relevantă pentru utilizatorul final. În prezent, toate monitoarele cu timp de răspuns mic (6ms sau mai puțin) au acest parametru măsurat folosind metoda Grey to Grey. Această schimbare s-a făcut în parte datorită faptului că în practică rareori întâlnim

situații de tranziții complete între alb și negru (și numai în condiții de contrast și luminozitate maxime, caz în care imaginea nu ar putea fi utilizabilă), de cele mai multe ori având de-a face cu tranziții între diferite niveluri de iluminare (tonuri de gri) ale unui anumit pixel. Aceasta ar fi explicația producătorilor. De cealaltă parte, specialiștii explică adoptarea metodei Grey to Grey prin faptul că scăderea timpilor de răspuns s-a realizat, la monitoarele de ultimă generație, doar în cazul acestor tranziții intermediare, timpul de trecere de la negru la alb și înapoi la negru rămânând în mare același, tehnologia oprindu-se în acest moment la 8ms. În ceea ce privește unghiul de vizibilitate, acesta a fost extins artificial prin scăderea nivelului de contrast de la 10:1 la 5:1, utilizatorii fiind adesea induși în eroare din cauza neprecizării în specificații a nivelului de contrast la care s-a făcut măsurătoarea.

În general, calitatea imaginii este trecută cu vederea atunci când se achiziționează un monitor LCD. Majoritatea modelelor expuse în magazine afișează, pentru demonstrație, filme subacvatice în care pești viu colorați se mișcă molatic, făcând imposibilă aprecierea calității imaginii în cazul unui film sau unui joc de tip FPS. Gama de culori reproduse a fost redusă de la 16.777.216 culori, în cazul matricelor cu adâncimea de culoare de 8 biți per pixel, la doar 262.144 de culori în cazul



celor cu 6 biți per pixel. Acest sacrificiu s-a făcut tocmai pentru a permite creșterea parametrului semnificativ pentru consumator "timp de răspuns". Mai puține tonuri de gri au permis o tranziție mai rapidă între cele două niveluri-etalon și implicit obținerea unor specificații mai atrăgătoare pentru utilizator.

### TENDINȚELE ÎN DOMENIU

Succesul de care se bucură în acest moment matricele TN (Twisted Nematics) se datorează accentului pe care cumpărătorii îl pun pe timpul de răspuns mic al unui monitor LCD. Situația s-a acutizat într-atât încât cumpărătorii nu dau banii pe un monitor, ci practic pe timpul de răspuns. În aceste condiții e normal ca piața să fie inundată de monitoare cu matrice TN, cele mai performante din acest punct de vedere. Cu toate acestea, nu putem trece cu vederea progresul tehnologic, care a permis scăderea timpului de răspuns și în cazul celorlalte tipuri de matrice. Pentru aceasta, producătorii de monitoare au recurs la artificii tehnice, dintre care cea mai utilizată în prezent este metoda compensării electronice a timpului de răspuns.

Fie că se numesc Response Time Accelerator (în cazul monitoarelor Samsung), fie Advanced Motion Accelerator (în cazul monitoarelor BenQ), fie Response Time Compensation (în cazul altor monitoare), aceste sisteme sunt în general identice ca metodă folosită pentru reducerea timpului de tranziție între diferitele tonuri de gri. Se știe că unghiul cu care se rotesc cristalele lichide din panourile LCD (o prezentare a diferitelor tipuri de panouri și a principiului de funcționare pentru fiecare în parte a fost făcută în numărul 70 al XtremPC) este dependent de mărimea câmpului electric aplicat asupra electrozilor matricei. Astfel, pentru afișarea a două niveluri de luminozitate apropiate, curentul aplicat electrozilor este unul mic. Datorită faptului că viteza cu care sunt deplasate cristalele depinde de rândul ei de valoarea câmpului electric aplicat, timpul de tranziție între două tonuri de gri este cu atât mai mare cu cât sunt mai apropiate. Situația se înrăutățește în cazul imaginilor întunecate sau în condițiile reglării unor niveluri mici ale luminozității și

contrastului. Era evident că se putea obține o îmbunătățire semnificativă a performanțelor unui monitor exact acolo unde acestea suferau mai mult, respectiv în cazul tranzițiilor între tonuri de gri, prin creșterea controlată a valorii câmpului electric aplicat. Singura problemă era păstrarea unghiului de rotație dorit în condițiile accelerării tranziției prin creșterea tensiunii aplicate electrozilor. Această problemă a fost rezolvată prin controlul duratei impulsului electric aplicat electrozilor. Practic, un curent puternic de scurtă durată asigură impulsul necesar pentru rotirea rapidă a cristalelor lichide. Ulterior, curentul aplicat este redus la valoarea normală, împiedicând astfel rotirea cristalelor peste pragul dorit. Similar, atunci când se dorește deplasarea inversă a cristalelor, impulsul aplicat are valoare negativă. Deși pare simplu, algoritmi sistemului de compensare a timpului de răspuns sunt deosebit de complecși. Sistemul reține într-un buffer informațiile despre orientarea cristalelor în cadrul precedent și calculează, în funcție de schimbările de iluminare ale cadrului următor, nivelul impulsurilor electrice necesare a fi aplicate electrozilor matricei.

Folosirea sistemelor de compensare a timpului de răspuns în cazul matricelor MVA și PVA a dat un impuls binemeritat acestora. Tradițional, aceste matrice oferă caracteristici remarcabile în ceea ce privește unghiul de vizibilitate și contrastul, dar suferă din cauza timpilor foarte mari de tranziție între tonurile de gri, aceștia mergând uneori până la 100ms. Rezultatul implementării unui astfel de sistem de compensare pe o matrice PVA poate fi remarcată în cazul monitorului Samsung SyncMaster 770P, prezent în test, care are un timp de răspuns Grey to Grey de numai 6ms.

### SISTEMUL DE TESTARE

Principala componentă a sistemului de test, placa video Matrox Parhelia cu 128MB de memorie, a fost aleasă pentru calitățile sale recunoscute în ceea ce privește imaginile 2D. Pentru testare am folosit un colorimetru profesional Monaco Optix XR cu software-ul dedicat, acesta permițându-ne să calibrăm monitoarele și să determinăm principalii

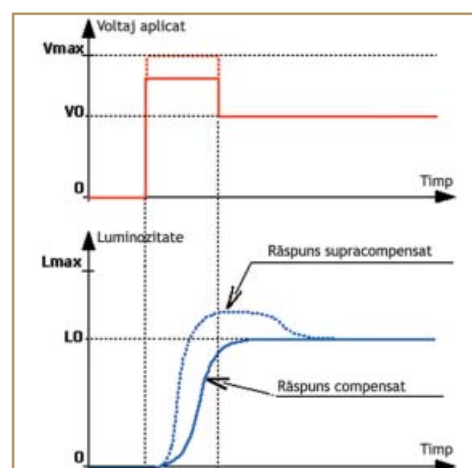
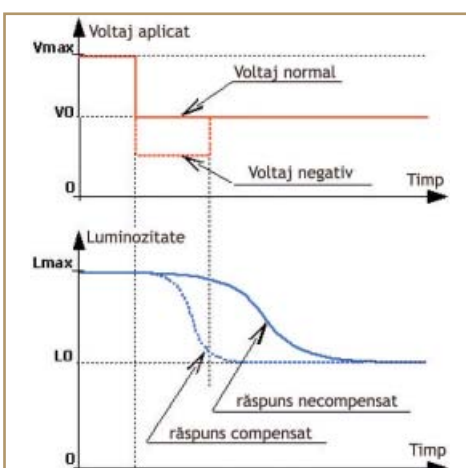
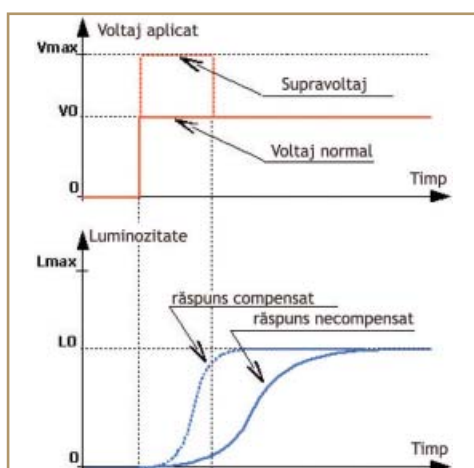
parametri ai acestora. Din nota finală, am punctat egal performanța monitorului (am luat în calcul timpul de răspuns și unghiul de vizibilitate) și calitatea imaginii (am punctat buna reprezentare a culorilor, luminozitatea și contrastul), acestea având fiecare o pondere de 40% în nota finală. Restul de 20% au reprezentat-o dotările monitorului, aici fiind luate în calcul posibilitățile de reglaj oferite de standul acestuia, prezența porturilor USB, a boxelor sau a microfonului, posibilitățile de interconectare cu calculatorul sau chiar cu alte dispozitive video.

Pentru a fi cât mai puțin influențate de lumina ambientală, testele au fost realizate într-o cameră închisă, iluminată cu tuburi fluorescente a căror temperatură de culoare este de 5500K, intensitatea luminii în zona de testare fiind de aproximativ 150cd/mp. Înaintea calibrării și rulării testelor, fiecare monitor a fost lăsat să funcționeze timp de o jumătate de oră pentru ca imaginea să se stabilizeze.

### CONCLUZII

Ca tendință generală remarcăm implementarea sistemelor de compensare a timpului de răspuns pe majoritatea modelelor prezente în test. Ca și în testul precedent, predominante sunt monitoarele cu matrice TN, acestea fiind de altfel cele mai ieftine, în condițiile în care au cel mai mic timp de răspuns - combinație mortală pentru cumpărător. Totuși, nu putem să nu remarcăm că, în ciuda previziunilor sumbre, acestea nu au înlocuit complet celelalte tipuri de matrice în cazul monitoarelor cu diagonala de 17". Prezența în test a unui monitor cu matrice PVA cu timpul de răspuns de doar 6ms Grey to Grey dovedește că performanța nu mai este un apanaj exclusiv al matricelor TN. În condițiile în care primele au avantaje certe de partea lor (unghiul de vizibilitate practic egal cu cel al unui monitor CRT și un nivel al contrastului de peste 1000:1), iar timpul de răspuns a ajuns comparabil cu cel oferit de monitoarele cu matrice TN, putem spune că acestea din urmă sunt serios amenințate. Această amenințare este cu atât mai mare cu cât un monitor de tip PVA nu este cu mult mai scump decât unul cu matrice TN.

Cristian Agatie





906 Lei 36 luni Distribuitorii ASUS

## ASUS PM17TU

ASUS ne propune un monitor rapid, potrivit pentru vizionarea filmelor și chiar pentru jocuri, grație timpului de răspuns de doar 4ms (Grey to Grey).

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ecranul destul de lucios poate deranja în cazul imaginilor întunecate, dar reproducerea culorilor este îmbunătățită grație

sistemului Color Shine. Monitorul are în dotare boxe audio, dar am fi apreciat prezența unui picior reglabil pe înălțime.

### PERFORMANȚE

Culorile sunt reproduse corect, în ciuda limitărilor impuse de folosirea unei matrice cu 6 biți/pixel. Valoarea măsurată a contrastului maxim (527:1)

este apropiată de cea specificată, dar luminozitatea maximă măsurată este ceva mai mică: 360cd/mp.

### CONCLUZIE

ASUS a pășit cu dreptul pe piața de monitoare, oferind un produs performant și care constituie în același timp o prezență plăcută pe birou.

Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 600:1 · Luminozitate: 500cd/mp · Timp de răspuns: 4ms G to G · Unghi de vedere orizontal: 140 · Unghi de vedere vertical: 130 · Conectare: D-SUB, DVI Greutate: 4.8kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo

7.93

994 Lei 36 luni Best Computers / Diverta  
994 Lei 36 luni ProCA România

## BenQ FP71V+

Ca și fratele său mai mare FP91V+, testat în XtremPC 70, acest monitor are un aspect plăcut și caracteristici în măsură să satisfacă cei mai pretențioși utilizatori.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

În afară de boxele stereo și sistemul VESA de montare pe perete, FP71V+ nu excelează din

punctul de vedere al dotărilor. Designul este simplu, iar accesul la funcțiile principale este facilitat de meniul bine organizat.

### PERFORMANȚE

Timpul de răspuns mic este obținut prin folosirea tehnologiei proprietare Advanced Motion Accelerator. Valorile maxime ale luminozității și contrastului

(392cd/mp, respectiv 575:1) sunt peste specificații, în timp ce reprezentarea culorilor este bună, dar limitată de folosirea unei matrice cu 6 biți/pixel.

### CONCLUZIE

FP91V+ reprezintă o soluție potrivită pentru urmărirea imaginilor dinamice, fie că este vorba de jocuri sau de filme.

Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 5ms G to G · Unghi de vedere orizontal: 140 · Unghi de vedere vertical: 130 · Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 4.7kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo

8.15



1199 Lei 36 luni Gotton Computers

## ViewSonic VX724

Monitoarele ViewSonic sunt renumite pentru calitatea și performanțele lor, iar VX724 nu face excepție.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Atât designul, cât și materialele folosite lasă să se înțeleagă că acest monitor se adresează utilizatorilor pretențioși. Meniul este deosebit de facil, iar

butoanele sunt plăcute la atingere. Dotările nu sunt punctul forte al monitorului ViewSonic, dar asta este ceva normal pentru mediul business.

### PERFORMANȚE

VX724 se numără printre primele monitoare cu timp de răspuns foarte mic apărute pe piață. Calitatea imaginii este peste

medie, culorile sunt corecte, iar valorile maxime măsurate ale luminozității și contrastului sunt de 247cd/mp, respectiv 600:1.

### CONCLUZIE

ViewSonic VX724 este un monitor de calitate, pe care oricine și l-ar dori pe birou, dar pentru a-l avea trebuie plătit un preț destul de ridicat.

Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 3ms G to G · Unghi de vedere orizontal: 140 · Unghi de vedere vertical: 140 · Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 5Kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

7.94



1299 Lei 36 luni Atlas Computer

## Philips 170P6ES

Philips ne propune un monitor foarte reușit ca design și performanțe, chiar dacă timpul de răspuns nu se poate compara cu cel al monitoarelor LCD de ultimă generație.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Brilliance 170P6-6ES este o prezență plăcută pe birou, având ca dotări boxe audio și un hub

USB 2.0. De asemenea, conectarea la computer se poate face fie prin port DVI, fie D-SUB.

### PERFORMANȚE

Timpul de răspuns de 8ms (Tr+Tf) nu este impresionant, după cum nici valorile maxime măsurate ale luminozității și contrastului (195cd/mp și, respectiv, 573:1) nu sunt ieșite

din comun. Cu toate acestea, reproducerea culorilor este bună, iar imaginea are o calitate peste medie.

### CONCLUZIE

Acest monitor poate fi o alegere inspirată atât pentru mediul business, cât și pentru utilizatorii casnici, fiind potrivit pentru prezentări, dar și pentru filme.

Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 8ms Tr+Tf · Unghi de vedere orizontal: 140 · Unghi de vedere vertical: 140 · Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 3.9kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo, hub USB 2.0

8.26



1347 Lei 36 luni Best Computers / Diverta

## Iiyama ProLite X436S

Iiyama este recunoscută pentru calitatea deosebită a monitoarelor sale.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Designul simplu și elegant ascunde una dintre cele mai bogate dotări din test. Hub-ul USB și boxe stereo sunt însoțite de facilități mult mai subtile, ca ajustarea automată

a luminozității în funcție de condițiile ambiante sau senzorul de prezență care oprește monitorul în momentul în care utilizatorul pleacă din fața calculatorului.

### PERFORMANȚE

Deși acest monitor folosește o matrice cu 6 biți per pixeli, comună în cazul monitoarelor cu

timp de răspuns mic, reproducerea culorilor este foarte bună, pragurile intermediare fiind insesizabile grație metodei bune de dithering.

### CONCLUZIE

Utilizatorii pretențioși vor fi încântați de acest monitor, chiar dacă timpul de răspuns nu este unul dintre cele mai mici.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 700:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 135 · Conectare: D-SUB, DVI-D · Greutate: 5.5kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo 2x2W, port USB 2.0

8.33

1867 Lei 36 luni Best Computers / Diverta  
1867 Lei 36 luni Skin Media

## AG NEOVO P-17

P-17 este câștigătorul premiului iF Product Design Award 2006, constituind o prezență atrăgătoare pe birou.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Standul monitorului are o formă rotunjită în formă de S, incluzând sub plasa metalică atât cele trei boxe ale sistemului audio (într-adevăr, P-17 este

dotat cu un subwoofer), cât și cele șapte (!) butoane pentru navigarea prin meniul monitorului. Ca plusuri mai notăm prezența intrărilor video de tip S-Video și compozit, precum și existența ecranului de protecție din sticlă NeoV.

### PERFORMANȚE

Cu o bună reproducere a

culorilor și valori maxime măsurate de 225cd/mp pentru luminozitate și 447:1 pentru contrast, P-17 satisface utilizatorii pretențioși.

### CONCLUZIE

Noul vârf de gamă al AG Neovo surprinde plăcut prin design, calitatea imaginilor afișate și abundența dotărilor.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 4ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 135 · Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 6.8kg · Alimentator: Extern · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo, hub USB 2.0

8.27



905 Lei 36 luni Best Computers / Diverta

## Acer AL1717As

AL1717As este unul dintre monitoarele value ale Acer, lucru reflectat și de lipsa conectorului DVI.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pentru a păstra prețul cât mai jos, Acer face compromisuri în ceea ce privește calitatea materialelor folosite. Plasticul este omniprezent, inclusiv standul

monitorului fiind fabricat din acest material. O surpriză este prezența difuzoarelor integrate, mai puțin obișnuită pentru această categorie de monitoare.

### PERFORMANȚE

Valorile maxime măsurate ale luminozității și contrastului (287cd/mp, respectiv 393:1) sunt destul de departe de cele speci-

ificate, dar după calibrare caracteristicile optime sunt 144cd/mp pentru luminozitate, respectiv 389:1 pentru contrast.

### CONCLUZIE

Pentru un monitor entry-level, Acer AL1717As reprezintă o alegere potrivită, fiind indicat pentru mediul office și chiar pentru aplicațiile multimedia.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 140 · Conectare: DVI · Greutate: N/A · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

7.60



850 Lei 36 luni Alliance Computers

## Yusmart 178QP

Yusmart nu reprezintă un nume foarte sonor, dar acest monitor poate fi o alegere potrivită pentru utilizatorul fără prea multe resurse financiare.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Designul este simplu, fiind lipsit de orice accesoriu inutil. Dintre dotările monitorului amintim boxele de mică putere integrate,

chiar dacă am fi preferat să găsim, în locul acestora, un port DVI care ar fi contribuit la calitatea imaginii.

### PERFORMANȚE

Atât prin timpul de răspuns (destul de mare în comparație cu ceea ce oferă ultimele generații de monitoare), cât și prin valorile maxime măsurate

ale luminozității și contrastului (220cd/mp, respectiv 425:1), Yusmart 178QP se încadrează în clasa entry level.

### CONCLUZIE

Yusmart 178QP face o figură frumoasă într-un birou, dar caracteristicile sale nu-l recomandă pentru jocuri sau pentru vizionarea filmelor.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 450:1 · Luminozitate: 270cd/mp · Timp de răspuns: 12ms Tr+Tf · Unghi de vedere orizontal: 140 · Unghi de vedere vertical: 130 · Conectare: D-SUB · Greutate: 5.1kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe 2x0.75W

7.40



911 Lei 36 luni ASBIS România

## Prestigio P575

P575 face parte din gama performance a Prestigio, fiind un monitor cu grosimea ecranului de numai 25mm.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Butoanele pentru controlul monitorului, dar și difuzoarele și conectorii audio/video sunt amplasați pe piciorul monitorului, această abordare

permițând păstrarea unei forme compacte. Carcasa de aluminiu are un aspect plăcut, astfel încât P575 se încadrează perfect într-un birou modern.

### PERFORMANȚE

Folosirea portului DVI elimină interferențele cauzate de conversia semnalului din digital în analog și invers. Calitatea

panelului este bună, astfel încât contrastul (am măsurat o maximă de 520:1) se menține pe toată plaja de luminozități (noi am măsurat un maxim de 225cd/mp).

### CONCLUZIE

P575 are un raport preț/performanță foarte bun, fiind o alegere inspirată pentru birou.

Diagonală vizibilă: 17" · 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 · Greutate: 4.2kg · Alimentator: Extern · Fixare pe perete: Nu · Extra: Boxe stereo 2x2W

7.86



1100 Lei 36 luni Best Computers / Diverta  
1100 Lei 36 luni Skin Media

## AG NEOVO E-17

Acest monitor face parte din seria E a AG Neovo, a cărei principală caracteristică este eleganța.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

În spiritul casei, noile monitoare păstrează designul și denumirea modelelor mai vechi, dar specificațiile se schimbă cu fiecare generație de panouri. Ca

dotări remarcăm filtrul de protecție din sticlă NeoV tratată antireflex, precum și difuzoarele încorporate, care permit o audiență decentă, dar fără pretenții.

### PERFORMANȚE

Valorile maxime măsurate ale luminozității (225cd/mp) și contrastului (417:1) nu sunt ieșite din comun, dar sunt

apropiate de cele declarate. Luminozitatea mare a culorii negre (0.51cd/mp) a împiedicat obținerea unei valori mai mari a contrastului.

### CONCLUZIE

Timpul de răspuns mic și buna reproducere a culorilor recomandă acest monitor pentru aplicații multimedia.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 450:1 · Luminozitate: 260cd/mp · Timp de răspuns: 4ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 145 · Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 6.2kg · Alimentator: Extern · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo 2x1W

7.83



864 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare

## LG Flatron L1750SQ

Modelul L1750SQ face parte din seria 50 a LG, care se distinge prin display-ul antiglare, nivelul mic de distorsiuni ale imaginii și timpul de răspuns rapid.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Nivelul de dotări este spartan, dar apreciem posibilitatea rotirii monitorului, o facilități mai puțin obișnuită la modelele de la

baza gamei. La capitolul lipsuri trecem portul DVI care, chiar dacă nu este o necesitate, ar fi îmbunătățit semnificativ calitatea imaginii.

### PERFORMANȚE

Timpul de răspuns nu se numără printre cele mai bune din test, dar acest monitor face față cu brio în cazul imaginilor dinamice

din jocuri sau filme. Luminozitatea maximă măsurată a fost de 205cd/mp, în timp ce contrastul a atins 539:1. O dată calibrat, monitorul asigură a bună reproducere a culorilor.

### CONCLUZIE

L1750SQ este un monitor potrivit atât pentru birou, cât și pentru utilizatorii casnici.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 600:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 145 · Unghi de vedere vertical: 145 · Conectare: D-SUB · Greutate: 4.9kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

7.75



1513 Lei 36 luni DECK Computers International  
1757 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

## Samsung SyncMaster 770P

Samsung face o adevărată demonstrație de forță cu acest monitor care folosește o matrice Super-PVA.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Standul de tip "pivot" permite ajustarea înclinării ecranului, precum și reglarea înălțimii sau rotirea acestuia în plan orizontal și vertical. Lipsa butoanelor de

control este suplinită de software-ul dedicat, acesta rotind automat imaginea atunci când monitorul este rotit în modul portret.

### PERFORMANȚE

Pe lângă timpul mic de răspuns, matricea de tip PVA a acestui monitor permite atingerea unor valori mari pentru unghiurile de

vizibilitate și contrast (am măsurat un maxim de 1150:1), asigurând și o bună reproducere a culorilor.

### CONCLUZIE

SyncMaster 770P ar putea fi monitorul LCD pe care mulți l-am așteptat, chiar dacă performanțele sale au un preț destul de ridicat.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 1500:1 · Luminozitate: 280cd/mp · Timp de răspuns: 6ms · Unghi de vedere orizontal: 178 · Unghi de vedere vertical: 178 · Conectare: DVI · Greutate: 6.8kg · Alimentator: Extern · Fixare pe perete: - · Extra: Magic Stand

8.97

## mo-bi-li-ta-te (n.)

1.usurinta si libertatea de miscare. (de exemplu gama completa de solutii wireless de la TRENDnet imbunatateste mobilitatea, astfel incat forta de munca sa fie conectata oriunde si oricand)



TEW-611BRP



TEW-601PC

Profesionistii aflati in miscare nu sunt niciodata satisfacuti de accesul wireless de care dispun, iar chestia asta ne convine de minune. Desigur, se pot conecta din mii de hoteluri sau cafenele, dar mereu cer acoperire mai buna, siguranta sporita si performanta superioara. Cunoscand aceste cerinte, TRENDnet continua sa ofere ultimele noutati in ceea ce priveste tehnologia wireless, la preturi accesibile, venind astfel in ajutorul partenerilor nostri si redefinind conceptul de mobilitate la locul de munca.



TEW-511BRP

TEW-501PC

**Super 108A+G**



TEW-452BRP

TEW-444UB

**Super 108G**



TEW-432BRP

TEW-423PI

**54G**



745 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare

## Daewoo HL710S

Daewoo este mai cunoscut în România pentru produsele sale electrocasnice, acestea fiind, de altfel, singurele promovate pe site-ul românesc al companiei.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Designul surprinde prin simplitate și eleganță, nivelul dotărilor fiind minim. Absența portului DVI nu se simte în cazul

în care placa video are o ieșire analogică, dar poate pune probleme în caz contrar din cauza dublei conversii.

### PERFORMANȚE

HL710S este unul dintre puținele monitoare din test ale cărui caracteristici măsurate au fost superioare celor declarate de producător (luminozitatea

maximă - 280cd/mp; contrastul maxim 573:1). Calitatea generală a imaginii a fost bună, chiar dacă timpul de răspuns relativ mare nu-l recomandă pentru afișarea imaginilor dinamice.

### CONCLUZIE

Prețul bun recomandă acest monitor pentru mediul office.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 12ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 140 · Conectare: D-SUB · Greutate: 3.9kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

7.43



1290 Lei 36 luni PCFun.ro / Fit Distribution

## NEC MultiSync LCD1770GX

Seria GX reprezintă, până nu demult, vârful gamei de monitoare a NEC, fiind în prezent înlocuită de noua gamă GX2.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ca și fratele său mai mare, testat în XtremPC 70, modelul 1770GX dispune de un picior pivotant care facilitează orientarea în orice direcție. Hub-ul USB 2.0 cu patru

porturi oferă o posibilitate comodă de conectare a dispozitivelor care folosesc acest tip de port.

### PERFORMANȚE

Am apreciat culorile vii și faptul că valorile măsurate ale luminozității și contrastului (405cd/mp, respectiv 578:1) au fost în ton cu specificațiile

producătorului. Unghiurile de vizibilitate sunt normale pentru un monitor cu matrice TN.

### CONCLUZIE

Chiar dacă face parte dintr-o generație mai veche, acest monitor face față cu succes noului val de monitoare cu timp de răspuns sub 4ms, fiind o alegere inspirată pentru orice utilizator.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 400cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 140 · Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 6.1kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: - · Extra: Hub USB 2.0

8.27



965 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare  
965 Lei 36 luni Quartz Computer

## Samsung SyncMaster 740N

Pentru utilizatorii sensibili la preț, Samsung propune modelul 740N, care oferă un bun raport între preț și performanțe.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Constructiv, modelul 740N nu diferă de cel prezentat anterior (740BF), diferența fiind dată de panelul LCD folosit, în acest caz fiind vorba de unul de generație

mai veche. Absența portului DVI subliniază ideea de monitor entry level.

### PERFORMANȚE

Chiar dacă timpul de răspuns nu este punctul său forte (8ms ar trebui să fie totuși suficient), calitatea imaginilor afișate de modelul 740N este remarcabilă. Culorile sunt vii, iar valorile

maxime măsurate ale luminozității și contrastului (287cd/mp, respectiv 486:1) sunt apropiate de cele declarate.

### CONCLUZIE

Pentru cei care sunt în căutarea unui monitor LCD de calitate și nu sunt dispuși să cheltuiască o avere pentru a-l avea, modelul 740N este alegerea potrivită.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 600:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 150 · Conectare: D-SUB · Greutate: 3.4Kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

7.70



888 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare

## Philips 170S6FS

Philips, al doilea mare producător de panouri LCD, atacă în forță piața entry level cu modelul 170S6.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Designul este simplu, iar dotările ca și inexistente, constructorul renunțând la tot ce ar fi putut încălca prețul acestui monitor. Sacrificiul a însemnat, ca și în

cazul modelului 740N al Samsung, renunțarea la portul DVI.

### PERFORMANȚE

În ciuda timpului de răspuns care nu mai impresionează pe nimeni în acest moment, Philips 170S6 este totuși un monitor de calitate, capabil să satisfacă nevoile unui utilizator mai puțin

pretentios. Culorile sunt vii, iar luminozitatea și contrastul au valori remarcabile (244cd/mp, respectiv 470:1).

### CONCLUZIE

Ideal pentru mediul office, dar făcând față și în cazul aplicațiilor multimedia, acest monitor nu-și va dezamăgi cumpărătorul.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 12ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 140 · Conectare: D-SUB · Greutate: 3.9Kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

7.50



1284 Lei 36 luni DECK Computers International

## Samsung SyncMaster 740BF

Acesta este cel mai rapid monitor al prezentului, cu un timp de răspuns de numai 2ms.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Construcția este una simplă, specifică modelelor mainstream ale Samsung. Meniul este simplu și intuitiv, existând și posibilitatea reglajelor software, prin Magic Tune.

Timpul de răspuns mic este obținut grație folosirii tehnologiei RTA (Response Time Accelerator). În aceste condiții fenomenul de "ghosting" este diminuat semnificativ.

### PERFORMANȚE

Valorile măsurate maxime ale luminozității (240cd/mp) și contrastului (637:1), precum și

calitatea reproducerii culorilor recomandă acest monitor pentru gaming și vizionarea filmelor sau a programelor tv.

### CONCLUZIE

Samsung reușește încă o dată să-și devanseze competitorii, oferind monitorul cu cel mai rapid timp de răspuns de pe piață.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 700:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 2ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 150 · Conectare: D-SUB, DVI-D · Greutate: 3.4kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

8.20



1317 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

## LG Flatron L1732P

Modelul L1732P este unul echilibrat, oferindu-le performanță și calitate utilizatorilor pretențioși.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Remarcăm piciorul ajustabil pe înălțime care permite și rotirea ecranului. Din păcate, nu există posibilitatea rotirii automate a imaginii în funcție de orientarea monitorului (peisaj sau portret)

ca în cazul modelului 770P al Samsung.

### PERFORMANȚE

În ciuda folosirii unei matrice TN, acest monitor oferă o bună reproducere a culorilor, grație unui algoritm de dithering eficient. Valorile maxime măsurate ale luminozității și contrastului sunt de 254cd/mp,

respectiv 577:1, acoperitoare pentru majoritatea situațiilor, dar destul de îndepărtate de specificațiile producătorului.

### CONCLUZIE

Timpul de răspuns mic și calitatea bună a imaginii sunt tot atâtea argumente în favoarea acestui monitor, recomandat pentru aplicații multimedia.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 700:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 4ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 150 · Conectare: D-SUB, DVI-D · Greutate: 5.5Kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

8.17



920 Lei 36 luni Partenerii BenQ

## BenQ FP71GX

BenQ folosește tehnologia proprietară AMA (Advanced Motion Accelerator) pentru obținerea unui timp de răspuns mic în cazul acestui monitor.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Constructiv, acest monitor se remarcă prin linia simplă și butoanele plasate strategic în partea de jos a ecranului. Nivelul

dotărilor este minim, producătorii renunțând la accesoriile deseori inutile, care nu ar fi făcut decât să ridice prețul fără să ofere un spor real în ceea ce privește performanța sau calitatea imaginii.

### PERFORMANȚE

Timpul de răspuns mic garantează rezultatul optim în cazul afișării

imaginilor dinamice. Valorile maxime luminozității și contrastului (248cd/mp, respectiv 688:1) sunt acoperitoare pentru majoritatea situațiilor.

### CONCLUZIE

FP71GX este un monitor destinat pasionaților de jocuri, timpul de răspuns mic recomandându-l și pentru vizionarea filmelor.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 4ms · Unghi de vedere orizontal: 140 · Unghi de vedere vertical: 130 · Conectare: D-SUB, DVI-D · Greutate: 3.8Kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

7.91



819 Lei 36 luni RC Computers

## Horizon 7005L12

Horizon încearcă o întărire a poziției sale pe piața entry level prin modernizarea modelului 7005L.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Monitorul primit la redacție face parte din noua serie, pentru care Horizon a adoptat un nou design. Chiar dacă nu este neapărat mai inspirat, remarcăm folosirea unor

materiale mai bune calitativ. Sistemul de boxe integrat permite o audiență decentă, dar fără pretenții.

### PERFORMANȚE

Horizon nu a schimbat numai designul, ci și panelul, acesta având acum un timp de răspuns mai bun - 8ms. Reproducerea culorilor se înscrie în media

monitoarelor cu matrice TN, în timp ce luminozitatea și contrastul au valori acoperitoare, noi măsurând un maxim de 264cd/mp, respectiv 517:1.

### CONCLUZIE

Modelul 7005L12 reprezintă o soluție ieftină și în același timp de bună calitate pentru monitorul de la birou sau de acasă.

Diagonală vizibilă: 17" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 135 · Conectare: - · Greutate: 5.5kg · Alimentator: Extern · Fixare pe perete: - · Extra: Boxe audio 2x1W

7.71

Samsung <b>770P</b>	liYama <b>ProLite X4365</b>	AG NEOVO <b>P-17</b>	NEC <b>Multisync 1770GX</b>	Philips <b>170P6ES</b>	Samsung <b>740BF</b>	LG <b>L1732P</b>	ViewSonic <b>VX724</b>	ASUS <b>PM17TU</b>	BenQ <b>FP71GX</b>
------------------------	--------------------------------	-------------------------	--------------------------------	---------------------------	-------------------------	---------------------	---------------------------	-----------------------	-----------------------

Caracteristici tehnice									
Tip matrice	Super-PVA	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN
Rezoluție maximă	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Contrast	1500:1	700:1	500:1	500:1	700:1	700:1	500:1	600:1	500:1
Luminozitate	280cd/mp	300cd/mp	400cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	500cd/mp	300cd/mp
Temp raspuns	6ms G to G	4ms G to G	8ms Tr+Tf	8ms Tr+Tf	4ms G to G	4ms G to G	3ms G to G	3ms G to G	4ms G to G
Unghi de vedere orizontal	178 (10:1)	150 (10:1)	150 (10:1)	150 (10:1)	150 (10:1)	150 (10:1)	140 (10:1)	140 (10:1)	140 (10:1)
Unghi de vedere vertical	178 (10:1)	135 (10:1)	140 (10:1)	150 (10:1)	150 (10:1)	150 (10:1)	140 (10:1)	130 (10:1)	130 (10:1)
Adâncime de culoare	8 biti/pixel	6 biti/pixel	8 biti/pixel	6 biti/pixel	6 biti/pixel	6 biti/pixel	6 biti/pixel	6 biti/pixel	6 biti/pixel
Conectare	DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D
Greutate	6.8Kg	5.5Kg	6.1Kg	3.9Kg	3.4Kg	5.5Kg	5Kg	4.5Kg	3.8Kg
Alimentator	Extern	Extern	Intern	Extern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern
Consum maxim	36W	35W	47W	43W	34W	35W	35W	48W	40W
Dimensiuni(LxIxb)	380x242x488mm	381x153x388mm	367x198x362mm	375x201x395	495x150x476mm	390x243x430mm	388x176x438mm	390x180x416mm	378x135x362mm
Certificare	TC003	TC099	TC003	TC003	TC003	TC003	TC099	-	TC003
Note									
Performanță	9.50	8.15	7.75	8.25	9.00	8.25	8.25	8.00	8.10
Calitate imagine	8.67	8.17	8.67	7.90	8.00	8.17	8.17	7.83	8.17
Dotări	8.50	9.00	8.50	9.00	7.00	8.00	7.00	8.00	7.00
Verdict	8.97	8.33	8.27	8.26	8.20	8.17	7.97	7.93	7.91

BenQ <b>FP71V</b>	Prestigio <b>P575</b>	AG Neovo <b>E-17</b>	LG Flatron <b>L1750SQ</b>	Horizon <b>7005L12</b>	Samsung <b>740N</b>	Acer <b>AL1717</b>	Philips <b>170S6FS</b>	Daewoo <b>HL710S</b>	Yusmart <b>178QP</b>
----------------------	--------------------------	-------------------------	------------------------------	---------------------------	------------------------	-----------------------	---------------------------	-------------------------	-------------------------

Caracteristici tehnice									
Tip matrice	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN
Rezoluție maximă	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Contrast maxim	500:1	500:1	600:1	500:1	600:1	500:1	500:1	500:1	450:1
Luminozitate maximă	300cd/mp	300cd/mp	250cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	350cd/mp	250cd/mp	250cd/mp	270cd/mp
Temp de răspuns	5ms G to G	8ms Tr+Tf	8ms Tr+Tf	8ms Tr+Tf	8ms Tr+Tf	8ms Tr+Tf	12ms Tr+Tf	12ms Tr+Tf	12ms Tr+Tf
Unghi de vedere orizontal	140 (10:1)	140 (10:1)	160 (5:1)	150 (10:1)	150 (10:1)	140 (10:1)	150 (10:1)	150 (10:1)	140 (10:1)
Unghi de vedere vertical	130 (10:1)	130 (10:1)	160 (5:1)	135 (10:1)	150 (10:1)	130 (10:1)	140 (10:1)	140 (10:1)	130 (10:1)
Adâncime de culoare	6 biti/pixel	6 biti/pixel	6 biti/pixel	6 biti/pixel	6 biti/pixel	6 biti/pixel	6 biti/pixel	6 biti/pixel	6 biti/pixel
Conectare	D-SUB, DVI-D	D-SUB	D-SUB, DVI-D	D-SUB	D-SUB	D-SUB	D-SUB	D-SUB	D-SUB
Greutate	4.7Kg	4.2Kg	6.2Kg	5.5Kg	3.4Kg	4Kg	3.9Kg	3.9Kg	5.1Kg
Alimentator	Intern	Extern	Extern	Extern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern
Consum maxim	50W	40W	48W	40W	34W	45W	30W	40W	N/A
Dimensiuni(LxIxb)	386x201x375mm	N/A	400x171x390	368x230x389	443x132x435mm	377x177x389mm	375x200x390mm	388x185x396mm	367x170x384
Certificare	TC003	-	TC095	TC003	TC099	-	TC003	-	TC099
Note									
Performanță	7.50	8.00	8.25	8.00	7.75	7.50	7.25	7.25	7.25
Calitate imagine	8.20	7.53	7.33	7.77	8.00	7.50	8.00	7.83	7.50
Dotări	8.00	8.25	8.00	7.20	7.00	8.00	7.00	7.00	7.50
Verdict	7.88	7.86	7.83	7.75	7.70	7.60	7.50	7.43	7.40



# Copilotul perfect

Cea mai bună hartă rutabilă a României, detaliată la nivel de adresă.



- Instalare ușoară și rapidă
- Fără abonament
- Actualizări gratuite
- Puncte de interes, poziționări radar la nivel național

Conținutul pachetului de navigare rutieră:

- Pocket PC Mio DigiWalker cu receptor GPS integrat de ultimă generație și antenă externă inclusă
- Aplicația software de navigare prin GPS iGO România 2005 / SD, care conține harta rutabilă și detaliată la nivel de adresă a României, localități, coduri poștale, denumirea străzilor, numerele clădirilor și puncte de interes (POI)
- Kit de instalare pe autovehicul (suport de prindere universal + adaptor pentru brichetă), cablu USB

**Oriunde te-ai afla**

**Ești liber și în siguranță**



Tel: +4021 311 72 31  
Fax: +4021 311 72 30  
Strada Polonă 24-26, București  
e-mail: office@gpsmore.ro  
www.gpsmore.ro

**GPS&More**





# LUPTA CONTINUĂ

## GEFORCE 7900GTX - ÎN ARENĂ

În cadrul târgului CeBIT, desfășurat la începutul lunii martie în Hanovra, NVIDIA a lansat trei noi produse care completează gama GeForce 7, cu unul dintre ele încercând recucerirea coroanei de lider în domeniul graficii 3D.

**LUPTA PENTRU TITLUL DE CEL MAI RAPID**  
procesor grafic al momentului, desfășurată de mulți ani încoace între ATI și NVIDIA, s-a transformat în ultimele luni într-un fenomen comparabil cu cel Google. Nu trece mult timp și pe câmpul de bătălie apar noi combatanți care ne determină să ne îndreptăm privirile către disputa dintre cele două companii. Sperăm, și cel puțin așa se întrevede, ca după această nouă lansare de produse apele să se liniștească macar pentru o scurtă perioadă. În viitorul apropiat, se pare că ambele companii vor fi ceva mai reținute în a mai lansa soluții high end, abia spre lunile de toamnă fiind așteptate noile familii de procesoare grafice G80 de la NVIDIA, respectiv R600 al celor de la ATI.

Răspunsul NVIDIA la noul GPU al celor de la ATI, Radeon X1900XTX, nu s-a lăsat prea mult așteptat, 9 martie fiind data de lansare oficială și disponibilitate la majoritatea partenerilor companiei. Cu situația de față ne-am mai întâlnit și la sfârșitul anului trecut, când NVIDIA a reușit să învingă performanțele Radeon-ului X1800XT prin lansarea modelului supratactat și cu cantitate dublă de memorie, GeForce 7800GTX 512, la scurt timp de la anunțarea noii serii X1000 de către ATI. De data aceasta asul din mânecă se numește GeForce 7900GTX și nu este doar o versiune supratactată a celei precedente, ci are la bază o arhitectură nouă, îmbunătățită.

În același timp au fost lansate GeForce 7900GT și mult-așteptatul GeForce 7600GT, care se speră a fi un "best-seller", având ca țintă segmentul mainstream, cel mai profitabil al pieței.

### GEFORCE 7900

Nucleul GeForce 7900 poartă numele de cod G71 și este construit în tehnologia de 90nm, spre deosebire de G70 (GeForce 7800), care este fabricat în 110nm. În acest fel NVIDIA a reușit să reducă nivelul de căldură degajat, precum și dimensiunile efective ale pastilei de siliciu, care acum au scăzut la 196mm<sup>2</sup> de la 334mm<sup>2</sup> ai G70, în timp ce R580 (Radeon X1900XTX) deține "șefia" acestui aspect cu 352mm<sup>2</sup>. Reducerea suprafeței pastilei mai are un aspect pozitiv, în special pentru producător, al cărui cost de producție scade datorită numărului mai mare de nuclee ce pot fi fabricate pe un waffer. Deși diagrama-bloc este aproape identică cu cea a nucleului G70, inginerii NVIDIA au adus îmbunătățiri noului core, reușind să scadă numărul de tranzistori la 278 milioane de la cele 302 milioane corespunzătoare lui G70. Reducerea numărului de tranzistori și a procesului tehnologic de fabricație a permis creșterea considerabilă a frecvențelor de funcționare grație cantității mai mici de căldură degajată. Creșterea normală de performanță a noului nucleu este dată în principal de frecvențele sale

de funcționare și ale memoriilor, care pentru modelul de top GeForce 7900GTX au ajuns la 650MHz, respectiv 1600MHz. Calculat procentual, față de primul model GeForce 7800GTX dotat cu "doar" 256MB de memorie și tactat la 430MHz, avem în față o creștere cu peste 50% a frecvenței nucleului grafic. Pe de altă parte, multe specificații au fost păstrate, cum ar fi numărul de conducte de randare, 24, procesoarele de vertecși, 8 la număr, și interfața memoriei pe 256 de biți. De asemenea, s-a păstrat același sistem de răcire propus de NVIDIA pentru produsele de top format din radiator, ce încorporează patru heat-pipe-uri și ventilator de dimensiuni relativ mari pentru o placă video. Din teste am observat că acesta reușește să țină la o temperatură normală nucleul grafic iar nivelul de



➤ Diagrama-bloc a nucleului GeForce 7900GTX, asemănătoare cu cea a seriei precedente

	Leadtek WinFast PX7900GTX TDH Extreme	Leadtek Winfast PX7900GTX TDH	ASUS EN7900GTX	ATI Radeon X1900XTX	Leadtek Winfast PX7900GT TDH	ASUS EN7900GT	ATI Radeon X1900XT
Distribuitor	Skin Media	Skin Media	RHS Company	N/A	Skin Media	RHS Company	N/A
Preț / Garanție	2399 Lei / 24 luni	2299 Lei / 24 luni	2504 Lei / 36 luni	N/A	1365 Lei / 24 luni	1451 Lei / 36 luni	N/A
<b>Detalii tehnice</b>							
GPU	NVIDIA G71	NVIDIA G71	NVIDIA G71	Radeon R580	NVIDIA G71	NVIDIA G71	Radeon R580
Memorie	512MB GDDR3	512MB GDDR3	512MB GDDR3	512MB GDDR3	256MB GDDR3	256MB GDDR3	512MB GDDR3
Frecvențe GPU/memorie	675MHz/1660MHz	650MHz/1600MHz	650MHz/1600MHz	650MHz/1550MHz	450MHz/1320MHz	450MHz/1320MHz	625MHz/1450MHz
Bus memorie	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți
Pixel Processors	24	24	24	48	24	24	48
Vertex Processors	8	8	8	8	8	8	8
<b>Rezultate teste</b>							
Far Cry 1280x1024	179.77	178.51	178.21	180.71	158.49	156.37	179.54
Far Cry 1600x1200	163.25	159.42	159.05	161.83	120.86	120.67	156.89
Far Cry 1280x1024 4x/8x	134.47	129.15	129.38	138.97	97.98	98.61	129.08
Far Cry 1600x1200 4x/8x	98.55	94.66	94.66	111.88	72.11	72.09	106.63
Half Life 2 1280x1024	140.60	138.84	138.51	142.53	114.14	114.59	140.04
Half Life 2 1600x1200	130.03	127.58	126.98	129.21	97.51	98.02	123.97
Half Life 2 1280x1024 4x/8x	117.78	114.11	113.82	110.17	84.05	83.78	104.97
Half Life 2 1600x1200 4x/8x	96.66	93.17	93.35	94.11	67.53	67.46	89.41
DOOM 3 1280x1024	151.9	150.4	148.8	117.6	125.6	126.2	113.8
DOOM 3 1600x1200	132.9	130.1	129.1	96.1	101.1	101.5	92.2
DOOM 3 1280x1024 4x/8x	104.0	100.3	100.4	85.6	76.4	76.4	81.7
DOOM 3 1600x1200 4x/8x	78.0	74.9	75.1	65.7	55.8	55.9	62.6
F.E.A.R. 1280x960	110	108	107	101	80	80	95
F.E.A.R. 1600x1200	83	81	80	77	56	57	74
F.E.A.R. 1280x960 4x/8x	65	62	62	72	46	47	69
F.E.A.R. 1600x1200 4x/8x	45	41	42	52	32	32	50
3DMark03 Default	23105	22465	22437	18714	17379	17388	18074
3DMark05 Default	11241	10893	10899	11501	8044	8086	11174
3DMark06 Default	6246	6057	6043	5872	4553	4549	5656

zgomot al ventilatorului este foarte scăzut. Chiar și în configurație SLI, unde una dintre plăci se ventilează mai puțin din cauza lipsei de spațiu, temperaturile raportate de drivere s-au situat la un nivel normal.

Situația e ceva mai diferită pentru produsul imediat următor, GeForce 7900GT, care diferă de soluția de top prin reducerea cantității de memorie la 256MB și a frecvențelor de funcționare. Numărul conductelor de randare și cel al procesoarelor de vertex și a rămas neschimbat. Nucleul funcționează în acest caz la 450MHz, iar memoria la 1320MHz, împreună cu interfața pe 256 de biți oferind o lățime de bandă maximă teoretică de 42GB/s. Interesant este sistemul de răcire prezent pe plăcile motorizate de GeForce 7900GT, ale cărui dimensiuni sunt mici ținând cont de segmentul high end în care se încadrează soluția. Mai mult, radiatorul, care în acest caz este din cupru, nu acoperă memoriile. Totuși, reducerea dimensiunilor s-a efectuat și asupra ventilatorului care, datorită turației mai mare la care se învârtă, are un nivel de zgomot superior celui prezent la modelele GeForce 7900GTX. Diferențele între cele două modele de top țin și de mărimea PCB-ului, ceva mai lung în cazul navei-amiral.

### GEFORCE 7600

Încă de la apariția pe piață a seriei GeForce 7, în urmă cu mai bine de jumătate de an, utilizatorii au așteptat nerăbdători soluția mainstream a noii familii. Asta poate și datorită faptului că NVIDIA ne obișnuise ca la fiecare nouă gamă lansată să

ofere produse pentru toate segmentele pieței. În momentul lansării GPU-ului GeForce 7800GTX, situația a fost ceva mai diferită, segmentele mainstream și entry level fiind deja adjudecate de NVIDIA cel puțin din punctul de vedere al performanțelor. Pe de altă parte, întârzierea apariției seriei 7600GT are și partea sa pozitivă, nucleul G73 fiind proiectat pe baza noii arhitecturi care necesită un număr mai mic de tranzitoare incluse în pastilă și, mai ales, construit în tehnologia de 90nm. Pe Internet au circulat zvonuri cum că singurul nucleu complet nou ar fi acest G73, G71 fiind doar o variantă puțin modificată a G70, însă acestea rămân simple speculații pe care doritorii de scandaluri le adoră.

Trecând la lucruri mai serioase, GeForce 7600GT ascunde sub capotă 178 milioane de tranzistori care formează cele 12 conducte de randare și cinci procesoare de vertex, tactați la 560MHz. Memoria, în cantitate de 256MB funcționează la 1400MHz, ceva mai rapidă decât la plăcile GeForce 7900GT, și are interfața pe 128 biți. În acest fel se obține o lățime de bandă maximă teoretică de aproximativ 22.4GB/s. Am remarcat și în acest caz sistemul de răcire de mici dimensiuni, dar și gălăgios prezent pe primele modele de plăci. Acesta însă este doar modelul de referință al NVIDIA, care probabil va fi schimbat în timp de mai mulți integratori ai acestui GPU. Pe parcursul testelor am constatat că temperatura nucleului în aplicații 3D se situează la un nivel mic și putem trage concluzia că sistemul de răcire va putea fi înlocuit cu ușurință. Chip-urile de memorie nu dispun de

răcire, iar în timpul rulării testelor am observat că acestea s-au încălzit neobișnuit de puțin pentru frecvența lor de lucru. Pot spune că într-o carcasă cu un flux de aer bine pus la punct, se poate utiliza o soluție de răcire pasivă pe o placă motorizată de GeForce 7600GT.

### GEFORCE 7300

Asupra gamei entry level nu vom insista prea mult, aceasta făcându-și apariția pe piață la o dată anterioară lansării celor trei noi produse menționate mai sus.

Numele de cod al nucleului este G72, iar în cazul soluției GeForce 7300GS, singurul disponibil pe piață în momentul de față, frecvența sa de lucru este de 550MHz. Memoria de 128MB prezentă pe PCB lucrează la 800MHz și poate fi extinsă până la 256MB prin utilizarea tehnologiei Turbo Cache, care apelează la memoria sistemului. Un aspect negativ îl reprezintă interfața memoriei care este doar pe 64 de biți, performanțele fiind afectate drastic de acest aspect. Conductele de randare sunt în număr de patru iar procesoarele de vertex sunt în număr de trei.

### NVIDIA PUREVIDEO

Sub denumirea PureVideo se ascunde tehnologia NVIDIA care se ocupă de prelucrarea materialelor video. Pure video este o combinație hardware-software cu ajutorul căreia secvențele video sunt decodate, asupra cărora se pot aplica ulterior filtre de îmbunătățire a imaginii și în final redate pe conectorii de ieșiri ai plăcii. La baza ei stau trei procesoare video pe care, prin

intermediul driverelor, NVIDIA le poate programa în funcție de necesitățile pieței. Prin intermediul ultimelor versiuni de drivere Forceware, tehnologia Pure Video a fost îmbunătățită prin adăugarea de noi capacități, precum posibilitatea decodării H.264 sau funcția Spatial-Temporal De-Interlacing. Alături de alte funcții, NVIDIA a reușit să crească nivelul de calitate finală al materialului video. Într-o demonstrație la care am asistat în cadrul standului NVIDIA de la CeBIT, unde rulau secvențe HDTV 1080p, am putut vedea cum încărcarea procesorului sistemului a scăzut cu aproape 50% în momentul activării decodării în hardware. Tehnologia Pure Video este disponibilă la ambele serii GeForce 6 și GeForce 7, produsele high end cu capacități mai mari de procesare fiind capabile de decodare 1080p, rezoluție prea mare însă pentru produsele entry level.

### TESTUL ȘI REZULTATELE

Pentru un test de o asemenea anvergură am utilizat pe cât posibil configurații hardware de top. Cum în jocuri produsele AMD sunt renumite, am utilizat cel mai rapid procesor dual core, Athlon64 FX-60, tactat la 2.6GHz. Acesta a fost ajutat de un kit de memorii dual channel DDR400, totalizând 1GB, ale căror timpi de acces au fost setați manual 2/3/3/6 1T. Plăcile ATI au fost testate pe o platformă construită în jurul chipset-ului propriu, CrossFire Xpress 3200, și anume ASUS A8R32-MVP Deluxe, iar produsele NVIDIA au dispus de placa de bază MSI K8N Diamond ce are la bază chipset-ul nForce4 SLI. Ca sistem de operare a fost folosit Windows Professional SP2, iar driverele după cum urmează: Catalyst 6.3 pentru plăci grafice

ATI, driverul ULI integrated 2.13 pentru placa de bază ASUS, modelele GeForce 7 au fost puse în funcțiune de Forceware 84.20, iar placa de bază MSI de nForce 6.70.

Procedura de testare a fost apropiată de cele precedente, rezoluțiile utilizate fiind 1280x1024 și 1600x1200 rulate la setările de calitate maxime ale jocului cu și fără AA4x/AF8x. Suitele Futuremark au fost lansate la setările standard care, pentru 3DMark06, includ rezoluție superioară, 1280x1024.

Bineînțeles că primul model de placă testată a fost GeForce 7900GTX, cu toții fiind curioși dacă liderul absolut al performanțelor 3D a fost schimbat. Putem spune că da, însă la mică distanță, dar asta nu mai contează. În jocuri precum Far Cry, Radeon 1900XTX se află la câteva cadre pe secundă în fața rivalului, diferență care crește considerabil în rezoluția 1600x1200 cu AA4x/AF8x, fiind cu aproape 20% mai rapid. În Half Life 2, unde nucleele grafice Radeon se știe că au un comportament mai bun, situația aproape că se egalează, ATI fiind mai rapid cu 1-2%, indiferent de nivelul calității și rezoluția folosită. DOOM 3 este jocul care putem spune că a îngenucheat ATI în fața GeForce 7900GTX. Diferențele de performanță între cele două combatante au fost cuprinse între 15 și 30% în favoarea NVIDIA. Ca și în celelalte teste, la rezoluție mare și AA4x/AF8x, comportamentul Radeon-ului se îmbunătățește. Evident, fanii ATI pot spune că nu comportamentul ATI se îmbunătățește, ci cel NVIDIA se degradează, însă sunt doar diferite modalități de a privi lucrurile. "Mâncătorul de resurse" F.E.A.R. împarte în mod egal laurii câștigători. Primele două teste revin NVIDIA, în timp ce ultimele două sunt adjudecate

de ATI. Depășirea oficială în cadrul redacției a pragului de 6000 de puncte în 3DMark06 s-a realizat cu modelul GeForce 7900GTX (6057), Radeon X1900XTX reușind să puncteze "doar" 5872.

Lupta în mod dual a fost tranșată de configurația SLI în dauna celei CrossFire, însă la diferențe mai mici față de bătălia single-GPU.

Am rămas impresionați de performanțele obținute pe segmentul mainstream de GeForce 7600GT, care a depășit bariera de 3000 de puncte în 3DMark06, respectiv 6000 de puncte în 3DMark06. Același comportament bun l-a avut și în jocuri, unde a reușit să treacă de 30 de cadre pe secundă în majoritatea testelor efectuate, mai puțin ultimele două din F.E.A.R., unde am activat AA4x/AF8x. Montarea a două astfel de acceleratoare grafice în mod SLI s-a soldat cu creșterea performanțelor peste cele obținute de GeForce 7900GT, în apropierea modelului GTX.

### CONCLUZIE

Avem în față un nou lider oficial al domeniului graficii 3D, GeForce 7900GTX, care a reușit să fure coroana de la X1900XTX. Când spun oficial fac referire la modelele overclockate de diverși integratori ai GPU-urilor NVIDIA, unul dintre ei fiind Leadtek, care a participat la test cu modelul Extreme al soluției de top, ce aduce noi frecvențe: 675MHz pentru nucleu și 1660MHz pentru memorii. ATI cu siguranță are un as în mânecă, dar acum rămâne de văzut cât timp va mai trece până când un articol asemănător va fi realizat în vederea redeseinării "regelui 3D".

Ștefan Matei

	Leadtek	ASUS	Leadtek
Distributor	Winfast PX7600GT TDH Skin Media	EN7600GT RHS Company	WinFast PX7300GS TDH Skin Media
Preț / Garanție	830 Lei / 24 luni	962 Lei / 36 luni	248 Lei / 24 luni
Detalii tehnice			
GPU	NVIDIA G73	NVIDIA G73	NVIDIA G72
Memorie	256MB GDDR3	256MB GDDR3	128MB DDR2
Frecvențe GPU/memorie	560MHz/1400MHz	560MHz/1400MHz	550MHz/880MHz
Bus memorie	128 biți	128 biți	64 biți
Pixel Processors	12	12	4
Vertex Processors	5	5	3
Rezultate teste			
Far Cry 1280x1024	109.29	109.78	31.76
Far Cry 1600x1200	78.79	78.89	21.48
Far Cry 1280x1024 4x/8x	63.83	63.86	11.23
Far Cry 1600x1200 4x/8x	46.41	46.41	5.10
Half Life 2 1280x1024	78.26	77.67	25.91
Half Life 2 1600x1200	64.01	63.67	18.01
Half Life 2 1280x1024 4x/8x	55.75	55.58	11.24
Half Life 2 1600x1200 4x/8x	43.47	43.87	8.14
DOOM 3 1280x1024	98.8	98.7	22.3
DOOM 3 1600x1200	74.6	74.6	14.5
DOOM 3 1280x1024 4x/8x	48.9	48.9	12.8
DOOM 3 1600x1200 4x/8x	35.6	35.7	7.3
F.E.A.R. 1280x960	57	56	10
F.E.A.R. 1600x1200	39	39	6
F.E.A.R. 1280x960 4x/8x	29	30	3
F.E.A.R. 1600x1200 4x/8x	20	20	1
3DMark03 Default	13540	13539	4745
3DMark05 Default	6076	6057	2377
3DMark06 Default	3328	3329	838

Rezultate teste SLI/CrossFire			
	Leadtek	ATI	Leadtek
	Winfast PX7900GTX TDH	Radeon X1900XT	Winfast PX7600GT TDH
GPU	NVIDIA G71	Radeon R580	NVIDIA G73
Memorie	512MB GDDR3	512MB GDDR3	256MB GDDR3
Frecvențe GPU/memorie	650MHz/1600MHz	625MHz/1450MHz	560MHz/1400MHz
Bus memorie	256 biți	256 biți	128 biți
Pixel Processors	24	48	12
Vertex Processors	8	8	5
Rezultate teste			
	SLI	CrossFire	SLI
Far Cry 1280x1024	180.84	187.07	168.25
Far Cry 1600x1200	175.14	189.94	144.89
Far Cry 1280x1024 4x/8x	172.89	185.91	118.97
Far Cry 1600x1200 4x/8x	164.32	170.31	84.37
Half Life 2 1280x1024	137.82	154.45	121.77
Half Life 2 1600x1200	135.92	149.42	106.60
Half Life 2 1280x1024 4x/8x	138.52	137.76	97.07
Half Life 2 1600x1200 4x/8x	132.56	126.01	74.73
DOOM 3 1280x1024	153.6	142.1	144.8
DOOM 3 1600x1200	152.2	131.6	126.6
DOOM 3 1280x1024 4x/8x	147.1	125.9	88.3
DOOM 3 1600x1200 4x/8x	129.6	107.5	64.1
F.E.A.R. 1280x960	133	143	98
F.E.A.R. 1600x1200	121	103	71
F.E.A.R. 1280x960 4x/8x	107	85	53
F.E.A.R. 1600x1200 4x/8x	79	70	37
3DMark03 Default	35668	30631	22632
3DMark05 Default	14068	14195	10967
3DMark06 Default	9006	8951	5794

Antec

13BIT

GAINWARD

CORSAIR

SIRTEC

itdirect

www.itdirect.ro

SUPPORT  
MENTIUNE  
CALITATE, PERFORMANTA

CERT 2005

CERT 2006

ATRACȚII:

→ CEL MAI TARE SISTEM MULTIMEDIA ✓

SESIUNE LN<sub>2</sub> OC  
DOBORÂRE RECORD MONDIAL  
→ 3DMARK P5 ???  
→ DE WIB. CU SANG

OARE? :-)

PROMOTII

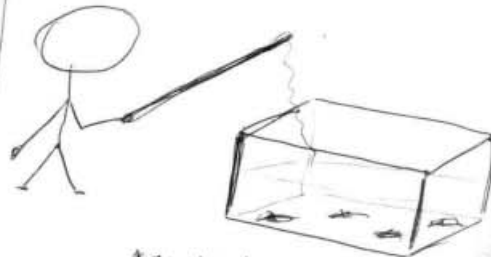
→ PREȚ SPECIAL CORSAIR DDR2  
→ SURSĂ GIG B550W  
→ ANTEC SLK 2600 AMB ✓

→ DISCOUNTURI PRODUSE  
5-10%  
→ DE REZOLVAT CU EXACTITATE  
PRODUSELE ÎN SAPT. 16.21.AP  
→

CONCURSURI + PREMII

→ PREMIU ASAMBLARE CHIP ✓

~~FLASHING~~  
~~CĂȘTIGA UN FLASH-URI~~  
CORSAIR  
**PESCUIEȘTE**



ACVARIU CU FLASHING

## NEC MultiSync 90GX<sup>2</sup>



MultiSync 90GX 2 este un monitor LCD elegant, cu un design simplu și modern.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

MultiSync 90GX 2 permite o reglare a ecranului atât pe verticală, cât și pe orizontală (piciorul său permite rotirea cu 180 de grade a monitorului). Ca dotări suplimentare se poate remarca hub-ul USB cu doi conectori. Un plus de ergonomie este obținut datorită soluției de cable management. Cablul de alimentare și cel pentru legătura la PC-ul sunt ascunse în piciorul monitorului. Meniul OSD este bine structurat, iar joystick-ul cu patru poziții necesită o perioadă de adaptare mică. Comutarea între cele cinci moduri de afișare a imaginii (Text, Photo etc.) se realizează prin apăsare butonului DV Mode. Există posibilitatea comutării între intrarea digitală și cea analogică, monitorul putându-se conecta la două surse video externe diferite în același timp.

### PERFORMANȚE

Monitorul are diagonala vizibilă de 19" și rezoluția nativă de 1280x1024 cu un refresh de 75Hz, timpul de răspuns specificat de producător fiind de 4ms. Luminozitatea are o valoare reală de 340cd/mp, iar contrastul măsurat a fost de 578:1, față de luminozitatea de 400cd/mp și contrastul de 700:1, valori specificate în cartea tehnică. Unghiul de vizibilitate pe verticală este de 160 de grade iar cel pe orizontală de 170 de grade, dar la aceste valori imaginea este inutilizabilă, fiind vorba de o măsurătoare în condițiile unui contrast minim de doar 5:1 (în mod obișnuit, unghiurile se măsoară la valoarea standard a contrastului de 10:1).

### CONCLUZIE

MultiSync 90GX 2 este un monitor obișnuit în era LCD-urilor, calitatea imaginii fiind peste medie. Acesta este de recomandat atât pentru un sistem office, cât și pentru un utilizator pasionat de jocuri.

## SAMSUNG SyncMaster 940BF



SyncMaster 940BF este un monitor cu un design tipic Samsung: simplu, plăcut, ergonomia fiindu-i o caracteristică definitorie.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Monitorul se poate conecta la un calculator prin intermediul conectorului DVI sau al celui D-Sub și permite montarea pe un perete. 940BF este livrat cu toate cablurile necesare. Comutarea între intrarea analogică și cea digitală se realizează prin simpla apăsare a unui buton. Meniul OSD este ușor accesibil, dar necesită o scurtă perioadă de adaptare. Din păcate, ecranul monitorului se poate regla numai pe verticală și este lipsit de orice alte dotări suplimentare (hub USB, boxe etc.). Tehnologia MagicBright, proprietară Samsung, ajunsă la versiunea a doua, permite comutarea facilă între cele șase moduri de vizualizare.

### PERFORMANȚE

SyncMaster 940BF are un ecran cu diagonala de 48.26cm (19 inch) și

suportă o rezoluție maximă de 1280x1024. Timpul de răspuns de numai 2ms garantează performanțe ridicate în jocuri și o calitate foarte bună a imaginii pentru filme. De interes major la un monitor LCD mai sunt luminozitatea și contrastul, acestea fiind de 300cd/mp, respectiv 700:1. În urma testelor s-a ajuns la concluzia că valoarea reală a luminozității este de 273.68cd/mp. Contrastul măsurat de noi a fost de 674:1. Unghiul de vizibilitate pe verticală este egal cu unghiul de vizibilitate pe orizontală și este de 160 de grade. Calitatea imaginii redată de 940BF este bună, dar monitorul nu excelează la acest capitol.

### CONCLUZIE

SyncMaster 940BF este util celor care își doresc un monitor LCD cu performanțe bune și nu vor să renunțe la plăcerea de a viziona un film bun în condiții ideale. Amatorii de jocuri vor fi cu siguranță impresionați de timpul de răspuns de numai 2ms, însă grey-to-grey.

Preț	Garanție	Contact
1950 Lei	36 luni	PCFun.ro / Fit Distribution

#### Detalii tehnice

Diagonala vizibilă: 19 inch · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Aspect: 5:4 · Contrast: 700:1 · Luminozitate: 400cd/mp · Timp de răspuns: 4ms · Unghi de vedere orizontal: 170 (5:1) · Unghi de vedere vertical: 160 (5:1) · Conectare: D-Sub, DVI-D · Greutate: 6.5kg · Alimentator: Intern · Certificare: TCO '03 · Fixare pe perete: Da · Extra: Hub USB

#### Performanțe

Dotări: 8,5      Calitatea imaginii: 7,6      Performanță: 8,5

8.14

Preț	Garanție	Contact
1612 Lei	36 luni	DECK Computers International

#### Detalii tehnice

Diagonala vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 700:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Aspect: 5:4 · Timp de răspuns: 2ms · Unghi de vedere orizontal: 160 · Unghi de vedere vertical: 160 · Conectare: D-Sub, DVI-D · Greutate: 4.8kg · Alimentator: Intern · Consum: 38W · Fixare pe perete: Da

#### Performanțe

Dotări: 7      Performanță: 8,5      Calitate imagine: 7,75

7.89

## ASUS A6JA



Notebook-ul A6JA face parte din clasa business, după cum îl încadrează producătorul ASUS în linia sa de produse portabile.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Procesorul central al sistemului este, bineînțeles, unul cu două nuclee, Intel Core Duo T2400 tactat la 1.83GHz. Cele două memorii DDR2 PC4200 de 512MB fiecare lucrează în mod dual channel și oferă o lățime de bandă aproximativă de 3500MB/s. Capitolul dotări este unul la care A6JA excelează. De sub carcasa lui nu lipsesc modulul Wireless LAN, cel Bluetooth, un inscripționator de medii DVD dual layer, ecran wide de 15.4", precum și o cameră Web cu microfon, amplasată deasupra LCD-ului.

### PERFORMANȚE

Prezența acceleratoarei grafice ATI Mobility Radeon X1600 ne-a determinat să testăm și capacitățile

3D ale notebook-ului, chiar dacă într-un mediu business acest segment nu este reprezentativ. Astfel, în 3DMark06 scorul final a fost de 1845 de puncte. La fel de remarcant este și scorul în PCMark05 (4023 de puncte), care reflectă un comportament excelent în aplicații multitasking și de birou.

### PORTABILITATE

Dimensiunile ecranului, modulul grafic 3D și frecvența procesorului își pun amprenta asupra autonomiei care nu excelează, dar care se află la un nivel acceptabil. În toate cele trei teste de autonomie A6JA a rulat mai bine de două ore, cu un maxim de 139'.

### CONCLUZIE

La final putem spune că ASUS A6JA face față cu brio aplicațiilor actuale, chiar și celor care necesită accelerare grafică 3D.

## ASBIS PRESTIGIO Visconte 1300



Notebook-ul PRESTIGIO Visconte 1300 îl putem încadra în clasa ultra-portabilelor prin prisma dimensiunilor reduse, chiar dacă dispune de unitate optică încorporată.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ecranul are suprafața lucioasă, ce îi conferă astfel unghiuri de vizibilitate crescute, diagonala sa este de 12.1" și oferă rezoluția maximă de 1280x768 pixeli. La baza sistemului stă unul din noile procesoare Duo Core de la Intel, și anume modelul T2300 tactat la 1.66GHz, construit în tehnologie de 65nm. Dimensiunile reduse nu afectează capitolul conectică, pe lateralele notebook-ului fiind prezente trei porturi USB, unul Firewire, cel S-Video, precum și un cititor de carduri de memorie 3-in-1. Notebook-ul este livrat cu bundle-ul software compus din Nero Express și playerul PowerDVD 6.

### PERFORMANȚE

Cele două nuclee fizice ale procesorului își fac simțită prezența chiar și într-un regim de lucru normal în aplicații office și de Internet, mai ales dacă pe fundal este activ un antivirus și/sau firewall.

### PORTABILITATE

Un capitol la care s-a făcut remarcant este cel al autonomiei, chiar acolo unde multe notebook-uri nu excelează. Cu nivelul de luminozitate setat la maximum, Visconte 1300 a reușit să ruleze un film DVD aproape două ore și jumătate, iar la testul de citire autonomia s-a situat cu puțin peste granița psihologică de trei ore.

### CONCLUZIE

Prestigio Visconte 1300 reprezintă un partener ideal în călătorii, având ca atuu dimensiunile și autonomia.

Preț	Garanție	Contact
6436 Lei	36 luni	RHS Company

### Detalii tehnice

Procesor: Intel Core Duo T2400 · Memorie RAM: 2x512MB DDR2-533 · Display: 15.4" WXGA 1280x800  
HDD: 100GB ATA100 · Unitate optică: DVD Writer dual layer · Conectori: 4 USB2.0, 1 Firewire, PCMCIA, S-Video, D-Sub, DVI, RJ-45, RJ-11 · Extra: Cititor memorii SD/MMC/MS, Bluetooth, Cameră Web · Dimensiuni: 354 x 284 x 35.2 · Greutate: 2.8kg

Teste			
BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	124'	3DMark2001	17247
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	130'	3DMark03	6523
BAPCO MobileMark 2005 Reader	139'	3DMark05	3498
SiSoft Sandra 2005 Memory	3513MB/s	3DMark06	1845
SiSoft Sandra 2005 HDD	26MB/s	PCMark05	4023

Performanțe			9.2
Autonomie: 8.4	Dotări: 9.6	Performanță: 9.6	

Preț	Garanție	Contact
5658 Lei	24 luni	ASBIS România

### Detalii tehnice

Procesor: Intel Core Duo T2300 (1.66GHz) · Memorie RAM: 512MB DDR2-533 · Display: 12.1" WXGA 1280x768 · HDD: 100GB SATA · Unitate optică: DVD Writer · Conectori: 3xUSB, D-Sub, Firewire, S-Video, RJ-45, RJ-11, Card Reader SD/MMC/MS (Pro) · Dimensiuni: 344x224x31.6mm  
Greutate: 2.05kg

Teste			
BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	149'	PCMark05	2642
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	162'	PCMark05 CPU	3693
BAPCO MobileMark 2005 Reader	181'	PCMark05 Memory	2260
SiSoft Sandra 2005 Memory	3106MB/s	PCMark05 Graphics	750
SiSoft Sandra 2005 HDD	31MB/s	PCMark05 HDD	3459

Performanțe			9.0
Autonomie: 9.4	Dotări: 8.2	Performanță: 9	

## ASUS A8R32-MVP Deluxe



Proaspătul chipset ATI CrossFire Xpress 3200, cunoscut sub numele de cod RD580, este folosit de ASUS pe placa A8R32-MVP Deluxe.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Principala diferență față de precedentul chipset (Radeon Xpress 200) o reprezintă cele 32 de linii PCI-Express livrate de northbridge-ului plăcilor grafice. Chiar și așa răcirea celor două bridge-uri de pe PCB se face pasiv prin intermediul a două radiatoare de mici dimensiuni. Pe PCB regăsim cinci porturi SATA și unul eSATA pentru dispozitivele externe conectabile pe această interfață. Aranjarea componentelor pe placă este ergonomică, instalarea plăcilor video de mari dimensiuni neridicând probleme cu radiatorul southbridge-ului iar sloturile de memorie nu

interferează cu primul port PCI-Express.

### PERFORMANȚE

Placa s-a remarcat la dotări și ergonomie, iar aceeași impresie bună a lăsat-o și la capitoul performanțe, după rularea testelor reușind să depășească produsul anterior al gamei (A8R-MVP). Cu ajutorul opțiunilor de overclocking din BIOS se poate trece cu ușurință de bariera celor 250MHz ai HTT, bineînțeles dacă pe placă este montat un procesor capabil de această performanță.

### CONCLUZIE

ASUS A8R32-MVP Deluxe se adresează entuziaștilor care sunt în căutarea unei platforme CrossFire, dar și utilizatorilor obișnuiți dornici de performanțe ridicate.

Pret	Garanție	Contact
749 Lei	36 luni	Depozitul de Calculatoare
749 Lei	36 luni	RHS Company

#### Detalii tehnice

Socket: 939 · Chipset: ATI CrossFire Xpress 3200 · HT: 1000MHz · Sloturi: 2xPCI-E x16 / 1xPCI-E x1 / 3xPCI Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB · Conectori: 6xUSB 2.0, 2xFirewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF · ATA: 2xPATA133 / 5xSerial ATA II / 1xeSATA II

#### Overclocking

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

#### Teste NonSLI

DOOM 3 640x480	109.7	Conversie WAV-MP3	30
Half Life 2 640x480	95.34	Arhivare WinACE	363
3DMark2001SE	21611	PCMark05 CPU	3160
Comanche 4 640x480	69.02	Sandra 2005 Mem. int. MB/s	5902
UT 2004 640x480	97.88	PCMark05 Disk	3991

#### Performanțe

Jocuri: 4.55      Sintetice: 4.42      Dotări: 0.68

**9.65**

## ASRock 939SLI-eSATA2



ASRock 939SLI-eSATA2 este prima placă de bază construită în jurul chipset-ului ULI M1697 ce oferă suport pentru SLI și eSATA2.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Prin intermediul unui adaptor placa oferă suport pentru viitoarele procesoare AM2 de la AMD. Dotările chipset-ului ULI M1697 sunt destul de slabe, lipsindu-i funcțiile RAID și controller-ul Gigabit LAN. Chip-ul este răcit pasiv de un radiator de mari dimensiuni, astfel nivelul de zgomot este redus la minimum. Dacă se dorește dotarea sistemului cu două plăci grafice într-o configurație SLI, trebuie avut în vedere faptul că cel puțin una din cele două plăci grafice trebuie să ocupe doar un slot. Din BIOS este posibilă creșterea frecvenței HTT până la 400MHz și se pot modifica tensiunile de alimentare atât pentru

procesor, cât și pentru memorii. Placa mai oferă patru porturi USB2.0 și doi conectori eSATAII.

### PERFORMANȚE

Performanțele sale sunt surprinzătoare și plasează placa pe primul loc în topul plăcilor de bază SLI Mainstream cu Socket 939. În mod SLI, cu două acceleratoare GeForce 6800GT, s-au obținut 21939 de puncte în 3DMark2001, iar DOOM 3 a rulat cu 101.2 cadre pe secundă. Lățimea de bandă pentru memorii a fost calculată cu SiSoftSandra și s-a apropiat foarte mult de valoarea de 5900MB/s.

### CONCLUZIE

Dacă sunteți preocupat în principal de upgrade, ASRock 939SLI-eSATA2 oferă cele mai bogate opțiuni. Nivelul de performanță și dotări este optim pentru un utilizator nepretențios.

Pret	Garanție	Contact
N/A	N/A	Distribuitorii ASRock

#### Detalii tehnice

Socket: 939 · Chipset: ULI M1697 · HT: 1000MHz · Sloturi: 2xPCI-E x16 / 1xPCI-E x1 / 3xPCI Memorie / Capacitate: DDR / 4GB · Conectori: 4xUSB 2.0, 2xeSATAII · ATA: 2xATA133 / 4xSerial ATA II · Extra: LAN, Realtek ALC 660 5.1, 1 x Future CPU Port (AM2)

#### Overclocking

HTT / Multiplator: 150-400 / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Nu / Nu / Da

#### Teste NonSLI/SLI

DOOM 3 640x480	94.1/101.2	Conversie WAV-MP3	31
Half Life 2 640x480	95.72/94.65	Arhivare WinACE	367
3DMark2001SE	20999/21939	PCMark05 CPU	3183
Comanche 4 640x480	67.86/68.07	Sandra 2005 Mem. int. MB/s	5878
UT 2004 640x480	96.45/96.61	PCMark05 Disk	4079

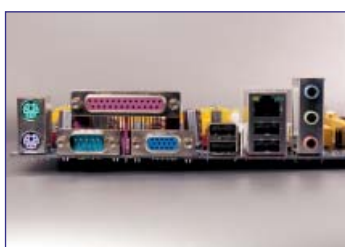
#### Performanțe

Sintetice: 4.42      Jocuri: 8.82      Dotări: 0.52

**13.76**



## Biostar TForce 6100-939



Biostar cu al său TForce 6100-939 împreună cu Gigabyte se numără printre primii producători de plăci de bază care oferă produse bazate pe cel mai nou chipset de la NVIDIA, GeForce 6100.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

În format micro-ATX modelul TForce 6100-939 are la bază chipset-ul GeForce 6100, ce este completat de un southbridge nForce 410. Pe placa de bază nu se întâlnește nici un ventilator, pentru răcirea celor mai fierbinți componente adoptându-se o soluție pasivă, deci nivelul zgomotului este redus la zero. Motorul grafic integrat oferă performanțe asemănătoare cu seria GeForce 6200. Acesta este înzestrat cu două pipeline-uri de pixel, unul singur de vertex și este compatibil cu Shader Model 3.0. Capabilitățile de overclocking se dovedesc atât

utile, cât și suficiente pentru un utilizator obișnuit. Din dotarea sa lipsesc Gigabit LAN-ul și conectorii Firewire.

### PERFORMANȚE

Performanțele înregistrate se situează peste medie comparativ cu alte platforme pe Socket 939. Rezultate foarte bune a obținut la testele din PCMark05, 3135 de puncte în PCMark05 CPU, respectiv 4107 puncte în PCMark05 Disk. Lățimea de bandă a memoriei raportată cu SiSoft Sandra 2005 a fost de 4804MB/s, un rezultat cu care Biostar TForce 6100-939 nu se poate mândri.

### CONCLUZIE

Dotat cu unul dintre cele mai bune chipset-uri NVIDIA, TForce 6100-939 nu va dezamăgi din punctul de vedere al performanțelor.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Distribuitorii Biostar

### Detalii tehnice

Socket: 939 · Chipset: GeForce6100 + nForce 410 · HT: 1000MHz · Sloturi: 1xPCI-E x16 / 1xPCI-E x1 / 2xPCI · Memorie / Capacitate: DDR / 4GB · Conectori: 4xUSB 2.0 · ATA: 2xATA133 / 2xSerial ATA II  
Extra: LAN, AC'97 6 canale, S/PDIF

### Overclocking

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

### Teste NonSLI

DOOM 3 640x480	104.2	Conversie WAV-MP3	31
Half Life 2 640x480	91.01	Arhivare WinACE	382
3DMark2001SE	21021	PCMark05 CPU	3135
Comanche 4 640x480	65.28	Sandra 2005 Mem. int. MB/s	4804
UT 2004 640x480	91.46	PCMark05 Disk	4107

### Performanțe

Sintetice: 4.21      Jocuri: 4.33      Dotări: 0.59

# 9.13

## Gainward BLISS 7800GT PCX 512MB



Bliss 7800GT PCX 512MB reprezintă o implementare a chipului grafic NVIDIA GeForce 7800 (G70), construită într-o manieră specifică Gainward.

### DOTĂRI

Gainward este un producător care ne-a obișnuit cu soluții grafice de calitate, atât în privința designului PCB-ului, cât și a componentelor folosite. Excepție nu face nici acceleratorul grafic Bliss 7800GT PCX 512MB, care beneficiază de un design diferit de cel de referință, folosind chip-uri de memorie performante, Samsung 1.4ns, și condensatori marca Rubycon. Pachetul în care sosește placa include cabluri S-Video, RGB, două adaptoare DVI-D-Sub, cât și aplicațiile PowerDVD 5 și Muvee autoProducer 4.

### PERFORMANȚE

Folosirea chip-urilor de memorie de calitate și a unui sistem de răcire eficient i-a permis producătorului să taceze placa la frecvențele de funcționare 450MHz/1300MHz, care în combinație cu cei 512MB oferă o performanță aproape la fel de bună cu cea a unui GeForce 7900GT. Spre deosebire de fratele mai mare, GeForce 7800GTX, care folosește 24 de conducte de randare, aceasta folosește numai 20 de pipeline-uri. Chiar și în aceste condiții nivelul de performanță al plăcii rămâne unul foarte ridicat, scorul de 7508 puncte obținut în 3DMark05 susținând din plin această afirmație.

### CONCLUZIE

Placa oferă un excelent raport performanță/preț și, bineînțeles, calitatea și renumele Gainward.

Preț	Garanție	Contact
1127 Lei	36 luni	RPG Distribution

### Detalii tehnice

Chipset: NVIDIA GeForce 7800GT · Memorie: 512MB · Frecvență chipset/memorie: 450MHz/1300MHz  
Interfață: PCI-Express · Bus memorie: 256 bit · Conectori: Dual DVI, HDTV out/S-Video

### Teste

Far Cry 1280x1024	127.67	F.E.A.R. 1280x960	72
Far Cry 1600x1200	111.57	F.E.A.R. 1600x1200	52
Far Cry 1280x1024 4X/8X	98.43	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	46
Far Cry 1600x1200 4X/8X	72.52	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	32
HL2 1280x1024	95.3	DOOM3 1280x1024	110.1
HL2 1600x1200	82.43	DOOM3 1600x1200	93.8
HL2 1280x1024 4X/8X	77.83	DOOM3 1280x1024 4X/8X	79.3
HL2 1600x1200 4X/8X	62.75	DOOM3 1600x1200 4X/8X	59.2
AquaMark3 Default	81100	3DMark05 Default	7508

### Performanțe

Jocuri: 5.96      Sintetice: 0.78      Dotări: 0.11

# 6.85

## Gell DAViD 100



Portabilitatea și dimensiunile reduse sunt cele mai mari avantaje aduse unui stick de memorie flash. Gell DAViD este un astfel de dispozitiv cu o capacitate de stocare de 2GB.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Stick-ul de memorie este protejat de șocurile mecanice sau electrice de un înveliș exterior din aluminiu. În pachet mai sunt livrate un CD cu driverul necesare, un cablu prelungitor și un șnur personalizat Gell. Memoriile din seria DAViD de la Gell au o capacitate cuprinsă între 256MB și 2GB, iar starea de funcționare este indicată de un LED.

### PERFORMANȚE

Analizând performanțele sale cu SiSoft Sandra 2005, am concluzionat că rata maximă de transfer la citire este de 29491KB/s, iar cea de scriere este de 10923KB/s. La testul practic s-au copiat un fișier de 714MB în mai puțin de 67 de secunde și un director de 460MB ce conținea 6415 fișiere în aproximativ 393 de secunde. Rezultatele obținute la testul de citire se apropie de cei 31MB/s specificați de producător. Nu același lucru putem spune și despre rata de transfer la scriere.

### CONCLUZIE

Cu o capacitate de stocare mai mult decât suficientă și performanțe peste medie, Gell DAViD 100 este un excelent dispozitiv de stocare.

Preț	Garanție	Contact
299 Lei	36 luni	Skin Media

#### Detalii tehnice

Interfață: USB 2.0 · Spațiu de stocare: 1.92GB · Dimensiuni: -x-x-mm · Înveliș exterior: metalic · Compatibilitate: Windows 98/Me/2000/XP, MAC OS 9/X, Linux 2.4 · Extra: Prolungitor USB, șnur

#### Performanțe

Dotări: 9 Performanțe: 9.7

9.5

## Kinstone KS-300



Kinstone KS-300 este un player MP3 de dimensiuni rezonabile și cu un spațiu efectiv de stocare de 500MB ce poate fi mărit cu ajutorul unui card SD.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ca dotări putem remarca ecranul LCD de 1.8" cu o rezoluție de 160x128 pixeli, dar care nu este de o foarte bună calitate. Reportofonul și tunerul FM sunt facilități ce sunt incluse în majoritatea playerelor portabile și nu lipsesc nici din dotarea lui Kinstone KS-300. Navigarea prin meniu se face cu o oarecare dificultate, chiar și după o perioadă de acomodare. Adaptorul 220V->USB oferă posibilitatea de a încărca acumulatorul încorporat direct de la priză.

### PERFORMANȚE

Calitatea audiției se încadrează în limite rezonabile, iar posibilitatea de vizualizare a clipurilor video (în format propriu) aduce un plus de funcționalitate. Cele 30 de posturi radio ce pot fi memorate le sunt îndeajuns și celor mai pretențioși utilizatori. Din păcate, am întâmpinat mari probleme la pornirea playerului, odată oprit acesta fiind readus la viață doar cu ajutorul unei surse externe de energie (PC, priză).

### CONCLUZIE

KS-300 este un produs ce suferă la capitolul ergonomie, dar care le oferă utilizatorilor un nivel mediu pentru dotări și calitate audio.

Preț	Garanție	Contact
323 Lei	12 luni	RPG Distribution

#### Detalii tehnice

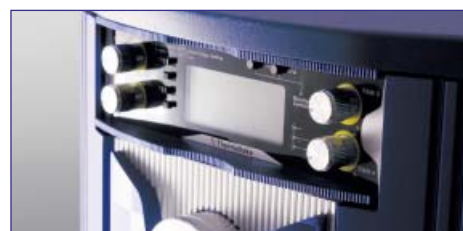
Interfață: USB 1.1 · Dimensiuni: 7.65x5.45x1.5cm · Greutate: 60g · Alimentare: USB, 220V · Capacitate memorie: 512MB · Formate suportate: MP3, WMA, WAV, ASF, MVS, BMP · Tuner FM: Da · Reportofon: Da · Extra: șnur

#### Performanțe

Dotări: 7.9 Performanțe: 6

6.9

## Thermaltake DAMIER V5000



Damier V5000 este o carcasă cu un design tipic Thermaltake, puțin cam fantezist și destul de complex.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Carcasa masivă este fabricată din oțel cu grosimea de 1mm și are dimensiunile 49x20.5x58cm. Partea frontală este construită inteligent pentru a facilita atât montarea unităților de 5.25" și 3.25", cât și accesul la acestea. Toate cele cinci ventilatoare (3x90mm și 2x80mm) care pot fi montate în interiorul carcasei sunt livrate împreună cu aceasta. Două din ventilatoarele de 90mm au turația variabilă cuprinsă între 1300 și 3000rpm, iar cele trei rămase au un nivel maxim al zgomotului de 21dB, sistemul găzduit de o asemenea carcasă fiind unul foarte silențios. Deoarece Damier V5000 nu deține o sursă, vă recomandăm achiziționarea unei surse puternice și silențioase. Numărul mare de cabluri și conectori de tip Molex pot pune la încercare și un utilizator experimentat, dar după ce PC-ul a fost montat întreținerea sa la parametri optimi este o joacă de copii.

### CONCLUZIE

Thermaltake Damier V5000 este o carcasă robustă, bine construită și silențioasă. Temperatura poate fi controlată foarte ușor, dar numărul mare de LED-uri nu este pe placul tuturor.

Preț	Garanție	Contact
295 Lei	12 luni	Depozitul de Calculatoare

#### Detalii tehnice

Compatibilitate: ATX, microATX, E-ATX · Număr ventilatoare: 5 · 5.25" externe: 5 · 3.25" interne: 3 · 3.25" externe: 2 · Geam lateral: Nu · Ecran LCD: Da · Material construcție: Oțel · Greutate: 16kg · Porturi frontale: 2xUSB, Firewire, audio

#### Performanțe

Dotări: 9.8 Performanțe: 9.1

9.5



## Hercules MUSE Pocket LT



Hercules MUSE Pocket LT este o placă de sunet externă cu conectare și alimentare pe port USB (1.1 sau 2.0).

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

MUSE Pocket LT este un produs destinat posesorilor de notebook care nu se pot bucura de un sunet 5.1. Placa este dotată cu trei mufe jack independente pentru a putea conecta până la șase boxe într-o configurație 5.1, precum și cu două butoane pentru reglarea volumului. Drept conectori de intrare întâlnim uzualele Line In și Mic. Placa de sunet este livrată împreună cu o cască cu microfon pentru a înlesni convorbirile PC-PC sau conferințele.

### PERFORMANȚE

Calitatea sunetului este foarte bună pentru o placă de sunet cu aceste dimensiuni și este mult peste ceea ce poate un laptop de generație mai veche. Aceasta permite înregistrarea și redarea sunetului pe 16 biți cu 48KHz. Motorul Samsa este compatibil cu DirectSound, DirectMusic, EAX 2.0 și A3D 1.0.

### CONCLUZIE

Hercules MUSE Pocket LT este utilă celor care își doresc o placă de sunet 5.1 de mici dimensiuni cu performanțe foarte bune. Aceasta poate fi luată în considerare și de către cei care au o placă de bază cu sunet on-board, dar de generație mai veche.

Preț	Garanție	Contact
94 Lei	24 luni	Ubisoft România

Detalii tehnice	
Interfață: USB 2.0	Telecomandă: Nu
Intrări: Line In, microfon	Ieșiri: Față, spate, centru/sub
Număr canale: 5.1	Certificare THX: Nu
EAX 2.0: Da	A3D 1.0: Da
Extra: microfon	

Performanțe	
Dotări: 8	Performanțe: 8.5

8.3

## Aerocool CoolPanel 2



CoolPanel 2 este un panou multifuncțional pentru monitorizarea calculatorului. Acesta se poate monta în locul unei unități externe de 5.25".

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

CoolPanel 2 este dotat cu patru senzori de citire a temperaturii, doi conectori USB, unul Firewire și un cititor de carduri portabil cu ajutorul căruia se pot transfera date de pe cardurile CF I/II, MemoryStick, MMC sau SD. Monitorizarea turației ventilatoarelor și setarea de alarme se pot efectua pentru maximum patru ventilatoare. Temperatura afișată este în grade Celsius sau Fahrenheit.

### PERFORMANȚE

Turația fiecăruia din cele patru ventilatoare poate fi modificată individual în funcție de tensiunea de ieșire (între 6V și 12V). Alaramele pot fi stabilite în funcție de turația ventilatorului sau de temperatura înregistrată de senzorul de temperatură. În total se pot configura opt astfel de alarme. LCD-ul din dotare este construit în așa fel încât unghiul ideal de vizibilitate este la 45 de grade față de orizontală.

### CONCLUZIE

Deși este un multifuncțional foarte util, CoolPanel 2 nu poate fi folosit pentru a controla activ turația ventilatoarelor în funcție de temperatură.

Preț	Garanție	Contact
208 Lei	12 luni	Top Quality Computers

Detalii tehnice	
Senzori temperatură: 4	Monitorizare turație ventilatoare: 4
Reglare turație ventilatoare: 4	Card reader: 20 în 1
Firewire: 1	USB: 2
Conectori audio: Da	Alimentare și interfață SATA: Da

Performanțe	
Dotări: 9	Performanțe: 8

8.5

## Asetek VapoChill Micro



Cunoscut pentru soluțiile sale de răcire inedite, Asetek dispune în gama de produse și de o linie convențională, dacă putem numi așa coolerele VapoChill Micro.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Aspectul radiatorului este dominat de sistemul de heat-pipe-uri, trei la număr, de mărimi considerabile și de baza masivă de cupru. Din gama VapoChill Micro fac parte trei produse diferențiate de categoria de utilizatori cărora i se adresează. În practică diferențele constau în tipul ventilatorului folosit și, mai exact, de zgomotul și de volumul de aer pus în mișcare. La test am folosit varianta adresată entuziaștilor și pasionaților de overclocking unde performanța brută e pe primul plan, și anume modelul "Extreme Performance".

### PERFORMANȚE

În practică VapoChill Micro se dovedește a fi un produs calitativ, ale cărui performanțe sunt puse pe seama heat-pipe-urilor de dimensiuni mari și a turației ventilatorului. Un raport optim zgomot/performanțe se obține la 2500rpm, turație la care temperatura procesorului de test nu a depășit în Full Load 61 de grade.

### CONCLUZIE

VapoChill Micro se numără printre cele mai puternice sisteme de răcire pe aer, concurând cu succes cu produse precum Scythe Ninja.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	www.asetek.com

Detalii tehnice	
Compatibilitate: LGA775/478/754/939/940	Materiale de construcție: Aluminu/Cupru
Heat-pipe-uri: 3	Dimensiuni ventilator: 92x92x25mm
Dimensiuni cooler: 139x98x50mm	Greutate: 355g
Turații ventilator: 800-3600rpm	Temperatură Pentium 4 670 3.8GHz - Idle: 39°C
Temperatură Pentium 4 670 3.8GHz - Full Load: 57°C	

Performanțe	
Performanță: 9.8	Zgomot: 7.8

8.9



**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 Microsoft Best of Show



2002 Microsoft Best of Show



2001 Compaq Best of Show



2001 Best of Show

## YAKUMO Alpha GPS



Yakumo Alpha GPS este unul dintre cele mai accesibile PDA-uri cu GPS încorporat. Acesta asigură mobilitate maximă a unui om de afaceri activ.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Cu Alpha GPS puteți memora toate numerele de telefon, datele de contact și se pot organiza foarte ușor întâlnirile, mai mult sau mai puțin importante, astfel încât o persoană dezordonată își poate organiza timpul extrem de eficient. Outlook-ul integrat se poate sincroniza automat cu cel de pe calculatorul de acasă iar modulul GPS împreună cu un soft (cumpărat separat) adecvat vă pot indica cel mai scurt drum către destinația dorită.

### PERFORMANȚE

Ca sistem de operare este utilizat Microsoft Windows Pocket PC 2003, ce oferă o interfață familiară multor utilizatori. Documentele, perfect compatibile cu cele pentru PC, pot fi create, modificate și citite folosind aplicațiile Pocket Word și Pocket Excel. Memoria de lucru poate fi extinsă oricând cu ajutorul cardurilor SecureDigital. Dacă Alpha GPS are activat modulul GPS, acumulatorul Li-Ion are o autonomie de maximum cinci ore.

### CONCLUZIE

Dacă dispuneți de banii necesari, vă recomandăm achiziționarea lui Yakumo Alpha GPS cu tot cu hărțile electronice aferente.

Preț	Garanție	Contact
771 Lei	12 luni	RPG Distribution

#### Detalii tehnice

Procesor : Samsung S3C2410 266MHz · Memorie ROM: 32MB  
Memorie SDRAM: 64MB · Touchscreen: 3.5 inch · Rezoluție: 240x320 pixeli · GPS: Da, 12 canale · Acumulator: Li-Ion  
Stand by maxim: 72 ore · Greutate: 160.5g · SO: Windows Mobile 2003

#### Performanțe

Dotări: 8.5 Performanțe: 8.9

8.8

## AMD PIC



AMD Personal Internet Communicator este unul dintre cele mai mici computere, având performanțe direct proporționale cu dimensiunile sale.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

La exterior se pot observa conectorii audio, ieșirea D-Sub pentru conectarea unui monitor și intrarea pentru modemul încorporat. Placa de rețea este externă și se conectează la unul din cei patru conectori USB. Pentru a menține un preț cât mai scăzut AMD a dotat PIC-ul cu un harddisk de 3.5" cu o capacitate de 10GB. Deoarece componentele sale generează foarte puțină căldură, PC-ul nu este dotat cu nici un fel de ventilator sau radiator, singura sursă de zgomot fiind harddisk-ul.

### PERFORMANȚE

Procesorul Geode GX2, asistat de cei 128MB de memorie DDR, reușește să pornească sistemul de operare Windows CE 5.0 în aproximativ 40 de secunde. Configurarea plăcii de rețea pentru accesul la Internet s-a realizat foarte rapid și toate componentele pe USB au fost detectate în mod corespunzător.

### CONCLUZIE

Deși pe AMD PIC se pot vizualiza clipuri video, se pot instala aplicații pentru Windows CE sau se poate asculta muzică în diverse formate, AMD îl recomandă ca o soluție ieftină de conectare la Internet.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	ISA Hardware

#### Detalii tehnice

Procesor : Geode GX2@1W · Memorie RAM: SODIMM 128MB DDR  
333MHz CL2/5 · Harddisk 3.5": 10GB · Video integrat: Da  
Modem: Da, 50K v.92 · LAN: Da · Porturi USB: 4 · Dimensiuni: 14x21.6x6.35cm · Greutate: 1.36kg · SO: Windows CE 5.0

#### Performanțe

Dotări: 8.5 Performanțe: 7

8.0

## Hercules XPS 2.160



Hercules XPS 2.160 este un sistem audio 2.1 cu design modern, ai cărui sateliți folosesc două difuzoare de 1.5".

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Din punctul de vedere al dotărilor XPS 2.160 este un sistem obișnuit care oferă posibilitatea conectării echipamentelor dotate cu ieșire audio RCA sau jack stereo. Pornirea și controlul volumului se fac numai prin intermediul unui buton situat pe satelitul drept, iar nivelul bass-ului poate fi ajustat de la un potențiomtru situat pe partea din spate a subwoofer-ului. Construcția sistemului este calitativă, producătorul asigurând și o ecranare magnetică a sateliților.

### PERFORMANȚE

Pentru a asigura calitatea sunetelor de frecvențe înalte Hercules a dotat sateliții sistemului cu difuzoare ce beneficiază de tehnologia proprietară HAT (Hercules Aluminium Transduction). Din păcate însă, utilizarea difuzoarelor de 1.5" pentru redarea frecvențelor înalte și medii are ca rezultat un sunet de calitate redusă. Dacă nivelul bass-ului este reglat corespunzător, acesta devine consistent și controlat, oferind un sunet plăcut fie că este vorba de muzică, fie de filme sau jocuri.

### CONCLUZIE

Hercules adresează sistemul audio XPS 2.160 utilizatorilor care doresc un sunet decent la un preț atractiv.

Preț	Garanție	Contact
229 Lei	24 luni	Ubisoft România

#### Detalii tehnice

Putere subwoofer: 60W · Putere sateliți: 2x15W · Diagonală difuzor subwoofer: 5" · Diagonală difuzoare sateliți: 1.5" · Răspuns în frecvență subwoofer: 30Hz-280Hz · Răspuns în frecvență sateliți: 250Hz-20KHz · Canale: 2.1

#### Performanțe

Dotări: 7 Performanțe: 7.9

7.5

**ANTEC TrueControl 550****219 RON**

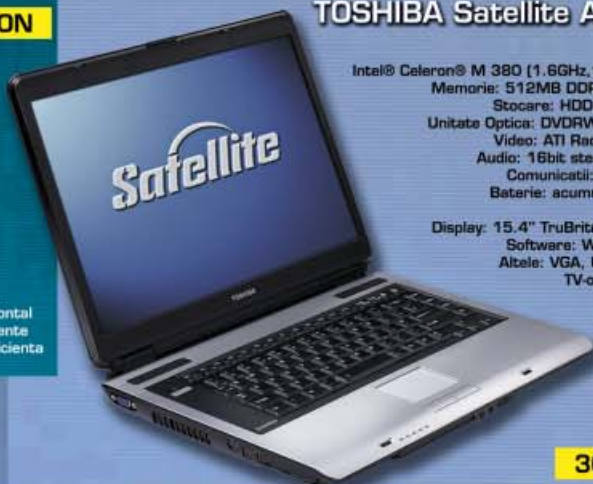
Sursa alimentare 530W [+3.3V(32A), +5V(40A), +12V(24A)], ATX v1.3, ventilatoare double ballbearing, panou de control frontal 5.25" (control voltaje si viteza ventilatoare), circuite independente de putere pentru fiecare canal: 3.3V, 5V, 12V; Active PFC; Eficienta > 68%; Voltage Feedback; conectori auriti

**COREGA Router BAR SD 50****119 RON**

Router cu 4 porturi auto-sensing 10/100 TX; **built-in firewall**; web-browser based management pentru o configurare usoara; suport PPPoE si PPTP; posibilitate de blocare la anumite site-uri pentru utilizatori specifici; built-in DHCP server; **suport client DHCP** pentru a primi atat o adresa dinamica de IP cat si una fixa de la ISP  
**GARANTIE 2 ANI**

**TOSHIBA Satellite A100-529**

Intel® Celeron® M 380 (1.6GHz, 1MB L2, FSB 400)  
Memorie: 512MB DDR2, expandabil 2GB  
Stocare: HDD 60GB (5400 rpm)  
Unitate Optica: DVDRW dual, double layer  
Video: ATI Radeon Xpress 200M  
Audio: 16bit stereo, boxe integrate  
Comunicatii: LAN, Modem 56K  
Baterie: acumulator Li-Ion, 2.42h  
Greutate: 2.72kg  
Display: 15.4" TruBrite TFT, 1280 x 800  
Software: Windows® XP Home  
Altele: VGA, USB 2.0, FireWire, TV-out, PCMCIA Type II

**3090 RON****NZXT Lexa****449 RON**

Carcasa Mid-Tower din aluminiu design simetric deosebit; instalare screwless, trei senzori de temperatura cu afisare pe LCD frontal; airflow optimizat; ventilatoare low-noise 1100 rpm (trei ventilatoare 120mm incluse standard) filtre de praf detasabile; sistem pentru cable management; panou lateral transparent; ham pentru transport

**HAMA****599 RON****Tastatura virtuala**

Tastatura laser **virtuala** - utilizeaza atat tehnologia laser cat si cea infrarosa pentru a genera un camp invizibil si a proiecta o tastatura full-size de tip QWERTY pe orice **suprafata**. Tastatura poate fi folosita impreuna cu notebook-uri, PDA-uri, telefoane calulana, tablet, PC-uri, in spatii industriale, spatii medicale, starile etc.  
Conectare: Bluetooth Dimensiuni: 90 x 34 x 24 mm

**BEST MANAGER D805**

Procesor: Intel® Pentium® D 805 (dual core, LGA775, 2x 1MB L2, 2.66GHz, FSB 533MHz, EM64T, XD Bit)  
Platforma: Intel® D101GSC (ATI Radeon Xpress 200 /w ULI M1573 -1 slot PCI Express 16X disponibil)  
Memorie: 1GB DDR PC3200 GOODRAM  
Harddisk: 160GB SATA, 7200 rpm, 8MB buffer  
Unitate optica: DVDRW dual standard, double layer  
Floppy: 3.5", 1.44MB  
Video: ATI Radeon X300 (maxim 128MB shared, suport DX9.0, Pixel Shader 2.0)  
Audio: Intel® High Definition  
Rețea: Fast Ethernet 10/100 Mbps  
Carcasa: ATX 400W Chieftec BH-02-BBSL  
**GARANTIE 2 ANI**

**1999 RON****BENQ FP916X****1099 RON**

Diagonala: 19"  
Tehnologie: TFT LCD  
Contrast: 550:1  
Stralucire: 270 cd/m²  
Latenta: 4 ms (grey-to-grey)  
Frecventa (H/V): 81KHz / 76Hz  
Unghiuri (H/V): 140 / 135  
Rezolutie maxime: 1280 x 1024  
Ergonomie: TCO 03  
Altele: D-sub, DVI-D, consum 40W  
**GARANTIE 3 ANI**

**Magazine****Bucuresti**

- Best Computers Unirea Shopping Center, etaj 3
- Best Computers Complex Comercial Bucur Obor
- Best Computers Complex Comercial Prosper
- Best Computers Bd.Nicolae Titulescu, nr.119 bloc 3
- Best Computers Complex Comercial Titan
- Best in Diverta Bld. C.A. Rosetti, nr. 14-16, sector 6
- Best in Diverta Mall Bucuresti; Calea Vitan, nr. 55-59, sector 3
- Best in Diverta Mall Plaza; Bld. Timisoara, nr. 26, sector 6

- Best Computers - Braila Dunarea Shopping Center, etaj 1
- Best Computers - Ploiesti Complex Comercial Omnia; demisol
- Best in Diverta - Timisoara Complex Comercial Bega, etaj 3
- Best in Diverta - Timisoara Str. Divizia 9 Cavalerie nr. 66
- Best in Diverta - Oradea Str. Nufarului nr. 30
- Best in Diverta - Cluj Str. Universitatii nr. 1
- Best in Diverta - Tg.Jiu Str Victoriei nr. 44, sp com 1 si 2
- Best in Diverta - Iasi Complexul Comercial Iulius Mall
- Best in Diverta - Iasi Str. Sf. Lazar nr. 49-51
- Best in Diverta - Constanta Str. Alexandru Lapusneanu, bl. LV16
- Best in Diverta - Constanta Str. Stefan cel Mare nr. 36-40, etaj 2
- Best in Diverta - Bacau Str. Nicolae Balcescu nr.3

**In curand**

**Best in Diverta si in orasele: Arad, Pitesti, Sibiu, Craiova, si Alexandria.**

**PLANTRONICS Pulsar 590A****519 RON****+ Plantronics Explorer 320 BONUS**

Casti wireless bluetooth (v2.0), call control, butoane volum/ play/ mute/ track; **conectare simultana la mai multe dispozitive**; telescoping voice tube; design ergonomic, foldable; desktop charging stand; **autonomie 10/12h audiere/ vorbire** - 130h stand-by, timp de incarcare 2h, operare pana la 10m, greutate 97.7 grame, difuzor (28mm diametru, 32ohm, 20Hz-20KHz, neodymium magnet); **Oferta in limita stocului disponibil GARANTIE 2 ANI**

**GAINWARD Ultra 1960 PCX****469 RON**

Procesor: GeForce 6600 GT  
Memorie: 128 MB DDR3 128 biti  
Frecventa: 500MHz core / 1GHz memorie  
Latime de banda: 16 GB/sec  
Altele: PCIeX, 8 pipelines, DVI, VGA, TV-Out, suport DirectX 9c.  
**GARANTIE 24 luni**

**LG DVD-RW GSA-2164****319 RON**

DVDRW extern Double Layer  
Viteza scriere: 16X +R, 8X +RW, 8X +R DL, 16X -R, 6X -RW, 48X CD-R, 32X CD-RW  
Viteza citire: 16X DVDROM, 48X CDROM  
Buffer: 2MB cu tehnologie Buffer Underrun  
Interfata: USB 2.0  
**GARANTIE 2 ANI**

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

Prețurile includ TVA, au caracter informativ și se pot schimba fara o notificare prealabila.

Oferta esta valabila in limita stocului disponibil. Imaginele au caracter orientativ, specificatiile tehnice se pot schimba fara o notificare prealabila

## Revoltec CHROMUS II



Chromus II RPS-500V2 reprezintă nava-amiral a flotei de surse de alimentare pentru PC a producătorului german Revoltec.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

RPS-500V2 oferă pentru cele trei rail-uri de 3.3V, 5V și 12V amperajele de 28A, 36A, respectiv 29A, valori suficiente pentru a face față chiar și celor mai noi configurații. Sursa are o putere totală de 500W și este compatibilă cu standardele ATX v2.1 și v2.2, BTX v1.0a și E-ATX. Sunt disponibili patru conectori SATA și unul PCI-Express, iar cel ATX beneficiază de un adaptor de la 24 la 20 de pini. Construcția sursei este calitativă, aceasta având parte de un finisaj cromat, ventilatorul de 120mm a cărui turație este controlată de un termistor și conectori modulari pentru toate cablurile folosite. Din aceeași serie Chromus II mai fac parte două produse ale căror puteri maxime sunt 400W, respectiv 450W.

### PERFORMANȚE

RPS-500V2 reprezintă o soluție performantă. În testele noastre a alimentat cu succes o configurație construită în jurul unui procesor AMD Athlon64 FX-60 și a două plăci grafice NVIDIA GeForce 7900GTX montate în configurație SLI.

### CONCLUZIE

Performanțele sursei sunt suficiente pentru a asigura o funcționare optimă și silențioasă a unei configurații de ultimă generație.

Preț	Garanție	Contact
420 Lei	24 luni	Digital Mond

#### Detalii tehnice

Putere maximă: 500W · Standarde suportate: ATX v2.1, v2.2, BTX v1.0a, E-ATX · Ventilator: 120mm · Conectori: 1xPCI-Express, 8xMolex, 4xSATA, P4, P8, 2xFDD · Amperaj (3.3V/5V/12V): 28A, 36A, 29A

#### Performanțe

Dotări: 8.8

Performanță: 9

**8.9**

## ASUS A-55GA



ASUS A-55GA este o sursă dual-rail ce livrează o putere maximă de 550W și reprezintă cel mai performant model al producătorului.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

A-55GA este compatibilă cu standardul ATX v2.2 și vine dotată cu conector ATX ajustabil (20+4 pini), patru conectori SATA și un conector PCI-Express pentru plăcile grafice care necesită alimentare separată. Pentru construcția sa, ASUS a ales un finisaj nichelat cu tentă închisă și un ventilator de 12mm a cărui turație se ajustează automat în funcție de temperatură, asigurându-i sursei o funcționare silențioasă. Singurul lucru pe care i-l putem reproșa este lipsa conectorilor modulari care ar putea aduce o îmbunătățire a aranjării cablurilor în carcasă.

### PERFORMANȚE

A-55GA este capabilă să livreze o putere de 360W pentru cele două railuri de +12V (36A). Liniile de +3.3V (30A), respectiv +5V (28A) oferă o putere totală combinată de 180W (specificații date de producător), asigurând astfel un nivel suficient de performanță pentru configurațiile mai pretențioase.

### CONCLUZIE

ASUS A-55GA reprezintă o soluție extrem de atractivă atât din punctul de vedere al performanței, cât și al construcției sale calitative.

Preț	Garanție	Contact
212 Lei	36 luni	RHS Company

#### Detalii tehnice

Putere maximă: 550W · Standarde suportate: ATX v2.2 · Ventilator: 120mm · Conectori: 1xPCI-Express, 8xMolex, 4xSATA, P4, P8, 2xFDD · Amperaj (3.3V/5V/12V): 30A, 28A, 36A · Railuri 12V: 2

#### Performanțe

Dotări: 8.9

Performanță: 9.2

**9.1**

## Tagan EasyCon 580W



Modelul TG580-U15 de 580W este o sursă ce reprezintă vârful de gamă pentru seria EasyCon de la Tagan.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Sursa este dotată cu două rail-uri de 12V, cu posibilitatea de selectare a unui singur rail de 12V. Cablurile sunt matisate, iar ventilatorul silențios ce ajută la răcirea componentelor este de 120mm. Aceasta este o sursă modulară, deci majoritatea conectorilor de alimentare se pot înlătura, excepție făcând cei corespunzători plăcii de bază. În pachet regăsim o multitudine de cabluri: două pe care sunt dispuși câte doi conectori Molex și două pentru alimentarea unităților SATA. Modelul este bineînțeles SLI Ready, deci din dotare nu lipsesc cele două mufe de alimentare pentru plăcile video PCI Express și conectorul ATX cu 24, respectiv 8 pini.

### PERFORMANȚE

Cei 580W au fost suficienți pentru a face față fără probleme unei configurații SLI bazate pe un procesor Pentium 4 EE la 3.73GHz și două plăci video de ultimă generație: GeForce 7900GTX THD.

### CONCLUZIE

EasyCon 580W este o sursă stabilă și silențioasă destinată unor configurații dual core și SLI, dar și împătimitilor de overclocking.

Preț	Garanție	Contact
530 Lei	36 luni	Top Quality Computers

#### Detalii tehnice

Putere maximă: 580W · Standard: ATX12V v2.01 · Rail-uri 12V: 2 · Intensitate maximă per rail: 20A · Ventilator: 12cm · Conectori PCI-Express: 2 · Conectori Molex: 8 · Conectori SATA: 4 · Conectori FDD: 2

#### Performanțe

Dotări: 9

Performanță: 9.3

**9.2**



## Alege ce vrei să faci cu ochii tăi



Stand By



Turn Off



Restart

Rămâne de văzut

Oferă ochilor tăi protecție în fața calculatorului!  
Cumpără ochelari cu lentile speciale.  
Alege oricare dintre magazinele Sover OpticaOptometrie!

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

**sover**

optica  
optometrie



### BUCUREȘTI

UNIREA SHOPPING CENTER  
0721 279 691

GALERIILE ESPLANADA  
CORA-GRANITUL  
0723 359 955

### TIMIȘOARA

SOVER IULIUS MALL  
TIMIȘOARA  
0723 399 019

SOVER DOROBANȚI  
0723 230 555

MAGAZINUL VICTORIA  
0722 578 685

### BRAȘOV

SOVER MACRO MALL  
BRAȘOV  
0729 998 909

SOVER - MEDLIFE  
0788 643 984

SOVER BUCUR OBOR  
0724 288 746

### IAȘI

SOVER IULIUS MALL  
IAȘI  
0788 525 453

GALERIILE CORA LUJERULUI  
0723 399 006

SOVER CMU  
0788 525 455

### PLOIEȘTI

SOVER PLOIEȘTI  
0788 525 436

## CU OCHII PE FORUM!

Puteti citi aici cele mai interesante intrebari și raspunsuri aparute pe forumul site-ului [www.xtrempc.ro](http://www.xtrempc.ro). Va asteptam ca de obicei sa participati alaturi de noi la discutii despre domeniul hardware.

## FORUM: Discutii hardware

## ➤ Care sa fie oare problema?

Dețin următorul sistem: MB ASRock cu chipset KT400A, Sempron 2400+, 512MB memorie OCZ value, harddisk Maxtor 40GB, placă video ASUS FX5200 128MB, sursă noname de 350W etc. Se schimbă placa video cu un INNO FX5900XT (care mergea perfect înainte pe alt calculator), iar în aplicații 3D se blochează după câteva secunde. Dacă scot mufa de alimentare suplimentară a plăcii video, problemele dispar. Am încercat testarea sistemului cu o sursă Thermaltake de 420W, dar problemele tot apar. *nahkri*

Poți să încerci să verifici dacă nu s-au oxidat conectorii din mufa în care bagi alimentarea suplimentară sau răcirea sistemului. *Paulo*

Verifică corectitudinea fixării plăcii în slot, adică aceasta să intre până când dispozitivul de blocare se declanșează, alimentarea suplimentară de 12V las-o pe un singur rail și restul, harddisk-ul, unitatea optică etc., pe celălalt. *lazarus*

Am încercat totul. Răcirea procesorului este bună, de asemenea și la placa de bază. Am pus placa video pe un singur rail, dar problema persistă. *nahkri*

Tinând cont că placa respectivă a mers bine în alt sistem iar calculatorul tău a rulat bine în 3D cu altă placă din seria FX, nu cred să fie o defecțiune hardware. Dezinstalează driverele video actuale, reinstalează DirectX și folosește o versiune mai veche de Forceware, gen 77.XX. *lazarus*

## FORUM: Plăci de bază

## Chipset Abit AN8 rev 1.0

De la o vreme ventilatorul de pe chipset s-a stricat rău de tot și abia mai rezist la zgomotul pe care îl face, trebuie să-l înlocuiesc neapărat. Placa de bază este prima revizie și este destul de "praf", senzor de temperatură nu are decât pentru procesor. Mă gândeam să-i pun un radiator pasiv gen Zalman NB47J. *StarMax*

Acel ventilator reprezintă o problemă generală la plăcile Abit, eu pătesc ce spui tu la aproximativ trei săptămâni în condițiile în care PC-ul funcționează 24/7. Fă rost de ulei pentru mecanisme fine, scoate ventilatorul, curăță-l bine de praf și unge-l cu acel tip de ulei. *rav2000ro*

➤ Dacă ventilatorul nu face zgomot prea mare, nu ai de ce să-l ungi. Curăță praful care s-a depus în mod sigur pe ventilator și radiator. Din cauza asta se răcește așa de prost. Cooler-ul în sine este destul de eficient. *scorpion\_amd13*

Cu aceeași problemă m-am confruntat și eu la o placă MSI K8N SLI Platinum. Am rămas surprins de zgomotul extrem de enervant al ventilatorului care se învârtea pe la 6000rpm. Am schimbat cooler-ul cu unul Vantec complet din cupru, cu ventilator ball bearing și i-am pus și un adaptor care îi reduce tensiunea de alimentare la 7V. Dacă ai loc pe placa de bază, cumpără radiatorul Zalman, face față cu brio chiar dacă ai un flux mic de aer în carcasă. *Dennis\_BOX*

## HARD MAIL

## &gt;&gt;&gt; NECLARITĂȚI OVERCLOCKING &gt;&gt;&gt;

Autor: Alexandru Lazăr

Am o întrebare: sistemul meu deține o placă de bază K8V-MX, pe care e montat microprocesorul AMD Sempron 2600+. Aș vrea să știu dacă aș putea mări frecvența sa la 2GHz, astfel încât sistemul meu să nu aibă vreo problemă și aș dori să știu cum să procedez. Știu că trebuie să intru în BIOS, dar aș vrea să știu ce setări trebuie să fac acolo. Mai am o singură întrebare: în cazul în care instalez o placă video sau module de memorie trebuie să fac ceva setări în BIOS?

**XtremPC:** Să încep cu sfârșitul. Dacă faci upgrade la placa video sau la memorie, nu este necesar să intri în BIOS. Trebuie totuși să te asiguri că setările de memorie din BIOS sunt puse pe Auto pentru ca modulele să funcționeze la parametrii specificați în chip-ul SPD. Noua placă video va funcționa de la sine, tot ce trebuie să faci este să instalezi ultima versiune de drivere corespunzătoare acesteia. Overclocking-ul îți poate aduce atât spor de performanță sesizabil, cât și bătaie de cap. Dacă nu ești un împătimit al calculatoarelor, nu îți recomand utilizarea acestei tehnici de creștere a performanțelor. Totuși, pentru a modifica frecvența procesorului la 2GHz este necesară creșterea FSB-ului la 250MHz corelată cu o creștere a tensiunii de alimentare a procesorului la 1.5/1.55V de la 1.4V și, neapărat, scăderea frecvenței memoriei la 166MHz (DDR333). Dacă nu este stabil sistemul, poți scădea multiplicatorul HT la 3x de la 4x, cât este valoarea standard pentru plăcile de bază pe Socket 754.

## &gt;&gt;&gt; ULTRA DMA MODE2 &gt;&gt;&gt;

Autor: Cristian Petre

Am avut o placă de bază Gigabyte 8IPE1000 cu chipset Intel 865PE, dar s-a stricat și am dus-o la garanție. Mi s-a dat în schimb Gigabyte 8IG1000-G, care mai are în plus față de vechea placă grafică integrată și placă de rețea. Problema este că înainte îmi funcționa harddisk-ul în mod Ultra DMA Mode 5, iar acum exact cu aceleași cabluri îmi arată că rulează ca Multi-Word DMA Mode 2.

**XtremPC:** În primul rând trebuie să intri în BIOS și să setezi opțiunile referitoare la canalele ATA pe Auto. În Windows există posibilitatea în System Properties să activezi manual modul de lucru Ultra DMA Mode 5. Într-adevăr modul UDMA2 este mai lent decât UDMA5 (33MB/s față de 100MB/s). Poți, de asemenea, să încerci instalarea ultimelor drivere corespunzătoare plăcii de bază.

## &gt;&gt;&gt; TIMPI DE ACCES MEMORIE &gt;&gt;&gt;

Autor: tavi\_gg@yahoo.com

Dețin un calculator compus din procesorul Intel Pentium 4 630 pus pe o placă de bază Gigabyte 8I915P DUO, o placă video Leadtek PX6600 GT, harddisk Maxtor SATA 80 etc. Până de curând am avut două module de 256MB PC3200 Elixir cu care PC-ul a funcționat foarte bine. De curând le-am schimbat cu două module de 512MB DDR2 PC4200 Corsair model VS512MB533D2. Problema este că nu vor să meargă la 533MHz. Calculatorul pornește, dar la puțin timp după intrarea în Windows se blochează complet, iar singurul remediu este apăsarea butonului reset. Același lucru se întâmplă și dacă bootez cu un CD, de aici tragând concluzia că problema nu a apărut de la sistemul de operare. Dacă setez memoria la 400MHz, totul merge perfect. Am încercat cu două memorii Gell 2x512 cu aceleași timinguri, adică 4/4/4/12, și cu acestea merge foarte bine în 533MHz. Modulele mele puse pe un alt calculator merg foarte bine la 533MHz. Singurul mod în care mai merg cât de cât, adică maximum 15 minute, este dacă setez ultimul timp de acces la 15 de la 12.

**XtremPC:** Pentru început fă un update de BIOS, dar atenție, această operațiune să o faci cu un kit de memorii care funcționează corect, ca să eviți blocarea sistemului în timpul acestei proceduri. Este posibil să te confrunți cu o problemă de compatibilitate. Încearcă, de asemenea, să folosești Command Rate 2T. Dacă memoriile nu merg la 4/4/4/12, încearcă un 5/4/4/12, deși după specificații ar trebui să știe chiar 4/4/4/8.

## &gt;&gt;&gt; PROBLEMA... &gt;&gt;&gt;

Autor: Mihai Toader

În urmă cu un an și jumătate mi-am luat un calculator și de atunci am avut numai probleme cu el. Mi s-a stricat CD/DVD-ul de vreo trei-patru ori (măcar a fost schimbat în garanție), dar acum nu mai este. O altă problemă este că sistemul se blochează foarte des și, chiar dacă am reinstalat sistemul de operare de câteva ori, situația nu s-a rezolvat. Atunci aveam un monitor CRT, dar de curând mi-am luat unul LCD și am observat că se blochează mai rar.

**XtremPC:** De multe ori acest gen de probleme pot fi cauzate de defectarea sursei sau de una insuficientă. Ar fi bine dacă ai putea testa sistemul cu o sursă mai puternică, minimum una de 400W. Destul de puțin probabil ca aceste probleme să fie cauzate de unitatea optică și cu atât mai puțin de monitor. Îți recomand să testezi stabilitatea și cu placa audio dezactivată din BIOS. Există posibilitatea ca aceasta să fie una din cauze.

## Plăci de bază

	Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	Preț RON
<b>LGA775 - SLI/CrossFire</b>												
1	MSI P4N Diamond	9.16	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	3	2x1000mbit	Da	4.26	4.12	0.78	XPC74 653
2	Gigabyte GA-8N-SLI-QUAD Royal	9.12	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	10	3	2x1000mbit	Da	4.23	4.08	0.81	XPC74 870
3	Gigabyte GA-8N-SLI Royal	9.11	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	10	2	2x1000mbit	Da	4.19	4.08	0.84	XPC74 N/A
4	ASUS P5N32-SLI Deluxe	9.10	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	6	2	2x1000mbit	Da	4.24	4.08	0.78	XPC74 837
5	ASUS P5WD2-E Premium	9.02	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	1	2x1000mbit	Da	4.24	4.05	0.73	XPC74 946
6	Gigabyte GA-G1975X G1 Turbo	9.00	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	1000mbit	Da	4.22	3.99	0.79	XPC74 924
7	MSI 975X Platinum	8.95	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	1	1000mbit	Da	4.23	4.01	0.71	XPC74 N/A
8	ABIT NI8 SLI	8.77	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	4	-	1000mbit	Nu	4.13	4.01	0.63	XPC74 594
9	Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2	8.76	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	1	2x1000mbit	Da	4.12	3.94	0.70	XPC74 607
10	ASRock 775i915PL-SATA2	8.38	I915PL+ICH6	800MHz	4	-	100mbit	Nu	4.06	3.84	0.48	XPC74 274
<b>LGA775 - High End</b>												
1	Gigabyte GA-8I955X Royal	9.04	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	10	2	2x1000mbit	Da	4.19	4.00	0.85	XPC74 855
2	ABIT AW8-MAX	9.03	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	3	1000mbit	Da	4.19	4.00	0.84	XPC74 N/A
3	ASUS P5LD2 Deluxe	8.91	Intel 945P+ICH7R	1066MHz	6	2	1000mbit	Da	4.21	3.96	0.74	XPC74 726
4	Foxconn 955X7AA-8EKRS2	8.90	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	1	2x1000mbit	Da	4.22	3.97	0.71	XPC74 628
5	EPoX 5LDA+GLI	8.76	Intel 945P+ICH7R	1066MHz	6	-	1000mbit	Da	4.17	3.90	0.69	XPC74 557
6	Intel D955XBKLR	8.74	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	4	-	1000mbit	Da	4.21	3.85	0.68	XPC74 765
<b>LGA775 - Mainstream</b>												
1	ASUS P5WD2	8.93	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	-	1000mbit	Da	4.25	4.03	0.65	XPC74 696
2	MSI 945P Neo-F	8.72	Intel 945P+ICH7	1066MHz	6	-	1000mbit	Nu	4.22	3.90	0.60	XPC74 459
3	Gigabyte GA-8I945P-G	8.71	Intel 945P+ICH7	1066MHz	4	-	1000mbit	Da	4.17	3.90	0.64	XPC74 398
4	Foxconn 945G7MA-8KS2	8.63	Intel 945G+ICH7	1066MHz	4	-	1000mbit	Nu	4.15	3.87	0.61	XPC74 482
5	Intel D945GNTL	8.63	Intel 945G+ICH7	800MHz	4	-	1000mbit	Nu	4.18	3.89	0.56	XPC74 436
6	ASRock 775DUAL-880Pro	8.47	VIA PT880 Pro+VIA 8237R	1066MHz	4	-	100mbit	Nu	4.03	3.90	0.54	XPC74 208
7	AOpen i915Gm-PL	8.43	Intel 915G+ICH6	800MHz	4	-	1000mbit	Nu	4.07	3.81	0.55	XPC74 348
8	ASRock 775TWINs-HDTV	8.35	ATI Radeon Xpress 200+ULI 1573	1066MHz	4	-	100mbit	Nu	4.01	3.74	0.60	XPC74 246
9	ASUS P5VD1-X	8.32	VIA PT880 Pro+VIA 8237R	1066MHz	4	-	1000mbit	Da	3.92	3.85	0.55	XPC74 243
10	Foxconn 915PL7MH-S	8.28	I915PL+ICH6	800MHz	4	-	100mbit	Nu	4.05	3.80	0.43	XPC74 258
11	Foxconn RC4107MA-RS2	8.06	ATI Radeon Xpress 200+IXP450	800MHz	4	-	100mbit	Nu	3.94	3.61	0.51	XPC74 310
12	Intel D101GGCL	7.47	ATI Radeon Xpress 200+IXP450	800MHz	4	-	100mbit	Nu	3.60	3.40	0.47	XPC74 269
<b>Socket 939 - SLI High End</b>												
1	MSI K8N Diamond Plus	14.39	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	3	2x1000mbit	Da	4,47	4,57/4,53	0,82	XPC74 802
2	ASUS A8N32 SLI Deluxe	14.26	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	0	2x1000mbit	Da	4,46	4,46/4,49	0,85	XPC72 857
3	ASUS A8N SLI Premium	13.94	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000mbit	Da	4,28	4,33/4,42	0,92	XPC69 714
4	MSI K8N Diamond	13.91	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000mbit	Da	4,27	4,29/4,38	0,97	XPC69 649
5	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
6	ASUS A8N SLI Deluxe	13.77	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000mbit	Da	4,27	4,26/4,34	0,91	XPC69 611
7	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	13.73	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000mbit	Da	4,27	4,27/4,37	0,83	XPC69 821
8	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	13.72	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000mbit	Da	4,25	4,28/4,38	0,81	XPC69 558
<b>Socket 939 - NonSLI High End</b>												
1	ASUS A8R32-MVP Deluxe	9.65	ATI CrossFire Xpress 3200	1000MHz	6	2	2x1000mbit	Da	4,42	4,55	0,64	XPC75 749
2	ASUS A8R-MVP	9,54	Radeon Xpress 200 + ULI M1575	1000MHz	6	2	1000mbit	Da	4,40	4,50	0,64	XPC74 463
3	MSI K8N Neo4 Platinum	9,39	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000mbit	Da	4,30	4,29	0,80	XPC69 455
4	Gigabyte GA-K8N Ultra-9	9,38	nForce4 Ultra	1000MHz	6	2	2x1000mbit	Da	4,28	4,32	0,79	XPC69 462
5	DFI LanParty UT nF4 Ultra-D	9,37	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000mbit	Da	4,29	4,32	0,76	XPC69 590
6	ABIT AN8 Ultra	9,27	nForce4 Ultra	1000MHz	6	3	1000mbit	Da	4,28	4,27	0,72	XPC69 491
7	ASUS A8N-E	9,25	nForce4 Ultra	1000MHz	8	-	1000mbit	Da	4,31	4,30	0,64	XPC69 386
8	Foxconn NF4UK8AA-8EKRS	9,20	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000mbit	Da	4,31	4,28	0,61	XPC69 286
<b>Socket 939 - SLI Mainstream</b>												
1	ASRock 939SLI-eSATA2	13,76	ULI M1697	1000MHz	4	-	100mbit	Nu	4,42	4,36/4,46	0,52	XPC75 N/A
2	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	13,69	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000mbit	Da	4,30	4,27/4,40	0,72	XPC69 465
3	ASUS A8N SLI	13,68	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000mbit	Da	4,27	4,29/4,40	0,72	XPC69 490
4	ABIT AN8 SLI	13,63	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000mbit	Da	4,27	4,26/4,35	0,74	XPC69 711
5	MSI K8N SLI-F	13,61	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000mbit	Da	4,26	4,29/4,38	0,68	XPC69 399
<b>Socket 939 - NonSLI Mainstream</b>												
1	EPoX 9NPA+	9,28	nForce4	1000MHz	6	2	1000mbit	Da	4,28	4,32	0,68	XPC69 403
2	ABIT AN8	9,21	nForce4	1000MHz	6	3	1000mbit	Da	4,23	4,26	0,72	XPC69 562
3	MSI K8N Neo4-F	9,19	nForce4	1000MHz	4	-	1000mbit	Da	4,27	4,29	0,63	XPC69 325
4	ECS nFORCE4-A939	9,15	nForce4	1000MHz	4	-	1000mbit	Da	4,27	4,28	0,60	XPC69 300
5	ABIT AX8	9,14	VIA K8T890+VT8237	1000MHz	6	2	1000mbit	Da	4,25	4,24	0,65	XPC69 473
6	Biostar TForce 6100-939	9,13	GeForce6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100mbit	Da	4,21	4,33	0,59	XPC75 N/A
7	Gigabyte GA-K8NF-9	9,05	nForce4-4X	800MHz	6	2	1000mbit	Da	4,22	4,16	0,66	XPC69 356
8	Gigabyte GA-K8VT890-9	9,04	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000mbit	Nu	4,28	4,28	0,49	XPC69 357
9	Albatron K8X890 Pro	9,02	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000mbit	Nu	4,25	4,27	0,49	XPC69 348

## Tuner TV

		Verdict	Chip	Notă imagine		Notă captură		Notă dotări		Notă accesorii		Notă documentație		Testat în	Preț RON
<b>Tuner TV Intern Hardware MPEG-2</b>															
1	PowerColor Theater 550Pro	92.9	ATI Theater 550Pro	96	95	85	92	90	91	91	91	91	XPC70	329	
2	Leadtek WinFast PVR2000	91.8	Conexant CX23880	92	91	95	90	91	90	91	91	91	XPC70	329	
3	AVerMedia AverTV PVR	86.8	Conexant CX23882	88	87	80	90	88	90	88	88	88	XPC70	325	
4	Hauppauge! WinTV-PVR 350	83.9	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	86	80	86	86	86	XPC70	411	
5	V-Stream MCE200 Deluxe	81.0	Conexant CX23880	83	80	70	87	85	87	85	85	85	XPC70	230	
6	Prolink PixelView PlayTV@P7000	80.8	Conexant CX23880	83	83	65	80	92	80	92	92	92	XPC70	267	
7	GeCube TV Cinemaster 550 Pro	74.0	ATI Theater 550Pro	70	65	85	78	90	90	90	90	90	XPC70	N/A	
<b>Tuner TV Mainstream</b>															
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	92.2	Conexant CX23881	94	93	90	90	91	90	91	91	91	XPC70	219	
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	89.3	Philips 7131E	91	89	85	90	90	90	90	90	90	XPC70	273	
3	Genius VideoWonder ProTV	83.5	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	89	88	89	89	89	XPC70	148	
4	Compro VideoMate TV Gold+ II	83.1	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	88	87	88	88	88	XPC70	248	
5	V-Stream Xpert TV-PVR	80.3	Conexant 878A	84	79	65	87	86	87	86	86	86	XPC70	110	
6	InnoDV SmartTV	70.8	Conexant 878A	76	75	45	70	82	70	82	82	82	XPC70	106	
7	Jetway Magic TV-PVR	56.3	Conexant 878A	50	50	75	40	90	90	90	90	90	XPC70	151	
<b>Tuner TV extern</b>															
1	Leadtek WalkieTV	86.1	USB2.0	91	90	65	90	85	90	85	85	85	XPC70	379	
2	AVerMedia AverTV USB2.0 Plus	84.9	USB2.0	90	90	55	91	90	90	90	90	90	XPC70	439	
3	Leadtek WinFast PalmTop TV	84.0	USB2.0	88	86	62	90	90	90	90	90	90	XPC74	241	
4	Leadtek WinFast TV USB II Deluxe	83.9	USB2.0	87	83	70	90	89	90	89	89	89	XPC70	349	
5	Hercules Smart TV USB2	80.9	USB2.0	88	82	55	84	90	84	90	90	90	XPC70	265	
6	Hauppauge! WinTV-PVR USB2	79.5	USB2.0	83	82	65	75	90	75	90	90	90	XPC70	418	
7	Prolink PixelView PlayTV 400 USB	76.9	USB2.0	85	82	50	72	85	72	85	85	85	XPC70	186	
8	Compro VideoMate U900	70.3	USB2.0	70	67	40	95	89	95	89	89	89	XPC70	330	

## Monitoare LCD 17"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns		Conectare		Consum maxim		Extra		Testat în	Preț RON
1	Samsung 770P	8.97	1500:1	280cd/mp	6ms	G to G	DVI-D	36W	36W	Magic Stand	-	XPC75	1757	
2	Iiyama ProLite X436S	8.33	700:1	300cd/mp	8ms	Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	35W	35W	Boxe stereo 2x2W, port USB 2.0	-	XPC75	1347	
3	AG NEOVO P-17	8.27	500:1	300cd/mp	4ms	G to G	D-SUB, DVI-D	70W	70W	Boxe stereo 2x2W, subwoofer 4W, hub USB 2.0	-	XPC75	1867	
4	NEC MultiSync 1770GX	8.27	500:1	400cd/mp	8ms	Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	47W	47W	Hub USB 2.0	-	XPC75	1290	
5	Philips 170P6ES	8.26	500:1	250cd/mp	8ms	Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	43W	43W	Boxe stereo 2x1W, hub USB 2.0	-	XPC75	1299	
6	Samsung 740BF	8.2	700:1	300cd/mp	2ms	G to G	D-SUB, DVI-D	34W	34W	-	-	XPC75	1284	
7	LG L1732P	8.17	700:1	300cd/mp	4ms	G to G	D-SUB, DVI-D	35W	35W	-	-	XPC75	1317	
8	ViewSonic VX724	7.97	500:1	300cd/mp	3ms	G to G	D-SUB, DVI-D	35W	35W	-	-	XPC75	1199	
9	ASUS PM17TU	7.93	600:1	500cd/mp	3ms	G to G	D-SUB, DVI-D	48W	48W	Boxe stereo 2x1W	-	XPC75	906	
10	BenQ FP71GX	7.91	500:1	300cd/mp	4ms	G to G	D-SUB, DVI-D	40W	40W	-	-	XPC75	920	
11	BenQ FP71V	7.88	500:1	300cd/mp	5ms	G to G	D-SUB, DVI-D	50W	50W	Boxe stereo 2x1W	-	XPC75	994	
12	Prestigio P575	7.86	500:1	300cd/mp	8ms	Tr+Tf	D-SUB	40W	40W	Boxe stereo 2x2W	-	XPC75	911	
13	AG Neovo E-17	7.83	450:1	260cd/mp	4ms	G to G	D-SUB, DVI-D	48W	48W	Boxe stereo 2x1W	-	XPC75	1100	
14	LG Flatron L1750SQ	7.75	600:1	250cd/mp	8ms	Tr+Tf	D-SUB	40W	40W	-	-	XPC75	864	
15	Horizon 7005L12	7.71	500:1	300cd/mp	8ms	Tr+Tf	D-SUB	40W	40W	Boxe stereo 2x1W	-	XPC75	819	
16	Samsung 740N	7.7	600:1	300cd/mp	8ms	Tr+Tf	D-SUB	34W	34W	-	-	XPC75	965	
17	Acer AL1717	7.6	500:1	350cd/mp	8ms	Tr+Tf	D-SUB	45W	45W	-	-	XPC75	905	
18	Philips 170S6FS	7.5	500:1	250cd/mp	12ms	Tr+Tf	D-SUB	30W	30W	-	-	XPC75	888	
19	Daewoo HL710S	7.43	500:1	250cd/mp	12ms	Tr+Tf	D-SUB	40W	40W	-	-	XPC75	745	
20	Yusmart 178QP	7.4	450:1	270cd/mp	12ms	Tr+Tf	D-SUB	N/A	N/A	Boxe stereo 2x0.75W	-	XPC75	850	

## Monitoare LCD 19"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns		Conectare		Consum maxim		Extra		Testat în	Preț RON
1	NEC 1970GX	8.26	700:1	400cd/m²	8ms	D-SUB, DVI-D	DVI-D	54W	54W	Hub USB, pivot	-	XPC70	2397	
2	ViewSonic VX924	8.06	550:1	270cd/m²	3ms	D-SUB, DVI-D	DVI-D	35W	35W	-	-	XPC70	1769	
3	BenQ FP91V+	8.00	450:1	400cd/m²	6/8ms	D-SUB, DVI-D	DVI-D	60W	60W	Boxe stereo surround 2x2W	-	XPC70	1799	
4	NEC MultiSync 90GX2	7.99	700:1	400cd/mp	4ms	D-SUB, DVI-D	DVI-D	54W	54W	Hub USB, fixare pe perete	-	XPC75	1950	
5	ASUS PW 191	7.95	600:1	330cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	DVI-D	48W	48W	Boxe stereo	-	XPC74	1607	
6	Samsung SyncMaster 940BF	7.89	700:1	300cd/mp	2ms	D-SUB, DVI-D	DVI-D	38W	38W	Fixare pe perete	-	XPC75	1612	
7	Samsung SyncMaster 930BF	7.83	700:1	270cd/m²	4ms	D-SUB, DVI	DVI	38W	38W	-	-	XPC70	1492	
8	Samsung SyncMaster 950B	7.80	700:1	270cd/m²	8ms	D-SUB, DVI	DVI	38W	38W	-	-	XPC70	1545	
9	Iiyama ProLite E481S	7.77	700:1	300cd/m²	8ms	D-SUB, DVI	DVI	40W	40W	Boxe stereo 2x2W	-	XPC70	1712	
10	Samsung SyncMaster 913N	7.60	700:1	300cd/m²	8ms	D-SUB	DVI	38W	38W	-	-	XPC70	1396	
11	Philips 190B6	7.60	600:1	250cd/m²	8ms	D-SUB, DVI	DVI	40W	40W	Hub USB, boxe stereo 2x2W	-	XPC70	1611	
12	AG Neovo X-19 AV	7.57	700:1	250cd/m²	16ms	D-SUB, DVI, S-Video, CVBS	DVI	48W	48W	Ecran antireflex NeoV	-	XPC70	2409	
13	Belinea 10 1925	7.57	500:1	270cd/m²	8ms	D-SUB, DVI	DVI	50W	50W	Hub USB, boxe stereo 2x1W	-	XPC70	1339	
14	Daewoo HL900D	7.56	500:1	260cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	DVI-D	40W	40W	-	-	XPC72	1457	
15	BenQ FP91GX	7.53	550:1	270cd/m²	4ms	D-SUB, DVI-D	DVI-D	40W	40W	-	-	XPC70	1548	
16	AG Neovo E-19 A	7.53	700:1	300cd/m²	16ms	D-SUB, DVI	DVI	55W	55W	Boxe stereo 2x1W, ecran de protectie	-	XPC70	1759	
17	LG 1980Q	7.37	500:1	250cd/m²	8ms	D-SUB, DVI-D	DVI-D	43W	43W	-	-	XPC70	2000	
18	Philips 190X5FB	7.30	500:1	250cd/m²	12ms	D-SUB	DVI	35W	35W	Boxe stereo 2x3W	-	XPC70	1756	
19	LG 1980Q	7.37	500:1	250cd/m²	8ms	D-SUB, DVI-D	DVI-D	43W	43W	-	-	XPC70	2000	

## Placi video PCI Express

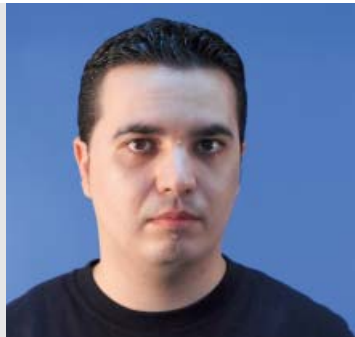
	Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Capacitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintactice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	Preț RON
<b>HIGH END</b>													
1	8.83	GeForce 7900GTX (G71)	675MHz	512MB	256 biți	1660MHz	2xDVI	Da	0.88	7.82	0.14	XPC75	2399
2	8.64	GeForce 7900GTX (G71)	650MHz	512MB	256 biți	1600MHz	2xDVI	Da	0.85	7.65	0.14	XPC75	2299
3	8.63	GeForce 7900GTX (G71)	650MHz	512MB	256 biți	1600MHz	2xDVI	Da	0.84	7.65	0.14	XPC75	2504
4	8.45	Radeon X1900XTD-VIE3	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.88	7.43	0.14	XPC74	2774
5	8.45	Radeon X1900XT (R580)	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.89	7.42	0.14	XPC74	N/A
6	7.32	GeForce 7800GTX (NV47)	486MHz	256MB	256 biți	1350MHz	2xDVI	Da	0.83	6.36	0.13	XPC71	2415
7	7.18	GeForce 7800GTX (NV47)	490MHz	256MB	256 biți	1250MHz	2xDVI	Da	0.82	6.22	0.13	XPC71	2239
8	7.03	Radeon X1800 (R520)	625MHz	512MB	256 biți	1500MHz	2xDVI	Da	0.82	6.09	0.12	XPC71	2350
9	6.97	Radeon X1800 (R520)	625MHz	512MB	256 biți	1500MHz	2xDVI	Da	0.83	6.05	0.10	XPC71	N/A
10	6.85	GeForce 7800GT (NV47)	450MHz	512MB	256 biți	1300MHz	2xDVI	Nu	0.78	5.96	0.11	XPC75	1127
11	6.82	GeForce 7900GT (G71)	450MHz	256MB	256 biți	1320MHz	2xDVI	Nu	0.81	5.88	0.13	XPC75	1451
12	6.81	GeForce 7900GT (G71)	450MHz	256MB	256 biți	1320MHz	2xDVI	Nu	0.79	5.89	0.13	XPC75	1365
13	6.77	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Da	0.79	5.85	0.13	XPC71	2053
14	6.77	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Da	0.79	5.85	0.13	XPC71	2241
15	6.75	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Nu	0.79	5.87	0.09	XPC71	2100
16	6.74	GeForce 7800GT (NV47)	420MHz	256MB	256 biți	1240MHz	2xDVI	Da	0.80	5.83	0.11	XPC73	1774
17	6.52	GeForce 7800GT (NV47)	450MHz	256MB	256 biți	1050MHz	2xDVI	Da	0.78	5.61	0.13	XPC71	1679
18	6.34	GeForce 7800GT (NV47)	450MHz	256MB	256 biți	1050MHz	2xDVI	Da	0.76	5.46	0.12	XPC71	1735
19	6.06	GeForce 7800GT (NV47)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.74	5.19	0.13	XPC71	1862
20	6.06	GeForce 7800GT (NV47)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.74	5.19	0.13	XPC71	1609
<b>MAINSTREAM</b>													
1	4.77	GeForce 7600GT (G73)	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.68	3.97	0.12	XPC75	962
2	4.77	GeForce 7600GT (G73)	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.68	3.97	0.12	XPC75	830
3	4.33	GeForce 6800GS (NV42)	425MHz	256MB	256 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.55	3.67	0.11	XPC72	1026
4	3.76	Radeon X800GTU (R430)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.57	3.09	0.10	XPC71	659
5	3.75	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	DVI+D-Sub	Da	0.57	3.07	0.11	XPC71	799
6	3.69	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.56	3.03	0.10	XPC71	1140
7	3.61	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	2xDVI	Da	0.55	2.96	0.1	XPC71	901
8	3.47	GeForce 6800 (NV42)	350MHz	256MB	256 biți	600MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.50	2.87	0.09	XPC71	855
9	3.34	GeForce 6600GT (NV43)	550MHz	128MB	128 biți	1120MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.53	2.71	0.10	XPC71	708
10	3.24	Radeon X1600XT (R530)	590MHz	256MB	128 biți	1360MHz	2xDVI	Nu	0.57	2.57	0.10	XPC74	799
11	3.23	Radeon X1600XT (R530)	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	DVI+D-Sub	Da	0.56	2.56	0.11	XPC74	825
12	3.17	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.49	2.57	0.11	XPC71	931
13	3.04	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.48	2.47	0.09	XPC71	555
14	3.03	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.48	2.46	0.09	XPC71	575
15	3.02	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.48	2.44	0.10	XPC71	625
16	3.02	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.48	2.45	0.09	XPC71	585
17	2.49	Radeon X1600 (R530)	500MHz	256MB	128 biți	780MHz	2xDVI	Nu	0.45	1.94	0.10	XPC73	583
18	2.48	Radeon X700Pro (RV410)	425MHz	256MB	128 biți	860MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.45	1.94	0.09	XPC71	595
19	2.33	Radeon X700 Pro (RV410)	425MHz	128MB	128 biți	864MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.44	1.82	0.08	XPC71	678
<b>ENTRY LEVEL</b>													
1	1.77	Radeon X1300 (RV515Pro)	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.35	1.34	0.08	XPC74	454
2	1.77	Radeon X1300 (RV515Pro)	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.36	1.31	0.10	XPC71	N/A
3	1.76	Radeon X1300 (RV515Pro)	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.36	1.31	0.09	XPC71	499
4	1.39	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.22	1.06	0.11	XPC71	N/A
5	1.35	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.21	1.02	0.11	XPC71	436
6	1.34	Radeon X550 (RV370)	450MHz	256MB	128 biți	750MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.30	0.97	0.07	XPC71	361
7	1.24	GeForce 6200 (NV43)	300MHz	128MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.22	0.93	0.1	XPC71	402
8	1.14	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	400MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.20	0.87	0.07	XPC71	451
9	1.11	Radeon X550 (RV370)	400MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.23	0.81	0.07	XPC71	285
10	1.03	Radeon X700 LE (RV410)	400MHz	128MB	64 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.23	0.73	0.07	XPC71	392
11	0.91	Radeon X1300 (RV515LE)	450MHz	256MB	64 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.2	0.62	0.09	XPC71	429

## Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XTREMP 74

Nume firmă	Telefon	www	Nume firmă	Telefon	www
Atlas Computer	021 410.29.26	www.atlascomputer.ro	ProCA România	021 323.82.00	www.proca.ro
Alliance Computers	021 337.40.43	www.alliancecomputers.ro	Quartz Computer	021 410.99.48	www.quartz.ro
ASBIS România	021 233.38.41	www.asbis.ro	RC Computers	021 410.22.97	www.rc-computers.ro
Best Computers / Diverta	021 303.01.91	www.bestcomputers.ro	RHS Company	021 331.00.67	www.rhs.ro
DECK Computers International	021 434.34.00	www.deck.ro	RPG Distribution	0232 21.58.60	www.navigatorcenter.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dchshop.ro	Skin Media	021 316.82.00	www.skin.ro
DigitalMond International	021 323.81.15	www.digitalmond.ro	Top Quality Computers	021 233.11.63	www.extreme-computers.ro
Gotton Computers	021 315.54.22	www.gotton.ro	Ubisoft România	021 231.67.69	www.hercules.com
ISA Hardware	021 337.10.91	www.isahardware.ro	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.

# hobby



Liviu Mihai

## Mai dați o șansă muzicii!

1\$ pentru un album ar putea fi prețul pe care o parte a utilizatorilor să-l prefere pirateriei.

Oricât de incredibil li s-ar putea părea puștilor din ziua de azi, a fost o vreme când banda magnetică era cel mai popular mijloc de stocare a muzicii și filmelor, iar casetofonul și aparatul video nu erau doar simple obiecte decorative acoperite de praf. A fost o vreme în care prietenii și vecinii puteau face schimburi de casete audio și video fără a risca să fie dați în judecată de cine știe ce asociație a producătorilor de muzică sau filme. A fost o vreme în care stocarea a peste 100 de melodii pe un CD părea ceva de domeniul SF-ului. Pășind în epoca modernă cu obiceiurile trecutului, oamenii au crezut că pot face același lucru și cu miile de melodii în format MP3. Dar n-a fost așa. RIAA (Recording Industry Association of America) a venit, chipurile, să apere interesele artiștilor și să împiedice shimbul de fișiere audio pe motiv că acesta duce la subminarea câștigurilor pe care artiștii ar trebui să le obțină de pe urma comercializării albumelor. Gurile rele spun că, de fapt, RIAA este cea care, încă de la înființarea din 1952, a contribuit la inflația exagerată a prețurilor albumelor muzicale și că tot RIAA este cea care câștigă mult mai mult decât artiștii de pe urma vânzării albumelor acestora.

Ca urmare a presiunilor exercitate de RIAA și de alte asociații asemănătoare, rețelele de FileSharing au căzut una câte una și au fost ulterior transformate în magazine online de comercializare a melodiilor în format MP3. Companiile care au ca obiect comercializarea conținutului multimedia digital se află într-o situație destul de îngrată. Pe de o parte, sunt presate de RIAA, care urmărește să obțină o parte din profitul obținut de pe urma vânzării. Pe de altă parte, oferta acestora trebuie să fie suficient de atrăgătoare încât să concureze cu rețele încă în viață de FileSharing care le oferă utilizatorilor același lucru, dar gratis.

În aceste condiții, și-a făcut apariția recent o companie care a reușit să atragă atenția și a cărei propunere pare să fie pe placul ambelor părți. Chiar dacă pare lipsit de inspirație, numele companiei cu pricina este la la și nu do re mi fa sol la si, cum s-ar putea aștepta unii. Ca orice serviciu nou aflat în pas cu moda, și acesta este, până de ziua Americii, în stadiul beta și tot până atunci accesul poate fi dobândit doar pe bază de invitație. Ceea ce a atras atenția încă de la anunțarea lansării acestui serviciu a fost prețul pe care utilizatorii ar trebui să-l plătească: un dolar pentru un album. La acesta se adaugă 49 de procente reprezentând taxele de transport. Pentru a împăca și cealaltă parte, la la va plăti 20% din profit autorilor materialelor respective.

Eterna întrebarea rămâne și de această dată în picioare: este oare noul serviciu suficient de atrăgător, din punctul de vedere al utilizatorilor, pentru a-i determina pe aceștia să-l folosească în detrimentul fenomenului pirateriei? Vor renunța oare utilizatorii, cu această ocazie, să descarce muzică prin intermediul diverselor rețele de FileSharing care dețin fișiere multimedia provenite din surse mai mult sau mai puțin ilicite? Probabil că nu. Dar acest serviciu, precum și altele asemănătoare au potențialul de a atrage un anumit tip de utilizatori. În tot acest război există o categorie de utilizatori cu un relativ ridicat simț moral care sunt conștienți de implicațiile negative ale schimbului de fișiere la care participă. Ei bine, pentru acest tip de utilizatori un astfel de serviciu care vine cu o ofertă tentantă poate constitui pretextul intrării în legalitate. Tot acest gen de servicii, precum cel oferit de la la, constituie soluția echilibrată dintre pirateria existentă la tot pasul și pretențiile de multe ori exagerate ale unor organizații precum RIAA.

### Ultima oră

Noutățile care merită toată atenția

079

### WEB 2.0

Internetul dinamic

080

### Serverele FTP

Clasicele transferului

082

### Laborator

Tips & trics - trucuri pentru toți

088



### Galerii Xtrem

O fereastră către lumea creativității 3D

096

### Comunicații

Interviu Zapp  
SPV C600 - frumos și deștept

098  
100



### 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:



C44132A9147F9BA70F1A

# ULTIMA ORĂ

## NOUTĂȚILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENȚIA

### MP3 SURROUND

## Renașterea sau sfârșitul formatului MP3?

Formatul MP3 a apărut aproape concomitent cu revoluția multimedia în domeniul computerelor și l-a însoțit credincios de-a lungul anilor. Din nefericire, o dată cu trecerea timpului, acest format a început să piardă teren, devenind din ce în ce mai puțin popular. Aceasta se datorează mai multor factori. Mai întâi influența Windows Media Player și iTunes a dus la promovarea

formatelor WMA, respectiv MP4. Dacă primul este un format bun, comparabil cu MP3, superioritatea MP4 față de MP3 este zdrobitoare din punct de vedere calitativ și al spațiului. Un alt factor a fost cel al măririi constante a capacităților de stocare, fapt care a dus la răspândirea formatelor fără pierdere de calitate precum FLAC. Prima încercare de relansare a

îndrăgितului format a avut loc în 2001, prin intermediul formatului MP3 Pro. Din nefericire pentru el și compania producătoare, Thompson, acesta nu s-a bucurat de atenția publicului și a căzut rapid în anonimat, singura companie care a introdus suport pentru MP3 Pro în playerele portabile fiind RCA. O a doua relansare se încearcă în viitorul apropiat prin noul format MP3 Surround. Acesta va permite, la o dimensiune cu doar 15 procente mai mare decât fișierul stereo, să codifice și să redea un sunet curat 5.1, fiind în același timp compatibil în jos cu formatul stereofonic. Acesta va putea fi integrat foarte ușor în toate echipamentele care oferă suport surround și MP3 concomitent printr-o actualizare de software, putând însemna o relansare a acestei deja vechi tehnologii. Eșecul ei însă ar putea însemna lovitura finală pentru îndrăgितul MP3.



### LINUX CITY

## Fără limite de licență

După cum probabil cititorii revistei au remarcat de-a lungul timpului, aplicațiile open-source au început să cucerească din ce în ce mai mult teren, mai ales în domeniile publice. După inițiativele Norvegiei, Braziliei și Franței, este timpul Coreii de Sud să vină cu o idee îndrăzneată: Linux City. În cursul lunii martie, Ministerul Informației și Comunicațiilor din Coreea de Sud a ales un oraș și o universitate care urmează să fie actorii acestui proiect. Acesta va fi atât o imensă platformă de test pentru dezvoltarea aplicațiilor open-source, cât și un etalon al posibilităților oferite. Universitatea și orașul selectate vor urma să-și

migreze actualele tehnologii informatice pe platforme integrale Linux, guvernul coreean urmând să le asigure fondurile și tehnologia necesare migrării. Această migrare va începe cu platformele care asigură infrastructura rețelelor, accesul la Internet și serverele necesare diferitelor servicii, în timp urmând să se facă trecerea la noua platformă și pentru computerele personale. Inițiativa coreeană este cu atât mai suprinzătoare cu cât această țară nu este un nume major în dezvoltarea de software open-source, iar antecedente în adoptarea sistemului de operare Linux au fost firave.



Vrei să vorbești gratuit și nelimitat cu prietenii tăi ?

Vrei să poți primi apeluri din cele mai importante rețele din România și din lume?

Vrei să poți folosi telefonul în orice rețea din Internet?



Comandă  
**GRATUIT**  
numărul tău de telefon  
Eurovoice!

Tel. 0317100011  
sau mail la:  
telefon@eurovoice.ro

www.eurovoice.ro



# WEB 2.0

## INTERNETUL DINAMIC

**Formatul HTML a reprezentat doar începutul. Prezentul și viitorul înseamnă conținut dinamic și site-uri care pot înlocui cu succes aplicațiile clasice.**

**EVOLUȚIA FACE PARTE DIN VIAȚA ORICĂRUI OM,** lucru sau tehnologie. Dintre toate însă, numai evoluția tehnologiilor poate fi marcată de versiuni, prin cifre reci. Internetul, ca tehnologie care pătrunde fără vreun avertisment prealabil în viața oamenilor și creează dependență, este la rândul său supus proceselor evolutive. HTML a reprezentat începutul, însă Web-ul nu putea rămâne static la nesfârșit. Viitorul, și într-o oarecare măsură și prezentul Internetului, este și va fi caracterizat prin dinamism. Conferită de limbajele de programare și tehnologiile folosite pentru dezvoltare, trăsătura dinamică a Internetului permite crearea aplicațiilor Web care, mai devreme sau mai târziu, vor șterge bariera dintre software și Internet și vor împlini profecția lui Bill Gates, conform căreia în viitorul nu foarte îndepărtat se va ajunge la realizarea exclusiv online a diverselor operațiuni care acum pot fi îndeplinite doar cu ajutorul aplicațiilor software instalate pe sistemul de operare.

Datorită impactului major pe care noile tehnologii le au asupra Internetului, acest plus de dinamicitate trebuia să aibă un nume care să reflecte distanța parcursă de la banalele site-uri create doar în HTML. Acest nume este Web 2.0. Deși nu este general acceptat, Web 2.0 este totuși termenul care semnifică cel mai bine pasul de la conținutul static la cel dinamic. Pe parcursul acestui articol vom face o trecere în

revistă a site-urilor și tehnologiilor reprezentative pentru ceea ce înseamnă Web 2.0.

### RSS, PIATRA DE TEMELIE

Unul dintre cele mai importante elemente ale Internetului dinamic este RSS, tehnologia care reușește în ultima vreme să atragă și cei mai sceptici și conservatori utilizatori. Aproape orice site modern, fie că este vorba de un site de știri, fie că este un site de Photo Sharing, oferă fluxuri RSS. Imaginile portocalii (de obicei) incluse pe site în scopul atragerii atenției asupra faptului că sunt disponibile unul sau mai multe fluxuri RSS constituie, pentru mulți utilizatori, o garanție a faptului că site-ul accesat este unul modern, care își actualizează conținutul în mod frecvent. Și asta deoarece fluxurile RSS nesuținute prin actualizări dese ale site-ului sunt practic inutile.

În afară de site-urile care includ fluxuri RSS pentru o promovare proprie mai bună, există site-uri care au ca obiect tocmai organizarea pe categorii a acestor fluxuri, pentru o mai ușoară localizare a celor care reprezintă un subiect de interes pentru utilizator. Reprezentativ pentru acest domeniu este popularul Bloglines. Acesta le oferă utilizatorilor înregistrați o metodă comodă de organizare a fluxurilor RSS preferate și de descoperire a altora noi prin intermediul directorului de fluxuri. Deși interfața nu poate fi etichetată ca fiind cea mai inspirată (secțiuni separate pe bază de frame-uri), Bloglines permite publicarea rapidă în cadrul

propriului Blog a celor mai interesante știri. Nu trebuie neglijată nici posibilitatea partajării fluxurilor proprii cu alți utilizatori și este de la sine înțeles că, fiind vorba de un serviciu online, poate fi accesat de la două sau mai multe calculatoare, facilitate deosebit de utilă celor care folosesc acest serviciu atât de la birou, cât și de acasă.

Din aceeași categorie, cea a RSS Readerelor online, merită menționate site-uri precum [www.newsgator.com](http://www.newsgator.com) sau <http://attensa.com>, dar nu trebuie uitat nici mai noul Google Reader, care, ca orice serviciu marca Google, vine cu o serie de inovații mai mult sau mai puțin inspirate. Interesant la acesta din urmă este faptul că el însuși oferă suport RSS, ceea ce permite furnizarea tuturor fluxurilor configurate în cadrul unui singur, expedit de Google Reader.

### UN START DINAMIC

Marile portaluri americane Yahoo! MSN și Google oferă o așa-numită pagină de start personalizabilă. Personalizarea constă în faptul că utilizatorii pot alege conținutul care va fi inclus în cadrul acestei pagini. Fie că este vorba de știri, de prognoza meteo sau de propriul cont de e-mail, conținutul acestei pagini este stabilit de utilizator în funcție de domeniile sale de interes. Și, din nou, un rol foarte important îl joacă fluxurile RSS, cele care permit afișarea celor mai recente știri furnizate de site-urile de specialitate în cadrul paginii de start respective.



## REPREZENTANȚI DE SEAMĂ AI WEB 2.0

### RSS Readers

<https://www.google.com/reader>  
[www.bloglines.com](http://www.bloglines.com)  
[www.newsgator.com](http://www.newsgator.com)  
<http://attensa.com>  
<http://suprglu.com>  
<http://pbwiki.com>  
[www.newsalloy.com](http://www.newsalloy.com)

### Pagini de start

[www.google.com/ig](http://www.google.com/ig)  
<http://my.yahoo.com>  
[www.live.com](http://www.live.com)  
[www.start.com](http://www.start.com)  
[www.pageflakes.com](http://www.pageflakes.com)  
<http://protopage.com/v2>

### Social Bookmarking

<http://del.icio.us>  
[www.blinklist.com](http://www.blinklist.com)  
<http://shadows.com>  
<http://clipmarks.com>  
<http://simpy.com>  
<http://furl.net>

[www.spurl.net](http://www.spurl.net)  
[www.stumbleupon.com](http://www.stumbleupon.com)  
<http://rawsugar.com>  
[www.kopikol.net](http://www.kopikol.net)

### Managere de informații personale

[www.plaxo.com](http://www.plaxo.com)  
<http://voo2do.com>  
[www.tadalist.com](http://www.tadalist.com)  
<http://rememberthemilk.com>  
<http://calendarhub.com>  
<http://airset.com>  
[www.hipcal.com](http://www.hipcal.com)

### Photo Sharing

<http://flickr.com>  
<http://zoto.com>  
<http://glidedigital.com>  
[www.shutterbook.com](http://www.shutterbook.com)

### Stocare fișiere

<http://openomy.com>  
<http://xdrive.com>

[www.omnidrive.com.au](http://www.omnidrive.com.au)  
<http://allmydata.com>  
<http://esnips.com>  
[www.photobucket.com](http://www.photobucket.com)

### Centralizatoare de știri/blog-uri

<http://digg.com>  
<http://diggdot.us>  
<http://gabbr.com>  
<http://reddit.com>  
<http://shoutwire.com>  
<http://rojo.com>

### Filte pentru blog-uri

<http://memeorandum.com>  
<http://findory.com>  
<http://www.topix.net>  
<http://blogniscient.com>

### Procesoare de text

<http://writely.com>  
<http://writeboard.com>  
[www.rallypointhq.com](http://www.rallypointhq.com)  
[www.zohowriter.com](http://www.zohowriter.com)

Unul dintre cele mai elocvente exemple în acest sens este pagina de start oferită de Google, care poate fi accesată la adresa [www.google.com/ig](http://www.google.com/ig). Ca și în celelalte cazuri, condiția ce trebuie îndeplinită pentru a avea posibilitatea personalizării paginii de start a celor de la Google este deținerea unui cont de Gmail, serviciu de e-mail oferit de aceeași companie. Pe lângă știrile recepționate și incluse în cadrul paginii prin intermediul fluxurilor RSS, pagina personalizată oferită de Google permite și includerea altor tipuri de informații, precum istoria căutărilor, link-urile către site-urile favorite, prognoza meteo etc. Alte facilități interesante sunt recepționarea tot prin intermediul fluxurilor RSS și afișarea în cadrul acestei pagini a celor mai recente imagini postate pe Flickr, un alt reprezentat de seamă al site-urilor din generația Web 2.0.

### LINK-URI SOCIABILE

Un alt fenomen care a luat amploare, ca exemplu al Web-ului dinamic, este așa-numitul Social Bookmarking. În cadrul unui site din această categorie, utilizatorii înregistrați își salvează link-urile către paginile favorite. În afară de faptul că în acest mod își pot accesa bookmark-urile de pe orice calculator, utilizatorii înregistrați (și nu numai) pot astfel descoperi o sumedenie de site-uri interesante prin intermediul link-urilor salvate de către alți utilizatori.

Cel mai popular site de Social Bookmarking la ora actuală este [del.icio.us](http://del.icio.us), <http://del.icio.us>. Utilizatorii înregistrați au posibilitatea importării link-urilor salvate în browser, precum și exportării acestora în format HTML. Din păcate, funcția de import nu este foarte bine implementată, de la momentul importării propriu-zise a link-urilor până la afișarea efectivă a acestora în cadrul site-urilor putând trece până la 24 de ore! Pentru organizarea link-urilor a fost aleasă comoda

metodă a tag-urilor. Un aspect interesant este contorizarea utilizatorilor care au adăugat același link. Astfel se poate stabili popularitatea de care se bucură un anumit link. Prin intermediul fluxurilor RSS oferite de [del.icio.us](http://del.icio.us), pot fi recepționate în timp real cele mai recente link-uri adăugate.

Din aceeași categorie cu [del.icio.us](http://del.icio.us) mai fac parte site-uri precum Furl (<http://furl.net>), Spurl ([www.spurl.net](http://www.spurl.net)) sau ClipMarks (<http://clipmarks.com>). Un site aparte este StumbleUpon ([www.stumbleupon.com](http://www.stumbleupon.com)), cunoscut de către utilizatorii de Firefox prin intermediul extensiei cu același nume, care permite navigarea aleatorie pe site-urile înscrise în acest director.

### INFORMAȚII PERSONALE, DAR ONLINE

O dată cu răspândirea site-urilor cu conținut dinamic, alte aplicații care și-au câștigat independența față de Desktop sunt așa-numitele PIM (Personal Information Manager). Cei care foloseau soluții costisitoare pentru ținerea unei evidențe a întâlnirilor, sarcinilor și a celorlalte

evenimente importante pot lua liniștiți în calcul migrarea către un serviciu Web care le oferă, în mare, aceleași facilități. Spre exemplu, o astfel de aplicație online este Plaxo. Aceasta dispune de patru module principale: Contacts, Calendar, Task și Notes. Funcțiile fiecăruia sunt evidente, nefiind necesare explicații suplimentare. O atenție deosebită trebuie acordată totuși posibilității de sincronizare. Prin intermediul acesteia se pot sincroniza informațiile introduse în Microsoft Outlook cu cele existente în cadrul aplicației de pe site și mai departe, cu datele conținute de programul celor de la Microsoft instalat pe alt calculator.

CalendarHub (<http://calendarhub.com>) pune la dispoziția utilizatorilor, așa cum indică și denumirea, un calendar prin intermediul căruia pot fi notate diverse evenimente cu opțiunea de amintire la o dată stabilită. Calendarul cu propriile însemnări poate fi partajat cu alți utilizatori, existând posibilitatea înscrierii mai multor utilizatori la un singur calendar. Calendarul gestionat poate fi accesat doar de utilizatorii cărora le este permis acest lucru sau poate fi făcut public. De asemenea, orice utilizator poate crea un număr teoretic nelimitat de calendare.

### WEB 2.0 - ORIZONT NELIMITAT

Posibilitățile pe care conținutul dinamic le oferă permit crearea unor aplicații Web complexe care să îndeplinească facilități care au fost până nu de mult doar apanajul programelor clasice. Domeniile și site-urile prezentate în cadrul acestui articol sunt doar câteva dintre direcțiile în care conținutul dinamic poate fi aplicat. Flickr, cel mai popular site de Photo Sharing, Gmail, unul dintre cele mai apreciate servicii de e-mail la ora actuală, Wikipedia, binecunoscuta enciclopedie online, și Writely, un popular procesor de text online, sunt alte exemple ale noii generații de site-uri cu conținut dinamic. Deși încă departe de împlinire, profecția lui Bill Gates la care făceam referire în introducere are totuși o bază logică solidă. Rămâne însă de văzut modul în care utilizatorul va percepe această schimbare și în ce măsură va fi, pe viitor, dispus să facă trecerea de la aplicațiile de desktop la cele online. De acest aspect depind în mare măsură îndeplinirea profecției șefului de la Microsoft și succesul noii generații de site-uri.

Liviu Mihai



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](http://www.kenson-optical.com)



# SERVERE FTP

## CLASICELE TRANSFERULUI

Așa cum e-mail-ul nu va fi niciodată eliminat complet de mesageria instantanee, la fel serverele FTP vor fi folosite în continuare, în pofita protocoalelor moderne de transfer.

FTP (FILE TRANSFER PROTOCOL), AȘA CUM reiese și din denumire și cum probabil majoritatea utilizatorilor știu deja, este un protocol de transfer al fișierelor, poate cel mai cunoscut și mai vechi protocol de acest fel. Se poate spune că este deja un clasic al transferului de fișiere. Deși nu oferă avantajele de care se bucură protocoalele mai noi, gen BitTorrent, FTP a rămas de-a lungul timpului una dintre cele mai folosite modalități de transferare a fișierelor prin intermediul unei conexiuni la Internet.

Pentru realizarea transferului prin intermediul acestui protocol sunt necesare două componente. Este vorba de un client care cere datele și de un server, cel care le stochează și le furnizează la cererea primului. Clienții de FTP sunt cunoscuți și oarecum familiari utilizatorilor. Nu același lucru se poate spune despre așa-numitele servere FTP, programele care facilitează acest transfer. Poate din lipsa necesității creării unui server FTP sau poate din teama generată de necunoașterea termenilor, utilizatorii evită în general să apeleze la aceste aplicații, serverele FTP, pentru stabilirea conexiunilor în vederea realizării transferului de fișiere. Cu toate acestea, la ora actuală serverele FTP sunt programe suficient de ergonomice și de simplificate pentru a-i facilita practic oricărui utilizator crearea unui server.

În ceea ce privește detaliile tehnice, trebuie spus că protocolul FTP folosește pentru stabilirea

conexiunilor, în mod normal, porturile 20, respectiv 21 și apelează numai la TCP (Transmission Control Protocol) în acest scop.

De-a lungul timpului protocolul FTP a fost criticat pentru problemele de securitate pe care le generează și pentru diverse aspecte considerate ca nesigure, precum stocarea parolilor salvate în fișiere în format text, realizarea mai multor conexiuni TCP/IP pentru operațiuni multiple sau imposibilitatea verificării integrității datelor transportate. Cu toate acestea, popularitatea acestui protocol a dus la implementarea facilităților necesare stabilirii legăturilor FTP în diverse alte aplicații, precum browsere Web sau managere de fișiere.

### CUM AM TESTAT

Pentru acest test am apelat la un sistem dotat cu un procesor Sempron la 3000+ și o memorie RAM de 512MB DDR400. Funcționalitatea în proporție de 60%, ergonomia 25%, resursele și compatibilitatea în proporție de 15% au fost cele trei criterii majore care au stat la baza obținerii notei finale. Spre deosebire de alte teste, de această dată am fost puși în fața unei situații inedite. Programele care au ocupat locurile de la 4 la 8 au oferit o funcționalitate apropiată, reflectată de nota primită. Din punctul de vedere al funcționalității, între cele cinci aplicații sus-amintite diferențele nu sunt majore. De aceea trebuie specificat faptul că, spre deosebire

de alte teste, în acest caz chiar și ultimul program clasat s-a dovedit o soluție bună în concordanță cu scopul pe care îl îndeplinește, și anume crearea și gestionarea serverelor FTP.

În ceea ce privește funcționalitatea, am avut în vedere cele mai importante facilități pe care un astfel de program ar trebui să le pună la dispoziția utilizatorilor. Dintre acestea amintim inițierea automată la pornirea sistemului de operare. Soluția aleasă de majoritatea programelor în acest sens a constat în instalarea unui serviciu pentru Windows XP. Am urmărit, de asemenea, ca serverele create să suporte conexiuni securizate (de tip SSL), să fie posibilă realizarea conexiunilor server to server și să fie permisă administrarea de la alt calculator (remote). De asemenea, am avut în vedere posibilitatea creării grupurilor de utilizatori (prin intermediul cărora este posibilă atribuirea facilă a anumitor drepturi mai multor utilizatori) și programarea diverselor acțiuni la o anumită oră ori în cazul survenirii unor evenimente urmărite.

O categorie aparte de funcții pe care am avut-o în vedere a fost cea a limitărilor care pot fi impuse. Dintre acestea amintim limitarea numărului maxim de conexiuni la server, dimensiunea maximă a fișierelor descărcate, limitarea spațiului disponibil etc.

ACUM TE POȚI ABONA ȘI ONLINE LA [WWW.XPC.RO](http://WWW.XPC.RO)



Prima revistă cu DVD din România

# PLĂTEȘTI 12 PRIMEȘTI 24!

## ABONEAZĂ-TE ÎN PERIOADA 01 MARTIE - 31 MAI ȘI VEI PRIMI GRATUIT XTREMPD ÎNCĂ 12 LUNI!

\*Abonându-te în perioada menționată vei primi abonamentul XtremPC pe 12 luni, iar la expirarea acestuia vei primi un nou abonament complet gratuit pentru încă 12 luni.

Primești în plus:

- ✦ CADOU UN BRELOC XTREMPD
- ✦ LIVRARE GRATUITĂ LA TINE ACASĂ SAU LA SERVICIU ÎN FIECARE LUNĂ
- ✦ PREȚUL REVISTEI GARANTAT PE DURATA ABONAMENTULUI

COMPLETEAZĂ ȘI TRIMITE  
ACUM  
TALONUL DE ABONAMENT





Producător: DigitalCandle  
Web: [www.bpftpsrv.com](http://www.bpftpsrv.com)  
Tip licență: Shareware

**Verdict** **81.80**

## BulletProof FTP Server 2.3

Deși este unul dintre cele mai populare servere FTP, BulletProof FTP Server a pierdut la mare luptă poziția a doua în cadrul acestui test. Chiar dacă beneficiază de cele mai importante facilități, acesta are și unele scăpări pentru care a fost amendat.

### OPȚIUNI

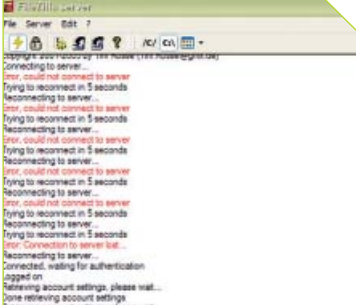
Spre deosebire de majoritatea programelor testate, BulletProof FTP Server nu dispune de un Wizard pentru crearea serverelor. Însă lipsa

acestui nu se face simțită, programul fiind suficient de simplu de folosit. Pe de altă parte, o lipsă mult mai importantă este serviciul pentru Windows XP, care ar fi permis inițierea serverului o dată cu sistemul de operare. BulletProof FTP Server pornește automat la încărcarea sistemelor Windows 9X/Me.

### CONEXIUNE

Programul face posibilă configurarea amănunțită a modului

în care utilizatorii se conectează la server. Se poate ignora modul de scriere a parolelor (litere mari, litere mici) și poate specifica numărul maxim de încercări pe care un utilizator le are la dispoziție în cazul în care este introdusă o parolă incorectă. De asemenea, este posibilă criptarea parolelor alocate. Lipsesc totuși posibilitățile de limitare a traficului pe sesiuni și a dimensiunii maxime pentru download/upload.



Producător: Tim Kosse  
Web: <http://sourceforge.net/projects/filezilla>  
Tip licență: Freeware

**Verdict** **73.70**

## FileZilla Server 0.9

Ultimul loc nu înseamnă neapărat un program prost, ci doar cel mai slab din test. Și, chiar dacă este lipsit de multe facilități importante, FileZilla Server poate reprezenta o opțiune pentru mulți utilizatori, ținând cont de faptul că este distribuit sub o licență open-source și este în mod implicit gratuit.

### OPȚIUNI

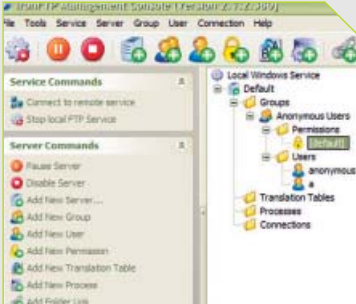
FileZilla Server oferă un număr limitat de opțiuni, printre cele mai

importante regăsindu-se inițierea automată la pornirea sistemului de operare, suportul SSL și FTP, precum și crearea log-urilor. Legat de log-uri trebuie spus că se poate opta, ca o măsură de securitate, pentru neincluderea parolelor în cadrul acestora.

### CONEXIUNE

O facilitate interesantă pe care o oferă acest program este comprimarea fișierelor în vederea

transportării mai rapide a acestora. În acest scop este folositul MODE Z, prin intermediul căruia se poate stabili un nivel de compresie de la 1 la 9, cel din urmă reprezentând nivelul maxim de compresie suportat. Din păcate, lipsesc o serie de opțiuni importante de limitare a traficului, precum limitarea la download și upload pe sesiune, permiterea transferării doar a fișierelor care nu depășesc o anumită dimensiune etc.



Producător: IronEdit  
Web: [www.ironftp.com](http://www.ironftp.com)  
Tip licență: Shareware

**Verdict** **78.85**

## IronFTP 2.1

IronFTP este programul cu cea mai prietenoasă interfață din cadrul testului. Aceste programe sunt recunoscute pentru interfața simplă și uneori groaie de care dispun. În acest caz însă, interfața este cea care îl face pe utilizator să uite că are în față un server FTP.

### OPȚIUNI

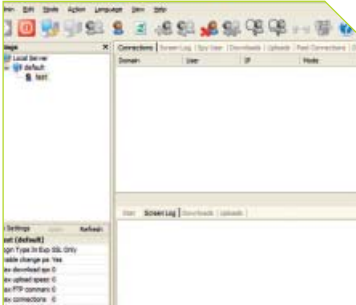
Acest program permite administrarea remote (de la alt calculator) a serverului creat. Ba,

chiar mai mult, pentru o securitate sporită, se poate specifica un anumit port prin care să se realizeze administrarea remote. Pe de altă parte, a fost depunctat pentru lipsa suportului SSL și a statisticilor sărace ale traficului efectuat pe care le oferă.

### CONEXIUNE

Un alt aspect care ne-a nemulțumit a fost faptul că lipsesc multe aspecte importante din cadrul

meniuului de configurare a conexiunilor individuale. Astfel, pentru utilizatorii creați pot fi configurate aspecte mai puțin importante, precum datele de identificare ale acestora. Aspectele importante ale conexiunilor pot fi configurate doar la nivel de grupuri de utilizatori. Acest lucru presupune crearea a câte unui profil pentru fiecare utilizator pentru care se dorește modificarea parametrilor de conectare.



Producător: IronEdit  
Web: [www.ironftp.com](http://www.ironftp.com)  
Tip licență: Shareware

**Verdict** **79.10**

## Nofeel FTP Server 3.0

Chiar dacă nu este un nume cunoscut în categoria serverelor FTP, Nofeel FTP Server reușește să se achite cu brio de sarcini, punând la dispoziția utilizatorilor majoritatea facilităților necesare.

### OPȚIUNI

O facilitate interesantă o constituie așa-numita Mode. Aceasta permite alegerea nivelului de prioritate cu care rulează serverul creat. Sunt disponibile trei niveluri de

prioritate: Realtime, No Screenlog și Silent. În modul Realtime viteza transferurilor este cea mai redusă, în timp ce viteza maximă se atinge în modul Silent. În cazul accesării pentru prima dată a funcțiilor, programul afișează în mod automat documentația aferentă. Acest aspect se poate dovedi chiar util celor care nu au mai lucrat până acum cu servere FTP. Este posibilă totodată editarea mesajelor transmise de server.

### CONEXIUNE

În afară de tipurile obișnuite de limitări, Nofeel FTP Server oferă și alte metode de optimizare a transferurilor. Este vorba, pe de o parte, de stabilirea unei anumite perioade în care un anumit utilizator să aibă acces la server, iar pe de altă parte de permiterea copierii pe server doar a anumitor tipuri de fișiere, putându-se specifica extensiile pentru care este permis upload-ul.



Producător: KOJL  
Web: [www.raidenftpd.com](http://www.raidenftpd.com)  
Tip licență: Shareware

Verdict **77.35**

## RaidenFTPD 2.4

Sunt mai multe motive pentru care RaidenFTPD nu ne-a plăcut, chiar în afară de cele legate de funcționalitatea propriu-zisă a programului. Unul dintre acestea constă în modul deloc ortodox pe care producătorii l-au ales pentru a-și promova propriul site. Astfel, în cazul versiunii de evaluare, utilizatorul este întâmpinat de binecunoscutul mesaj care dezvăluie faptul că este vorba de o versiune de evaluare. Numai că, în acest caz, pentru a putea deschide programul,

utilizatorul este obligat să dea click pe trei link-uri care deschid trei secțiuni distincte ale site-ului companiei producătoare.

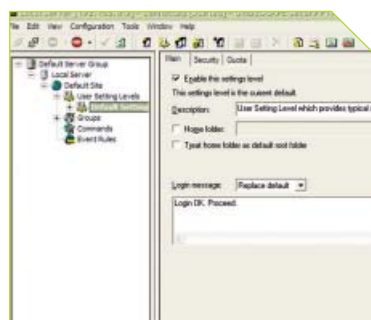
### OPȚIUNI

Un plus la capitolul ușurință în folosire i-a fost acordat acestui program pentru Wizard-urile complete și bine structurate pe care le oferă atât pentru configurarea serverului, cât și pentru cea a conturilor și grupurilor de utilizatori.

Deși oferă suport SSL, acesta a fost din păcate dezactivat în versiunea de evaluare. RaidenFTPD oferă, separat de programul propriu-zis, un utilitar care permite editarea mesajelor date de server.

### CONEXIUNE

Pentru împiedicarea accesului neautorizat la server, este posibilă stabilirea unui singur IP pentru fiecare cont de utilizator de la care să se realizeze conexiunea.



Producător: GlobalSCAPE  
Web: [www.cuteftp.com](http://www.cuteftp.com)  
Tip licență: Shareware

Verdict **84.60**

## Secure FTP Server 3.1

Secure FTP Server este într-adevăr un server FTP robust căruia nu avem foarte multe să îi reproșăm. Nu mult i-a lipsit pentru a ocupa primul loc. Putem totuși să-i reproșăm modul greoi de descărcare a programului, fiind necesară înregistrarea pe site-ul producătorului pentru a primi prin e-mail link-ul de download și numărul de înregistrare pentru versiunea de evaluare. Am găsit, de asemenea, ca fiind puțin atipică modalitatea de configurare a programului, datele de

logare fiind create chiar înaintea începerii propriu-zise a procesului de instalare.

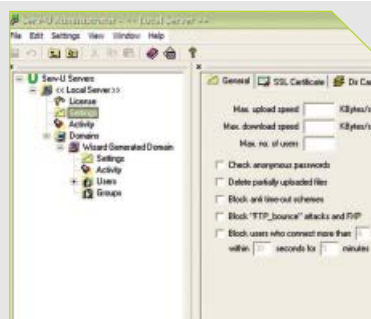
### OPȚIUNI

În ceea ce privește funcțiile puse la dispoziție, Secure FTP Server oferă, cu două excepții, toate facilitățile urmărite. Cele două excepții se constituie în statisticile legate de traficul realizat și scheduler. Există suport SSL (Secure File Transfer Protocol), cel care poate aduce un

plus de securitate în ceea ce privește legăturile stabilite.

### CONEXIUNE

Conturile de utilizatori pot fi separate, pe lângă obisnuitele grupuri, în funcție de setările realizate. Astfel, pot exista mai multe așa-numite Settings Levels care să le acorde utilizatorilor drepturi diferențiate la nivel de server. Nu se poate stabili, din păcate, o rație fixă între download și upload.



Producător: RhinoSoft  
Web: [www.serv-u.com](http://www.serv-u.com)  
Tip licență: Shareware

Verdict **76.85**

## Serv-U 6.2

Ținând cont de distanța redusă care separă programele din a doua parte a clasamentului, Serv-U ar fi putut ocupa cu ușurință un loc superior. Însă au existat aspecte care l-au tras în jos, rămânând în cele din urmă pe penultimul loc.

### OPȚIUNI

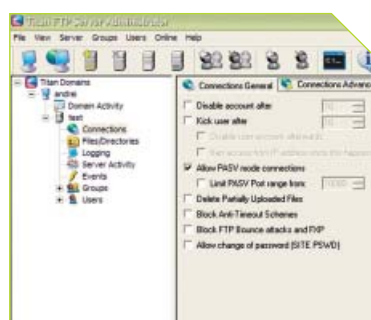
Și Serv-U poate rula serverul creat pe baza unui serviciu de Windows XP, ceea ce permite pornirea acestuia o dată cu inițializarea

sistemului de operare. Lipsesc, din păcate, statisticile, administratorul neavând astfel informații legate de traficul realizat furnizate de program. Aplicația oferă suport SSL și FTP pentru conectarea server la server.

### CONEXIUNE

Permiterea accesului clasic la anumite directoare poate fi înlocuit cu așa-numitele căi virtuale. Astfel, administratorul poate crea structuri

arborescente virtuale din directoarele pentru care este permis accesul, putându-se trece dintr-un director într-altul, chiar dacă între acestea nu există o legătură fizică directă. Serv-U salvează log-uri și îi permite utilizatorului să aleagă informațiile care vor fi incluse. Astfel, se pot salva în log informații legate de traficul realizat, de mesajele furnizate de server, de securitate sau numai cele legate de comenzile FTP primite.



Producător: South River Technologies  
Web: [www.titanftp.com](http://www.titanftp.com)  
Tip licență: Shareware

Verdict **90.30**

## Titan FTP Server 5.0

Fără a se constitui în serverul FTP perfect, Titan FTP Server este programul care s-a apropiat cel mai mult de ceea ce am urmărit de la programele testate. Având la bază interfața clasică a serverelor FTP, în care principalele elemente sunt organizate arborescent, configurarea serverului creat nu ridică dificultăți. În acest sens, merită amintit modulul explicativ al programului, în care fiecare opțiune este însoțită de o descriere pe înțelesul oricărui

utilizator. Există două Wizard-uri distincte, unul pentru configurarea programului, iar celălalt pentru configurarea serverului.

### OPȚIUNI

Titan FTP Server dispune de un modul foarte complex de programare a anumitor acțiuni în funcție de diversele evenimente care au loc la nivel de server (Scheduler). De exemplu, în momentul în care un anumit utilizator se conectează la

server, administratorul poate alege să fie notificat prin intermediul unui e-mail sau al unui sunet prestat.

### CONEXIUNE

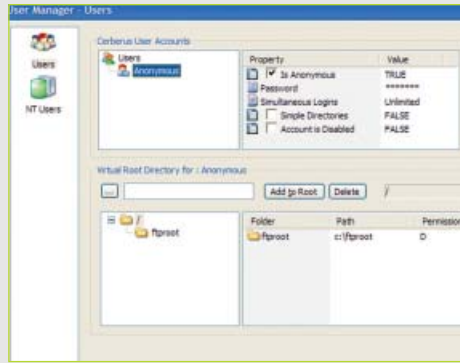
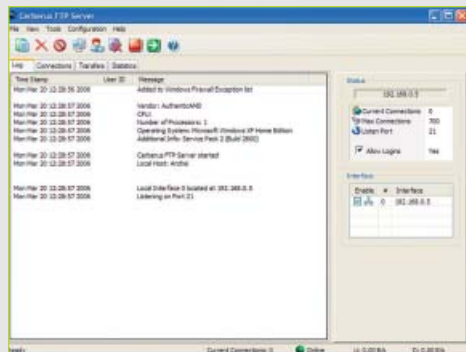
Conturile de utilizator pot moșteni setările grupului din care fac parte sau se poate opta pentru o setare specială, diferită de cea a grupului respectiv. Pentru fiecare cont în parte se poate stabili o limită maximă a spațiului pus la dispoziție pentru upload.

## SERVERE FTP ALTERNATIVE

Numărul mare de aplicații din categoria serverelor FTP ne obligă să prezentăm și alte programe în afara celor testate. Alternativele aplicațiilor testate, chiar dacă nu primesc note și nu sunt organizate ierarhic, au potențialul de a reprezenta soluții cel puțin interesante.

### CERBERUS FTP SERVER

Utilizatorul este întâmpinat, ca și la alte programe de acest tip, de un Wizard care îi permite să realizeze cele mai importante configurări ale viitorului server. Printre acestea se regăsesc crearea contului pe baza căruia se poate configura serverul și stabilirea directorului-rădăcină. Pentru a nu



întâmpina probleme în stabilirea conexiunii, Cerberus FTP Server se va adăuga automat pe lista de excepții a firewall-ului din Windows. IP Manager este funcția prin care acest program permite, printre altele, stabilirea IP-urilor ce pot accesa serverul și blocarea accesului după un anumit număr de încercări de logare eșuate sau după un timp prestabilit. Cerberus FTP Server oferă, din păcate, un număr redus de opțiuni, lipsind, printre altele, cele mai importante limitări.

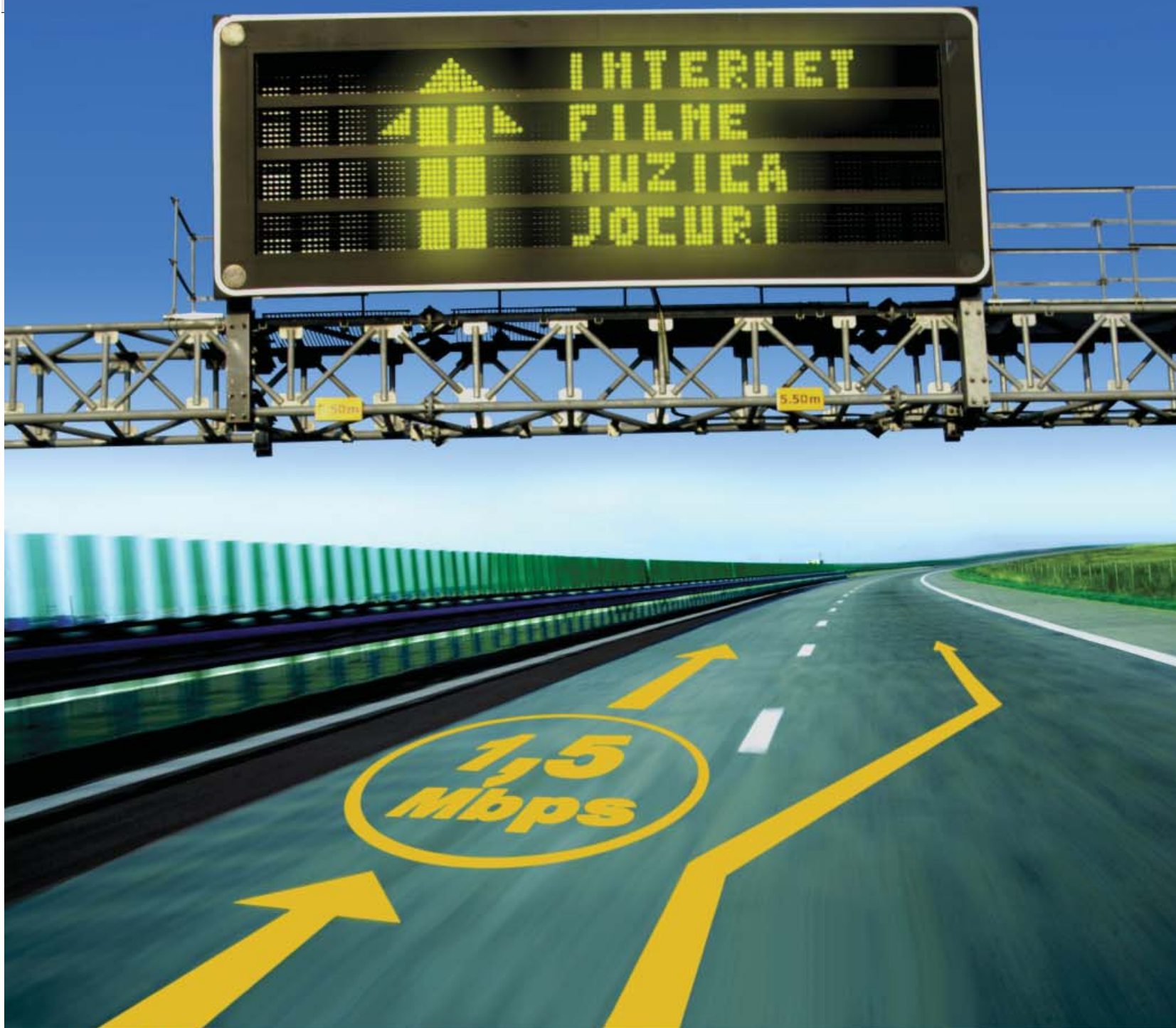
### ABILITY FTP SERVER

Acesta este un server FTP atipic din punctul de vedere al interfeței, nedispunând de o fereastră

obișnuită care să conțină un log complet al activității serverului. Aceasta a fost înlocuită cu o căsuță care prezintă doar statusul serverului. Statusul respectiv înștiințează utilizatorul despre activarea serverului la nivel de trafic. Programul oferă suport pentru conexiunile securizate și server to server (FXP), precum și pentru administrarea serverului de la alt calculator. Administrarea remote, Ability FTP Server, poate limita accesul la un singur director. În ceea ce privește limitările, acestea pot fi configurate fie global, fie individual pentru fiecare utilizator în parte. Limitarea pe bază de IP poate îi impune unui utilizator să se conecteze la server doar de la un anumit calculator cu IP fix. Sunt posibile totodată crearea grupurilor de utilizatori și modificarea mesajelor afișate de server în anumite situații.



	Titan FTP Server 5.0	Secure FTP Server 3.1	BulletProof FTP Server 2.3	Nofeel FTP Server 3.0	IronFTP 2.1	RaidenFTPD 2.4	Serv-U 6.2	FileZilla 0.9
Producător	South River Technologies	GlobalSCAPE	DigitalCandle	Nofeel	IronEdit	KOJL	RhinoSoft	Tim Kosse
Web	www.titanftp.com	www.cuteftp.com	www.bpftpserver.com	www.nftpserver.com	www.ironftp.com	www.raidenftpd.com	www.serv-u.com	http://sourceforge.net/projects/filezilla
Tip licență	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Freeware
<b>Opțiuni</b>								
Wizard pentru crearea serverelor	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da	Da	Nu
Inițiere automată la pornirea sistemului	Da	Da	Windows 9x/Me	Da	Da	Da	Da	Da
Permiterea accesului anonim	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Alegerea portului	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Suport SSL	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da
Suport FXP	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Modificarea mesajelor	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Creare log	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Statistici trafic	★ ★ ★ ★ ☆	-	★ ★ ★ ☆ ☆	★ ★ ★ ☆ ☆	★ ☆ ☆ ☆ ☆	★ ☆ ☆ ☆ ☆	-	-
Grupuri de utilizatori	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Scheduler	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
<b>Conexiune/limitări</b>								
Stabilirea numărului total de conexiuni	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Limitare conexiuni per IP	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Limitare viteză download/upload	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Nu/Nu	Da/Da	Da/Da	Da/Da
Limitare download/upload per sesiune	Da/Da	Da/Da	Nu/Nu	Nu/Nu	Da/Da	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu
Dimensiune maximă fișiere download/upload	Da/Da	Da/Da	Nu/Nu	Nu/Da	Da/Da	Nu	Nu/Nu	Nu/Nu
Stabilirea timpului pentru time-out	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Stabilirea unei rații download/upload	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Configurarea accesului la directoare	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Limitarea spațiului disponibil	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu
<b>Note</b>								
Funcționalitate	91	88	84	78	77	80	76	75
Resurse și compatibilitate	88	87	86	77	76	74	75	73
Ergonomie	90	75	74	83	85	73	80	71
Verdict	90.30	84.60	81.80	79.10	78.85	77.35	76.85	73.70



**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.

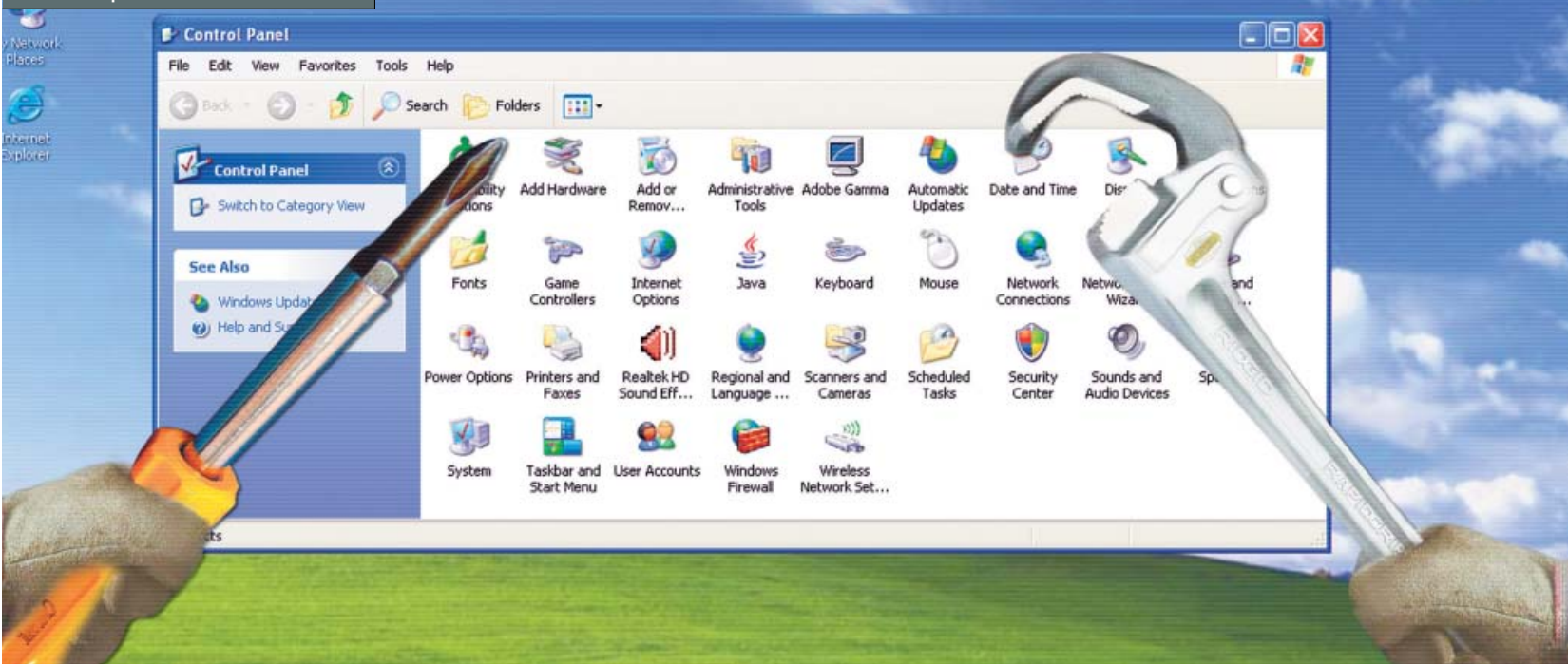
Totul cu o singură taxă de instalare, pe o singură factură, de la un singur furnizor.

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

\*valabil pentru abonamentul Astral Telefix 5

TV | Internet | Telefonie

 **Astral**<sup>™</sup>  
o companie UPC



# TIPS & TRICKS

## TRUCURI PENTRU TOȚI

Printre altele, veți afla, citind acest articol, cum puteți fi anunțați prin RSS de primirea mesajelor noi și cum puteți accesa binecunoscuta enciclopedie Wikipedia direct de pe iPod.

### WIKIPEDIA PE IPOD

iPod este, fără tăgadă, unul dintre cele mai populare dispozitive din toate timpurile. Faptul că până și conservatoarea Casă Regală Britanică deține astfel de dispozitive este una dintre cele mai elocvente dovezi în acest sens. Popularitatea acestuia a dus la apariția a numeroase aplicații și trucuri care le oferă posesorilor metode alternative de folosire și facilități suplimentare. Unul dintre cele mai originale astfel de trucuri constă în posibilitatea accesării de pe iPod a articolelor publicate de binecunoscuta enciclopedie online Wikipedia. Nu este vorba de accesarea în vreun fel a Internetului, ci de instalarea unei aplicații care conține toate articolele la zi de pe Wikipedia. Aceasta se numește Encyclopodia și poate fi descărcată de la adresa <http://encyclopedia.sourceforge.net/en/index.html>. Procesul de instalare este cel clasic pentru iPod. Aplicația este descărcată și dezarhivată pe PC, iar iPod-ul se conectează la calculator prin cablul USB. După conectare se deschide playerul

iTunes, se accesează fereastra de opțiuni și se bifează facilitățile Enable disk use. După aceasta, se închide iTunes și se instalează aplicația Encyclopodia. Odată încheiat procesul de instalare, se deconectează și se resetează iPod-ul.

Aplicația proaspăt instalată nu permite automat accesarea articolelor Wikipedia, ci este doar interfața care permite deschiderea acestora. De aceea următorul pas este descărcarea fișierelor care conțin articolele respective. Acestea sunt disponibile în limbile engleză (753MB), germană (321MB) și italiană (71MB) și pot fi descărcate de la adresa <http://encyclopedia.sourceforge.net/en/library.html>. Odată descărcate pe PC, acestea vor fi copiate pe iPod în directorul `\data\encyclopodia\library`. Este, din nou, necesară resetarea dispozitivului mobil.

Cei mai comози pot apela în acest sens la utilitarul SendTo. Acesta poate fi descărcat de la adresa [www.trogsoft.com](http://www.trogsoft.com) și oferă o interfață pentru modificarea facilă a meniului SendTo.

păcate, sistemul Windows nu pune la dispoziția utilizatorului o metodă simplă de modificare a acestuia, de genul Add/Remove Locations. Sunt totuși posibile modificarea acestuia prin accesarea directorului în care sunt stocate shortcut-urile și ștergerea celor existente ori copierea altora. Directorul cu pricina este `C:\Documents and Settings\UserName\SendTo`, unde `UserName` este numele utilizatorului. Directorul SendTo are bifat atributul hidden, ceea ce înseamnă că pentru afișarea și accesarea lui Windows Explorer trebuie configurat astfel încât să afișeze directoarele, respectiv fișierele ascunse. Pentru aceasta, din cadrul oricărei ferestre de Windows Explorer se accesează Folder Options din meniul Tools. Aici trebuie bifată opțiunea Show hidden files and folders din cadrul secțiunii View.

Pentru adăugarea unei locații noi în cadrul meniului SendTo trebuie creat un shortcut pentru directorul dorit (acesta are extensia `.lnk`) și copiat în directorul în care sunt stocate locațiile meniului SendTo, specificat mai sus.



### MODIFICAREA MENIULUI SENDTO

Una dintre cele mai utile facilități ale sistemelor Windows pe partea de gestionare a fișierelor și directoarelor o constituie meniul SendTo. Prin intermediul acestuia pot fi copiate rapid diverse fișiere ori directoare în locațiile incluse în meniul SendTo (Desktop, My Documents etc.). Din

**SINCRONIZAREA BOOKMARK-URILOR ÎN FIREFOX**  
 Navigând pe Internet, în timp, colecția de site-uri preferate ia proporții, ajungând să includă sute de link-uri. Menținerea unei astfel de colecții se dovedește cu atât mai dificilă cu cât utilizatorul are acces la două sau mai multe calculatoare. Datorită extensiilor și numeroaselor facilități pe



## E-mail-uri prin RSS

Deși nu am fost niciodată calici cu laudele la adresa serviciului de e-mail oferit de Google, Gmail, încă mai este loc de vorbe frumoase legate de facilitățile acestuia. Una în mod special merită atenția utilizatorilor, mai ales a celor aflați la curent cu cele mai noi tehnologii. Este vorba de suportul RSS pe care Gmail îl oferă ca metodă alternativă de notificare și citire a e-mail-urilor primite. În afară de clasicul POP3, care permite primirea mesajelor electronice prin intermediul clienților de e-mail, suportul RSS oferit de Gmail poate fi folosit pentru citirea e-mail-urilor primite cu ajutorul unui client RSS. Adresa fluxului furnizat de Gmail care trebuie introdusă în clientul RSS este <https://mail.google.com/mail/feed/atom>. Aceasta va afișa în cadrul clientului RSS e-mail-urile primite în Inbox.

Gmail oferă chiar posibilitatea configurării fluxului RSS astfel încât să fie primite e-mail-uri care corespund unui anumit criteriu. De exemplu, a mesajelor primite de la o anumită adresă sau a celor cărora le-a fost aplicat anterior un Label. Pentru cei nefamiliarizați încă cu

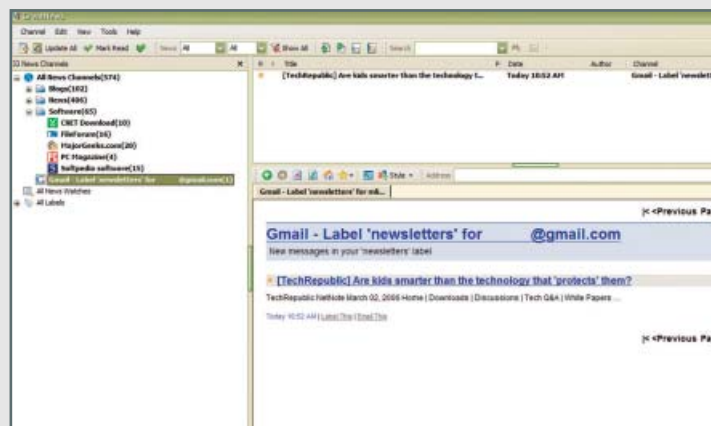
acest concept, trebuie spus că Label-ul a fost ales de cei de la Google ca metodă alternativă de organizare a mesajelor. În loc să fie organizate pe directoare, ca în cazul serviciilor clasice de e-mail, Gmail permite aplicarea unui Label în funcție de care pot fi regăsite mai ușor anumite mesaje. Aceste Label-uri pot fi aplicate chiar automat mesajelor primite. Singura condiție este crearea unui filtru care să realizeze acest lucru. În cadrul ferestrei Settings a serviciului de e-mail oferit de Google există secțiunea Filters. Aici pot fi configurate un număr teoretic nelimitat de filtre. În cazul nostru, trebuie configurat un filtru care, spre exemplu, să aplice Label-ul Newsletter tuturor mesajelor care conțin în câmpul subiect cuvântul Newsletter. Astfel vor putea fi afișate rapid toate Newsletterele primite prin accesarea Label-ului Newsletter.

Revenind la primirea mesajelor electronice prin intermediul fluxurilor RSS, ultimul pas pentru primirea în cadrul clientului RSS doar a mesajelor cărora le-a fost aplicat un filtru este introducerea

adresei corespunzătoare filtrului respectiv. Astfel, pentru afișarea în cadrul clientului RSS a e-mail-urilor care aparțin, de exemplu, Label-ului Newsletter, trebuie introdusă în cadrul clientului RSS adresa <https://mail.google.com/mail/feed/atom/newsletter/>.

Gmail este un serviciu accesat pe baza datelor de identificare (nume și parolă). În concluzie, clientul RSS folosit trebuie să permită recepționarea fluxurilor care necesită introducerea acestor date. Unul dintre clienții RSS care permit acest lucru, fiind și gratuit, este GreatNews. Cu toate acestea, există o metodă și pentru

recepționarea fluxurilor care necesită datele de identificare și de către clienții RSS care nu dispun de o astfel de facilități sau de un browser Web precum Firefox, care oferă suport RSS, dar nu dispune de această opțiune. Este vorba de scrierea datelor de identificare chiar în cadrul adresei fluxului RSS. Adresa respectivă va arăta în felul următor: <https://nume:parolă@mail.google.com/mail/feed/atom> pentru e-mail-urile din Inbox sau <https://nume:parolă@mail.google.com/mail/feed/atom/newsletter/> pentru mesajele cărora le-a fost aplicat Label-ul Newsletter.



care acestea le aduc, Firefox poate fi numit browser-ul tuturor posibilităților. Gestionarea bookmark-urilor este una din facilitățile pe care Firefox le poate îndeplini cu brio mai ales cu ajutorul extensiilor. Foxmarks este numele extensiei care permite sincronizarea bookmark-urilor din cadrul browser-ului celor de la Mozilla instalat pe mai multe calculatoare. Cu ajutorul acesteia, spre exemplu, dacă utilizatorul a navigat pe Internet de pe calculatorul unui

prieten și a adăugat un link la lista de bookmark-uri din Firefox, aceasta va apărea în urma sincronizării și în versiunea de Firefox instalată pe propriul calculator. Singura condiție este ca extensia Foxmarks să fie instalată pe ambele calculatoare. Foxmarks realizează sincronizarea prin menținerea unei copii a listei de bookmarks din Firefox pe un server FTP propriu. Pentru accesarea serverului respectiv în vederea sincronizării este necesară crearea unui cont, operațiune ce se poate realiza la prima configurare a extensiei. Sincronizarea se poate realiza automat la fiecare adăugare a unui link sau la cererea expresă a utilizatorului.

Deși fără o legătură directă între cele două subiecte, am considerat utilă prezentarea unei alte extensii care aduce un plus de funcționalitate modulului Bookmarks din Firefox. Este vorba de AutoMarks, extensie a cărei singură facilități este extinderea funcției de autocompletare din Firefox, astfel încât aceasta să aibă în vedere și link-urile din cadrul listei de bookmarks. În mod normal, autocompletarea adreselor tastate în Adress Bar are în vedere doar site-urile vizitate anterior. După instalarea acestei extensii și bifarea opțiunii Copy Bookmarks to AutoComplete din cadrul meniului Bookmarks, autocompletarea adreselor introduse în Adress Bar va avea ca sursă și link-urile din lista de bookmarks.

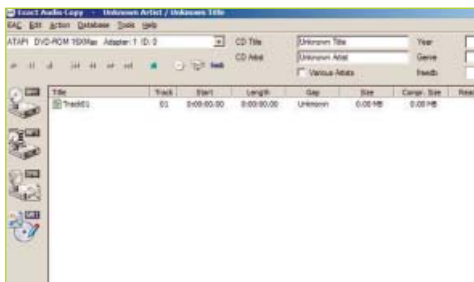


## MINIMIZAREA ÎN TRAY A ORICĂRUI PROGRAM

Sistemele Windows permit minimizarea aplicațiilor în două moduri: pe Taskbar sau în System Tray. În mod normal, programele sunt minimizate pe Taskbar, cu excepția situației în care compania producătoare a inclus în mod expres opțiunea de minimizare în System Tray. Mulți utilizatori preferă metoda minimizării în System Tray pentru evitarea aglomerării Taskbar-ului sau în cazul programelor care rulează în background. Însă nu toate programele oferă această opțiune. Unele aplicații pot fi constrânse să se minimizeze în System Tray prin modificarea anumitor chei din registrul sistemului de operare. Această metodă însă, în afara faptului nu este la îndemâna oricărui utilizator, nu este universal valabilă, putând fi de folos doar în cazul anumitor programe. De aceea, o soluție viabilă se poate dovedi folosirea unui program precum Iconize. Acesta permite minimizarea în System Tray a oricărui program. Iconize rulează el însuși în Tray. Pentru minimizarea unui anumit program sunt suficiente un click pe pictograma lui Iconize din Tray și alegerea aplicației dorite din lista afișată. Această listă conține toate aplicațiile deschise. Iconize este un program simplu care ocupă foarte puține resurse și pune la dispoziție un număr redus de opțiuni, printre care minimizarea, respectiv maximizarea tuturor aplicațiilor deschise. În plus, este gratuit.

Multimedia

## Exact Audio Copy 0.95



Încă de la apariția conceptului de Multimedia PC și-a făcut apariția pe piață liderul incontestabil al formatelor audio: MP3. Dacă extragerea unei piese audio de pe un CD este ceva banal, existând pe piață o multitudine de soluții software, efectuarea ei în condiții perfecte este o sarcină pe care doar EAC o poate duce la capăt.

### PERFECȚIUNEA COPIILOR AUDIO

EAC, deși poartă încă titlatura de beta, este un program vechi și fiabil, doar perfecționismul autorului văduvindu-l de o denumire demnă de un software finit. După instalare este oferit un Wizard care ghidează utilizatorul pas cu pas în optimizarea parametrilor programului, evident utilizatorii cu experiență putând sări peste el. EAC oferă o serie de parametri prin care se pot maximiza performanța, dar mai ales acuratețea extragerii unei piese audio de pe CD. Utilizarea modului Secure, de altfel cel mai folosit mod de utilizare a programului, presupune profitarea de caracteristicile de corecție C2 sau Accurate Streaming, precum și corectarea erorilor. Acești parametri pot fi setați manual prin introducerea unui CD Audio și rularea diferitelor teste disponibile în EAC, existând posibilitatea salvării lor sub forma unui profil.

### COMPRESIE LA SUPERLATIV

EAC poate folosi atât codec-urile instalate în sistem, cât și pe cele externe, disponibile sub forma unor fișiere executabile. Acesta este de altfel și modul recomandat de lucru, acuratețea programului combinată cu calitatea unui encoder precum Lame ducând în mod invariabil la rezultate excelente. În acest caz se pot defini și parametrii suplimentari de compresie, în funcție de gustul și cunoștințele utilizatorului.

#### Contact

Producător Andre Wiethoff  
Web <http://www.exactaudiocopy.de>

#### Detalii

Versiune 0.95 beta 4  
Sistem Windows 95/98/2000/XP  
Program-gazdă -  
Tip de licență Freeware

#### Evaluare generală

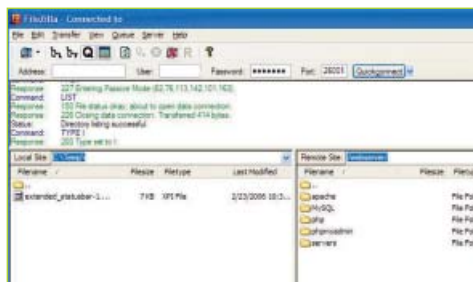
- + calitate perfectă a copiilor
- + setări avansate
- + utilizarea codec-urilor de sistem
- + interfață simplă

#### Verdict



Client FTP

## FileZilla 2.2.18



FileZilla este numele unui proiect open-source de succes, care a adus pe piață acest excelent client FTP și un server la fel de bun și de utilizat, rivalizând cu succes cu produsele comerciale similare.

### PLIN DE FACILITĂȚI

Aplicația oferă cam tot ce și-ar dori un utilizator: suport SFTP sau SSL, listă de așteptare pentru fișierele descărcate, limitări de viteză sau suport pentru conexiunile care folosesc Port Forwarding în spatele unui router, suplimentar existând suport pentru autentificare de tip Kerberos sau pentru încă neimplementatul IPv6. În acest client există și o implementare excelentă pentru conexiunile efectuate printr-un server proxy, indiferent dacă e vorba de un server proxy de tip Socks sau doar un proxy FTP. Singura lipsă majoră este cea a suportului FXP, adică a transferurilor de pe un server pe altul fără utilizarea benzii de transfer locale, lipsă pe care însă prea puțini utilizatori o vor resimți.

### SIMPLU DE UTILIZAT

Interfața este simplă și la obiect, punând la dispoziția utilizatorului absolut toate opțiunile și facilitățile direct în fereastra principală. În teste clientul s-a comportat excelent, neavând probleme cu serverele pe care a fost testat. Clientul folosește implicit conexiuni multiple pentru un server, permițând răsfoirea directoarelor prezente pe server în timpul unui transfer, evident dacă acel server nu are limitări de conexiuni în funcție de cont sau adresă IP. Managerul pentru site-uri este bine implementat, oferind setările de bază, în plus clientul reușind o detectare automată a modului de criptare a conexiunii care scutește un utilizator începător de bătăi de cap inutile.

#### Contact

Producător FileZilla Project  
Web <http://filezilla.sourceforge.net>

#### Detalii

Versiune 2.2.18  
Sistem Windows 98/Me/2000/XP  
Program-gazdă -  
Tip de licență Freeware

#### Evaluare generală

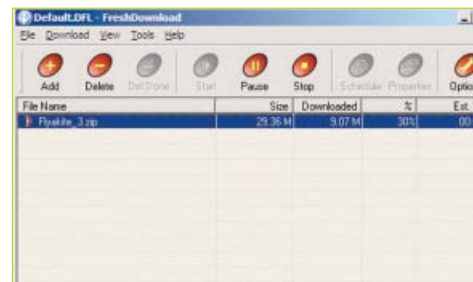
- + opțiuni complete
- + rapid
- + stabil
- lipsă suport FXP

#### Verdict



Manager de download

## Fresh Download 7.48



Deseori conexiunea la Internet nu funcționează perfect, descărcarea unui fișier de dimensiuni mari făcându-se greu sau cu erori. Aplicația de față este menită să vă scape de astfel de probleme.

### STABIL ȘI RAPID

Fresh Download a funcționat ireproșabil în teste, neafectând vreun fișier. Integrarea cu browserele este bună, conlucrând bine cu acestea fie că este vorba de Internet Explorer, Firefox, Mozilla, fie de Opera. Se poate monitoriza clipboard-ul din Windows pentru adresele fișierelor apte de a fi descărcate, există un coș amplasat pe Desktop pentru descărcarea rapidă a unor fișiere prin drag and drop și se poate executa și scanarea de viruși a oricărui fișier descărcat prin intermediul unui produs antivirus instalat pe calculatorul utilizatorului. Conexiunile se pot face prin intermediul unui proxy HTTP sau FTP, existând și un manager pentru parolele necesare autentificării. Pentru cazul în care unele site-uri oferă pentru descărcare adrese ce pot fi interceptate greșit Fresh Download oferă un editor de excluțiuni în funcție de care va ști să urmeze corect un link, existând deja o listă a site-urilor cunoscute care creează astfel de probleme.

### NIMIC NU E PERFECT

În cazul de față singura deficiență majoră este lipsa controlului ratei de transfer necesare în unele cazuri. Alte probleme minore deranjante sunt necesitatea înregistrării gratuite obligatorii pentru a primi un număr serial destinat activării gratuite a produsului și unele mici inconsistențe de interfață, un exemplu fiind butonul de închidere care minimizează aplicația principală în Tray, dar în cazul unei ferestre aferente fișierului descărcat funcționând ca un buton de închidere normal.

#### Contact

Producător Fresh Devices  
Web [www.freshdevices.com](http://www.freshdevices.com)

#### Detalii

Versiune 7.48  
Sistem Windows 98/Me/2000/XP  
Program-gazdă -  
Tip de licență Freeware

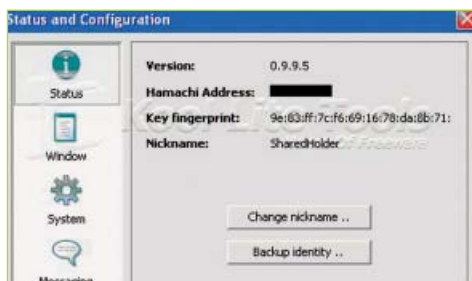
#### Evaluare generală

- + fiabil
- + rapid
- + integrare bună cu browserele
- lipsa controlului ratei de transfer

#### Verdict



## Utilitar rețea

Hamachi  
1.0.0.50

Un calculator conectat la Internet prin intermediul unui router are în general o adresă de IP dintr-o clasă privată, ceea ce îl face inaccesibil pentru restul lumii. Hamachi este menit să vă scoată din încurcătură și să vă ofere posibilitatea ocolirii acestor restricții fizice.

## TEHNOLOGIA

Pentru a ocoli problemele inerente unei conexiuni bazate pe Network Address Translation (NAT), Hamachi apelează la ceea ce se numește NAT Traversal. Acesta permite realizarea unor conexiuni, criptate sau nu, între două adrese IP private prin intermediul pachetelor UDP și cu ajutorul suportului oferit de router.

## HAMACHI - LA LUCRU

Instalarea este banală, cerând doar confirmarea protejării serviciilor critice de Windows, instalarea driverelor specifice de rețea realizându-se automat. Urmează apoi un test de rețea și autentificarea în rețeaua Hamachi. Serverele oferite de producător se ocupă de preluarea, interpretarea și transmiterea pachetelor și managementului conexiunilor. Odată autentificat, se poate crea o rețea privată protejată cu parolă în care se poate invita un partener. În acest moment între calculatoare există o conexiune directă, similară unei rețele VPN. Se pot juca în mod direct jocuri de rețea, se pot folosi programe de File Sharing sau se pot folosi programe de control la distanță. Conexiunile sunt sigure, atât autentificarea, cât și transmiterea datelor fiind criptate cu o pereche de key RSA. Interfața programului este simplă, aducând izbitor cu un program de mesagerie instantă: în cadrul ei se pot vedea colegii de rețea și se pot crea conexiuni sau rețele private.

## Contact

Producător Applied Networking Inc  
Web [www.hamachi.cc](http://www.hamachi.cc)

## Detalii

Versiune 1.0.0.50  
Sistem Windows 2000/XP, Linux  
Program-gazdă -  
Tip de licență Freeware

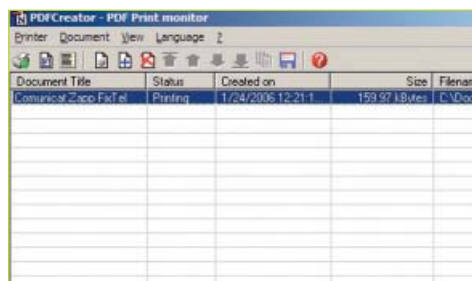
## Evaluare generală

+ implementare  
+ simplu de utilizat  
+ criptarea datelor  
- utilitate redusă de lipsa unor standarde

## Verdict



## Utilitar office

PDF Creator  
0.90

Formatul PDF este unul foarte răspândit, având și avantajul că poate fi citit pe o multitudine de platforme. Generarea lui este însă costisitoare în lipsa unei aplicații precum ce prezentată în continuare, achiziționarea unui pachet profesional dedicat nejustificându-și de multe ori costurile.

## IMPRIMANTA VIRTUALĂ

Aplicația funcționează ca o imprimantă virtuală. Astfel, din orice program care oferă funcția de tipărire la imprimantă vom putea genera fișiere de tip PDF, aplicația fiind una extrem de simplă de utilizat chiar și de către un începător. Suportul pentru alte limbi decât engleza este bun, existând suport inclusiv pentru limba română. Opțiunile pentru generarea fișierelor .pdf sunt numeroase, incluzând managementul culorii (ICM) sau optimizări pentru portabilitate ori viteză. Rezoluția poate fi generos aleasă de la 72dpi până la 4000dpi. Pentru fișierele mai pretențioase care urmează a fi tipărite există și posibilitatea modificării diversilor parametri PostScript, precum conversia nuanțelor de gri, trimiterea către imprimantă a unor comenzi specifice, substituirea fonturilor True Type cu cele PostScript prezente în memoria imprimantei sau alegerea protocolului de ieșire ca ASCII sau ca binar. Singurul lucru ușor deranjant este aparenta blocare a aplicației în momentul tipăririi documentelor foarte mari sau complexe.

## APROAPE PERFECT

Calitatea fișierelor rezultate este foarte bună, documentele tipărite din aplicațiile de birou arătând identic cu originalul. Există mici probleme în cazul unor fișiere de test prea complexe cu grafică bogată, specifice programelor de grafică vectorială, dar cei care lucrează în acest domeniu apelează de obicei la alte soluții profesionale.

## Contact

Producător PDF Creator  
Web [www.sourceforge.net/projects/pdfcreator](http://www.sourceforge.net/projects/pdfcreator)

## Detalii

Versiune 0.90  
Sistem Windows 98/Me/2000/XP  
Program-gazdă -  
Tip de licență Freeware

## Evaluare generală

+ simplu de utilizat  
+ stabil  
+ gratuit  
- mici probleme la conversia fișierele complexe

## Verdict



## Securitate

R-Firewall  
1.05

Din păcate, o dată cu extinderea conexiunilor permanente la Internet, necesitatea unei aplicații de securitate de tip firewall a devenit stringentă, aceasta fiind menită să protejeze utilizatorul de eventualele intruziuni, furturi de date sau atacuri informatice.

## O APLICAȚIE PUTERNICĂ

La prima rulare a aplicației impresia, complet greșită, este cea de lipsă de opțiuni. Această impresie dispăre când se comută din modul simplu implicit de utilizare în cel avansat și când sunt dezvăluite adevăratele facilități ale programului. Abia acum avem de-a face cu un firewall adaptabil în proporție de 100%, oferind filtrare la nivel de aplicație sau la nivel de port, excepții sau restricții globale, setări prestabilite pentru diferite tipuri de protocoale, posibilitatea definirii de zone de adrese de IP complet restricționate sau, dimpotrivă, complet libere și multe altele, posibilitățile de adaptare în funcție de dorința utilizatorului fiind practic nelimitate.

## OPȚIUNI SUPLIMENTARE

În plus față de facilitățile specifice unui firewall, produsul de față oferă și bonificații. Acestea vin sub forma unui modul menit să blocheze reclamele din paginile Web, indiferent dacă este vorba de text sau de imagini, lista după care se fac aceste filtrări fiind la dispoziția utilizatorului. De asemenea, se pot bloca controale de tip ActiveX, coduri JavaScript, cookie-uri, applet-uri Java sau ferestre de tip pop-up, indiferent dacă acestea sunt prezente în paginile Web sau în mesaje de e-mail. Același produs mai oferă și un sistem de cache pentru înregistrările DNS și o extensie a comenzii netstat în care se pot urmări în timp real conexiunile la Internet.

## Contact

Producător R-Tools technology  
Web [www.r-tt.com](http://www.r-tt.com)

## Detalii

Versiune 1.05  
Sistem Windows 98/Me/2000/XP  
Program-gazdă -  
Tip de licență Freeware

## Evaluare generală

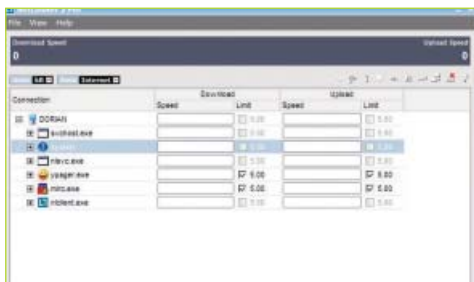
+ firewall avansat  
+ filtrarea reclamelor  
+ resurse mici utilizate  
+ ușurință în utilizare

## Verdict



Networking

## Netlimiter 2 Pro



Una dintre cele mai cunoscute aplicații pentru controlul traficului este Netlimiter. O dată cu apariția versiunii 2, venită după o perioadă îndelungată de testare, s-a trecut la un nivel superior de calitate și facilități.

### TOTUL SUB CONTROL

Aplicația are ca principal scop controlul traficului generat de o aplicație, soluție menită să prevină consumul dezechilibrat de bandă, asigurând astfel o navigare plăcută și fluidă în orice moment. Nucleul Netlimiter 2 rulează ca un serviciu de Windows, iar închiderea ferestrei nu înseamnă automat și pierderea controlului asupra traficului. Acest control se poate face la nivel de aplicație, putându-se limita inclusiv fiecare conexiune în parte sau global, la nivelul întregului trafic venit sau ieșit din placa de rețea. O noutate adusă de Netlimiter 2 este noțiunea de Grant, mai exact o garantare de bandă: indiferent de traficul curent, aplicația care are garantată o cantitate minimă de bandă o va avea disponibilă în orice condiții prin limitarea celorlalți consumatori. Suplimentar sunt oferite o serie de opțiuni menite să simplifice procesul supravegherii traficului: Ping, Traceroute, Whois, precum și o serie de jurnale ale traficului generat, departaje pe ore, zile, luni sau ani. Față de versiunile anterioare funcționează foarte bine și departajarea în trafic Internet și trafic local în cadrul rețelei interne.

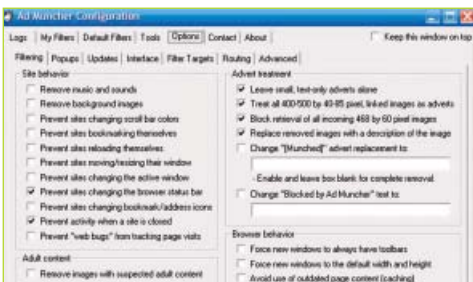
### PĂRȚILE NEGATIVE

Versiunea Pro, prezentată mai sus, aduce în plus și un modul de protecție de tip firewall. Din păcate, implementarea lui este mai mult decât modestă, acesta fiind capabil să observe și să limiteze doar accesul aplicațiilor, neputându-se realiza filtre avansate în funcție de o adresă de IP sau protocol.

Contact	
Producător Web	Locktime Software www.netlimiter.com
Detalii	
Versiune	2.0.7
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (29,95\$)
Evaluare generală	
+ funcționalitate excelentă	
+ resurse mici ocupate	
- firewall mediocru	
- interfață uneori deranjantă	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

Utilitar Internet

## Ad Muncher 4.6



O dată cu dezvoltarea explozivă a Internetului a crescut și domeniul publicității online. Din nefericire, acesta s-a transformat într-unul din cele mai deranjante aspecte din punctul de vedere al utilizatorilor.

### FILTRAREA TRAFICULUI

Aceasta este funcția de bază a aplicației și este realizată excelent. Programul vine cu o listă prestabilită de adrese Web, cuvinte-cheie sau porțiuni de adrese care sunt etichetate ca reclame, existând evident posibilitatea actualizării online automate. Suplimentar se pot adăuga noi filtre care nu sunt cuprinse în lista programului, acestea putând fi și trimise autorului pentru a fi analizate și incluse în viitoarea actualizare. Ad Muncher funcționează ca un proxy transparent local, astfel reușind să intercepteze toate reclamele nedorite din aproape orice aplicație, indiferent dacă este vorba de un browser Web, un client de mesagerie instantă sau un program de File Sharing.

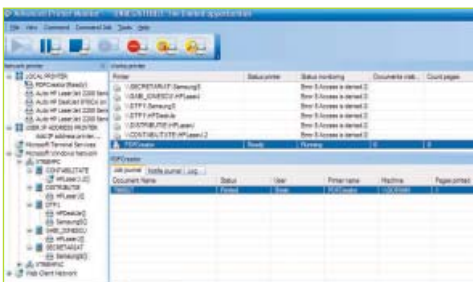
### FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

În plus față de funcția principală de filtrare, Ad Muncher este prevăzut și cu o serie complexă de opțiuni suplimentare. Există posibilitatea blocării ferestrelor de tip Pop-up, înlăturarea diferitelor elemente din paginile Web, precum fundaluri, muzică sau sunete și cod JavaScript nedorit. Suplimentar, se pot bloca și alte elemente deranjante, precum cursoarele din paginile Web, schimbarea culorilor barelor de derulare din pagină sau chiar anumite cuvinte-cheie. Pentru sporirea intimității navigării pe Internet, Ad Muncher vine cu un modul care vă permite navigarea prin intermediul unor servere proxy publice și anonime, actualizarea, verificarea și utilizarea lor făcându-se automat.

Contact	
Producător Web	Murray Hurps www.admuncher.com
Detalii	
Versiune	4.6.10270
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	shareware (24,95\$)
Evaluare generală	
+ utilizare simplă	
+ filtrare excelentă	
+ suport pentru proxy anonim	
+ resurse mici utilizate	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ★	

Utilitar rețea

## Advanced Printing Monitor 2



Una dintre ocupațiile critice pentru un administrator de rețea este managementul utilizării imprimantelor de rețea. Folosindu-se de avantajele platformelor moderne reprezentate de Windows NT, programul de față urmărește simplificarea acestei operațiuni.

### TOTUL SUB CONTROL

Advanced Printing Monitor se bazează pe protocoalele de rețea ale platformei Windows NT, putând colabora și cu interfețele JetDirect sau LPR. Pentru o monitorizare optimă este recomandată instalarea locală a imprimantelor de rețea. Aplicația poate monitoriza imprimantele care folosesc limbajele de descriere a paginii PCL® (version 3, 4, 5, 5E, 5C, 6(XL), HP-GL/2, POSTSCRIPT (level 2 and 3), ESC/P, ESC/P2 și altele. De asemenea este oferită posibilitatea modificării de la distanță a parametrilor de funcționare a fiecărei imprimante în parte.

### ADMINISTRARE FACILĂ

Interfața aplicației este foarte bine făcută, oferind acces la majoritatea opțiunilor direct din ecranul principal. Există un panou în care se pot căuta automat imprimantele de rețea și unde apar și cele adăugate prin intermediul adresei de IP, în al doilea panou figurând doar imprimantele care au fost adăugate în vederea monitorizării împreună cu informațiile despre starea imprimantei oferite în timp real. Modulul, care este de fapt sufletul programului, există în cel de-al treilea modul de vizualizare: aici se găsește informații despre documentele tipărite, cu detalii privind numărul de pagini, rezoluția, setările de optimizare, utilizatorul care a inițiat tipărirea, dimensiunea colii și o multitudine de alte informații care pot fi sortate după criterii variate și exportate.

Contact	
Producător Web	DarleySoft Inc. www.darleysoft.com
Detalii	
Versiune	2.0
Sistem	Windows NT/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	shareware (55,95\$)
Evaluare generală	
+ intuitiv	
+ oferă informații complete	
+ jurnalizare	
- instabilitate	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

WWW.XPC.RO

FII CONECTAT

FII INFORMAT

FII CONECTAT

FII INFORMAT

- ȘTIRI
- HARDWARE
- SOFTWARE
- JOCURI
- GALERII
- DOWNLOAD
- FORUM
- CONCURS ONLINE

SITE-UL  XtremPC

SITE-UL  XtremPC

# Sketchup

Un program atât de simplu după vorbă, după port...

ESTE POSIBIL CA UNORA DINTRE VOI SĂ LE sune cunoscut numele acestui program, pentru că am mai prezentat o versiune anterioară acum ceva vreme. El a revenit din nou în atenția mea, și, prin urmare, a cititorilor XtremPC pasionați de grafică, în urma unui eveniment interesant: firma producătoare a Sketchup, @Last Software, a fost achiziționată de Google.

Acest lucru i-a scos inevitabil din anonimat pe programatorii din Boulder, Colorado, care până atunci încercaseră să convingă lumea că programul lor pentru schițe 3D merită atenția. Se pare că au reușit atunci când au creat un plug-in pentru Sketchup ce le permitea utilizatorilor să creeze clădiri pentru diverse locații de pe glob care să fie afișate interactiv în programul Google Earth.

Inițiativa le-a atras atenția celor de la Google, care au realizat potențialul Sketchup și i-au achiziționat prompt pe producători. Dacă vă mai aduceți aminte, Google nu este la prima manevră de acest gen, același lucru s-a întâmplat în cazul Picasa, un software de management al imaginilor digitale.

Între Sketchup și Picasa există o similitudine greu de trecut cu vederea, chiar dacă cele două programe acoperă domenii diferite ale segmentului multimedia. Ambele sunt foarte eficiente și extrem de ușor de utilizat chiar și de un novice, în același timp oferind o fiabilitate pe care un expert nu o poate ignora.

Pentru cei care nu știu cu ce se ocupă Sketchup, trebuie să menționez că este vorba de un program cu care puteți realiza schițe tridimensionale, în principal schițe de arhitectură, dar care poate fi utilizat și pentru level design în jocuri sau pentru ilustrații tehnice (motor cu came, interior de Boeing 707, mașină de tricotate jambiere sau mai știu eu ce vă poate trece prin minte).

Diferența principală dintre Sketchup și orice alt program de modelare CAD/CAM sau de ilustrații arhitecturale (AutoCad, de exemplu) este că



Sketchup e incredibil de simplu. Este o plăcere să îl utilizezi și necesită aproape zero experiență în domeniul programelor de grafică tocmai pentru că tot ceea ce se întâmplă pe ecran este foarte intuitiv.

Programul în sine vă ajută din răspuțeri la fiecare pas, fie că este vorba de un set de tutoriale mai bine realizate decât în majoritatea aplicațiilor pe care am le-am prezentat de-a lungul timpului, fie că este vorba de un auto-snap extrem de util care contextualizează fiecare operație, permițându-vă să acționați în relație cu axele principale ale programului, cu axe virtuale definite "on-the-fly", cu fețe, cu edge-uri, cu mijlocuri de edge-uri, cu perpendiculare, cu proporția "de aur" și care vă atrage atenția prietenos când aveți un pătrat perfect ori un cerc perfect sau când ați plasat un obiect într-o relație perfectă cu altul.

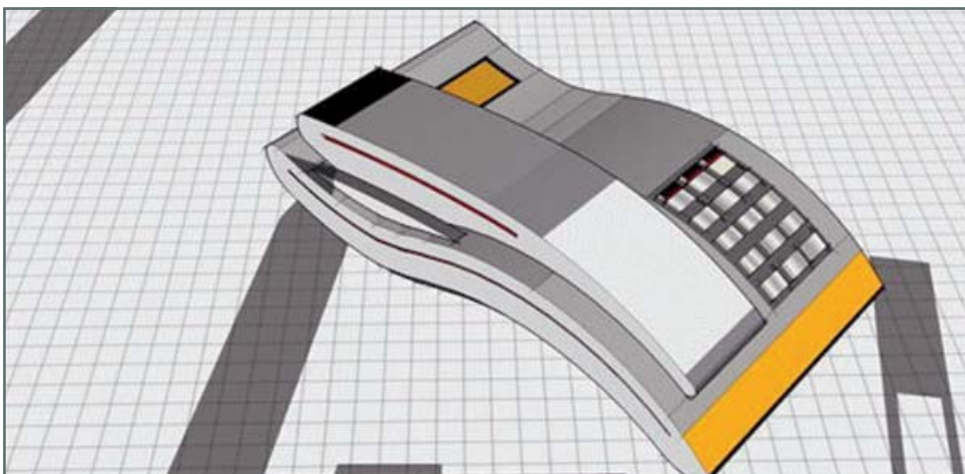
Pe pagina de Web a programului pot fi găsite sloganuri de gen "3d pentru toată lumea" și "Visează, creează și comunică în 3D". Dacă ar fi vorba de oricare alt program, aș fi tentat să le etichetez drept aberații de marketing, dar în cazul Sketchup sunt chiar adevărate. Este un

program care dă frâu liber creativității tocmai pentru că elimină detaliile frustrante și mărunte de care te lovești atunci când încerci să concepi ceva într-un program asemănător. De exemplu, unul din visurile mele imposibil de realizat este să îmi construiesc o casă de vacanță undeva la munte. Am reușit să transpun ideea pe care o aveam în minte "pe hârtie" în mai puțin de un sfert de oră. O schiță a apartamentului, la dimensiuni corecte, care să îmi permită să încerc niște permutări de mobilă în mod virtual, mi-a luat o jumătate de oră. Și, culmea, în tot acest timp nu m-am simțit de loc frustrat, ba chiar mi s-a părut aproape la fel de amuzant ca un joc.

Dar, dincolo de ușurința în utilizare, se ascunde o performanță laudabilă, ai cărei martori sunt specialiștii care utilizează Sketchup pentru proiectele lor, afișate pe site. Nu îmi pot închipui un tool mai potrivit pentru un arhitect care vrea să-i prezinte unui client o schiță. Sketchup este genul de program care te face să te întrebți pentru ce mai are lumea nevoie de arhitecți când oricine poate să facă designul unei case atât de ușor, apoi chiar să se plimbe ca observator prin casă și să vadă cum bate lumina la anumite ore sau în funcție de anotimp.

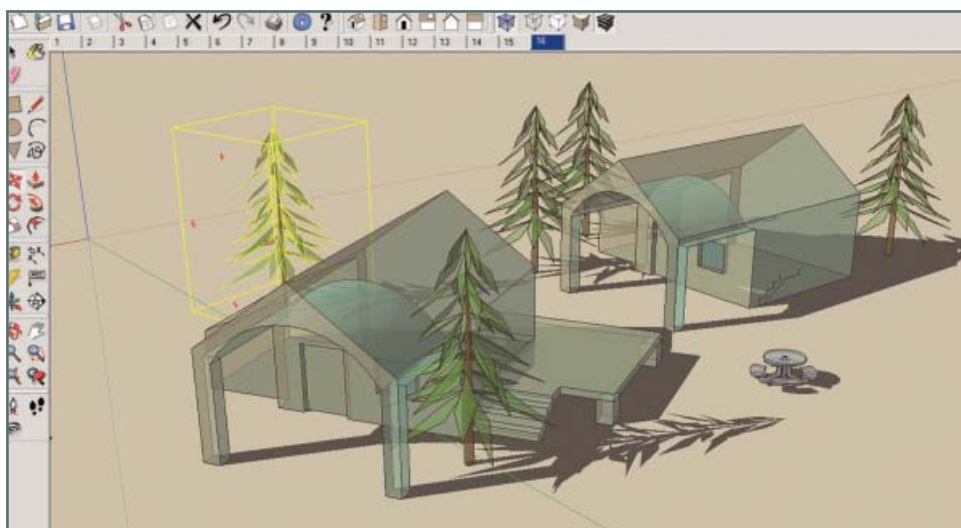
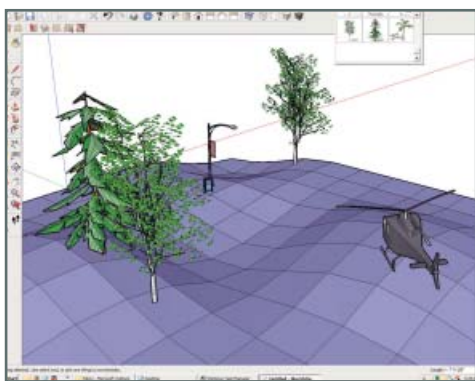
Noua versiune aduce ca îmbunătățiri implementarea de scripting folosind limbajul de programare Ruby. Acest lucru deschide noi posibilități, inclusiv crearea de instrumente noi, oportunitate ilustrată prin includerea unui set de opțiuni intitulate Sandbox tools, cu care puteți crea suprafețe de teren și le puteți adăuga gropi și dealuri pentru a putea plasa o clădire sau un vehicul într-un context realist. Puteți importa curbe de înălțime exportate de la un satelit care se ocupă cu așa ceva și puteți genera terenul pe baza lor. Suprafețe 2D pot fi proiectate pe terenul 3D, ceea ce simplifică crearea de alei și cărări, de exemplu.

Din păcate, scriptingul Ruby mai are încă unele bug-uri (utilizarea Sandbox a reușit să-mi



blocheze aplicația la un moment dat și setul de unelte noi nu beneficiază de aceeași funcționalitate intuitivă, cum este cazul la celelalte. Poate tocmai de asta nici nu este inclus în mod implicit în interfața programului, ci trebuie descoperit pe unde este ascuns în meniuri și activat.

Schimbări binevenite sunt la nivelul componentelor (grupuri de forme 3D care alcătuiesc un obiect distinct, dar rămân editabile individual la nevoie - calorifere, ferestre, uși, bideuri și alte asemenea). Acestea sunt organizate acum într-un meniu dedicat și pot fi filtrate după nume sau alte criterii. La nevoie, unele pot fi declarate unice și modificate independent de celelalte sau puteți selecta toate instanțele unei componente din scenă pentru a le înlocui cu alta. Biblioteca de componente predefinite este și ea mai largă.



Un aspect interesant a apărut la rubrica de import/export, unde putem găsi un importer pentru obiecte 3ds, o opțiune pe care o ceruseră foarte mulți dintre utilizatori. Exportul către Softimage XSI este util pentru mai puțini, presupun.

Momentan Sketchup costă destul de mult pentru un program care este totuși destul de specializat, iar versiunea trial funcționează fără restricții doar timp de 8 ore. Dar și Picasa costa înainte să fie achiziționat de Google, după care a fost oferit gratuit. M-aș bucura sincer dacă acest lucru s-ar întâmpla și cu Sketchup.

Adrian Dorobăț

#### Contact

Producător @Last Software  
Web <http://www.sketchup.com/>

#### Detalii

Versiune	5.0
Sistem	Pentium IV 1Ghz, 256 MB Ram, Video 32 MB
Program-gazdă	-
Tip de licență	-

#### Evaluare generală

- + interfață clară, ușor de folosit
- + un număr imens de ghiduri contextuale care ajută utilizatorul
- + noi instrumente pentru modelarea de suprafețe de teren.
- scriptingul Ruby încă mai are probleme
- costă cam mult pentru un program destul de specializat.

#### Verdict

★ ★ ★ ★ ★

## Concurs

La tot pasul există viruși, spam, viermi, spyware, scam sau persoane care încearcă să fure date din calculatorul tău, provocându-ți pierderi de timp și de bani. Protejează-te!

Trimite până la 30 aprilie un eseu de maxim 3000 de caractere cu tema **Factorul uman în securitatea sistemelor.**

**Cum educăm utilizatorul?**

la [concurs@bitdefender.ro](mailto:concurs@bitdefender.ro)

și câștigă o soluție BitDefender!

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



BitDefender 9 Internet Security este cel mai potrivit produs de securitate pentru calculatoarele conectate la Internet. Toate amenințările informatice sunt ținute la distanță cu ajutorul modulelor Antivirus, Antispam, Firewall, Antispyware și Parental Control.

Ce poți câștiga\*:



Premiul

BitDefender 9 Internet Security



Premiul

BitDefender 9 Professional Plus



Premiul

BitDefender 9 Standard

\* licențe valabile 1 an



## CÂȘTIGĂTORII CONCURSULUI DIN XTREMP 74 SUNT:

1. Chilipirea Cristian, BitDefender 9 Internet Security
2. Matei Cristi, BitDefender 9 Professional Plus
3. Adrian Ienciu, BitDefender 9 Standard

# Galerii Xtreme

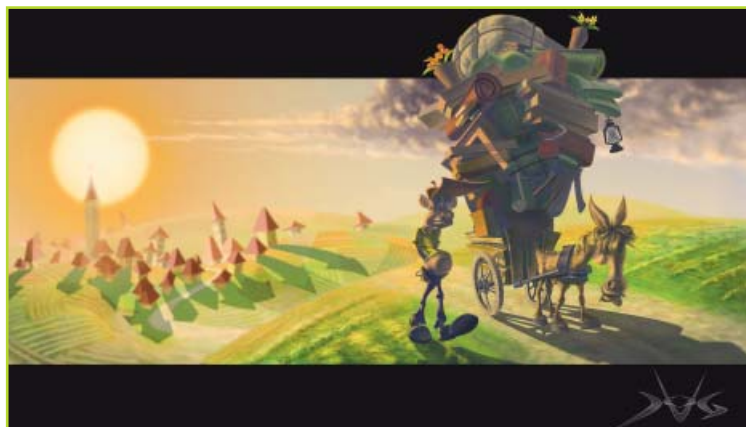
Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempe.ro sau prin poștă la: XtremPC, Splaiul Unirii 74, București 4. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întregul mediu de lucru și elementele imaginii realizate.

Eugen Demeterca  
deeug2000@gmail.com

"Aceasta este prima mea lucrare tip "desen animat" și am muncit la ea mult mai mult decât anticipasem (mania detaliului și a faptului că întotdeauna mai e ceva care poate fi îmbunătățit:). Este concepută exact ca o lucrare 3D: desenul în linie(modelarea), - culorile plate - texturarea - iluminarea."

Este o realizare laudabilă și se vede că ai muncit la ea. Contrastul dintre obiectele texturate detaliat din prim-plan și fundalul destul de vag este cam mare, mai ales ca scoți căruța din planul imaginii și o plasezi în 3D oarecum. Stilul grafic are coeziune însă și demonstrează un real talent pentru ilustrație.



Alexandru Atănăsoaiei  
ajxenon@yahoo.com

Aceeași problemă tipică în cazul modelării de mașini: contururi "moi", de plastic topit, care ar fi putut fi evitate dacă ai fi setat "duritatea" muchiilor ce definesc conturul mașinii. Întinericul care ție poate ți s-a părut cool dă impresia că ai vrut să ascunzi unele dintre defectele mașinii. Nu prea poți să iluminezi corect o mașină folosind un singur omni-light. Gândește-te că într-un studio cum sunt cele în care sunt fotografiate mașinile pentru prezentare iluminarea se face cu zeci de spoturi, mult mai puternice decât omni-light-ul folosit de tine. Dacă tot ai muncit la o machetă de mașină, încearcă să o pui în valoare.



Alex Coman  
lunaticu16@yahoo.com

"[...] Camera mea Samsung are toate detaliile de pe toate părțile, iar de data asta... studio render. Sper să vă placă la fel de mult cum le-a plăcut și altora."

Suficient de detaliată (nu am comparat cu poza reală, dar presupunem că este foarte aproape de realitate) și cu contururi clare. Mai poți încerca să îi adaugi detalii fine de uzură și o tentă albastru-verzuie pe lentilă pentru mai mult realism, dar oricum imaginea este foarte bună.



Image created by Lunaticu - Proiect: Samsung



## FORUMUL XTREMP

# Concurs de fotografii

Concursul de luna aceasta s-a intitulat simplu "Static", fotografia câștigătoare - Morning Aroma - fiind trimisă de Cosmin Iftode din Suceava. Vedeta a fost surprinsă în restaurantul Conca d'Oro din aceeași localitate. "Cafeaua a

avut întotdeauna o anumită eleganță, trebuie doar evitată cana cu semne zodiacale și folosit un cadru adecvat, cum ar fi mobilierul din lemn masiv în lumina caldă de dimineață, abia atunci cafeaua are aromă."



Sebastian Șerban ▲  
serban\_sebastian@yahoo.com

"Imaginea este realizată în 3DSMax5 și am lucrat la ea o săptămână. A fost randată folosind 3 photometric free point lights și de asemenea radiosity. Randarizarea a durat 40 de minute, iar calculul radiosity 2 ore și 30 de minute."

Modelarea este decentă, însă contururile nu sunt bine definite. Sunt vizibile unele mici artefacte vizuale ("purici" luminoși pe textură) care sugerează folosirea unor parametri greșiți la randare și punerea în scenă lasă mult de dorit. Așteptăm o variantă îmbunătățită pe viitor sau o altă lucrare mai elaborată.

◀ Sorin Crăciun  
cvSORIN@yahoo.com ▶

"Pentru variație v-am trimis două încercări mai vechi, realizate în Max 6 și randate cu Brazil. Majoritatea obiectelor au fost realizate prin modelare poligonală."

Nimic foarte spectaculos, dar imaginile pe care ni le-ai trimis sunt bine închegate și nu au defecte care să iasă în evidență. Ba chiar se poate spune că există un farmec aparte în simplitatea lor. Dacă acestea sunt încercări mai vechi, așteptăm și ceva mai nou.



**Vizitați CERF!**  
**Un oraș fără controlori și fără blatiști.**  
**Soluții IT&C din viitor care îți fac prezentul mult mai simplu.**  
**3 - 7 mai 2006, ediția a XV-a**  
**Complexul Expozițional Romexpo, Organizator: EXPOTEK**  
**Tel.: 224 37 33, office@expotek.ro, www.cerf.ro**

**RCS & RDS - furnizor exclusiv de internet și telefonie la CERF 2006**

**CERF 2006**

# “Zapp a fost primul operator din România care a lansat o rețea cu capabilități 3G.”

În dialog cu Zapp despre serviciile de date și voce oferite de această companie



**Piermarco Di Pietro**

director general

## Zapp

**XPC: Ce noi servicii intenționați să introduceți în perioada imediat următoare?**

**P.D.P.:** Serviciile de date vor continua să reprezinte una din prioritățile Zapp și în 2006, când pregătim creșterea performanțelor rețelei de date prin adoptarea tehnologiei CDMA2000 1xEV-DO Rev. A. Aceasta va permite viteze de transfer de până la 3.1Mbps pentru download și 1.8Mbps pentru upload. Vom continua să ne îmbunătățim ofertele de comunicare în grup și să diversificăm gama serviciilor de Internet de mare viteză, pentru a ne menține avantajele competitive.

**XPC: Cum a încheiat Zapp anul financiar 2005?**

**P.D.P.:** Anul 2005 a fost unul excelent pentru Zapp, fapt ce s-a reflectat în realizarea unor venituri estimate la 125 de milioane de dolari, față de 93 milioane de dolari în 2004, în timp ce profitul operațional a fost de 15 de milioane de dolari.

**XPC: Credeți că există o posibilitate de creștere a cotei de piață a Zapp pe segmentul PDP de Internet mobil, în special acum, când Vodafone oferă deja 3G, iar Orange are EDGE și se pregătește să introducă 3G în curând?**

**P.D.P.:** Zapp Internet Express, primul serviciu de Internet mobil în bandă largă din România, se bucură de un succes deosebit în rândul utilizatorilor. Faptul că am reușit atragerea unui număr important de abonați după lansarea sa, în

octombrie 2004, ne-a determinat să lansăm, în vara anului trecut, și opțiunea prepaid pentru acest serviciu, o altă premieră pe piața românească. Prin implementarea CDMA2000 1xEV-DO Rev. A le vom oferi utilizatorilor Internet mobil la viteze sporite și ne vom consolida poziția pe acest segment.

**XPC: Aveți în vedere trecerea la 3G? Credeți că România poate constitui o piață rentabilă pentru 3G?**

**P.D.P.:** Zapp a fost primul operator din România care a lansat o rețea cu capabilități 3G, optând pentru platforma CDMA2000, care permite o dezvoltare rapidă către servicii tot mai performante. Prin Zapp Internet Express oferim deja transmisii mobile de date la standarde 3G (wireless broadband), clienții noștri beneficiind de transferuri de date la viteze de până la 2.4Mbps. Evoluția naturală a Zapp îi permite să ofere servicii 3G complete (voce și date) prin upgrade-uri ale echipamentelor de rețea.

**XPC: Spuneți-ne câte ceva despre mai puțin cunoscută la noi tehnologie BREW. Ce este și ce avantaje oferă aceasta?**

**P.D.P.:** Zapp a lansat în 2004 serviciul Zapp Me, bazat pe platforma BREW (Binary Runtime Environment for Wireless), dezvoltată de Qualcomm, moment în care a inaugurat și Laboratorul BREW, ce oferă suport tehnic și logistic firmelor de software pentru dezvoltarea de aplicații BREW și este echipat cu tot ceea ce este necesar pentru crearea și testarea acestora.

BREW este deopotrivă o soluție tehnologică completă de execuție a aplicațiilor și un sistem de afaceri dedicat dezvoltării și implementării over-the-air a serviciilor de date pentru telefoanele mobile. Cu ajutorul BREW, dezvoltatorii pot crea mai ușor și într-un timp mult mai scurt aplicații, producătorii de echipamente le pot integra mai repede ca niciodată, operatorii pot oferi o gamă din ce în ce mai variată de servicii și aplicații și, cel mai important, utilizatorii au șansa de a alege singuri numai acele aplicații pe care le consideră necesare.

Zapp Me reprezintă o colecție de aplicații mobile care acoperă nevoile de informare și divertisment ale utilizatorilor. Serviciul pune la dispoziție diverse aplicații, grupate în funcție de domeniul de interes: Jocuri, Personalizare, Informații, Unelte, Comunicare. Zapp Me le lasă utilizatorilor libertatea de a-și organiza cum doresc aplicațiile pe care le folosesc, având posibilitatea de a le grupa sau ordona după criteriile stabilite de ei. Toate aplicațiile pot fi testate înainte de a le cumpăra, iar în cazul în care clientul decide să folosească o aplicație are

posibilitatea de a alege cea variantă de tarificare care îi convine cel mai mult. Zapp Me este disponibil în rețeaua Zapp pe terminalele compatibile BREW (Z510i, Z530i, Z710i, Z720i).

Pintre cele mai recente aplicații Zapp Me se numără: BluePhoto (album foto virtual online disponibil direct pe telefonul mobil), Gazeta sporturilor, Cosmopolitan, Helium (client de e-mail care oferă posibilitatea configurării unui număr de până la 10 conturi de mail POP3 sau IMAP), Revista presei, Exchanges (aplicație de curs valutar), BRAVO! MobileWallet (aplicație care ține într-un mod securizat evidența datelor personale - adrese, conturi bancare, aniversări, grupa sanguină, conturi de mail, cărți de credit, asigurări, diverse parole de rețea etc.).

**XPC: Oferta terminalelor CDMA pentru piața nord-americană este impresionantă. Intenționează Zapp să diversifice oferta de terminale, ținând cont de aviditatea românilor pentru tehnologia nouă?**

**P.D.P.:** Zapp și-a diversificat constant gama de terminale, oferta acoperind în prezent toate segmentele de consumatori - avem terminale simple, ușor de utilizat, dar și telefoane cu ecran color, cameră foto încorporată și funcții complexe. Intenția noastră fermă este de a continua acest proces prin lansarea de terminale tot mai performante, care să răspundă cerințelor tot mai sofisticate ale utilizatorilor.

**XPC: Cum a fost primită de piață noua ofertă Zapp Fixtel și cum se întrevide în viitor îmbunătățirea ofertei alternative la cea a operatorului național de telefonie fixă?**

**P.D.P.:** Zapp FixTel poate înlocui cu succes soluțiile de telefonie fixă, permițând accesul la comunicații de voce și date la costuri minime. Răspunsul pieței a fost excelent, dovedind viabilitatea strategiei noastre comerciale. Zapp FixTel se distinge mai ales prin disponibilitatea în zone unde telefonie fixă nu este prezentă, reprezentând o soluție excelentă de buclă locală în regim wireless (wireless local loop). În plus, terminalul Z1110, prin intermediul căruia este disponibil acest serviciu, permite și conectarea la Internet cu viteze sensibil mai mari (153,6 kbps) decât o conexiune dial-up obișnuită.

**XPC: Ce ne puteți spune despre Zapp Compliment?**

**P.D.P.:** Acțiunile Zapp de fidelizare a clienților sunt grupate în Zapp Compliment, concept creat în urmă cu doi ani, cu scopul de a recompensa clienții rețelei noastre oferind o varietate largă de telefoane, accesorii, minute de date și voce, materiale promoționale și servicii cu valoare adăugată.

Programul de fidelitate Zapp Compliment le oferă tuturor clienților cu vechimea de cel puțin un an un card de fidelitate. Fiecare dolar plătit de pe factura de mobil a abonaților se transformă într-un punct Zapp Compliment, cu valoarea de 0.1 USD. Punctele pot fi folosite pentru achiziția de noi terminale, de minute de convorbiri naționale sau în rețea, ore de Internet de mare viteză, accesorii sau materiale promoționale. Oferta completă este disponibilă în magazinul virtual Zapp Compliment, de pe portalul ZappMobile.

În cazul în care abonatul nu are suficiente puncte pentru o achiziție din magazinul virtual, el poate plăti diferența cu 0.1 USD pentru fiecare punct Zapp Compliment. Cardurile de fidelitate sunt de trei tipuri: Silver, Gold sau Platinum. Cardul Silver reprezintă intrarea în program (după 12 luni în rețea), în timp ce cardul Gold se obține după trecerea unui prag de consum sau după doi ani în rețea și oferă un discount de 10% la toate produsele din catalogul Zapp Compliment. Cardul Platinum se obține după

trecerea unui prag de consum minim și oferă un discount de 15% la toate produsele din catalogul Zapp Compliment.

Începând din decembrie 2004, Zapp oferă în cadrul aceluiași concept un bonus suplimentar constând în 15 minute naționale pe viață clienților care au mai mult de doi ani în rețeaua Zapp (ofertă valabilă pentru Zapp Share Free și pachetele cu minute naționale). Interesul pentru program este uriaș, consumul depășind estimările noastre cele mai optimiste.

## ULTIMA ORĂ

TRENDNET CLEARSKY VOIP

### Utilizarea Skype, mai comodă

Trendnet este un producător de echipamente de rețea, cunoscut mai ales pentru soluțiile destinate utilizatorilor finali, a anunțat un produs inedit: telefonul ClearSky VoIP Bluetooth cu adaptor Bluetooth pentru Skype. Noul aparat telefonic le permite beneficiarilor serviciului Skype să-i utilizeze serviciile fără a mai fi atât de dependenți de computer. Pachetul include un telefon wireless și un adaptor Bluetooth pentru a asigura compatibilitate și o claritate excelentă a vocii. Telefonul efectiv are aspectul și funcționalitatea unui telefon tradițional, în plus oferind acces la toate funcțiile standard ale popularei aplicații, cum ar fi Contacts, Call List, SkypeOut sau Conference Call. Autonomia aparatului este de până la 60 de ore în standby și de până la 6 ore de convorbiri datorită acumulatorilor de tip litiu-ion.

Adaptorul TBW-104UB USB Bluetooth 2.0 inclus suportă Enhanced Data Range (EDR) pentru a comunica simultan la viteze mari cu alte dispozitive compatibile Bluetooth 2.0, cum ar fi camere digitale, PDA, telefoane mobile, imprimante sau tastaturi, fiind un accesoriu util nu doar pentru conectarea telefonului efectiv. Acesta este un echipament Bluetooth clasa 1 și suportă tehnologia Enhanced Data Rate (EDR) pentru a ajuta la extinderea razei de acoperire până la 100 metri, oferind o performanță și o distanță activă utilă mai mare decât adaptoarele Bluetooth normale.

Produsul a început să fie livrat luna trecută, are o garanție de trei ani iar prețul de vânzare anunțat este de 99 USD.



**Vizitați CERF!**

Un oras în care poți învăța filosofie de la Kant,  
regie de la Tarantino și baschet de la Jordan.

Soluții IT&C din viitor care îți fac prezentul mult mai simplu.

3 - 7 mai 2006, ediția a XV-a  
Complexul Expozițional Romexpo, Organizator: EXPOTEK  
Tel.: 224 37 33, office@expotek.ro, www.cerf.ro

**CERF**  
2006

**RCS** RCS & RDS - furnizor exclusiv de internet și telefonie la CERF 2006



# SPV C600

## FRUMOS ȘI DEȘTEPT

Urmașul de gradul doi în linie dreaptă al familiei SPV are toate calitățile pentru a deveni cel puțin la fel de popular ca și înaintașul său.

### SPV C500 A FOST PROBABIL TELEFONUL

din oferta Orange care s-a bucurat de cel mai mare succes. Un telefon inteligent la un preț rezonabil nu poate fi o afacere proastă. Și cum succesele beneficiază, de obicei, de continuări, SPV C500 trebuia să aibă un urmaș demn de același prestigiu. SPV C600 este urmașul care îmbunătățește cam tot ce era de îmbunătățit la C500 (și la modelul intermediar SPV C550).

Ca și predecesorul său, C600 vine însoțit de încărcător, cablu de date, căști, manual în limba română și un CD care conține Microsoft ActiveSync 4.0 și Microsoft Outlook 2002.

### DEOSEBIRI FAȚĂ DE SPV C500

Comparat cu C500, noul model aduce o serie de modificări semnificative. La nivel de design, principala deosebire este introducerea joystick-ului. Foarte mulți utilizatori au considerat ca fiind incomod joystick-ul alungit de care beneficia C500. Astfel că în cazul lui C600 s-a optat pentru un joystick clasic, mult mai comod și mai ușor de manevrat.

Cea de-a doua deosebire, poate mult mai importantă, constă în faptul că C600 dispune de cea mai nouă versiune a sistemului de operare al celor de la Microsoft, și anume Windows Mobile 5.0, spre deosebire de C500, care era motorizat de Windows Mobile 2003 SE.

În ceea ce privește dotările hardware, C600 are la bază un procesor TI OMAP850 la 195MHz (C500 dispunea de un TI OMAP730 la 200MHz) și 64MB RAM, față de cei doar 32MB RAM ai lui C500, spor de memorie de care noua versiune de Windows Mobile profită din plin.

### SPECIFICAȚII

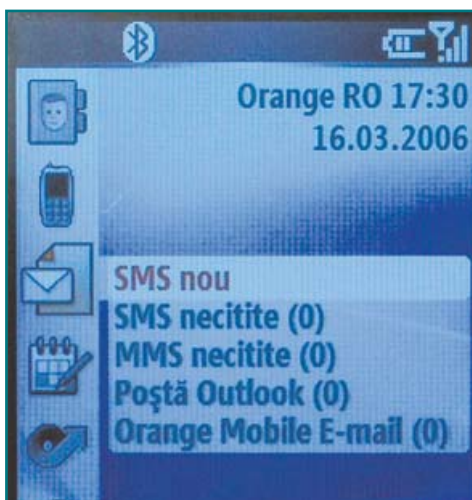
Cu o greutate de 110g, 105mm înălțime, 48mm lățime și 20mm grosime, SPV C600 nu diferă foarte mult din punctul de vedere al dimensiunilor față de C500. Terminalul beneficiază de un ecran cu o rezoluție de 240x320 pixeli, suportând 65.536de nuanțe. În ceea ce privește spațiul de stocare, sunt disponibili 64MB de memorie internă, la aceasta adăugându-se cardurile tip

miniSD pe care C600 le suportă. Camera inclusă are o rezoluție de 1.3MP, iar posibilitățile de conectare sunt în număr de trei: cablu USB, infraroșu și Bluetooth. Nu trebuie uitat nici suportul EDGE, cel ce le oferă utilizatorilor care se conectează la Internet de pe telefon o viteză superioară de încărcare a paginilor. La fel ca și predecesorul său, SPV C600 dispune de patru butoane pe părțile laterale ale terminalului. Astfel, pe partea dreaptă este plasat butonul de accesare a camerei foto, în timp ce în stânga se găsesc butoanele de reglare a volumului și de deschidere a browser-ului Internet Explorer.

### WINDOWS MOBILE 2005

Așa cum am spus, una din principalele îmbunătățiri față de C500 constă în sistemul de operare Windows Mobile 2005, care, chiar dacă nu aduce noutăți revoluționare, vine totuși cu o serie de facilități interesante. Deși, neoficial, este posibilă instalarea Windows Mobile 2005 și pe SPV C500, este de înțeles faptul că producătorii preferă să instaleze cele mai recente versiuni de software doar pe terminalele noi pe care le promovează.

Windows Mobile 2003 includea o aplicație numită Photo Contacts, separat de agenda obișnuită, care permite adăugarea unor poze persoanelor de contact. În Windows Mobile 2005 cele două module (Photo Contacts și agenda de contacte) au fost unite, astfel că pozele atașate



contactelor apar direct în agenda implicită. O altă modificare importantă la nivel de interfață are în vedere meniul telefonului. Acesta beneficiază acum de pictograme, aliniate pe trei coloane, respectiv trei rânduri, facilitate de care telefoanele bazate pe Windows Mobile 2003 puteau beneficia doar în urma instalării unui plug-in.

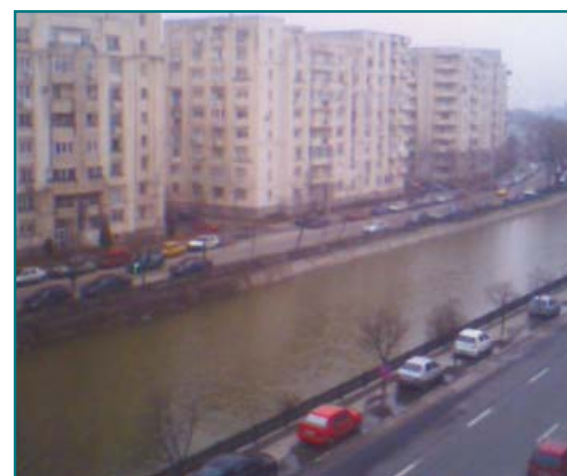
Tot cu titlu de noutate, trebuie menționate prezența lui Windows Media Player 10 în Windows Mobile 2005 și posibilitatea sincronizării listelor de melodii între telefon și calculator prin intermediul aplicației Microsoft ActiveSync.

Deși nu este o facilitate esențială, am observat o schimbare a modului în care sunt gestionate pictogramele afișate în cadrul ecranului inițial. Pe parcursul accesării diverselor aplicații, pictogramele acestora sunt afișate în partea superioară a ecranului inițial. În cazul sistemului Windows Mobile 2003, o dată cu închiderea și redeschiderea telefonului, ordinea acestora se reseta. Versiunea 5.0 a sistemului de operare al celor de la Microsoft reține și păstrează ordinea pictogramelor chiar și după restartarea telefonului. Din păcate, Windows

Mobile ignoră în continuare îmbunătățirea alarmei. Este imposibilă setarea unei alarme repetitive, la anumite ore, în anumite zile. Funcția de alarmă din Windows Mobile se poate seta doar la o anumită oră și va fi repetată în fiecare zi dacă nu va fi dezactivată de către utilizator. Și, bineînțeles, nu se va declanșa dacă terminalul este oprit.

#### SETĂRI REGIONALE

Terminalul blocat în rețeaua Orange beneficiază de o traducere completă a meniurilor în limba română. S-a mers chiar până la traducerea numelor sunetelor de apel! Schimbarea limbii în care sunt afișate meniurile se face doar în urma restartării telefonului. Din fericire, regionalizarea terminalului a avut în vedere și includerea dicționarului T9 în limba română, cel care își arată beneficiile în special în cazul scrierii textelor lungi (notițe, SMS-uri, e-mail-uri). Am fost, de asemenea, plăcut impresionat de existența unor configurații predefinite pentru conectarea la Internet prin GPRS, WAP și chiar pentru trimiterea mesajelor multimedia.



➔ Fotografie realizată cu SPV C600

#### CAMERA FOTO

SPV C600 beneficiază de o rezoluție mai mare a camerei foto (1.3MP) comparativ cu cea pe care o oferea C500. Din păcate, se simte lipsa unui bliț încorporat, calitatea fotografiilor având cel mai mult de suferit în condiții de luminizitate redusă. Calitatea fotografiilor este una medie. Este posibilă și realizarea secvențelor video la o rezoluție de maximum 176x144 pixeli.

#### URMAȘ DEMN

SPV C600 poate fi numit, fără a exagera, un demn urmaș al popularului C500. Joystick-ul clasic, cea mai recentă versiune de Windows Mobile și dublarea cantității de memorie RAM care elimină accesarea uneori greoaie a anumitor facilități (fapt care survine în unele situații în cazul lui C500) sunt principalele recomandări ale acestui model. Nu trebuie uitate nici dicționarul T9 de care dispune terminalul pe care am avut posibilitatea să-l testăm și adoptarea comodului cablu USB standard pentru conectarea la PC. Toate acestea fac din SPV C600 unul dintre cele mai atrăgătoare telefoane inteligente de pe piața românească la ora actuală.

Liviu Mihai



**Vizitați CERF!**  
**Un oraș în care poți vizita întreaga lume fără să fi plecat în călătorie.**  
**Soluții IT&C din viitor care îți fac prezentul mult mai simplu.**

**3 - 7 mai 2006, ediția a XV-a**  
**Complexul Expozițional Romexpo, Organizator: EXPOTEK**  
**Tel.: 224 37 33, office@expotek.ro, www.cerf.ro**

**RCS & RDS - furnizor exclusiv de internet și telefonie la CERF 2006**

**CERF 2006**

# jocuri



Bogdan Bridinel

## Starforce, împotriva lumii

Cel mai eficient sistem de luptă împotriva pirateriei este, din păcate, și cel mai problematic.

Sistemele de protecție împotriva pirateriei au reprezentat întotdeauna un subiect fierbinte în lumea jocurilor (de altfel am mai avut ocazia să vorbesc despre meritele și problemele lor în trecut), dar nimic, până acum, nu a reușit să cauzeze o atât de mare rumoare așa cum a făcut-o Starforce. Produs în Rusia și scos rapid în evidență de faptul că a fost primul sistem care le-a dat bătăi de cap serioase hacker-ilor, dovedindu-se impenetrabil pentru o lungă perioadă de timp, Starforce s-a aflat însă, încă de la început, sub un tir vehement de critici pentru modul în care obține aceste rezultate. Printre altele, sistemul este acuzat că instalează un set de drivere care sunt încărcate apoi de sistemul de operare la fiecare rulare, indiferent de ce se întâmplă cu jocul pe care se presupune că îl protejează, dar și de faptul că încetinește unitățile cititoare CD/DVD care au probleme cu anumite discuri, putând chiar în cazuri extreme să le scoată complet din uz.

Cât de serioase sunt aceste probleme se poate discuta, pentru că am întâlnit destul de puține cazuri concrete, iar un studiu realizat de Ubisoft atunci când s-a decis ce tip de protecție să se folosească pentru Heroes of Might and Magic V a arătat că de probleme suferă doar 0.3% din utilizatori, iar în 95% din cazuri aceste probleme se rezolvă relativ ușor. S-ar putea chiar spune că mare parte din publicitatea negativă este creată de către piratii frustrați, dar, pe de altă parte, la fel de adevărat este că un mare impact negativ asupra imaginii firmei îl au chiar angajații Starforce.

Cel mai recent caz este cel al unui moderator de pe forumul oficial Starforce, care a găsit de cuviință să demonstreze cât de piratat este Galactic Civilizations 2 (joc ai cărui producători au preferat să nu folosească nici o protecție antipiraterie), postând un link către un site de pe care se putea obține versiunea-pirat. Lăsând la o parte stupizenia

ideii (cu siguranță pe acel site se găseau și versiuni piratate ale unor jocuri care fuseseră dotate cu metode de protecție), este foarte îngrijorător că angajatul unei firme care luptă împotriva pirateriei o promovează, chiar și în mod accidental. Realizând greșeala, cei de la Starforce au șters link-ul și și-au cerut scuze în mod oficial, dar impresia proastă a rămas.

Și nu este prima dată. Aproape la fiecare contact, reprezentanții Starforce se arată agresivi, aroganți, aproape isterici și sută la sută paranoici, ceea ce nu a fost niciodată o metodă recunoscută pentru capacitatea de a atrage prieteni. De exemplu, răspunzând unui articol de pe news.com, Dennis Zhidkov de la Starforce nu numai că îl declară pe autor incompetent (în mai multe moduri, ca să fie sigur că a prins ideea), dar chiar merge până la a-l acuza pe acesta de interese ascunse. Iar ca răspuns la un articol aparținând lui Cory Doctorow (scriitor cunoscut pentru faptul că oferă posibilitatea de a i se citi nuvelele în format electronic în mod gratuit) și publicat pe site-ul BoingBoing.net, același Dennis Zhidkov l-a amenințat pe Doctorow cu un proces, spunând că articolul în cauză violează nu mai puțin de 11 legi internaționale (Iar articolul nu are nici 400 de cuvinte! Dacă scria ceva mai mult, Doctorow s-ar fi trezit probabil acuzat de foametea din lumea a treia.)

Sigur, cei de la Starforce trebuie să răspundă criticilor. Presată de apariția unei asociații care le cere utilizatorilor să boicoteze jocurile protejate cu Starforce (din punctul meu de vedere o idee ridicolă, din care nu vor pierde decât jucătorii care renunță la jocuri interesante dintr-un motiv foarte abstract), compania din Rusia este obligată să convingă că nu reprezintă un pericol, dar pentru a reuși asta trebuie și să devină mai simpatică sau măcar mai puțin antipatică. Altfel, riscă să ajungă în situația de a avea dreptate, dar a nu avea pe nimeni care să asculte.

### Ultima oră

Noutăți din lumea jocurilor

103

### Universul machinima

Jocurile și cinematografia

106

### Company of Heroes

Războiul mondial cu haine noi

110

### Desperados 2

Commandos (din nou) în Vestul Sălbatic

111

### Star Wars: Empire at War

Darth Vader sau Luke Skywalker?

112

### LotR: Battle for Middle-Earth II

Elfii, Sauron, inelul, Gimli și Goblin King

116



### Commandos Strike Force

Războiul din spatele liniei frontului

118

### Galactic Civilizations 2: Dread Lords

Civilization se mută în spațiu.

120

### Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Presiune maximă pe graffiti

122

### Swat 4: Stetchkov Syndicate

Cu mafia rusă nu-i de glumă!

123

### Crashday

A venit ziua distrugerii

124

### ToCA Race Driver 3

Simulare pe pâine

125

### Tycoon City: New York

Cum să construiești Statuia Libertății

126

### We Love Katamari

Un mod mai puțin obișnuit de a lupta pentru salvarea universului

128

### Console

ATV Offroad Fury Blazin' Trails  
Nintendogs

129

# ULTIMA ORĂ

## NOUTĂȚI DIN LUMEA JOCURILOR

BLACK & WHITE 2: BATTLE OF THE GODS

### Intră în scenă zeul morții



Totul a început cu înfrângerea aztecilor în războiul împotriva grecilor. Cei câțiva supraviețuitori azteci nu au putut accepta umilința și au pus la cale un plan malefic. Aceștia au început să construiască totemuri și să ofere trupurile războinicilor lor morți unei zeități încă necunoscută. Până la urmă, vrăjitoria lor a avut efect și s-a născut zeul morții, care se hrănește cu trupurile neînsuflețite ale

războinicilor azteci. Acest idol al răului vrea tronul câștigat atât de greu de zeul jucătorului. Aceasta este povestea care stă la baza viitorului add-on pentru Black & White 2, numit Battle of The Gods. Expansion-ul va aduce în plus o nouă creatură, două noi teritorii, precum și patru noi miracole. Lansarea Black & White 2: Battle Of The Gods a avut loc la sfârșitul lunii martie.

MICRO MACHINES V4

### Se întorc micromașinuțele

Englezii de la Codemasters au hotărât, în urma unor zvonuri care circulau de ceva vreme, să facă public faptul că într-adevăr se lucrează la o continuare pentru seria Micro Machines. Aceștia au achiziționat încă o dată licența de la deținătorul proprietății intelectuale, Hasbro Inc., și le-au înmănat proiectul celor de la Supersonic Software, creatorii ai câtorva din vechile jocuri Micro Machines, dar și



ai mult mai recentelor Mashed și Mashed: Fully Loaded (jocuri de același gen). Cuvântul de ordine în Micro Machines v4 va fi miniaturizarea: veți putea conduce sute de vehicule minuscule pe circuite pline de power-up-uri și folosi arme în miniatură pentru a elimina concurența. Codemasters nu fac un secret din faptul că noul Micro Machines va fi în primul rând orientat către distracția în multiplayer, unde mai multe tipuri de joc vor sta la dispoziția amatorilor de microcurse. Jocul va fi lansat în această vară și, pe lângă versiunea de PC, vor exista și adaptări pentru PlayStation2, PSP și Nintendo DS.

NOU STUDIO BIOWARE

### Cu gândul la MMO-uri

Vestitul producător de jocuri video canadian BioWare a deschis o nouă filială cu sediul în Austin, Texas. Astfel, BioWare Austin este prima sucursală a BioWare în afara Canadei, noul studio fiind orientat către producerea de jocuri MMO. De altfel, BioWare Austin deja a început lucrul la un MMORPG, având la dispoziție un personal de învidiat care îi include și pe James Ohlen (fost director de creație în cadrul BioWare Edmonton, unde a lucrat la Star Wars:

Knight of The Old Republic, Neverwinter Nights, Baldur's Gate I și II), Richard Vogel (printre altele, senior producer în cadrul Origin la lansarea Ultima Online) sau Gordon Waltron (fost manager de studio la Sony Online Entertainment și producător executiv la Electronic Arts). Cu o asemenea echipă, unii dintre membri având mai bine de 15 ani de experiență în domeniu, nu ne putem aștepta decât la ceva de calitate din partea texanilor de la BioWare Austin.

**DO YOU WANT TO WORK IN THE GAMING INDUSTRY?**  
**Here's your chance!**  
**GAMELOFT, subsidiary of Ubisoft,**  
**is continuously looking for:**

**gameloft**  
[www.gameloft.com](http://www.gameloft.com)

**Game Designer**

**Candidate profile:**

- great analytical capabilities
- excellent communication skills
- great creativity
- very good English
- extended knowledge of video games

**Job description:**

- working on creating AAA games for mobile phones and consoles
- creating the game design documents, explaining in detail all the aspects of the game

**Programmers**

**Candidate profile:**

- strong C++ and/or Java capabilities
- 3D knowledge is a plus
- dynamic, quality oriented person
- English language

**Send your CV and application at [jobs\\_ro@gameloft.com](mailto:jobs_ro@gameloft.com)**

Tom Clancy's **RAINBOW SIX 3** BLACK ARROW  
 PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN  
 SPLINTER CELL: MIND OVER MATTER

## STRANGLEHOLD

## John Woo se lansează și în lumea jocurilor



Fericire mare pe fanii filmelor de acțiune semnate de inimitabilul John Woo! Vestitul regizor chinez s-a decis să intre și în industria jocurile video și a bătut palma cu cei de la Midway pentru un prim proiect: Stranglehold. Acesta este titlul pe care orice pasionat al jocurilor de acțiune îl aștepta, fiind o continuare spirituală a filmului "Hard Boiled", film care îl avea pe Chow Yun-Fat în rolul principal. În pielea inspectorului Tequila, Fat își va lua rolul în serios și va începe să nimicească liderii lumii interlope din Hong Kong. Nu va lipsi

nici slow motion-ul, numit aici Tequila Time, regândit de John Woo însuși pentru a redefini spectaculozitatea. Stranglehold va folosi motorul grafic Unreal versiunea 3.0, precum și sistemul de fizică Havok, fiind produs în studiourile Midway din Chicago. Prin decembrie, la căldura flăcărilor șemineului, vom avea ocazia să vedem dacă PC-ul personal va putea face față acestui joc. Dacă nu, putem încerca fie PlayStation3-ul de sub brad, fie Xbox-ul 360 împrumutat de la vecini.

## RAINBOW SIX: VEGAS

## Antiterorism în orașul păcatului

Nici n-au apucat bine să termine lucrul la Lockdown că cei de la Ubisoft deja anunță următorul episod al seriei de shootere tactice Rainbow Six. Acesta se va numi Rainbow Six: Vegas și se va concentra pe acțiunile echipei de elită Rainbow în orașul păcatului și al decadentei, Las Vegas. Jocul este în producție pentru PC și consolele de nouă generație (probabil PlayStation3 și Xbox 360), lansarea fiind programată pentru această toamnă. Rainbow Six: Vegas va folosi tehnologie dezvoltată de studioul Ubisoft din Montreal, Chadi Lebbo (lider de proiect la Rainbow Six 3),



întorcându-se în sânul echipei care se va ocupa de Rainbow Six: Vegas. Seria Rainbow Six este una dintre cele mai de succes mărci ale Ubisoft, vânzându-se până acum în peste 13,5 milioane de exemplare în toata lumea.



## ACCLAIM A RENĂSCUT

## O nouă pasăre Phoenix a industriei

Niște oameni cu bani și suflet au cumpărat marca Acclaim (publisher ce și-a închis porțile în septembrie 2004) în schimbul modiceii sumei de 100.000\$. Din păcate pentru fanii vechilor jocuri de la Acclaim, aceștia nu vor mai publica titluri de genul Freestyle BMX, noii proprietari imprimându-i o cu totul altă orientare companiei. Astfel, noul Acclaim se va concentra pe jocurile MMO fără taxă lunară. Primul proiect se numește BOTS și oficialii Acclaim promit că va fi un titlu atrăgător pentru toată lumea.



Jucătorii

vor juca rolul unui mic robotel, care va putea fi upgradat pe parcursul aventurii. Vor exista mai multe moduri de joc: story mode, player vs player, capture the flag și nu numai. De asemenea, pe lista noului Acclaim se mai află și 9 Dragons, un MMO cu puternice influențe asiatice.

## TEST DRIVE: UNLIMITED

## Cursele online vin și pe PC

Atari a promis că Test Drive: Unlimited, primul MMOR (Massively Open Online Racing), realizat inițial pentru consola Xbox 360, va apărea și pe PC. Cursele se vor desfășura pe insula hawaiiană Oahu, unde jucătorii vor putea crea comunități online, schimba mașini între ei și, bineînțeles, vor putea concura în diferite tipuri de curse. Și, dacă

faptul că veți avea o întreagă insulă de explorat nu vă impresionează, poate vă vor încanta cele peste 100 de mașini licențiate de la peste 25 de fabricanți de renume, cum ar fi Dodge, Lotus sau McLaren. Varianta de PC va apărea un pic mai târziu decât cea de Xbox 360, data lansării fiind planificată pentru această toamnă.





# ÎN APRILIE PREȚURI NEBUNE... PE BUNE!



Promoție în limita stocului disponibil.  
 Distribuitor oficial în România: Best Distribution SRL  
 Tel: 021-408.30.90, fax: 021-408.30.91, e-mail: info@bestdistribution.ro



Carrefour



Cora



Diverta



Domo



TV + AUDIO + VIDEO + CD + DVD PC + FOTO + TELECOM + ELECTRONICASHIRE

Media Galaxy



# UNIVERSUL MACHINIMA

## JOCURILE ȘI CINEMATOGRAFIA

Inventivitatea umană nu are limite, iar o dovadă foarte bună în acest sens este mulțimea de filme de scurtmetraj realizate de amatori cu ajutorul a diverse jocuri. Despre acest fenomen și cele mai interesante producții de gen, în rândurile care urmează.

**ESTE IMPOSIBIL SĂ NU FI VĂZUT** măcar o dată ceva de acest gen, chiar dacă în forma sa cea mai primitivă: un film capturat din interiorul unui joc, apoi editat și îmbogățit cu o coloană sonoră. Există o mulțime de astfel de filme, majoritatea realizate doar pentru a ilustra posibilitățile unui joc sau abilitățile unui jucător, însă procedeul a evoluat mult mai

departe de atât, suficient încât să aibă și un nume propriu - "machinima" - și să dea naștere unor producții remarcabile prin inventivitate și chiar prin calitatea vizuală.

Deși crește în popularitate în fiecare an și are deja câteva producții foarte cunoscute la activ, machinima mai este încă un domeniu de nișă, care nu ajunge la întreg

publicul care l-ar putea aprecia. Poate că este de vină numele, inteligent în felul său (este o combinație între "machine" și "cinema"), dar cam ciudat și cu o sonoritate foarte tehnică și pe deasupra greu de citit corect inițial. Poate că pur și simplu nu este suficient de des menționat de către jurnaliștii din domeniul jocurilor sau poate că greșeala acestora este faptul că îl tratează în mod foarte abstract, în loc să spună esențialul: machinima produce filme de toate genurile, multe slabe, bineînțeles, dar și multe bune - amuzante, înfricoșătoare, filosofice, în funcție de intențiile producătorilor. Este o formă de divertisment în mare parte gratuită și ușor accesibilă, care are mari șanse de a vă captiva după ce faceți cunoștință cu ea. Mai departe, vom încerca să facem chiar asta, adică să vă facem cunoștință cu întregul univers machinima și cu cei mai interesați reprezentanți ai săi.

Ne vom referi în principal la producțiile "artistice", cu o idee ceva mai elaborată la bază, chiar

dacă termenul machinima se referă în principiu la orice film realizat cu ajutorul unui joc, indiferent dacă este vorba despre o simplă înregistrare a unui meci de CounterStrike sau despre o epopee spațială cu poveste complexă și multă muncă în spate. De altfel, apariția genului se datorează producțiilor din prima categorie, care au atras atenția asupra potențialului jocurilor de a fi folosite ca unelte cinematografice. O dată cu apariția lui DOOM, care le oferea jucătorilor posibilitatea de a se înregistra în timp ce jucau, a apărut noțiunea de speedrun, care descrie o încercare de a termina jocul sau anumite niveluri cât mai repede posibil. Speedrun-urile au devenit foarte populare mai târziu, când un grup de jucători au realizat un astfel de film pentru Quake, intitulat Quake Done Quick, și au declanșat o adevărată manie, pasiunea pornind să încerce realizarea de speedrun-uri pentru o mulțime de alte jocuri. Încetul cu încetul, ei au realizat că se poate



➔ De departe cea mai populară serie machinima, Red vs. Blue

face mult mai mult de atât și au început să înregistreze și altfel de întâmplări, de cele mai multe ori de dragul efectului comic. Astfel a apărut, în 1996, filmul considerat a fi prima producție machinima din istorie, *Diary of a Camper*, în care un clan de *Quake* se lupta cu un jucător cu o tactică nu foarte admirabilă. El a fost urmat de filme care se îndepărtau complet de la conținutul jocului, cum ar fi *p rimele producții ale ILL Clan - Apartment Huntin' și Hardly Workin'*.

Filmele ilustrative pentru diverse elemente din jocuri nu au dispărut, ba chiar sunt mai numeroase ca oricând (*World of Warcraft* este notabil în acest moment pentru activitatea intensă a fanilor în acest domeniu), mai ales că multe jocuri moderne oferă posibilitatea de a înregistra acțiunea pur și simplu prin bifarea unei opțiuni, dar acest gen de filme a început să piardă din interes față de cele care doar folosesc jocurile ca unelte pentru a realiza animații 3D fără multe cheltuieli sau efort. Metodele folosite sunt diverse. Unii producători se străduiesc să creeze propriile personaje și decoruri, folosind jocul doar pentru engine, alții folosesc personaje și niveluri din joc, mulțumindu-se doar să editeze filmul ulterior și să mai adauge dialoguri sau muzică. Unii folosesc alți jucători pe post de cameraman, alții folosesc diverse mijloace alternative puse la dispoziție de joc. Unii înregistrează filmele mai întâi folosind posibilitățile jocului, alții apelează la programe de captură. Toți însă se străduiesc să compenseze prin imaginație lipsa de resurse financiare și umane. Exemplul perfect pentru acest lucru este cea mai populară serie machinima din istorie, care are și meritul de a fi popularizat fenomenul printre cei neinteresați de el: *Red vs. Blue*. Fără prea multe cascadorii sau filmări speciale, *Red vs. Blue* a atins nivelul actual de succes datorită intrigii bune, dialogurilor hilare de la un capăt la altul și interpretării magistrale a actorilor. Tot *Red vs. Blue* are și meritul de a fi popularizat ideea de a face serii machinima cu episoade scurte, de numai câteva minute, care oferă multe avantaje față de filmele mai lungi, de sine stătătoare. Este foarte ușor să transferi un fișier de mici dimensiuni, cum este un astfel de

episod, și tot ușor este să găsești timp pentru el, ceea ce înseamnă că mulți oameni sunt tentați din curiozitate să vadă primele episoade ale unor serii de care au auzit întâmplător, în timp ce pentru a urmări un film întreg ar găsi mult mai greu timp.

### JOCURI FOLOSITE

În privința jocului folosit, practic nu există limite, însă câteva ies în evidență în acest moment: *Halo 2*, *The Sims 2*, *Neverwinter Nights*, *The Movies*, *World of Warcraft*, *Unreal Tournament 2004* și *Half-Life 2*. În mod surprinzător, *Halo 2* este cel mai popular, foarte probabil din cauza influenței foarte mari avute de *Red vs Blue*. Personajele din *Halo* nu pot da dovadă de foarte multă expresivitate din cauza armurilor, iar în primul joc din serie era neplăcut faptul că se vedea mereu reticulul de țintire al "cameramanului", dar asta nu a împiedicat câteva dintre cele mai bune filme machinima să fie realizate cu ajutorul lui *Halo* sau *Halo 2*.

Deși conțin multe unelte speciale pentru asta, *Unreal Tournament 2004* și *Half-Life 2* nu au reușit încă să dea producției notabile. Este posibil ca însuși faptul că au fost dotate cu unelte complicate să fie cauza, pentru că realizatorii de machinima rareori încearcă să realizeze scene foarte elaborate vizual, majoritatea conținutului venind din dialoguri. Nici măcar concursul cu premii totale de 1 milion de dolari "Make Something Unreal" nu a dat rezultate foarte mari, cele mai bune filme, *Bot* și *The Journey*, dovedindu-se interesante conceptual, dar prea abstracte și poetice pentru binele lor. Poate cel mai bun film realizat folosind tehnologie *Unreal* este *Game On*, pe jumătate film cu actori și pe jumătate machinima, povestea unui arhitect pasionat de jocuri care chiar ajunge la un moment dat în interiorul jocului său preferat. Cea mai notabilă producție bazată pe *Half-Life 2* este *A Few Good G-Men*, recrearea confruntării finale din tribunal între personajul interpretat de Tom Cruise și cel al lui Jack Nicholson din *A Few Good Men*. Din păcate, cu toate posibilitățile de redare a expresiilor faciale oferite de joc, cei doi actori virtuali (*Barney* și *G-Man*) nu se ridică la înălțimea celor originali, lucru cu atât mai

## PROFESIONAL

Nu toate producțiile machinima sunt realizate de amatori care nu au alte mijloace la dispoziție sau de mici firme specializate în domeniu. Unele filme de gen sunt realizate chiar de către producătorii jocului. La urma urmei, dacă ne gândim, cam prin acest procedeu sunt realizate majoritatea secvențelor cinematice din jocurile moderne. Majoritatea producătorilor au renunțat la filmele CGI complicate, realizate cu software specializat, și apelează la propriul engine, chiar dacă nu se poate spune că jocurile au ajuns la nivelul la care pot da aceleași rezultate ca și un program de animație 3D.

### ANACHRONOX

Nașterea filmului *Anachronox* s-a produs în circumstanțe mai puțin obișnuite. Jocul a fost unul dintre proiectele principale ale Ion Storm în perioada în care compania era condusă de John Romero și Tom Hall, așa că la momentul respectiv nu s-au pus nici un fel de limite creativității celor implicați. Cum *Anachronox* era un RPG de influență mai curând japoneză decât vestică, realizarea de secvențe cinematice de calitate era importantă, iar însărcinat cu asta a fost Jake Hughes. Deși acum filmul poate părea ieftin, din cauză că tehnologia de *Quake II* folosită s-a învechit, filmul a costat mult, pentru că a fost lucrat cu foarte multă migală. De meritat, din punct de vedere artistic, a meritat, dar din punct de vedere financiar *Anachronox* s-a dovedit un dezastru, așa că povestea, oprită la jumătate, nu va mai fi niciodată încheiată. Jake Hughes a reușit să își salveze munca, însă realizând filmul *Anachronox* prin punerea laolaltă a tuturor secvențelor cinematice din film (editate într-o anumită măsură). Din punct de vedere vizual filmul nu prea mai poate impresiona azi, deși se vede din mișcările camerei că este o producție profesionistă, dar povestea rămâne la fel de ne bună și plină de imaginație (în ce alt joc mai găsiți o planetă miniaturizată pentru a putea urma și ajuta personajul principal, care a salvat-o?), așa că, dacă aveți două ore și cincisprezece minute la dispoziție, merită să îl luați în considerare.



### THE PROJECT (CRYTEK)

Un film ceva mai obișnuit, scurt și cu scop comercial, prin care cei de la Crytek (producătorii *Far Cry*) vor să demonstreze calitățile ATI Radeon X800 XT, *The Project* pare să fie o variație pe tema începutului lui *Far Cry*. În film, un om de știință și un afacerist dubios asistă la un experiment în urma căruia un mutant capătă puteri și mai mari, fiind la un pas de a evada din laborator. În același timp, undeva în apropierea insulei pe care este laboratorul, apariția unui cuplu cu un yacht îi încurcă planurile proprietarului, care decide să ordone suprimarea lor. Spre deosebire de *Anachronox*, *The Project* nu este interesant atât prin ceea ce se întâmplă, cât prin calitatea realizării vizuale. Practic, filmul nu arată deloc a producție machinima, ci pare mai curând un film CGI prerandat, produs în Maya sau alt program de gen.



## PRODUCĂTORI

Importanța fenomenului machinima este dată tocmai de democratizarea producției de filme prin oferirea de unelte ieftine, dar asta nu înseamnă că în acest domeniu nu există unele nume care sunt mai importante decât altele.

### ROOSTER TEETH

Cu siguranță cei mai celebri și cei mai plini de succes din domeniu, cei de la Rooster Teeth s-au făcut remarcați prin Red vs. Blue, dar au aplicat apoi aceeași rețetă pentru încă alte două serii de comedie, The Strangerhood și PANICS. Cu excepția lui Strangerhood, în care s-a lucrat mai mult la aspectul personajelor și punerea în scenă a unor evenimente, stilul Rooster Teeth se bazează pe puțină mișcare scenică și multe dialoguri foarte amuzante, care ar putea la fel de bine să funcționeze și ca sketch-uri pentru radio.

### STRANGE COMPANY

În afară de faptul că au produs un număr de filme de scurtmetraj destul de populare, printre care Ozymandias (punerea în scenă a unui poem de Shelley) și Matrix 4x1 (recrearea unor scene importante din Matrix cu ajutorul engine-ului de Half-Life), Strange Company are meritul de a fi pus bazele site-ului machinima.com, cel mai important din domeniu. În momentul de față lucrează la un proiect uriaș, un film de lungmetraj numit BloodSpell, realizat cu Neverwinter Nights.

### ILL CLAN

Pionieri ai domeniului, cei de la ILL Clan au devenit cunoscuți prin intermediul filmelor cu Lenny și Larry Lumberjack, ca Apartment Huntin' și Hardly Workin'. Se disting de majoritatea celorlalți producători prin faptul că uneori improvizează dialogurile, în loc să se bazeze pe un scenariu prestabilit, și chiar au realizat show-uri live, cu public, în cadrul unor festivaluri de film. Cea mai nouă producție a lor este seria Trash Talk with ILL Will.

### FOUNTAINHEAD ENTERTAINMENT

O companie versatilă care colaborează excelent cu id Software, Fountainhead a produs și jocuri (DOOM RPG, pentru telefoanele mobile, s-a bucurat de destulă apreciere) și software (Machinimation, program pentru machinima bazat pe engine-ul Quake 3) și scurtmetraje machinima (cele mai cunoscute sunt Anna, un film despre viața unei flori, și excelentul videoclip In the Waiting Line, pentru cântecul cu același nume interpretat de Zero 7).

vizibil cu cât se folosește sunetul din film, calitatea interpretării vocale contrastând cu cea a mimicii.

The Sims 2 este poate cea mai mai naturală alegere de joc pentru machinima, pentru că permite realizarea cu ușurință de decoruri și personaje, iar acestea din urmă sunt foarte expresive din punctul de vedere al mimicii. Acesta este cazul și cu The Movies, care practic în acest scop a fost realizat. Dacă partea de management economic a jocului a plictisit destul de repede, cea în care se realizează filme a câștigat o mulțime de fani, care publică zilnic producții interesante pe site-ul comunității. Un aspect interesant în ceea ce privește The Movies este că dispune de cea mai mare varietate de genuri, datorită faptului că este gândit de la început

pentru a oferi cele necesare fiecărui gen. De curând a fost anunțat și un expansion pack pentru The Movies, care va aduce cascadori și efecte vizuale, alături de noi decoruri și costume.

În privința lui Neverwinter Nights trebuie să spunem că în mod consecvent producțiile care îl folosesc par să fie mai slabe decât cele echivalente realizate cu alte jocuri, ceea ce sperăm că este o coincidență și nu un indiciu despre ce fel de oameni se joacă Neverwinter Nights. Probabil cea mai cunoscută producție bazată pe NWN este Neverending Nights, o serie comică cu două personaje care ar vrea să aibă aventuri spectaculoase, dar se comportă oricum, numai ca niște eroi nu. După câteva episoade seria mai prinde ceva avânt, dar nu



➔ Povestea unui bot the UT care nu vrea să lupte, sub formă de machinima

se poate compara nici de departe cu Red vs. Blue sau alte comedii mai reușite.

World of Warcraft beneficiază de o mulțime de producții, deși unele dintre cele mai populare par să fie destinate fanilor jocului, fiind greu de înțeles pentru ceilalți (un exemplu este scurtmetrajul cu tentă comică Illegal Danish Super Snacks). Cel mai impresionant ni s-a părut The Return, prima parte a unei serii dramatice care promite foarte mult. Și poate merită să menționăm că World of Warcraft este jocul care a fost folosit pentru singurul machinima pornografic pe care îl știm noi (ceea ce nu înseamnă că nu sunt și altele). Ținând cont că filmul se numește, nevinovat, Not Just Another Love Story, putem spune că am fost surprinși de ceea ce se întâmplă între troll și domnișoara blondă.

### GENURI ABORDATE

Din punctul de vedere al împărțirii pe genuri, putem spune că suntem surprinși de varietatea de care dau dovadă filmele machinima. Este drept, comedii par să fie cele mai populare, poate și din cauză că sunt domeniul în care excelează cei de la Rooster Teeth, producătorii de machinima cu cel mai mare succes. Ei

au început cu Red vs. Blue, o serie despre lupta continuă dintre echipa roșie și cea albastră pe o hartă din Halo. Marele avantaj al Red vs Blue este că nu e nevoie să știi ceva despre Halo sau chiar despre jocuri pentru a-l aprecia. Comedia se bazează mai mult pe o parodie a birocrăției, militarismului și, nu în ultimul rând, a prostiei umane, așa că râsul intervine aproape de la început, fără nici o reținere. A doua serie a lor, The Strangerhood, fiind bazată pe The Sims 2 și având una dintre temele comune mai multor machinima bazate pe Sims - bizazaria lumii în care trăiesc personajele din joc -, cere poate puțin să cunoașteți jocul, dar rămâne amuzantă și dacă nu sunteți foarte familiarizați cu el. Cea mai nouă serie a lor se bazează pe F.E.A.R. și revine la stilul simplu, bazat pe dialoguri și puține evenimente fizice din Red vs Blue (The Strangerhood arată mai mult ca un film adevărat). Numită PANICS (People Acting Normal in Crazy-Ass Situations), noua serie prezintă o versiune parodică a echipei speciale din F.E.A.R., pusă într-o situație pe care nu o prea înțelege.

Tot la capitolul comedii am mai menționa The Bookstore, un alt film care folosește The Sims 2, și deja



➔ Hardly Workin', unul dintre primele machinima de succes

## MACHINIMA ISTORIC

Au trecut vremurile în care documentarele istorice erau nevoite să descrie desfășurarea bătăliilor cu desene stângace și săgeți pe o hartă sau prin intermediul unui prezentator care povestea totul de la locul faptei, așa cum arată el în ziua de azi. Posibilitatea de a folosi Rome: Total War face ca toate aceste metode primitive să arate penibile prin comparație. Rome a fost folosit în două serii de documentare axate în jurul unor mari bătălii din istorie: Decisive Battles, produs de History Chanel, și Time Commanders, produs de Lion Television și BBC. Ambele serii includ un număr de bătălii foarte interesante (printre altele, Time Commanders include și războiul dintre daci și romani) și au contribuit probabil într-o anumită măsură la popularitatea jocului. Filmele sunt realizate prin punerea în scenă a bătăliei în joc, apoi redarea ei în timp ce este manevrată camera după nevoie. Patch-ul 1.2 pentru joc a introdus posibilitatea pentru orice jucător de a folosi această tehnologie pentru a realiza propriile filme, dar până acum nu au apărut producții notabile din partea amatorilor.



celebrul film din World of Warcraft cunoscut mai ales prin intermediul numelui personajului principal - Leroy Jenkins. O parodie a discuțiilor prea serioase despre tacticile din WoW, filmul arată cum un individ care nu era atent la ce se planifica pentru că nu era în fața calculatorului distruge complet un raid, atacând la întâmplare inamicii după ce își folosește numele ca strigăt de luptă. Tot serie de comedie este și A Great and Majestic Empire, bazat pe Jedy Knight: Jedi Academy, dar nouă cel puțin primele episoade nu ni s-au părut foarte amuzante.

Dintre filmele mai serioase ne-a impresionat seria de acțiune The Codex, care nu numai că se bazează pe Halo, dar se și desfășoară în cadrul universului jocului. Din fericire, pentru cei care nu sunt familiari cu povestea din Halo există pe site un mic rezumat, așa că asta nu ar trebui să fie o mare problemă. The Codex este surprinzător de serios, cu personaje bine definite și acțiune tensionată, motiv pentru care a și devenit popular foarte rapid, întrecând absolut orice altă serie din domeniu în afară de Red vs. Blue.

De o cu totul altă factură, dar tot tensionat, este The Awakening, o serie de doar trei episoade despre un personaj din The Sims 2 care ajunge

să înțeleagă că este ceva în neregulă cu lumea lui și încearcă să dezlege misterul din spatele lucrurilor ciudate care se întâmplă. Trebuie să spunem, nu ne așteptam ca The Sims 2 să ne dea fiori, dar realizatoarea lui The Awakening, April Hoffman, și-a făcut treaba cu brio.

Există chiar și producții dramatice care se axează curajos pe teme politice. Foarte cunoscut datorită articolelor apărute în revista americană Wired este French Democracy, realizat cu ajutorul The Movies și bazat pe evenimentele din jurul revoltelor care au avut loc de curând în Franța. Autorul prezintă viața câtorva tineri de culoare din Paris, arătând prin ce trec ei zi de zi și ce îi determină să se ridice împotriva sistemului. La fel de lipsit de neechivoc este și Betrayal, care folosește modul Desert Combat din Battlefield 1942 pentru a critica minciunile cu ajutorul cărora guvernul american a declanșat războiul din Irak.

Un alt lucru la care poate nu vă așteptați este existența talk show-urilor machinima. Este cu siguranță o experiență inedită, dar una interesantă. This Spartan Life, bazat tot pe Halo, este un talk show absolut tipic: are invitați care sunt intervievați pe o hartă de multiplayer (în timp ce unii jucători, care nu înțeleg că se filmează, îi

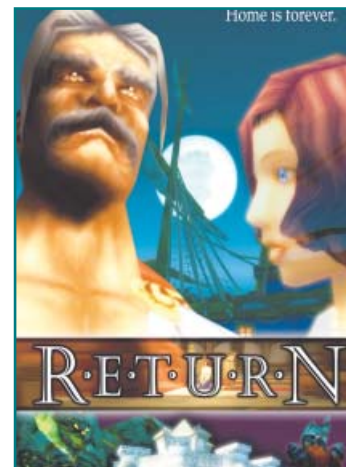
atacă prin surprindere), o trupă de dans și obișnuitul monolog al prezentatorului în partea de început. Trash Talk With Ill Will, produs de Ill Clan, este ceva mai convențional. Prezentatorul, Ill Will, nu are decât doi invitați, amândoi permanenți, racheta Mal Content și zombie-ul Zombie. În parte dialogurile sunt nelegate de nimic, dar o parte sunt inspirate de știrile prezentate de Ill Will, cum ar fi de exemplu faptul că a fost desemnat un nou manechin pentru a o reprezenta pe Lara Croft.

Destul de populară, pentru că se pretează la durată scurtă a majorității filmelor machinima, este și ideea de a face videoclipuri machinima. Ne-au impresionat în mod deosebit Child in Time, care alătură cântecul celor de la Deep Purple unor scene din DOOM 3, și In the Waiting Line, machinima realizat special pentru a servi drept videoclip cântecului cu același nume al unei formații mai puțin cunoscute, Zero 7. Videoclipul, la fel ca și cântecul, este foarte relaxant și excelent calitativ, el fiind de altfel difuzat la MTV la vremea respectivă (2002).

Ultima categorie pe care am menționa-o este cea a filmelor machinima care refac secvențe din filme de la Hollywood. Am menționat mai devreme A Few Good Men și mai putem adăuga The Matrix (reprezentat de Matrix 4x1 și Halo Matrix) și The Rocky Horror Picture Show (reprezentat de The Time Warp). Alți producători, mai ambițioși, chiar continuă filmele lor preferate, ceea ce are ca rezultat producții cu este Borg War, despre ceea ce s-ar putea întâmpla după evenimentele din Star Trek Voyager.

## RECOMANDĂRI

În măsura în care vom putea obține acordul producătorilor, pe viitor vom încerca și noi să includem pe DVD câteva dintre cele mai interesante producții machinima. Până atunci, cel mai bun sfat pe care vi-l putem da este să începeți prin a vedea câteva episoade din cele mai apreciate serii, pentru a prinde



➔ Primul episod din The Return promite o serie foarte interesantă.

gustul pentru astfel de producții. Red vs. Blue, ca și celelalte două serii de la Rooster Teeth, reprezintă punctul de început ideal. Apoi vă puteți diversifica gusturile, fie încercând și alte serii, ca Trash Talk sau The Codex, fie căutând și cele mai interesante scurtmetraje de sine stătătoare sau explorând sacul fără fund care este site-ul comunității The Movies. Ca și orice alt domeniu, machinima se supune regulii care spune că 90% din orice este prost, dar cele 10% care rămân merită cu siguranță toată atenția.

Bogdan Bridinel

## LINK-URI UTILE

Iată câteva link-uri care vă vor ajuta să faceți cunoștință în mod direct cu cele mai interesante filme machinima.

[www.machinima.com](http://www.machinima.com) - cel mai important site de gen, conține o mulțime de articole și o colecție foarte bogată de filme.

[www.machinima.org](http://www.machinima.org) - site deținut de Academy of Machinima Arts & Sciences, conține printre altele lista câștigătorilor la festivalul anual organizat de academie.

[www.archive.org/details/machinima](http://www.archive.org/details/machinima) - o arhivă în care se găsește un număr impresionant de filme machinima.

[http://movies.lionhead.com](http://http://movies.lionhead.com) - site-ul comunității The Movies, care conține un număr impresionant de filme realizate cu acest joc.

[www.warcraftmovies.com](http://www.warcraftmovies.com) - site care colecționează filmele produse folosind World of Warcraft.

[www.roosterteeth.com](http://www.roosterteeth.com) - site-ul Rooster Teeth, pe care găsiți toate cele trei serii produse de ei: Red vs. Blue, The Strangerhood și PANICS.

[www.illclan.com](http://www.illclan.com) - site-ul ILL Clan, pe care puteți găsi toate producțiile lor, mai vechi sau mai noi.

# COMPANY OF HEROES

Războiul mondial cu haine noi

## Strategie

RELIC REPREZINTĂ UN NUME DE LUAT în seamă din aria producătorilor de strategii în timp real. Titlurile lor, precum Impossible Creatures sau seria Homeworld, au adus de fiecare dată ceva nou, proaspăt și original genului pe care îl reprezintă.

Am fost un pic dezamăgit de alegerea lor de a realiza o strategie plasată în universul celui de-al doilea război mondial. Însă, după ce am văzut primele capturi de ecran și am vizionat un trailer, trebuie să recunosc că noul joc de la Relic, Company of Heroes, este un candidat serios la titlul de cea mai bună strategie a anului 2006.

Jocul arată pur și simplu incredibil de bine pentru un RTS, rivalizând din acest punct de vedere cu FPS-uri de genul Call of Duty 2. Nivelul de detaliu până la care au mers cei de la Relic este impresionant: vom putea distinge clar până și insignele pe care soldații le poartă la piept. Toată această destrăbălare vizuală este posibilă datorită noului motor grafic proprietar al celor de la Relic, numit Essence Engine. Acesta lucrează în strânsă legătură cu sistemul fizic Havok, în încercarea de a crea cele mai reale și destructibile medii de joc văzute vreodată într-o strategie în timp real. Teoretic, absolut orice obiect de pe hartă va fi alterabil, făcând rolul geniștilor mult mai important decât era până acum: o simplă bombă bine plasată poate

schimba complet soarta unei bătăii, modificând câmpul de luptă în favoarea uneia dintre taberele combatante. Bineînțeles ca AI-ul se va adapta la modificările făcute în "relieful" hărții și va încerca să le folosească în avantajul său.

O altă diferență majoră față de restul RTS-urilor este sistemul de damage implementat în Company of Heroes. Nu se vor folosi clasicele băruțe de viață; în schimb, producătorii au optat pentru o abordare realistă. Un tanc va putea fi atacat mult și bine din față, pentru că blindajul său va rezista cu brio. Altfel va sta situația însă când același tanc va fi lovit de o rachetă în spate, unde blindajul e mai slab. Cu toate că producătorii mizează pe această abordare realistă, jocul nu va fi transformat într-un wargame clasic, nelipsind nici partea de colectare a resurselor.

Despre povestea single player, cei de la Relic au fost zgârciți cu detaliile. Nu se știe încă dacă tabara Axei va beneficia de propria campanie single player. În multiplayer, jucabil online sau în LAN (pentru maximum opt jucători), ambele tabere vor fi abordabile.

Până acum, se pare că toate atuurile sunt în mâna celor de la Relic. Să sperăm că vor ști cum să le folosească pentru a face din Company of Heroes un joc (mai mult decât) reușit.

*Cosmin Aionită*

“Vom putea distinge clar până și insignele pe care soldații le poartă la piept.”

■ PRODUCĂTOR: RELIC  
 ■ PUBLISHER: THQ  
 ■ WEB: WWW.COMPANYOFHEROESGAME.COM

DATA APARIȚIEI: DECEMBRIE 2006



# Strategie

“Cu ajutorul pauzei active și al unui cronometru se pot da comenzi și se poate stabili ordinea acestora.”

**PE VREMEA CÂND COMMANDOS FĂCEA** furori, nemții de la Spellbound au avut curajul să scoată pe piață o așa-zisă clonă a jocului produs de Pyro. Schimbând decorul celui de-al doilea război mondial cu cel al preriilor Vestului Sălbatic, ei și-au botezat creația Desperados: Wanted Dead or Alive.

Iată că, după ani buni, Spellbound a hotărât să realizeze o continuare a aventurilor lui John Cooper (eroul principal al seriei). De această dată, a fost acordată o atenție mult mai mare firului epic care leagă misiunile din joc. Cooper acum urmărește o bandă de nelegiuiți care i-au ucis fratele, de unde și subtitlul jocului, Cooper's Revenge. Bineînțeles că bunii lui prieteni Doc, Sam, Kate și celelalte personaje care au apărut și în prima parte nu își lasă prietenul la nevoie, alăturându-se din nou puterii conduse de John. În plus, își face apariția și un misterios indian, Hawkeyes, care, la rândul său, are ceva de împărțit cu respectivii bandiți.

Spre deosebire de primul joc, unde inteligența artificială crea unele probleme, Desperados 2 dispune de un AI mult îmbunătățit, raza vizuală a

inamicilor fiind mult mai realistă acum.

De asemenea, ca orice joc nou care se respectă, Desperados 2 a lepădat veșmintele 2D, acum fiind folosit un motor grafic 3D de ultimă oră. Jucătorul va putea decide când să schimbe între camera clasică izometrică și una la persoana a treia. Fiecare tip de cameră va fi folosită în anumite situații din joc. Astfel, pentru o vedere de ansamblu și o planificare corectă a misiunii se va folosi camera clasică, iar pentru niște acțiuni de finețe, cum ar fi neutralizarea pe la spate a unui bandit, camera cea nouă.

O altă adădire interesantă este posibilitatea de a preprograma acțiunile pe care personajele le vor face la un anumit moment. Astfel, cu ajutorul pauzei active și al unui cronometru, se pot da comenzi și se poate stabili ordinea în care acestea vor fi executate.

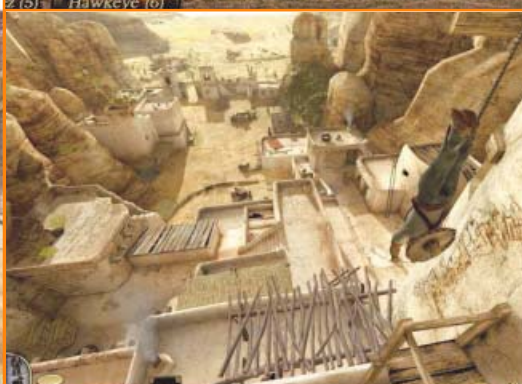
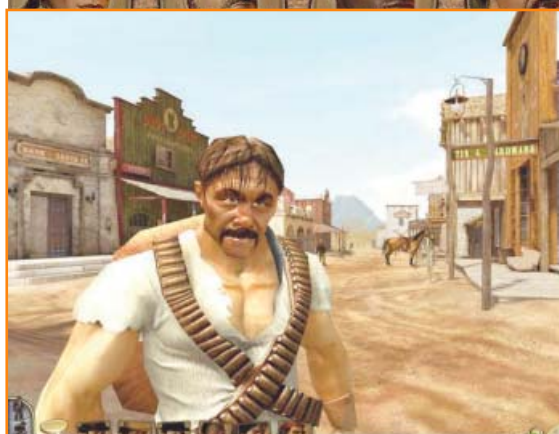
Dacă decizia celor de la Eidos și Pyro de a transforma Commandos într-un shooter v-a dezamăgit, puteți acorda o șansă noilor aventuri ale lui John Cooper. Mai ales dacă în copilărie ați fost un fan al cărților lui Karl May.

*Cosmin Aioniță*

■ PRODUCĂTOR: SPELLBOUND STUDIOS  
 ■ PUBLISHER: ATARI  
 ■ WEB: WWW.SPELLBOUND.GAMES/EN  
 DATA APARIȚIEI: aprilie 2006

# DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

Commandos (din nou) în Vestul Sălbatic



Star Wars: Empire at War

Universul Star Wars se îmbogățește cu o strategie în cea mai mare parte plină de Forță.



PREȚ: 42.5€ • PRODUCĂTOR: PETROGLYPH • PUBLISHER: LUCASARTS • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWEMPIREATWAR



# STAR WARS:

# EMPIRE AT WAR



## Darth Vader sau Luke Skywalker?

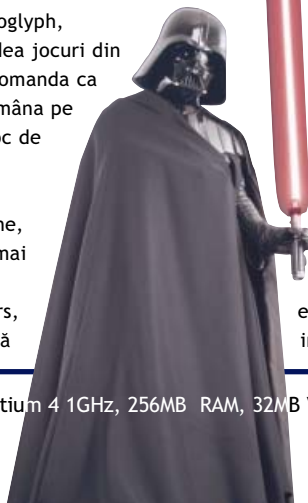
PE YAHOO MESSENGER, ÎN LISTA DE EMOTICONS, una din fețe se scutură șocată și face niște ochi mari, total uimiți (: - O, dacă este mai sugestiv). Ei bine, cam așa s-a întâmplat și cu mine la auzul anunțului inițial pentru Star Wars: Empire at Wars. O strategie în universul războiului stelar? O alegere cel puțin ciudată, dacă ne gândim că alte încercări similare, extrem de puține la număr de altfel (Rebellion, Force Commander, Galactic Battlegrounds), au fost semieșecuri. Pe de altă parte, trecutul celor de la Petroglyph, studioul producător, care includea jocuri din seria Command&Conquer, îi recomanda ca fiind oamenii potriviți să pună mâna pe sabia laser și să sculpteze un joc de strategie așa cum trebuie.

Iar de această sarcină s-au achitat în mare parte foarte bine, pentru că Empire at War nu numai că include tot ceea ce face recognoscibil universul Star Wars, dar și unele inovații care adaugă

sare și piper gameplay-ului. Recunosc că am alergie la coloana sonoră Star Wars, că melodia numită Imperial March mă adoarme de plictiseală, iar scrisul ăla galben din generic n-o să-l suport niciodată, în mare parte pentru că este galben. Dar fără aceste elemente distinctive n-ar fi fost Star Wars; oricine care a văzut filmele recunoaște un Tie-Fighter, Death Star-ul nu mai are nevoie de nici o prezentare, sunetul unui Ion Canon distrugând nave este inconfundabil, nu lipsesc Darth Vader, Luke Skywalker și o grămadă de alți eroi secundari, care își lasă amprenta asupra universului jocului.

Ațiunea strategică acoperă povestea dintre episoadele III și IV, cel puțin în modul Campaign, iar în Galactic Conquest sunt evidențiate anumite părți mai interesante ale aceleiași perioade.

Avem și skirmish, și multiplayer, astfel că toate opțiunile standard sunt la locul lor. Doar că Empire at War nu are acel "feeling" de RTS tradițional, dar nu în sensul rău al cuvântului, ci pentru că pur și simplu este parte din Star Wars și acesta este un univers aparte, de sine stătător. Partea de strategie propriu-zisă se desfășoară pe o hartă galactică bidimensională, unde sunt dispuse cele circa 40 de planete în timpul campaniei. Și urmează partea de construcții, cu mine, fabrici, barăci și chiar sisteme defensive de tipul tunului ionic pe suprafața planetei, dar și în spațiu, unde Imperiul va ajunge până la urmă să-și dezlănțuie faimoasa Stea a Morții. Interfața este un exemplu de realizare simplă din acest punct de vedere și puteți folosi zoom-in-ul pentru o privire mai detaliată asupra planetelor de pe hartă și pentru a vă diviza strategic forțele în funcție de ce bătălie credeți că mai urmează. Un element foarte important de luat în considerare este



SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, 32MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-8 (LAN, ONLINE)





O luptă în spațiu poate fi câștigată chiar și cu mai puține trupe.



Force Crush este una din abilitățile lui Darth Vader.



faptul că toate evenimentele de pe hartă se petrec în timp real, astfel că, dacă ezitați prea mult, computerul se va simți invitat să atace și să vă dea bătăi de cap.

Avem și tipicele bonusuri oferite de o planetă sau alta: unele generează mai multe credite, altele măresc viteza de creare a trupelor sau le ieftinesc costul, dar cele mai importante sunt cele câteva unde se pot construi cruciere Mol Calamari sau Imperial Star Destroyers. În mod cert, campania este mai ușor de jucat cu Imperiul, care are resurse nelimitate și mult mai mulți bani, dar stă prost cu informațiile despre locațiile rebelilor; de cealaltă parte, rebelii pot fura bani și tehnologie de la Imperiu și știu câte planete au fost subjugate și pot forma mici trupe care să aterizeze pe o planetă fără a fi detectate de defensiva din spațiu. Astfel că cele două campanii sunt de ajuns de variate, măcar în termeni de gameplay, dacă nu de unități (limitarea vine din reducerea inerentă a trupelor și armelor folosite în filme) și sunt chiar bine balansate.



Partea tactică se ocupă de bătălii, la suprafața planetelor sau în spațiu. Când două armate se întâlnesc, cel puțin în spațiu, partea atacată are ceva avantaje, pentru că toate sistemele defensive participă la luptă alături de flotă. Iar o stație spațială cam de la nivelul trei în sus este o forță demnă de luat în seamă, cu torpile, lasere și nave mici care hărțuiesc așa-numitele capital ships. Bătăliile sunt o adevărată încântare, mai ales spre sfârșit, când intră în joc toate navele uriașe la vederea cărora am salivat de zor pe micile sau marile ecrane. Iar cu ajutorul camerei cinematice, o găselniță tare simpatică a producătorilor, senzația de imersiune și participare este incredibilă. Această cameră cinematică poate fi activată după pofta jucătorului și oferă un mod fără interfață, exact ca la film. În afară de eventualul stres pentru placa video (deși modelele nu excelează în detaliu, chiar privite de aproape), acest mod cinematic are un mare dezavantaj: nu mai există nici un fel de control asupra bătăliei. E drept că poate fi oprit în orice moment, dar este posibil să fie prea târziu, pentru că oricum bătăliile în spațiu au tendința de a fi foarte haotice. Iar ca să priviți cinematic

## INGREDIENTUL MINUNE: CINEMATIC CAMERA

Posibilitatea de a urmări acțiunea exact ca și cum ar fi un film este o adăugire extrem de simpatică în joc. Unghiurile se schimbă, dar se mai întâmplă uneori și câte o "privești" a unei texturi absolut în afara evenimentelor. Camera cinematică mărește spectaculozitatea bătăliilor, mai ales în spațiu, unde este de-a dreptul înălțător să vezi uriașele nave capitale explodând și stațiile spațiale dezmembrându-se lent. Pe de altă parte, prețul spectacolului poate fi foarte mare, pentru că modul cinematic este doar atât, un mod cinematic, deci nu puteți interveni în bătălie. Desigur, el poate fi dezactivat oricând, dar câteva secunde de plăcere vă pot costa o flotă, o trupă de tancuri, chiar și o planetă. Bine că nu costă și banii pentru pensie alimentară :P.

finalul bătăliei, n-are nici un farmec, toate scenele spectaculoase și care contează se petrec atunci când acțiunea este mai încinsă. Navele au abilități speciale diverse, care pot schimba soarta unei bătălii și chiar îl puteți

## Star Wars: Empire at War



controla și pe Darth Vader în naveta lui minusculă.

De cealaltă parte, bătăliile terestre nu sunt nici pe departe la fel de interesante. Există și aici, ce-i drept, destui factori de luat în considerare: numărul de unități este limitat de punctele de întărire controlate, vremea afectează vizibilitatea sau acuratețea armelor, dacă există o flotă puteți chema raiduri aeriene. Pe de altă parte, hărțile sunt mici și spațiul de manevră limitat, astfel că bătăliile se transformă rapid într-o cursă pentru controlarea punctelor de întărire și distrugerea bazei, de preferință cu un erou care are o rezistență extrem de mare. Plus că pathfinding-ul unităților lasă de dorit, cel puțin uriașele AT-AT sunt o pacoste mecanizată. Spre deosebire de bătăliile spațiale, unde AI-ul chiar se folosește de nebuloasele și câmpurile de asteroizi unde își ascunde navele pentru un atac-surpriză pe flanc, pe planete se cam

limitează la a utiliza unitățile de artilerie cu rază lungă de acțiune. Plus că nu suport să vânez până și ultimul soldat din cel mai ascuns colț al hărții pentru a mi se acorda victoria. Eroi sunt un element pe care trebuie să-l ții sub control atent; sunt foarte puternici (dar nu invincibili) și au tot felul de abilități care pot da peste cap soarta unei lupte: Boba Fett, de exemplu, poate distruge mai multe nave simultan cu o încărcătură explozivă, Vader are la dispoziție Force Push și Crush, C3PO și R2D2 pot prelua controlul asupra turetelor și le întorc împotriva proprietarilor lor.

Foarte interesant, nu? Și chiar este în mare parte, trecând peste bătăliile terestre, mai puțin antrenante. Doar că pe la jumătatea campaniei deja acțiunile devin repetitive, mereu aceleași trupe și aceleași nave care să apere o planetă sau să atace o alta, iar finalul, cel puțin în campanie, este fugărit și nu prea apuci să te bucuri de

vârful tehnologic. Oricum, Forța pare să fie puternică prin secvențele de cod din Empire at War, chiar dacă deocamdată la un nivel destul de superficial. Star Wars: Empire at War prezintă o doză imensă de interes atât pentru fanul înrăit, care nu l-ar rata pentru nimic în lume, cât și pentru strategii, care nu pun un preț așa de mare pe chestii licențiate și nume rezonante atâta vreme cât jocul este bun. Vor exista sigur continuări sau add-on-uri, astfel că unele dintre nemulțumirile de acum vor fi poate rezolvate... Totul se desfășoară exact așa cum am prezis, tânărul meu ucenic...

Anda Drăgănuță



### PRO

- design pe două niveluri, și tactic, și strategic
- bătălii impresionante, mai ales în spațiu
- eroi și gameplay diferit pentru Imperiu și rebeli



### CONTRA

- devine repetitiv cam de la jumătate
- bătăliile pe planete sunt prea liniare și pathfinding-ul slab



### JOCURI ALTERNATIVE

Star Wars: Empire at War

Force Commander

Rebellion



### VERDICT

Star Wars din cap până în picioare, dar nu este scutit de probleme specifice genului strategic.

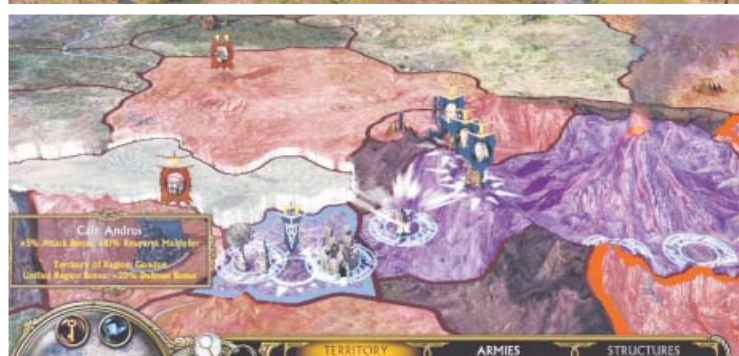
# 8



LotR: Battle for Middle-Earth II



Întreg universul tolkian este pus la bătaie într-o strategie cu rădăcini mai clasice decât primul joc al seriei.



PREȚ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: EA PACIFIC • PUBLISHER: EA • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EA.COM/OFFICIAL/LORDOFTHERINGS



# LOTR: BATTLE FOR

# MIDDLE-EARTH II

## Elfii, Sauron, inelul, Gimli și Goblin King

**ÎNTR-O SEARĂ FIERBINTE (PROBABIL DIN CAUZA** lavei incandescente din abisurile de pe Mount Doom), Sauron stătea de vorbă cu regele-scorpion (nu era Wayne "The Rock" Johnson, ci chiar un erou adevărat cu trup de arahnidă veninoasă). Și, cum discutau ei, după mai multe sticle de... suc, s-au hotărât: Rivendell-ul trebuie să fie trecut prin foc și sabie. Goblinii să treacă la treabă, ca facțiune nouă introdusă în joc, și să-și elibereze hoardele topăitoare peste pașnicul și neștiutorul Pământ de Mijloc.

Acestea fiind spuse, cei doi s-au despărțit, urmând să se reîntâlnească în scenariul campaniei "evil" din partea de single player care se ocupă de asaltul final asupra sus-numitei fortărețe a elfilor, Rivendell. Până la a ajunge însă pe tărâmurile veșnic verzi ale celor cu urechi ascuțite, goblinii, trolzii și păianjenii au mai avut însă de lucru și prin Shire, să scurteze niște capete de hobbiți. Și apoi prin subteranele dwarfilor, unde au distrus cu simț de răspundere tot ce însemna exploatare minieră. Cât despre partea cu băieții buni, dwarfii sunt facțiunea nouă, iar rolul lor principal este să apere ceea ce întunecații lui Sauron vor să distrugă.

Cele două campanii au câte opt scenarii fiecare, dar povestea nu oferă prea multă

imersiune, poate din cauza faptului că se ocupă de evenimente care nu s-au petrecut în filme, iar secvențele cinemastice au fost în consecință realizate cu motorul grafic al jocului și nu mai beneficiază de calitatea celor din primul joc. Față de titlul original, nu mai există nici harta interactivă unde se putea alege următoarea provincie de cucerit; gameplay-ul a revenit la o abordare strategică mai clasică.

Astfel, dacă înainte construirea bazei era limitată într-o anumită zonă, acum această restricție a dispărut. Pe de altă parte însă, a fost schimbat sistemul de colectare a resurselor, care au un fel de rază de acoperire și un anumit procentaj de eficiență într-o zonă sau alta. Ceea ce se traduce în răspândirea pe o arie foarte mare a construcțiilor care se ocupă de colectarea resurselor și în necesitatea de a staționa trupe în zonele respective pentru că sunt de obicei primele clădiri atacate de inamic. Pe de altă parte, înmulțirea acestor construcții, oricât ar fi de

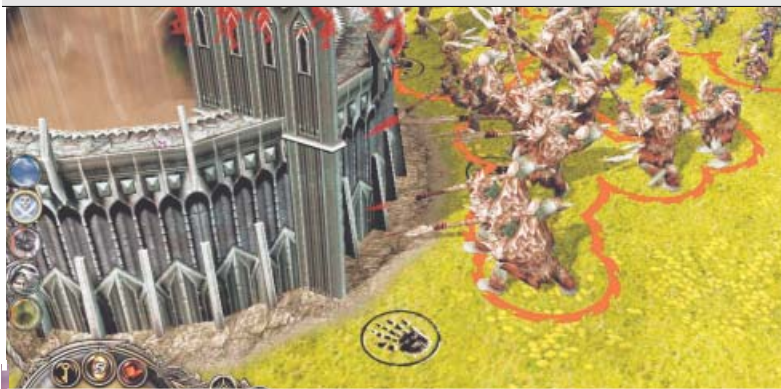


## INGREDIENTUL MINUNE: PUTEREA MAGIEI

Ceea ce face diferența în mijlocul haosului unei bătălii pixelate sunt puterile eroilor sau cele achiziționate din meniul aferent. Fie că sunt pasive (gen Leadership) sau cu devastatoare efecte asupra inamicilor (flăcări, ploaie de meteoriți) sau benefice pentru aliați (mass healing sau bonusuri semnificative la atac și apărare), dacă reușiți să le folosiți eficient, aceste puteri pot întoarce radical soarta luptei. De departe preferatele mele, deși se reîncarcă greu, sunt acele puteri care permit "chemarea" unor anumite creaturi: un superb dragon sau alți trei mai mici, vulturi uriași care distrug totul în cale cu ghearele lor imense sau Barlog-ul înflăcărat, spaima primului episod din trilogia cinematografică.

vulnerabile, este necesară nu numai în termeni de resurse, ci pentru că astfel crește și limita superioară a numărului de trupe pe care le puteți crea. În plus, dwarfii și goblinii pot folosi rețeaua de tunele conectată la fortăreață pentru a se deplasa rapid; tot dwarfii pot înconjura baza cu un lanț

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.6GHz, 512MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-8 (LAN, ONLINE)



Asaltul forțelor răului asupra dwarfilor.



O mică parte dintr-o bătălie cu mult mai mulți actori.



de ziduri și turnuri, doar că rezistența lor este un fel de glumă în fața unor catapulte.

Gameplay-ul în sine nu s-a schimbat foarte mult din jocul anterior; bătăliile sunt cât se poate de masive și nu cer prea multă gândire tactică, ci doar multă atenție pentru că nu prea există opțiuni de friendly fire. Pathfinding-ul poate da semnificative bătăi de cap, la fel și AI-ul care se ocupă de bătăliile navale. Din fericire (sau din păcate?) acestea din urmă nu sunt foarte utilizate și chiar pe hărțile cu apă se poate renunța relativ ușor la ele.

Mult mai interesant decât campania single player este modul War of the Ring, desfășurat pe o hartă împărțită în provincii, în stilul RISK. Aveți de ales dintre patru tipuri de joc, iar în timpul unei ture puteți muta armate, eroi și construi diverse clădiri. Bătăliile se pot da în timp real sau AI-ul le poate rezolva, lucru nu foarte indicat pentru că se pare că are tendința de a favoriza

computerul. Totuși, acest mod, deși variat în scenarii și opțiuni, nu are foarte multă adâncime, iar inamicul este ușor de bătut. Plus că devine enervant să tot construiești de la zero într-o provincie pe care ai cucerit-o, ai pierdut-o și apoi ai recuperat-o de la inamic, iar armata creată în timpul bătăliilor nu va fi disponibilă și pe harta strategică, ea pur și simplu dispare.

Modul skirmish poate fi testat atât în single, cât și în multiplayer cooperativ sau competitiv, cu circa 40 și ceva de hărți care oferă de ajuns de multă variație. Problema ar fi că eroii sunt cam prea puternici, iar dacă îl mai prindeți și pe Golum, și Inelul... s-a zis cu inamicul. Tot aici pot fi folosiți și eroii creați cu ajutorul editorului inclus, cărora le puteți personaliza aspectul și puterile. Totuși, față de alte editoare proprietare EA (cum ar fi cel de Sims 2), acesta de față este dezamăgitor de lipsit de opțiuni.

Numai lucruri bune se pot spune despre

grafică și sunet: prima a fost lucrată cu mai multă atenție, avem umbre dinamice, efecte spectaculoase și modele impresionante, pentru a recrea acel feeling special din filme. Coloana sonoră beneficiază de toate melodiile din trilogia lui Peter Jackson, la fel și unele voci sunt aceleași (Gandalf, Saruman), iar substituturile celorlalte își fac treaba cu brio.

Iată că Electronic Arts poate să facă și jocuri bune dacă își dă un pic interesul și silința. LotR: Battle for Middle-Earth II poate că nu este inovatorul genului, noutățile introduse nu ne lasă cu gura căscată și problemele își mai scot capul pe ici, pe colo. Dar este o experiență solidă, care atrage și strategul obișnuit, nu doar fanii și pasionații de Tolkien și universul lui fantastic.

Anda Drăgănuță



**PRO**

- rase, eroi și puteri din întreg universul tolkien
- un nou mod de joc, pe ture
- editor de eroi, cu opțiuni tip RPG

**CONTRA**

- probleme de pathfinding și lipsa posibilității de a selecta o anume trupă din meniuri
- câteva inconsecvențe în modul War of the Ring

**JOCURI ALTERNATIVE**

LotR: Battle for Middle-Earth II

LotR: Battle for Middle-Earth

Warcraft III: Frozen Throne

**VERDICT**

Prea multe trupe pentru un monitor atât de mic, dar măcelul e garantat oricum.

**8.5**



O transpunere  
la persoana întâi  
a celebrei serii  
tactice Commandos



PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: PYRO • PUBLISHER: EIDOS • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.COMMANDOSSTRIKEFORCE.COM



# COMMANDOS STRIKE FORCE



## Războiul din spatele liniei frontului

ÎN VREMURI DEMULT APUSE ȘI APROAPE UITATE, seria Commandos era printre cele mai apreciate jocuri RTT, tactică în timp real în care o serie de misiuni de război trebuiau îndeplinite controlând alternativ mai multe personaje, de clase și specializări diferite. Decizia celor de la Pyro de a schimba foaia și de a transforma tactica în FPS a fost primită cu uimire și cu neîncredere, pentru că era destul de greu de crezut că un shooter poate îngloba complexitatea RTT-ului.

Cei de la Pyro au reușit totuși să transpună elementele tactice esențiale într-o campanie single player relativ scurtă, cele 14 misiuni fiind plasate în locații din Franța, Norvegia și Rusia. Din seria tactică își fac apariția trei personaje: lunetistul locotenent William Hawkins, Green Beret Francis O'Brien, căpitan, și misteriosul spion colonel George Brown. Pe parcursul acțiunii (care are și un pretext de poveste, dar nimic foarte încheșat, mai mult pentru a lega între ele misiunile) veți juca fie cu un singur personaj, fie controlând alternativ două dintre ele. Din păcate, nici o misiune nu îi implică simultan pe cei trei agenți, ar fi fost într-adevăr o asemănare extraordinară cu seria tactică.

Ne-am mulțumit însă și cu doi protagoniști, fiecare cu abilitățile sale. Spionul trebuie să se

strecoare nevăzut și neauzit, poate omori inamicii să se ia uniforme (măsurile standard), dar la nevoie utilizează nestingherit pistolul cu amortizor. Lunetistul preferă să nu se implice direct, pușca este cea mai bună prietenă, de preferință într-o locație care să domine înălțimile. Bereta Verde este forța brută a echipei și singurul care poate folosi arme de calibru greu, cum ar fi Panzerfaust-ul, utilizat pentru scoaterea din joc a tancurilor. Misiunile sunt o combinație echilibrată de acțiune și stealth și chiar puteți încerca să omorâți tot în jur cu spionul. Nu că șansele de reușită ar fi foarte mari, plus că există misiuni în care alertarea inamicului nu este permisă. De altfel, am preferat misiunile cu spionul, care se poate plimba nestingherit printre nemți dacă are o deghizare adecvată, de preferat o uniformă de căpitan sau de agent al Gestapoului, în fața căreia soldații vor lua poziție de drepti fără excepție (în acest caz, puteți fi dat de gol doar de un inamic de același rang sau de rang mai mare).

Al-ul a fost realizat dinamic și chiar agresiv, chiar și pe cel mai ușor nivel de dificultate. Orice sunet poate atrage atenția și soldații vor fi suspicioși și chiar alertați dacă nu vă ascundeți

bine. Există și  
posibilitatea de "stealth kill", fie cu sârma de oțel a spionului, fie cu cuțitul la celelalte două clase.

Ceea ce le-a ieșit foarte bine celor de la Pyro este intensitatea bătăliilor. Unele părți sunt extrem de scurte și chiar ușoare, altele parcă nu se mai termină, cu valuri întregi de inamici și necesitatea de a urmări cu mare atenție obiectivele jocului pentru a aprecia când să alternați controlul între personaje. Chiar este nevoie de o oarecare planificare, pentru că pușca lunetistului s-ar putea dovedi neprețuită dacă

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.8GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-16 (LAN, ONLINE)



trebuie să eliminați niște iscoade inamice plasate cu binocluri pe celălalt mal al unui râu; dar dacă nu mai aveți gloanțe și nici muniție în plus prin preajmă... totul este în van. Oricum, misiunile pot fi duse la capăt pe mai multe drumuri, chiar există posibilitatea de a alege, de a te strecura sau de a ba buzna ca un kamikaze, eventual arunci întâi o grenadă și evaluezi rezultatele din spatele măștii de gaze. Ca elemente inedite, există posibilitatea de a le distra atenția soldaților care păzesc o anumită locație aruncând pe jos o monedă sau un pachet de țigări. Curios, inamicul se va îndrepta în acea direcție, ocazie numai bună pentru a-i tăia gâtul pe la spate.

Multiplayerul pentru maximum 16 jucători este destul de standardizat, cu Deathmatch și Team Deathmatch, cel de-al treilea mod, Sabotage, fiind interesant. Practic, două echipe se confruntă pentru a detona o bombă, dar ideea

nu este de a omori adversarii. De fiecare parte există un spion care interoghează inamicii răniți și află astfel o parte din codul de detonare. Evident, în tot acest timp este nevoie de acoperire pentru spion, pentru că nici adversarii nu stau degeaba.

Despre grafică și sunet mare lucru nu este de spus, ambele sunt la standardele actuale, cu praful, clădirile ruinate și exploziile tipice unui război și obișnuitele melodii înălțătoare care punctează momentele importante. Una peste alta, încă un FPS despre al doilea război mondial, dar exact pe dosul celor care pun accentul pe povestea sentimentală și evenimentele reale. Avem acum de-a face cu povestea din spatele



## INGREDIENTUL MINUNE: ALTERNANȚĂ

Dincolo de a fi o idee interesantă să poți controla două personaje alternativ în timpul aceleiași misiuni, această posibilitate aduce și alte perspective. Jucătorul este obligat să se adapteze la un tip de gameplay diferit, în funcție de situație și mai ales să-și gândească mișcările și să-și raționalizeze gloanțele în așa fel încât să nu rămână neajutorat în fața inamicilor.

frontului, unde poate s-au desfășurat lupte despre care n-o să știm niciodată, dar care au decis soarta războiului. Commandos Strike Force oferă o astfel de experiență nouă și merită încercat.

Anda Drăgănuță

**PRO**

- alternanță între cele trei personaje
- elemente tactice și componentă stealth accentuată

**CONTRA**

- nici măcar o misiune cu toate personajele
- scăderi de frame-rate pe sisteme mai slabe

**JOCURI ALTERNATIVE**

Commandos Strike Force

BiA: Earned in Blood

Call of Duty 2

**VERDICT**

Nici pe departe de complexitatea seriei RTT, dar un FPS despre război cu o abordare nouă.

**8**

Pentru o firmă specializată în software pentru desktop, Stardock se pricepe foarte bine la jocuri.



PREȚ: 44.95\$ • PRODUCĂTOR: STARDOCK • PUBLISHER: STARDOCK • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.GALCIV2.COM



# GALACTIC CIVILIZATIONS 2:

## DREAD LORDS

### Civilization se mută în spațiu.

UNA DIN NAVELE MELE TOCMAI începuse să colonizeze o planetă îndepărtată, când a făcut o descoperire care mă pune în fața unei alegeri interesante. Pe planetă se găsește niște creaturi exotice care îmi pot oferi un bonus uriaș la cercetarea științifică, dar numai dacă oblig coloniștii să poarte căști prin intermediul cărora creaturile îi vor goli de energie. Am de ales între un act de cruzime, care probabil că va stârni dezaprobare în rândul civilizațiilor mai sufletiste din galaxie, și o faptă nobilă, care echivalează cu renunțarea la un avantaj substanțial. Până acum am acționat foarte corect, dar nu am întâlnit nici o dilemă în care avantajele soluției imorale să fie atât de mari. Și, dacă

lasere de două ori mai puternice decât ale oricui datorită vitezei cu care evoluează știința mea. Ce pot să zic, puneți-vă căștile și nu mai comentați atât, băieți!

Foarte puține jocuri modelează la fel de bine ca Galactic Civilizations 2 modul în care funcționează dilemele morale în viața reală. Poate că pe termen lung alegerea bună are un impact pozitiv la fel de mare ca și cea rea, sau chiar mai mare, dar, pe termen scurt, alegerea rea este foarte, foarte tentantă.

Jocurile de strategie pe ture, în special cele care se desfășoară în spațiu, au avut întotdeauna tendința de a părea un pic cam reci și lipsite de personalitate, dar Galactic Civilizations 2 reușește să treacă peste această barieră și să fie mult mai mult decât simplă jonglerie cu statistici. Apariția, rară, dar de efect, a problemelor morale este doar unul dintre elemente care ajută în această privință. O contribuție și mai mare o are inteligența artificială



pregătească strategia. "Divide et impera" este un principiu care nu se va demoda niciodată.

a oponentilor. Aceștia nu beneficiază (cel puțin în teorie, nu am putut verifica acest lucru) de nici un bonus special, ci joacă cinstit, dar foarte inteligent și pe aceleași principii ca și jucătorii umani. De exemplu, nici nu se pune problema să surprinzi un inamic comăndând trupe în preajma planetelor lui și apoi atacând cu toate unitățile odată. Imediat ce observă mișcări de trupe în direcția sa, un jucător controlat de AI începe să pregătească defensivă, de multe ori declarând el însuși război și invitându-și toți prietenii să li se alăture.

Astfel, diplomația devine un element important. Jucătorul trebuie să aibă grijă la relațiile cu ceilalți, pentru a nu-și face foarte mulți inamici, dar și la relațiile dintre ceilalți, pentru a ști cum să-și

Dar poate că m-am grăbit puțin și am uitat de introducere. Iată-o, pe scurt: Galactic Civilizations 2 este o strategie pe ture încadrată în genul numit de obicei "4X", în care jucătorul controlează una din mai multe civilizații ce se luptă pentru a domina o galaxie. Alternativ, poate fi descris ca fiind Civilization în spațiu. Înainte de a începe un joc, vă selectați rasa și alegeți câteva bonusuri pentru aceasta, apoi alegeți în ce fel de galaxie se va desfășura acțiunea și cu cine veți lupta (din păcate, inamicii nu pot fi aleși aleatoriu), după care jocul propriu-zis începe. În prima parte expansiunea este pașnică, fiecare dintre rase încercând să colonizeze cât mai multe planete locuibile și să exploreze galaxia, după care, din momentul în care fiecare imperiu ajunge la dimensiunea maximă pe



SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 32MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1





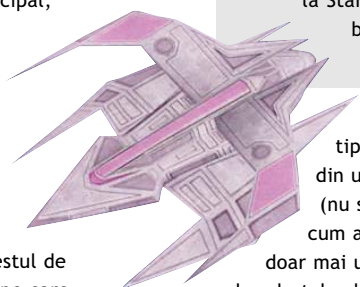
care o poate obține fără război, lucrurile se complică. Nu este nevoie să câștigi neapărat prin război, pentru că există alternativa hegemoniei culturale și cea a descoperirii adevărului suprem prin intermediul științei, dar câteva nave pline cu arme nu strică niciodată. În afară de jocurile stand-alone, în care luptați într-o galaxie generată aleatoriu, există și o campanie care înșiruie mai multe astfel de jocuri unul după celălalt și le leagă cât de cât printr-un scenariu nu neapărat deosebit de interesant. Campania poate deveni o atracție dacă vă simțiți plictisiți de jocul normal, dar inițial este o idee proastă să o încercați, pentru că în ea jocul este puțin modificat, și nu în bine (nu aveți la dispoziție toate direcțiile de cercetare științifică și nici nu puteți alege nivelul de inteligență al AI-ului, ci doar un nivel de dificultate cu efecte necunoscute). În mod oarecum neintuitiv, o altă idee proastă este aceea de a alege un nivel mic de dificultate la început. Nu are nici un rost. Dat fiind că nici unul dintre nivelurile AI-urilor nu beneficiază de bonusuri, diferența este una de inteligență, iar AI-urile slabe sunt foarte plictisitoare. Cele bune vă vor bate la început, dar măcar vă vor bate într-un mod interesant.

Bun, odată explicațiile epuizate, înapoi la partea interesantă. Mai există ceva ieșit din comun la Galactic Civilizations 2. Navele pe care le trimiteți să exploreze, să colonizeze și să lupte prin galaxie nu sunt simple prefabricate care devin disponibile după obținerea anumitor tehnologii. Există și din acestea, dar puține, iar cea mai

mare parte a luptelor le veți da cu navele creație proprie. Pornind de la o cală pe care încap un anumit număr de componente, puteți plasa motoare, arme și scuturi dintre cele pe care le-ați descoperit, pentru a realiza cea mai bună navă pentru fiecare situație. Mai mult, puteți și personaliza fiecare tip de navă ca aspect. Cu puțină determinare se pot face designuri foarte spectaculoase de nave, deși eu unul trebuie să admit că m-am mulțumit doar să fac nave care se deosebesc suficient de bine între ele încât să nu le confund.

Ar mai fi o mulțime de lucruri de spus. Ca orice strategie pe ture care se respectă, Galactic Civilizations 2 este un joc foarte complex. Acesta este poate și defectul său principal, pentru că inițial poate fi destul de derutant.

Deși funcționarea sa la modul general nu este foarte greu de înțeles, există destul de multe subtilități pe care nu le puteți învăța decât din experiență, ceea ce înseamnă că la început veți fi surprinși de diverse tactici pe care nu le puteați anticipa anterior. Tutorialele sunt prezentate sub forma unor filme, așa că mai curând veți apela la manual decât la ele. Nu există un sistem de help în interiorul jocului, cum este Civopedia în Civilization, iar unele lucruri chiar nu le puteți afla altfel decât făcându-le. De exemplu, în meniul de cercetare nu se explică diferența dintre laserele



## FĂRĂ PROTECȚIE

Foarte ieșit din comun la Galactic Civilizations 2 este faptul că producătorii au decis să nu folosească nici un sistem antipiraterie. În opinia lor, aceste sisteme limitează prea mult drepturile utilizatorilor, obligându-i să folosească mereu discul atunci când se joacă și nelăsându-i să-și creeze copii de backup. În sistemul tradițional, utilizatorii cumpără practic discul pe care vine jocul, iar dacă acesta se zgărie (ceea ce se poate întâmpla, mai ales că discul este necesar de fiecare dată când este rulat jocul) nu mai există altă soluție decât achiziționarea unei alte copii. Este o metodă destul de necinstită, motiv pentru care mulți dintre cei care cumpără jocuri preferă să apeleze la crack-uri care elimină nevoia de a apela des la disc și mai reduc din riscuri. Abordarea celor de la Stardock este mult mai rezonabilă. Atunci când cumpărați Galactic Civilizations 2 cumpărați în esență un număr serial, pe care îl puteți folosi pentru a transfera din nou jocul de la producător la nevoie sau pentru a instala jocul pe mai multe sisteme, atât timp cât nu folosiți decât unul din ele la un moment dat. Prezența discului în drive nu este necesară, singura restricție fiind cea legată de posibilitatea de a transfera update-uri și patch-uri de la producător (numai posesorii unui număr serial valid pot face asta). Astfel, în loc să încerce să facă viața piratilor mai grea, cei de la Stardock preferă să le-o facă pe cea a utilizatorilor legali mai bună. Abordarea pare să fi avut succes, pentru că vânzările din primele săptămâni au fost remarcabile.

de tipul 1 și cele de tipul 2, ci doar că cele din urmă sunt mai bune (nu sunt mai puternice, cum ați putea crede, ci doar mai ușoare; în general arborele tehnologic este destul de neinspirat, fiecare nouă descoperire aducând doar o mică îmbunătățire în domeniul în care este realizată). Totuși n-aș vrea să vă sperii, jocul este mult mai ușor de înțeles decât altele de gen și după câteva experimente veți începe să aveți succes în fața competitorilor pentru dominația asupra galaxiei.

Nu pot să nu închei cu un clișeu: în cele din urmă, cât de mult vă va plăcea Galactic Civilizations depinde și de cât de mult vă interesează genul. Dacă ați încercat un joc din

seria Civilization a lui Sid Meier și nu v-a plăcut, este greu de crezut că Galactic Civilizations vă va schimba părerea. Dacă, la fel cum se întâmplă cu unii dintre colegii mei, vi se pare că în Civilization jocurile devin după o vreme cam repetitive și interesul inițial scade, veți întâlni aceeași situație și aici. Dacă, la fel ca mine, considerați că Civilization IV este cel mai bun joc al anului trecut, aveți toate motivele să încercați și Galactic Civilizations 2. Poate că îi lipsește ceva din măreția lui Civilization IV (și îi mai lipsește și multiplayerul), dar are suficient de multă personalitate și este suficient de diferit încât să merite atenția.

Bogdan Bridinel

**PRO**

- inteligență artificială cu accentul pe "inteligentă", în loc de "artificială"
- posibilitatea de a personaliza navele din flota proprie
- rejucabilitate foarte mare

**CONTRA**

- cercetarea științifică nu este foarte incitantă
- interfața are câteva scăpări care o fac ceva mai dificil de folosit
- campania este mai puțin incitantă decât jocurile stand-alone

**JOCURI ALTERNATIVE**

Galactic Civilizations 2

Civilization IV

Star Wars: Empire at War

**VERDICT**

Împreună cu Civilization IV face ca această perioadă să fie foarte fericită pentru fanii strategiilor pe ture.

**8**

# Trane, un șmecheraș de cartier care aspiră la titlul de artist



PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: THE COLLECTIVE • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.ATARI.COM/GETTINGUP



# MARC ECKO'S GETTING UP

## Presiune maximă pe graffiti

**AM CÂTEODATĂ SENZAȚIA CĂ** titlurile de PC sunt deja un fel de copii nedorți ai industriei jocurilor video. După o lansare cu surle și trâmbițe pe console, jocul este parcă dat în silă pe mâna unor programatori care într-un termen destul de scurt trebuie să-l adapteze și pentru PC. Se va mișca bine? Se va controla decent? Ce mai contează? Să ruleze și pe sistemele fraierilor ăloră, să le luăm și lor banii! Ei bine, această atitudine nu o vom mai tolera din acest moment. Nu după ce am jucat Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, varianta PC. Nu am să mă apuc să vă zic



nimic despre viața zbuțuită a mai sus numitului Marc Ecko, pentru că am dubiele mele în privința capacității lui de a înțelege ceea ce reprezintă cu adevărat un joc bun. Un joc bun nu copiază cu nesimțire din alte titluri de succes (seriile Prince of Persia sau GTA), un joc bun are o cameră cel puțin folosibilă (dacă nu decentă) și, nu în ultimul rând, un joc bun are niște meniuri cât de cât inteligibile. Acestea fiind spuse, pot afirma: Getting Up nu este nici pe departe un joc bun. Povestea se vrea a fi complexă, începând cu o secvență în stilul primului Max Payne, în care personajul principal, ajuns "la capăt de drum", își aduce aminte prin ce a trecut. Nu vă veți putea stăpâni un zâmbet în colțul gurii la vederea bunicii personajului, dar nici durerea de cap pe care o veți avea când veți mișca mouse-ul pentru prima dată. Camera se mișcă haotic, controlul ei nefiind de nici o culoare adaptat mouse-ului, lipsind până și elementara opțiune de setare a

senzitivității acestuia. Mai mult, în unele faze ale jocului (cum ar fi cea în care Trane - protagonistul jocului - stă agățat de un balcon), camera dă într-o boală a lui Parkinson autoindusă. Orice încercare de a opri "tremuriciul" camerei este sortită eșecului și atunci începi să le urezi numai de bine producătorilor. Acțiunea are loc într-un oraș al viitorului, New Radius, în care orice încercare de artă modernă (a se citi graffiti) este considerată un act de vandalism, forțele de ordine fiind mai mereu pe urmele "artiștilor", la rândul lor organizați în găști. Din păcate, sentimentul de continuitate pe care ar fi trebuit să-l aibă firul epic este întrerupt de reveniri forțate în meniul jocului (deloc prietenos ca interfață). Astfel, la un moment dat, filmele și muzica reușită din joc nu vor mai încânta pe nimeni; combinația frustrantă de lupte corp la corp care nu aduc nimic nou, sărituri din țevă-n țevă și cameră cu voință proprie vor îndepărta până și cel mai răbdător jucător din lume. Este păcat, pentru

că toată cultura underground legată de graffiti poate merita o implementare ludică mai serioasă, nu o struțo-cămilă cu simptome acute de Parkinson. În aceste condiții, declinul financiar al celor de la Atari pare din ce în ce mai ușor de înțeles, jocuri precum acest Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, în varianta sa de PC, nefăcând altceva decât să enerveze eventualul cumpărător.

Cosmin Aioniță



**VERDICT**

Oricât v-ar plăcea graffiti-ul, nu vă apropiați de acest joc!

# 4.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.8 GHz, 512MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1



Arme și tactici speciale pentru un add-on de bună calitate

PREȚ: 22.1€ • PRODUCĂTOR: IRRATIONAL GAMES • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: [HTTP://WWW.SWAT4.COM/US/SITE.HTML](http://www.swat4.com/us/site.html)



# STETCHKOV SYNDICATE

## Cu mafia rusă nu-i de glumă!

**CU RĂBDAREA TRECI MAREA, SPUNE** un proverb de pe meleagurile noastre și exprimă perfect esența acestui add-on al unuia dintre cele mai bune shootere tactice realizate în ultimii ani. The Stetchkov Syndicate vine în întâmpinarea tuturor cerințelor fanilor seriei și păstrează în același timp acel nivel de realism care să te facă să te simți ca un membru al unei echipe speciale de intervenții.

În primul rând, accentul este pus în continuare pe salvarea vieților, nu pe omorât tot ce mișcă. Și chiar dacă uneori se mai întâmplă să trageți într-un coechipier (diferențele de echipament sunt cam neclare la început), este de preferat să puneți în cătușe elastice atât inamicii, cât și ostacii pentru a înregistra un punctaj cât mai mare. Pe linia liniștirii fanilor, cele șapte misiuni single player sunt acum legate într-o poveste ce urmărește acțiunile din ce în ce mai violente ale unui clan mafiot rusesc. Deși scurtă, campania single player deblochează arme (o mitralieră ușoară, un Colt, un lansator de grenade și un stun gun cu rază de acțiune mai mare decât Taser-ul din original) și alte tipuri de echipament (indicatoare luminoase pentru a

marca locurile deja "curățate" de prezențe periculoase, ochelari cu infraroșu, mască de gaze). În plus, acum puteți da ordine și comanda momentul executării lor, ca în Rainbow Six, iar cei patru coechipieri pot fi dirijați în două echipe; lucru util de altfel în cazul camerelor cu mai multe uși, unde puteți planui un atac-surpriză, dar și AI-ul vă poate lua pe nepregătite.

AI-ul a dezvoltat o componentă agresivă mult mai evidentă; este capabil să fugă sau să năvălească prin surprindere într-o cameră, poate utiliza arme ascunse sau lăsate pe jos și nu se lasă așa ușor capturat. Pentru a-i calma există armele nonletale, plus posibilitatea de a le da câțiva pumni chiar și ostacilor recalcitranți. Misiunile nu sunt deloc ușoare și a fost păstrat sistemul fără salvări, astfel că s-ar putea să fie frustrant să reluați de mai multe ori întreg nivelul. Și nu se poate spune că după două-trei reluări știți exact unde sunt suspexii sau ostacii, pentru că punctele de respawn sunt mereu altele. Și AI-ul camarazilor se comportă excelent, ba chiar cred că este printre cel mai bine dezvoltate componente artificiale într-un joc de acest gen; mai există și rare

momente când vor ignora un ordin sau nu pot trece unul de altul, dar nimic foarte grav.

Dacă scurtimea părții single player v-ar putea descuraja, componenta multiplayer mărită de la patru la 10 jucători abia așteaptă să fie testată. Un nou mod, Smash&Grab, pune față în față două echipe care trebuie să protejeze/recupereze o valiză într-un timp limitat. Important este însă în continuare modul cooperativ, atât pe hărțile din original, cât și pe cele noi; suportul VoIP face mult mai ușoară coordonarea echipei și au fost introduse multiple opțiuni pentru jocul online: sistem ladder, voturi pentru hărți și comandanți, banarea jucătorilor care nu se comportă civilizată, posibilitatea de a elimina armura pentru a mări viteza de deplasare.

Cât despre partea audiovizuală, The Stetchkov Syndicate arată la fel de bine ca și originalul, dar nici nu prea se chinuiește să adauge îmbunătățiri din acest punct de vedere. Modelele personajelor, cel puțin ale celor echipate de luptă, sunt detaliate, cu toate buzunarele și grenadele și încărcătoarele vizibile. Partea sonoră este destul de impresionantă, mai ales

momentele în care suspexii sau ostacii trebuie somați să se predea. Coloana sonoră marchează bine anumite momente, dar pare un pic mai puțin lucrată decât în original, însă nu deranjează în mod deosebit.

Cu un conținut nou bogat, campanie multiplayer cam prea scurtă, dar extrem de intensă și provocatoare din punct de vedere tactic, multiplayer îmbogățit și îmbunătățit, echipament nou și (inevitabil) ocazionale scăpări ale AI-ului și ale frame rate-ului în cazul schimburilor de focuri încinse, The Stetchkov Syndicate este un exemplu pentru cum ar trebui să fie realizat un add-on. Dacă v-a plăcut SWAT 4 sau aveți răbdarea necesară pentru shootere tactice în care cel mai periculos moment poate fi deschiderea unei uși, The Stetchkov Syndicate nu trebuie ratat.

Anda Drăgănuță



### VERDICT

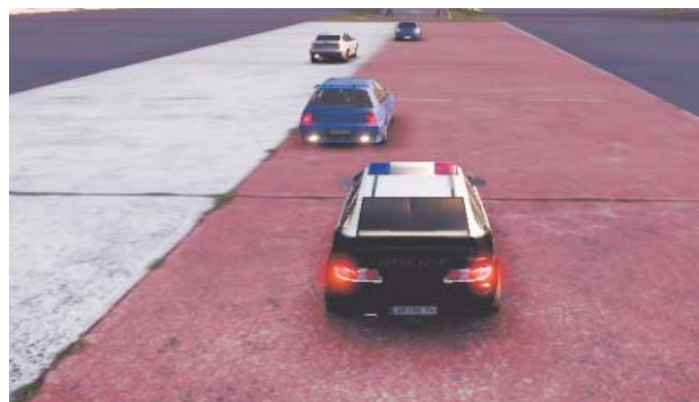
Cu un număr dublu de misiuni single player, ar fi ajuns și mai aproape de perfecțiune.

# 8.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-10 (LAN, ONLINE)



Spectaculos,  
dar neatractiv



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: MOON BYTE STUDIOS/REPLAY STUDIOS • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.ATARI.COM/CRASHDAY



# CRASHDAY



## A venit ziua distrugerii.

### POVESTEA REALIZĂRII JOCULUI

Crashday ar putea fi comparată cu o telenovelă. Inițial un proiect pornit de două persoane, Crashday a atras atenția prin grafica sa, foarte reușită în capturile de ecran promoționale, și prin promisiunea de a reinvia stilul de joc nebun caracteristic clasicului Stunts. Din păcate, Crashday, deși oferă cam tot ce a promis, și încă ceva pe lângă, nu reușește să se facă plăcut.

Pur și simplu jocul nu implică emoțional jucătorul aproape deloc. Campania single player constă în seturi succesive de întreceri, variind de la curse clasice și ajungând la confruntări armate între mașini sau spectacole de cascadorii. De asemenea, se pot achiziționa noi mașini sau upgrade-uri pentru bolidul curent, folosind banii câștigați în timpul curselor. Însă lipsește orice urmă de atașament între șofer și mașina lui. Acest sentiment este amplificat și de vocea total neinspirată pe care va trebui s-o ascultăm între cursele din modul carieră. Nu știu la ce fel de personaj

s-au gândit producătorii, însă vocea respectivă nu sună a nimic credibil: parcă ar fi un francez vorbind cu voce de negru american care și-a trăit toată viața în ghetou. Mai mult, aceste scurte momente irită și prin conținutul lor, mai tot timpul moralizator decât încurajant, așa cum ar fi trebuit să fie.

Trecând mai departe, ajungem la modul de control. Acesta nu este deloc potrivit unui astfel de joc, fiind oarecum greoi și lent; mașinile ar fi trebuit să răspundă mai bine la comenzi, să fie mai "agile". Crashday îți dă sentimentul că ai conduce un tractor, nu o mașină de curse. Tot la lucruri rele legate de control trecem și cele două arme disponibile: mitraliera și aruncătorul de rachete. Mitraliera beneficiază de o țintire automată ciudat de exactă uneori, pe când rachetele se duc unde vor ele. Deranjant și, în mare parte, inutil. Mai bine s-ar fi renunțat la introducerea acestor arme în favoarea unui măcel metalic pur, în stilul primului Carmageddon. La o privire atentă, observăm inferioritatea lui

Crashday în fața concurenților direcți cam la orice capitol: ca simulare efectivă FlatOut este mult mai bun, TrackMania îl depășește lejer când vine vorba de plăcerea generată de jocul single player, Interstate 76 făcea mult mai bine acum mulți ani ceea ce armele din Crashday nu prea fac, iar cascadoriile din Carmageddon încă nu au fost egalate de nici un joc pe PC (pe console mai există și Burnout).

Peisajul mai este salvat de grafica semireușită. De ce doar semi? Pentru că numai mașinile, fie neatînse, fie lovite în ultimul hal, arată într-adevăr bine. Decorul este realizat mai mult decât modest, neimpresionând la nici un capitol. Sistemul de deformare a mașinilor arată foarte bine, însă și alte titluri precum FlatOut stau foarte bine la acest capitol.

Efectele sonore nu ajută nici ele la nimic, ba, mai mult, strică. Sunetul motoarelor ambalate este agasant, amplificând senzația de joc de buget pe care o lasă până la urmă Crashday. Muzica mai scoate partea audio un pic la suprafață, tema principală fiind chiar reușită.

Ajungem și la editorul de trasee inclus și la utilitatea lui. Nu văd de ce aș vrea să-mi creez noi circuite pentru un joc care nu mă atrage în nici un fel. La TrackMania, era acea bucurie pe care am mai simțit-o pe vremuri, când circuitele "home-made" de mașinuțe erau principala preocupare. La Crashday, nimic, zero feeling. Totuși, și acest editor are utilitatea lui: noi curse pentru multiplayer. Pentru că, în multiplayer, Crashday, deși nu putem zice că este alt joc, începe să devină atrăgător. Însă cu o floare nu se face primăvară, și, din păcate pentru Crashday, există în acest moment o serie întreagă de jocuri cu mașini mai bune decât acesta.

Cosmin Aionită

**VERDICT**

Lipsit de feeling și inferior la mai toate capitolele celorlalte titluri de gen de pe piață.

6

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 512MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-8 (LAN, ONLINE)



ToCA Race Driver 3  
35 de jocuri  
într-unul singur



PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: CODEMASTERS • PUBLISHER: CODEMASTERS • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3



# TOCA RACE DRIVER 3

## Simulare pe pâine

ÎN ULTIMA VREME AM ASISTAT LA "arcadizarea" excesivă a aproape tuturor titlurilor care tratau într-un fel sau altul întrecerile (sportive sau nu) de mașini. Seria Need for Speed, altădată fanionul jocurilor cu mașini pe PC, a trecut încet-încet de la simularea serioasă (NFS Porsche 2000) la arcade-ul accesibil oricui (Underground sau Most Wanted), iar simulatoarele cu greutate (seria Grand Prix, spre exemplu) au încetat să mai apară. În aceste condiții, am fost foarte plăcut surprins de apariția pe piață a ultimei creații Codemasters, ToCA Race Driver 3.

Din start, cele 70 de mașini și cele 80 de trasee licențiate pe care ToCA Race Driver 3 le are "sub capotă" dau de înțeles că nu avem de-a face cu un simplu joc cu mașini. Producătorii au mers și mai departe, oferind o paletă de nu mai puțin de 35 de discipline total diferite ale sportului cu motor în care orice amator de simulatoare își poate testa talentul. La prima vedere, aceste numere par îngrijorătoare: oare este posibil ca toate disciplinele, toate tipurile de mașini, toate traseele să fie abordate/realizate cu aceeași atenție pentru detaliu? Răspunsul, surprinzător poate pentru mulți, este un DA hotărât. Absolut toate

modurile de joc au fost realizate cu grijă, fiecare mașină răspunde diferit la comenzi față de cele din altă clasă, totul este aproape perfect. Nu am cuvinte să redau umirea care m-a cuprins când am văzut câte discipline auto am parcurs în doar 10% din unul dintre cele două moduri de tip carieră disponibile în joc: GT light, raliuri, curse de buggy-uri, curse monomarcă, curse de "muscle car"-uri americane... Producătorii au abandonat un pic stilul de joc cu mașini bazat pe poveste, așa cum a fost în primele două titluri ale seriei, în favoarea unei abordări foarte realiste, adresate în principal iubitorilor de cai putere. Nu lipsesc nici secvențele cinematice, în care mecanicul cu accent scoțian îi va îndruma pașii în lumea motorsportului tânărului nostru alter-ego, însă acestea sunt introduse mai mult pentru a crea atmosferă. Am scris ceva mai sus că jocul pune la dispoziție două moduri-carieră

diferite ca abordare. Primul, World Tour, va pune jucătorii în fața a 32 de "trepte"



care trebuie urcate pentru a deveni un pilot de curse adevărat. Fiecare dintre acestea va consta în parcurgerea unui minicampionat dintr-o disciplină aleasă dintre două sau mai multe opțiuni. Astfel, dacă ținerea sub control a unei mașini de raliu este prea grea pentru unii, aceștia vor putea totuși să avanseze alegând să concureze într-o cursă cu mașini clasice americane. În acest fel, se diminuează șansele ca cineva să se "blocheze" și să nu ducă jocul până la sfârșit. Al doilea mod-carieră propune alegerea unei discipline clare și concurența prin toate etapele acesteia. Calificările vor fi exact ca cele din realitate, fie limitate de timp, fie de numărul de ture. Completarea cu succes a celor două tipuri de joc-carieră va debloca anumite discipline pentru celelalte moduri de întrecere: simulation modes (single race sau time trial) sau multiplayer. Unii norocoși, cu destul timp la dispoziție, pot ajunge chiar să concureze în Formula 1 pentru echipa Williams (virtual, desigur).

Singurul lucru pe care îl pot reproșa acestui joc este relativa monotonia a graficii. Nu mă înțelegeți greșit, mașinile arată foarte bine, se deformează foarte spectaculos atunci când sunt lovite,

însă decorul este un pic cam static. Nu este un mare neajuns, pentru că, în scurt timp, un pasionat se va concentra mai mult pe condusul mașinii și mai puțin pe admiratul peisajului, dar poate îndepărta la prima vedere eventualii interesați.

Controlul este realizat excelent, însă, personal, am preferat să joc cu ajutorul unui controller analogic (în cazul meu, un gamepad cu doua ministick-uri). Dacă beneficiați și de un dispozitiv cu suport de force feedback, lucrurile stau și mai bine. Tot la lucruri bune trecem și modul multiplayer split screen, unde doi jucători se pot întrece folosind un singur computer.

Toți cei care s-au săturat de neoare multicolore sau mașini indestructibile și care tânjesc după un simulator adevărat să facă o oprire la "boxele" celor de la Codemasters! Nu vor regreta.

Cosmin Aioniță

	<b>VERDICT</b>
Toate cele 35 de discipline au fost tratate cu aceeași atenție. Un simulator excelent!	<b>9</b>

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 512MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-12 (LAN, ONLINE, ACELAȘI SISTEM)



Un joc ambițios, care reușește destul de multe din ceea ce și-a propus

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: DEEP RED • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.DEEPRED.CO.UK



# TYCOON CITY: NEW YORK

## Cum să construiești Statuia Libertății

DEEP RED, PRODUCĂTORII JOCULUI aici de față, sunt poate cei mai recomandați să realizeze un tycoon, ținând cont de experiența lor alcătuită aproape complet din acest gen de titluri. Iar Tycoon City: New York este o revigorare binevenită a genului tycoon, cu momentele sale simpatice, dar și cu o zonă gri în care intervin repetitivitatea și lipsa de antren.

În două moduri de joc, Build New York și Sandbox, jucătorul este pus în fața a numeroase opțiuni de construcții, upgrade-uri, lanțuri de afaceri, cartiere generale și tot felul de misiuni speciale care oferă bonusuri. Primul mod este un fel de campanie, în care începeți "de jos", în Greenwich Village, și înaintați treptat prin cele 12 cartiere din joc, în încercarea de a urca pe primul loc în topul magnatilor. Cum se face chestia asta? În nici un caz nu primiți moșteniri de la mătuși bogate... Va trebui să construiți magazine, apartamente, case, să plantați copaci, să decorați



ferestrele magazinelor cu flori agățătoare și banii or să vină singuri după aceea. De fapt, totul este o problemă de plasare a clădirii corecte în locul corect, în funcție de nevoile și dorințele locuitorilor respectivei zone. Aici sistemul de management își cam arată colții, pentru că este destul de greu să discerne eventuale nevoi individuale. Locuitorii din două clădiri lipite una de alta pot avea nevoi fundamentale diferite, deși se presupune că și unii, și alții au nevoie de mâncare și băutură, de exemplu.

Există și unele misiuni speciale, care sunt premiate cu bonusuri: puncte de upgrade pentru clădiri și puncte de "landmarks", clădiri faimoase din New York ce pot fi construite numai în anumite zone și reprezintă situri de interes turistic cu profit ridicat. Odată dezvoltat un lanț de magazine, puteți construi un cartier general care va aduce profituri și mai mari și va crește în înălțime în timp, intrând în topul celor mai înalte clădiri din oraș.

Toate bune și frumoase,

este simpatice să vezi cum crește și se dezvoltă un oraș. Dar... parcă lipsește ceva, acel sentiment al adevăratei competiții, ca în Monopoly Tycoon, de exemplu. Nu sunteți în primejdie să pierdeți aproape niciodată, problemele se traduc doar în faptul că sunteți pe locul opt și nu pe locul doi față de alți magnați. Dacă aveți o zonă cu magazine, AI-ul va construi locuințe acolo, în nici un caz nu există senzația aceea de afacere dură, în care știrea zilei la televizor este că principalul rival s-a aruncat de la ultimul etaj al apartamentului său de lux pentru că l-ați adus la faliment. Tycoon City: New York este un joc pașnic, recompensele vin din construcțiile în sine, nu neapărat din depășirea rivalilor într-o îmbogățire. Plus că succesul magazinului meu de antichități alăturat unuia similar al competiției ține de câți copăcei, firme, neoane și bănci are, nu de trioul calitate-cantitate-preț, ca în viața reală. Prețurile sunt fixe, cantitatea nu contează, iar diferența o face distribuitorul de fluturașe de la intrare sau copacul de pe acoperiș.

Nimic de zis, New York-ul este un oraș frumos. Măcar în joc. Detaliul a fost realizat cu atenție, deși la prima vedere se poate spune că toate

clădirile seamănă între ele. În funcție de zonă, stilurile arhitecturale se schimbă, la fel și tipul de oameni, și nevoile și interesele lor. Muzica este și ea bine realizată, la fel și ocazionalele secvențe cinematice care atenționează asupra unor misiuni sau a unor realizări deosebite.

Dincolo de numeroasele opțiuni folosite și de o oarecare dependență pe care o creează (de altfel ca majoritatea jocurilor de acest gen), Tycoon City: New York suferă de lipsă de competiție. De lipsa unei provocări reale, nu sunt incluși acei rechini ai afacerilor care să te facă bucăți, așa cum am văzut prin filme sau poate știm din experiență. Un joc cuminte, pașnic, care reface poate mai frumos, mai curat și mai altruist orașul care nu doarme niciodată, dar ar fi avut nevoie și de un fior mai puternic de acțiune.

Anda Drăgănuță

**VERDICT**

Amuzant să reconstruiești New York-ul, dar lipsește sentimentul provocării.

7

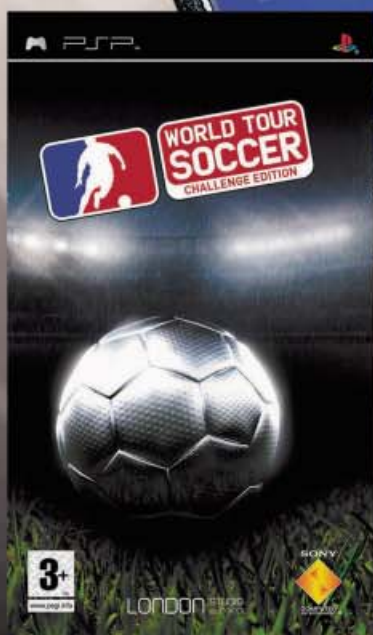
SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.8GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1

pasiune • echipă • victorie • talent



viteză • control • nitro • asfalt

PlayStation®Portable



### Consola PSP + World Tour Soccer

la doar 1199 RON (TVA inclus)

### Consola PSP + Ridge Racer

la doar 1199 RON (TVA inclus)



Promotie în limita stocului disponibil

We Love Katamari



Unele lucruri se pot întâmpla numai în Japonia, iar We Love Katamari este un astfel de lucru.

PREȚ: 41.9€ • PRODUCĂTOR: NAMCO • PUBLISHER: NAMCO • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: HTTP://KATAMARI.NAMCO.COM



# WE LOVE KATAMARI

## Un mod mai puțin obișnuit de a lupta pentru salvarea universului

**POATE CĂ JAPONIA NU ESTE ATÂT** de stranie și de neînțeles cum pare în filme, dar, în orice caz, este o țară excentrică. Este greu să te uiți la un joc așa cum este We Love Katamari și să nu devii convins în doar câteva secunde că este produs în Japonia, pentru că, fără nici o îndoială, acesta este genul de joc care ar putea să apară doar acolo. Este un joc ciudat. Dacă undeva în univers ar exista o planetă ca cele din desenele copiilor de grădiniță, în care o mulțime de oameni își dau mâna într-o horă frățească printre flori, copaci și fluturi viu colorați, acesta ar fi genul de joc care s-ar juca acolo. Este un joc pentru o lume mai simplă, mai naivă și mai relaxată.

Poate acesta este și motivul pentru care cei de la Namco nu au găsit de cuviință să lanseze Katamari Damacy, predecesorul lui We Love

Katamari, în Europa. Nu părea genul de joc care să fie apreciat pe continentul nostru, ba existau dubii că se va bucura de o foarte mare popularitate chiar și în Japonia. Inițial nici nu se punea problema unei continuări, dar, după ce Katamari Damacy a devenit un adevărat fenomen cultural, insistențele fanilor (și ale celor de la Namco, care l-au amenințat pe creatorul jocului că vor face partea a doua cu sau fără el) au avut câștig de cauză.

De altfel, intriga din noul joc prezintă fără dubii motivele pentru care a fost el realizat. Dacă în prima parte premisa spunea că Regele Universului a distrus din greșeală toate stelele de pe cer și i-a cerut fiului său să îi confecționeze altele cu ajutorul unor bile lipicioase numite katamari, învârtindu-le pe acestea pentru a lipi de ele cât mai multe obiecte și a le mări astfel considerabil diametrul, noua premisă face încă un pas spre absurd: Regele a devenit atât de popular pe Pământ după isprăvile de data trecută încât întreaga planetă este plină de fani ai săi, care-i

prezintă tot felul de cerințe ciudate și cărora nu le poate rezista, pentru că este foarte sensibil la complimente (munca totuși nu o face nici acum el, ci Prințul sau unul dintre verii acestuia).

Jocul în sine este foarte simplu. Personajul este trimis într-un nivel cu un katamari de o anumită dimensiune și primește o sarcină simplă, cum ar fi să lipească un anumit număr de obiecte de el sau să îl crească la o anumită dimensiune. Katamari-ul se controlează mai greu decât pare la prima vedere, pentru că, deși arată ca o bilă, are fizica unui tanc. Apăsând amândouă stick-urile într-o direcție, jucătorul deplasează katamari-ul în acea direcție, în timp ce, apăsând unul singur sau pe amândouă în direcții opuse, rotește katamari-ul în jurul axei sale. Nivelurile variază spectaculos, de la interiorul unei case la o grădină zoologică, un parc în care este folosit un luptător de sumo pe post de katamari (pentru a-l îngrășa) și chiar până la întreg universul, unde jucătorul trebuie să strângă toate katamari-urile realizate înainte și transformate în stele, pentru a obține unul suficient de mare încât să înghită Soarele.

În ton cu stilul nonconformist al jocului, meniul

este o lume în sine, prin care vă puteți plimba și accesa diverse obiecte sau niveluri. Există și multiplayer, atât cooperativ, cât și adversativ, dar primul este absolut bizar, cerându-le celor doi jucători să se sincronizeze pentru a controla un singur katamari, iar cel de-al doilea suferă din cauza perspectivei proaste oferite de split-screen. Este păcat, pentru că altfel We Love Katamari este un joc excelent pentru a atrage prieteni mai puțin pricepuți în ale jocurilor, pentru că este făcut mai curând pentru a relaxa decât pentru a crea tensiune. Este, dacă vreți, echivalentul în lumea jocurilor video al golfului din lumea sportului sau al Enyei din lumea muzicii.

Bogdan Bridinel

	<b>VERDICT</b>
Fratele mai mic și neastâmpărat din marea familie a jocurilor. Imperfect, dar în același timp adorabil.	<b>8</b>



SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • NUMĂR JUCĂTORI: 1-2 (ACELAȘI SISTEM)



# ATV OFFROAD FURY BLAZIN' TRAILS

ATV-URILE EXERCITĂ O CIUDATĂ fascinație asupra pasionaților de sporturi cu motor, probabil pentru că se iese de pe șosea și se intră pe circuite pline de praf și noroi. ATV Offroad Fury Blazin' Trails încearcă să transmită pe PSP nebulia curselor offroad, doar că

nepotrivirile de caracter între joc și

consolă sunt cam mari. În primul rând, pentru că tipul de control al mașinii

nu este adaptat cum trebuie nici pentru butoane, nici pentru micul analog stick. Plus că fizica jocului este cel puțin bizară, iar cascadoriile sunt o problemă de noroc și nu țin de abilitatea jucătorului.

Jocul oferă puncte pentru salturi spectaculoase, dar în modul competitiv trebuie câștigate și cursele. Așa că alegeți: ori ieșiți pe primul loc, ori cascadorii! Sistemul de control este prea greoi gândit pentru butoanele foarte apropiate de pe PSP și de cele mai multe ori o încercare de salt se termină cu șoferul aruncat pe undeva prin decor.



Există evident multiplayer, asta cu condiția să reușiți să vă conectați, și chiar este plăcut să dai de oameni la fel de împiedicați în controale, care își exprimă foarte colorat sentimentele la adresa raportului preț-calitate. Chiar și din punct de vedere grafic ATV Offroad Fury Blazin' Trails stă mai prost decât titlurile pe care le-am văzut până acum; modelele șoferilor (femeie sau bărbat) sunt generice, la fel și decorurile sunt lipsite de

adâncime. Iar coloana sonoră... S-ar putea să aveți majore dificultăți de identificare, pentru că 90% din timp este acoperită de sunetul scos de motorul ATV-ului. Mare pierdere nu este însă, fiind vorba de niște melodii licențiate cu pretenție de a oferi antren. Ideal ar fi să așteptați un alt simulator de curse offroad sau încercați ATV pe PlayStation 2, unde jocul se comportă mult mai bine.

Anda Drăgănuță

PREȚ: 39.9€  
 PRODUCĂTOR: CLIMAX  
 PUBLISHER: CODEMASTERS  
 DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION  
 WEB: HTTP://US.PLAYSTATION.COM



## VERDICT

Nici cal, nici măgar, o portare nereușită.

6



ACUM MULȚI ANI, JUCĂRIILE numite Tamagotchi creau o adevărată nebulie în întreaga lume. Plecând de la această idee, Nintendogs face conceptul mai prietenos, pentru că animaluțul avut



în grijă nu mai moare dacă este neglijat, ci doar fuge de acasă pentru o vreme. În rest, Nintendogs este tot ceea ce un doritor de câine (care nu vrea să iasă la 5 dimineața la plimbare, nici să curețe părul din

# NINTENDOGS

NINTENDO DS

casă sau să asculte lătrături în miez de noapte) ar vrea: multe rase canine, de diferite mărimi și personalități, o gamă largă de accesorii și posibilitatea de a câștiga bani în trei tipuri de concursuri (cu un antrenament prealabil al cătelului, evident).

Nintendogs este genul de joc de care te plictisești repede, dar revii la el măcar un sfert de oră în fiecare zi. Și totul pentru plăcerea de a hrăni cățelul, de a-l spăla, plimba și de a-l mângâia cu stylus-ul și de a te juca cu el cu discul sau cu mingea de tenis. Controlul este perfect adaptat micului creion utilizat pe touchscreen, iar cățelul poate învăța roștile de jucător în microfon. Ceea ce poate fi cam jenant în public dacă ai depășit vârsta inocenței. Grafica reproduce cu o atenție extraordinară întreg comportamentul canin. Pe măsură ce jucați, veți

debloca alte rase de câini; sau, dacă pare prea complicat, există posibilitatea de conectare wireless în Bark Mode pentru a identifica alți posesori de joc, cu care se poate face schimb de câini și accesorii.

În afară de oferta largă de opțiuni, Nintendogs stă mai prost în ceea ce privește sunetul, mai ales în cazul replicilor comentariilor de la concursuri, mereu aceleași și imposibil de sărit peste ele. Cățeii lătră însă realist, veți face clar diferența între un ciobănesc german și un chihuahua.

Nintendogs este genul de joc care stârnește curiozitatea la început, dar nu ține interesul treaz foarte mult. În porții mici însă, este o adevărată plăcere să vezi din când în când ce mai face patrupedul lătrător și să ieși la o plimbare virtuală.

Anda Drăgănuță

PREȚ: 37.5€  
 PRODUCĂTOR: NINTENDO  
 PUBLISHER: NINTENDO  
 DISTRIBUITOR: TNT GAMES  
 WEB: WWW.NINTENDOGS.COM



## VERDICT

Ca și drogul, merge luat zilnic în doze mici.

8.5

# BLOGOVIZIUNEA

## ®Sau banalul ridicat la rang de artă

De mai mult de un an de zile nu prea mă mai uit la televizor. Poate doar la pauzele de reclame, din când în când. Calculatorul a înghițit de mult timpul pe care înainte îl pierdeam în fața "micului ecran" și, fie că mă joc sau lucrez, că mă uit la filme și seriale sau citesc știri, nu pot spune că am simțit vreodată regrete că am spus la revedere televizorului. Ba chiar din contră, în rarele ocazii când ajung undeva unde un calculator nu este disponibil și lumea online nu poate fi accesată, descopăr vexat cât de jalnic și îngust este universul din tubul catodic și mă gândesc cu uimire cum a putut să mi se pară vreodată privitul la televizor o opțiune interesantă pentru petrecerea timpului liber.

Dar să nu divaghez, nu despre asta vroiam să vorbesc. Legătura cu televiziunea este că am observat cum, sufocate de Internet, mediile de comunicare mai vechi (presa scrisă, radioul, televiziunea) s-au furișat încet-încet online, s-au transformat de voie, de nevoie, s-au adaptat la o nouă "platformă", dacă se poate spune așa.

Această transformare a dat naștere unei pleiade de hibridi care de care mai dubioși, în jurul cărora s-au creat inevitabil tot felul de trenduri. Unul dintre aceștia este blogul, un animal ciudat, pe care nici nu îl voi mai articula cu cratimă pentru că ar merita pe bună dreptate să intre în DEX la cât de des este pomenit numele lui online. Este adevărat că fenomenul de blogging nu are în România amploarea pe care o are în Statele Unite sau în alte țări "civilizate", dar cu toate acestea a atins proporții care, mie cel puțin, mi se par îngrijorătoare.

Nu are rost să vă explic ce este blogul, pentru că dacă vă încadrați în publicul XtremPC ar trebui să vă fi împiedicat măcar o dată de acest termen în paginile ei.

Mă voi mulțumi doar să explic că această formă de comunicare este pentru mine un hibrid între presa scrisă și televiziune, o mutație bizară care îmi provoacă repulsie și curiozitate în același timp, ca un documentar despre nașterea prin cezariană de pe Discovery Channel.

Sigur că Internetul merită lăudat pentru că este un mediu de comunicare ce permite fiecărui individ să-și exprime părerea. Dar uneori, după ce citesc câteva blog-uri, nu mai sunt atât de sigur că oricine ar trebui să aibă dreptul la voce pe Internet. Sigur, unii ar putea spune că nu mă obligă nimeni să citesc

dacă nu îmi place. Dar, la fel ca în cazul televiziunii, unde apăsând la întâmplare pe butoanele telecomenzii se întâmplă să dai peste Andreea Marin făcând pensionari să plângă, sau peste Dan Negru făcând maneliști să schelălăie, sau peste o emisiune educativă despre homosexualitate, sau peste un documentar despre baștinașii din Amazonia centrală care le cos nevastelor organele sexuale, la fel se întâmplă și cu blog-urile, de care te poți împiedica din întâmplare navigând din link în link pe Internet. Sunt pe același cablu, dacă îmi dați voie să folosesc o analogie, și este greu să le eviți. Și după ce le-ai văzut o dată, chiar dacă fenomenul îți repugnă, le vizitezi din nou, dintr-o curiozitate bolnăvicioasă, perversă chiar. Speri că, păstrând paralele cu televiziunea, la un moment dat vor da și o emisiune bună. Blogging-ul este noua televiziune, o adunătură de mici Dan Diaconescu, fiecare în garsoniera lui, care transmit în eter de pe calculatorul lor prăpădit emisiuni de tot felul: avem reality show-uri, telenovele, programe de divertisment, comentarii sportive și politice, știri, caleidoscop/magazin, teleshopping și toate astea la un loc. Fiecare blogoviziune are publicul ei, pentru că, orice s-ar zice, chiar și la OTV se uită cineva. Se fac chiar și gale cu premii, ca balul TV Mania, evenimente "mondene" ceva mai informale decât penibilismele de la televiziune, dar oricum jenante (conceptual vorbind, n-am avut plăcerea dubioasă de a participa, firește).

Un soi de clică anostă în care personaje de factură kitsch se bat pe spate și se congratulează că fac parte din "blogosferă", acest univers de plastic și biți în care sunt toți conectați prin link-uri și mentalitate.

Despre ce mentalitate este vorba? Mentalitatea de vitrină, via cartierul roșu din Amsterdam, de idei și opinii dezgolate care te îmbie să le citești, să te prefaci că îți pasă.

Culmea comunicării este să le oferi și un feedback autorilor, care se vor bucura să știe că se adresează cuiva, că nu vorbesc în gol, că există cineva care îi ascultă. Dar a le oferi satisfacție înseamnă să intri într-un cerc vicios, care culminează cu lansarea propriului blog, unde înșirați ca pe un pomelnic sunt cei care te-au inițiat în tainele blogging-ului.

Este o molimă bizară, un soi de SIDA comunicațională care se transmite prin contacte online și prin schimb de link-uri. Sau poate termenul de cancer ar fi mai potrivit, un

fel de metacancer conceptual, care adaugă o mulțime de content online, doar că este un content inutil, disruptiv și dizagreabil.

Este amuzant cum, într-un protest la adresa unui articol despre "fenomenul blogging" din România, un blogger (sau mai precis o bloggerită) vine cu un argument curios: "În proporție de 65%, pe orice media, suntem intoxicați cu informație de umplutură, care nu ne folosește la nimic și care nu ne-a interesat". Iată o definiție interesantă a "fenomenului blogging" oferită involuntar chiar de către unul dintre promotori. Doar că așa mai adăuga vreo douăzeci de procente la cifra de mai sus.

Cutare are un complex, este prea slabă. Sau a avut, acum s-a împăcat cu asta. Nu-i așa că vrei să știi ce și-a cumpărat din Franța?

Cutare 2 este deranjată de atitudinea unui invitat la emisiunea lui Dan Diaconescu de pe OTV (apropo, mai este și altceva pe OTV?).

Cutare 3 ne spune cât de mult nu i-a plăcut filmul X.

Cutare 4 ne spune cum a fost la meci.

Cutare 5 îi scrie prietenului suedez.

Cutare 6 ne spune că îi place iarna.

Cutare 7 ne spune....

Cutare 8....

Blogoviziunea, banalul ridicat la rang de artă, după cum ziceam. Se transmite pe Internet, 24 de ore din 24, și are șanse să rămână acolo pentru posteritate. Măcar emisiunile de la televizor sunt pasagere, le-ai uitat și nu prea sunt șanse să le vezi în reluare.

Voi încheia cu un citat dintr-un blog care are avantajul că este amuzant (nu vă spun care este, găsiți-l și singuri!).

"Ce-au mai inventat și ăștia acum, un briceag cu MP3 player! Îmi și inchipui când vine clientul cu el în service, că nu îi mai merge să asculte muzică. Îl trimit la plimbare imediat: "Să vii când nu mai taie lama, bă!"

Dar dacă nu se lasă dus? Ai un client furios, care are un cuțit. Pe unde scoți cămașa?

Acest mic citat servește și drept morală întregii povești. Dacă nu înțelegeți, nu vă deranjați să îmi trimiteți misive electronice sau de altă natură. Țineți minte că rubrica asta se numește Blackview și... țineți aproape! Sau ceva de genul.

 **ALTEC LANSING®**

*Just listen to this!*

**VS4121**

**Sunetul performanței!**

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





Are you searching  
for mobility?

**Your everywhere  
mobile office!**

### Desktop Replacement

Mobile Intel® Pentium® 4 processor  
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

**RHS**  
Your IT Supplier

Str. Plugarilor nr. 10-14, Sector 4, Bucuresti  
Tel.: 021 331 00 67, Fax: 021 331 00 51  
e-mail: sales@rhs.ro, web: www.rhs.ro