



# trempc

CD

hardware \* software \* internet \* jocuri

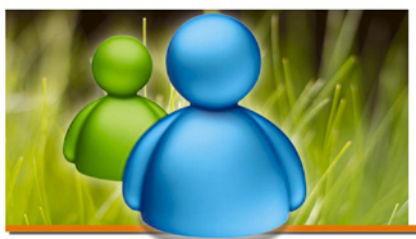
## TEST DE PLĂCI VIDEO

■ NOUL VAL PCI EXPRESS



## LIVE MESSENGER

■ BETA CU GREUTATE



## ARTILERIA GREA

■ ȘOARECI CAMPIONI



## TES IV: OBLIVION

■ UITAREA DUCE ÎN IAD



# NOUA GENERAȚIE DE UNITĂȚI OPTICE

## INSCRIȚIONAȚI UN DVD ÎN 5 MINUTE



**UMFLĂ POTUL!**  
**GECLUBE**  
10x HM1 300 G2 256

**UMFLĂ POTUL!**  
NOTEBOOK DISCOVERY GPN 116  
MEMORY DRIVE 2GB  
SURSA DELTA DPS-300PB-2C  
CARCASĂ YY-5603  
COTTON

~~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



# MERITĂ SĂ-L DESCOPERI SINGUR! ACUM, LA UN PREȚ SURPRINZĂTOR!



de la **549\* €** | HP COMPAQ nx6110

- Procesor Intel® Celeron® M 370
  - Frecvență procesor 1,50 GHz
  - 1 MB L2 Cache
- Free DOS
- Memorie: 256 MB
- Hard disk 40 GB
- Unitate optică DVD+/-RW Dual
- Display LCD 15" XGA
- Baterie 6-cell (până la 4,5 ore autonomie\*\*)
- HP Mobile Data Protection System
- HP Spill Resistant Keyboard
- Greutate 2,75 kg\*\*\*
- Garanție 1 an
- Geantă notebook inclusă\*

Recunoaște! Abia aștepti să vezi ce poate...

Noul HP Compaq nx6110, dotat cu Intel® Celeron® M Processor te provoacă să-l descoperi. Îți va fi imposibil să-i rezisti: e foarte comod să-l porți cu tine oriunde datorită design-ului excepțional, subțire și ușor și datorită autonomiei și protecției datelor pe care HP ți le oferă. Și, argumentul de bază, HP Compaq nx6110 îți oferă un preț incredibil pentru un notebook din categoria lui - acum și cu geantă de notebook\*. HP Compaq nx6110 - răspunde provocării!

EXPERTIZĂ > TEHNOLOGIE INOVATOARE > SERVICII INTELIGENTE

**scop**<sup>®</sup>  
COMPUTERS

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

**hp**<sup>®</sup>  
invent



OFERTĂ DISPONIBILĂ ÎN URMĂTOARELE LANȚURI DE MAGAZINE DIN BUCUREȘTI ȘI DIN ȚARĂ: BEST/DIVERTA, ULTRA PRO, DEPOZITUL DE CALCULATOARE, CG&GC, SELGROS ȘI DOMO.

\* ofertă limitată, valabilă în limita stocului disponibil la parteneri. Prețul este orientativ și nu include TVA, pentru detalii contactați partenerii autorizați HP din țară.  
\*\* autonomia bateriei poate varia în funcție de configurația finală, caracteristicile și aplicațiile utilizate de fiecare client. \*\* greutatea poate varia în funcție de configurația finală.  
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Vliv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon and Xeon Inside sunt mărci înregistrate ale corporației Intel sau ale subsidiarelor acesteia în Statele Unite ale Americii și în alte țări. Microsoft și Windows sunt mărci înregistrate ale corporației Microsoft în Statele Unite ale Americii și/sau în alte țări.  
© 2005 Hewlett-Packard Development Company L.P. All Rights Reserved.



## 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 Galerii 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



Cu ceva ani în urmă, când Internetul abia pătrundea în țara noastră, iar cele câteva minute chinuite petrecute online te costau o mică avere pe factura telefonică, am zâmbit condescendent la afirmația unuia dintre profesorii mei că tarifele de conectare la Internet vor scădea dramatic pentru a dispărea cu totul la un moment dat. Am catalogat drept paranoică afirmația că Internetul este un instrument mult prea eficient pentru controlul maselor pentru a nu fi dăruit cu generozitate tuturor. După aproape un deceniu zâmbesc ceva mai strâmb, gândindu-mă câtă dreptate a avut. Și nu mă gândesc numai la conexiunea de bandă largă de care mă bucur acasă, la fel ca cei mai mulți dintre noi. Mai multe evenimente petrecute în ultimele luni m-au făcut să mă gândesc de două ori înainte de a asocia Internetul cu libertatea de exprimare sau cu accesul liber la

# Internetul, agent dublu

informație. Informația înseamnă putere, iar Internetul îți pune aproape orice informație la degetul mic. Perfect adevărat, dar ar fi o prostie să ne imaginăm că cel care se folosește de această informație ești doar tu. Cu siguranță, Shin Tao, jurnalistul chinez care a fost arestat pe baza informațiilor puse la dispoziția autorităților de către Yahoo!, nu va împărtăși această opinie. Vina lui a fost că, bazându-se tocmai pe puterea pe care ți-o dă Internetul, a trimis un e-mail care i-a căzut greu la stomac cenzurii chineze. Ca și sabia, Internetul este o armă puternică, singura problemă fiind că, spre deosebire de sabie, cu Internetul este mai puțin clar de care parte a mânerului te afli. Shin Tao a descoperit prea târziu eroarea, confundând butonul "Send mail" cu butonul "Send to Jail".

Adevărul este că, folosind zilnic e-mail-ul, motoarele de căutare, mesageria instantanee și alte servicii online, avem senzația că sistemul lucrează pentru noi. Puțini știu (sau nu le pasă) că Google știe despre tine mai multe decât Securitatea despre un

cetățean suspect: e-mail-urile trimise și primite (ca și mesajele instantanee, de altfel) sunt indexate, iar informațiile despre căutările online sau pe sistemul propriu (folosind Google Desktop) sunt stocate într-o bază de date. Simplul fapt că aceste informații sunt colectate nu reprezintă neapărat o problemă, mult mai îngrijorător este modul în care acestea sunt folosite. Google, ca și alte motoare de căutare ca AOL, MSN sau Yahoo!, este obiectul unei citații făcute de administrația americană prin care i se solicită accesul la rezultatele căutărilor pentru milioane de utilizatori. Ultima ispravă a americanilor este solicitarea pe care Fiscul (IRS) a făcut-o PayPal pentru dezvăluirea identității utilizatorilor de carduri care folosesc acest popular serviciu de transfer al banilor.

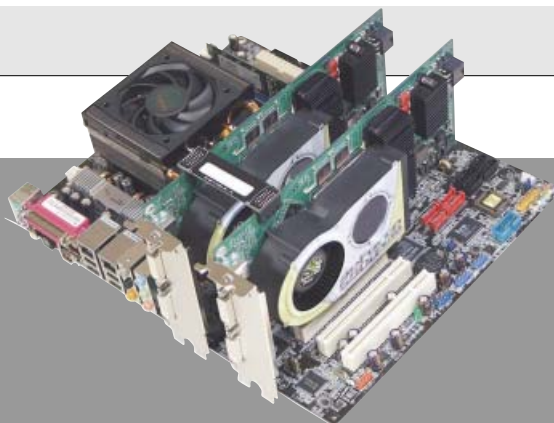
Cât de confidențiale sunt informațiile pe care le schimbăm folosind Internetul este greu de precizat într-o epocă în care confidențialitatea informațiilor este extrem de transparentă, fiind o problemă chiar și în cele mai avansate democrații.

*Cristian Agatie*



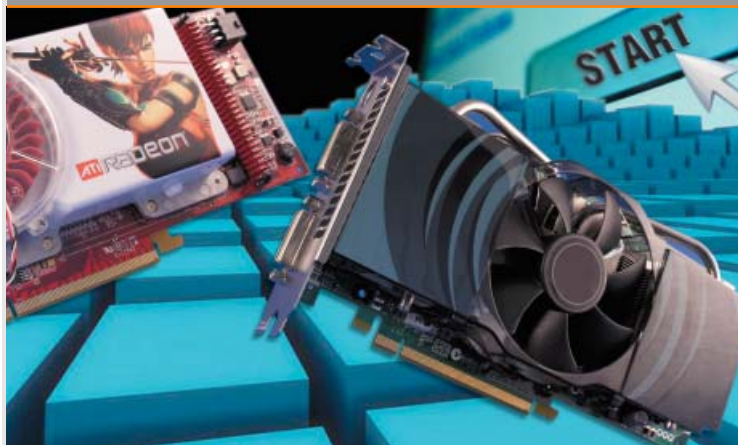
## NVIDIA SLI

**012** Havok și NVIDIA și-au unit forțele pentru a realiza primul GPU capabil să proceseze în hardware fizica obiectelor prin intermediul tehnologiei SLI.



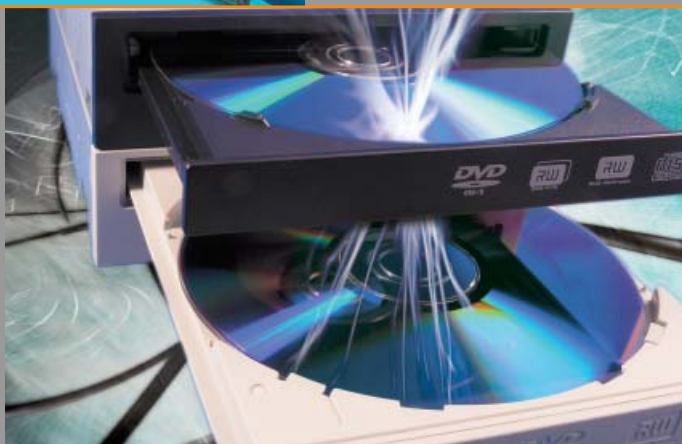
## Plăci video

**032** Eternii rivali ATI și NVIDIA urmează parcă modelul Gigi Becali, încercând să ofere, cu fiecare nouă generație de chip-uri grafice, doar o oaie în plus față de concurență.



## Unități optice la lucru

**046** Unitățile optice DVD Writer s-au aflat încă de la apariție într-o continuă dezvoltare, iar principala modificare de la o generație la alta a fost, în general, creșterea vitezelor de inscripționare.



## Windows Live Messenger

**086** Noul messenger al celor de la Microsoft nu aduce numai o schimbare de nume, ci și o serie de facilități menite să ademenească utilizatorii de Yahoo! Messenger o dată cu interoperabilitatea celor două rețele.



## Blazing Angels: Squadrons of WWII

**124** S-ar părea că studioul Ubisoft România s-a specializat în simuloare. Navale, ca excelentul Silent Hunter III, sau de zbor, ca Blazing Angels.



## MAI

## IT EXPRESS

- 008 Puncte de vedere
- 010 Bateriile cu viruși sunt mai performante
- 010 Un alt fel de VR
- 011 Hi-Fi pe calea undelor Bluetooth
- 011 LCoS, o tehnologie cu potențial
- 012 Configurații SLI: grafică-grafică și grafică-fizică
- 012 Desktop-ul Vaio L se reînnoiește
- 014 Cel mai mic TV tuner actual
- 014 Criptare hardware la nivel de CPU
- 016 Reportaj în România
- 018 Interviu Lenovo
- 020 Tehnotrend

## HARDWARE

- 024 Ultima oră
- 030 Evoluția harddisk-urilor
- 032 Plăci video
- 046 Unități optice la lucru
- 058 Artileria grea
- 060 Laborator
- 074 Hardmail
- 075 Topuri

## SOFTWARE &amp; COMUNICAȚII

- 079 Ultima oră
- 080 Filtre antispm
- 086 Windows Live Messenger
- 088 Laborator
- 096 Galerii Xtreme
- 098 Comunicații

## JOCURI

- 103 Ultima oră
- 104 Potențial irosit
- 108 They Hunger: Lost Souls
- 109 Medieval II: Total War
- 110 Heroes of Might and Magic V
- 112 Tomb Raider Legend
- 114 Act of War: High Treason
- 116 Tes IV: Oblivion
- 120 The Godfather
- 122 Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth
- 124 Blazing Angels: Squadrons of WWII
- 126 Red Orchestra: Ostfront 41-45
- 127 Scratches
- 128 Shadow of the Colossus
- 130 Blackview

# IT express



**Gabriel Mitran**

## Divertisment pe molecular

Mobilul a devenit un dispozitiv multimedia multifuncțional și multicapabil.

Telefonul mobil a devenit de ceva timp mai mult decât un simplu aparat la care putem să vorbim cu cei cunoscuți. Drumul către ceea ce numim noi astăzi smartphone a fost destul de lung. Îmi aduc cu greu aminte de primele modele de telefoane care nu știau de ceasul cu alarmă și nu aveau posibilitatea de a memora nici măcar un singur număr de telefon. Terminalul mobil din zilele noastre este un adevărat dispozitiv multimedia la care putem să ascultăm muzică, să vedem filme, să ne jucăm și cu care putem să navigăm pe Internet. Producătorii s-au orientat foarte bine către utilizatori și o bună perioadă de timp terminalele mobile au căpătat multe din facilitățile dorite de consumatori.

Deși este o joacă de copii, divertismentul mobil a devenit un adevărat fenomen în lumea telecomunicațiilor. Un studiu realizat de o firmă de cercetare relevă faptul că în 2005 75% din utilizatori au rulat jocuri pe telefoanele mobile. Actualmente, cele mai multe forme de divertisment mobil au la bază serviciul de mesaje scurte cunoscut și ca SMS. Majoritatea terminalelor compatibile cu divertismentul mobil recepționează logouri printr-un mesaj gen SMS, dar există și alte tehnologii precum WAP-ul, ce oferă acces la Internet asemănător dial-up-ului de acasă. Deși acum nu este apreciat la adevărata sa valoare, Internetul mobil este viitorul, iar momentul în care se vor adopta pe scară largă noile tehnologii precum standardele 2.5G și 3G va coincide cu o explozie a serviciilor de divertisment mobil.

Printre cele mai populare soluții de divertisment întâlnite la noi în țară se numără logourile, tonurile de apel și mesaje-imagini (tot ceea ce ajută la personalizarea telefonului mobil). Alte servicii mai mult sau mai puțin interesante sunt televotingul, bancurile prin SMS, urările predefinite de Paște și Crăciun și chiar anunțurile

matrimoniale. Transmiterea în direct a meciurilor de fotbal pe telefonul mobil este ultima soluție de "divertisment" adăugată de operatorii de telefonie mobilă locali. Dacă veniturile obținute de operatorii de telefonie din traficul de voce și-au mai pierdut din elan, atunci a crescut traficul de date. Jocurile aduc venituri în creștere, iar acest sector este din ce în ce mai important. Ca și în cazul aplicațiilor video destinate telefoanelor mobile, jocurile au fost privite la început ca un moft de care nu prea ai nevoie, de folos eventual în tren sau în metrou. Dar iată că acele minute petrecute pe telefonul mobil au ajuns să însemne la nivel mondial o piață de 1.7 miliarde de euro, piață ce se dezvoltă acum pe partea jocurilor multiplayer. Acestea există deja în țări ceva mai evolute decât țara noastră, un exemplu fiind SUA, unde se pot desfășura în mod multiplayer jocuri de gândire precum șahul.

Pentru că românului îi place să se joace, iar telefonul mobil este mereu aproape și poate fi folosit ca o consolă de jocuri, jocurile Java au invadat rețelele de File-Sharing și s-a trecut rapid către ceea ce numesc unii un război între telefonul mobil și PC-uri. Această idee de război între PC și telefonul mobil a luat amploare mai ales după ce, pentru citirea e-mail-ului sau conectarea la Internet nu mai era necesar un calculator sau un laptop. Personal cred că telefoanele mobile vor trebui să stea la coadă pentru că senzația oferită de o consolă de jocuri sau un laptop conectat la Internet nu poate fi egalată de nici un terminal mobil, acesta din urmă fiind o soluție temporară, deși rapidă și eficientă.

Producătorii de jocuri, studiourile de filme și companiile de Internet au idei complet diferite despre viitorul conținutului distribuit pe telefoanele mobile, dar toate sunt de acord cu faptul că telefonul mobil este următorul mediu major de difuzare a conținutului lor.

### Puncte de vedere

În contact cu cititorii

008

### Acumulatori Li-Ion

Bateriile cu viruși sunt mai performante

010

### POEMS

Un alt fel de VR

010



### Parrot Sound System

Hi-Fi pe calea undelor Bluetooth

011

### Liquid Crystal on Silicon

LiCoS, o tehnologie cu potențial

011

### NVIDIA SLI

Configurații SLI: grafică-grafică și grafică-fizică

012

### Sony Vaio L

Desktop-ul Vaio L se reinnoiește

012

### V-Gear MobiTV Global

Cel mai mic TV tuner actual

014

### IBM SecureBlue

Criptare hardware la nivel de CPU

014

### Reportaj în România

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

016

### Interviu

În dialog cu Lenovo despre notebook-uri și strategii de piață

018

### Tehnotrend

Tendințe în lumea tehnologiei

020

Prinde

# Fiecare Picătură

Imaginea nu va mai fi decalată.

Super **4** ms  
timp de răspuns



## Noua Serie F - AG Neovo

- Disponibil în 17" (F-417) și 19" (F-419)
- Timp de răspuns 4ms
- Ramă îngustă
- Flexibilitate în montare: pe birou, braț sau perete\*
- Culoare neagră

\* Brațul și kitul de montare pe perete se achiziționează separat.

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

SKIN MEDIA S.R.L. • STR. ALEKSANDR PUȘKIN 18 • BUCUREȘTI 1  
TEL: 021-316.82.00 • E-MAIL: CONTACT@SKIN.RO • WWW.SKIN.RO

A Different Class of Display

# PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

“Am observat că ați lansat o nouă ofertă, și anume abonamentul pe doi ani la prețul celui pe un an. O ofertă foarte tentantă, mai exact extrem de tentantă.”

## 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

## VERDE LA INFORMAȚIA IT&C

Așa cum spunea și cititorul nostru Radu Murzea, oferta de abonament este, într-adevăr, tentantă. Dar nu la fel de tentantă ca surpriza pe care XtremPC le-a pregătit-o cititorilor săi luna aceasta. Încercăm să le oferim acestora exact ceea ce le trebuie, fără să-i punem să plătească inutil pentru ceea ce nu-i interesează. Și cum foarte mulți și-au

manifestat dorința de a avea o revistă fără CD (urmarea firească a dotării cu o legătură decentă la Internet), am analizat propunerea și acum vă facem o ofertă pe care nu o puteți refuza: XtremPC verde, cu același conținut bogat cu care v-am obișnuit, dar cu un preț de achiziție imbatabil: 4.99 lei! Acum nu mai aveți nici o scuză.

### >>> Informație profesională >>>

De la: Robert Dogaru

Pentru: redactia@xtrempc.ro



Am făcut foarte multe cercetări pe net și nu numai, însă nimeni nu mi-a rezolvat problemele cerute. Este vorba de faptul că aș dori să încep producția de jocuri PC, am disponibilitatea financiară să demarez acest lucru, sunt foarte curios de rezultatele care vor apărea, însă toate răspunsurile pe care le-am primit au fost doar de genul "...îți trebuie programator(i), grafician etc.", fără să vorbească nimeni despre dotări tehnice minime, abordare de producție, număr de personal etc. Sunt acționar la o societate cu un număr de 60 de angajați și știu să gestionez resursele umane, însă când am ridicat problema unei astfel de afaceri toată lumea a tăcut, de parcă ar fi totul învăluit într-un mister de nepătruns. Nici măcar documentație n-am găsit despre așa ceva în România. Am comandat din Statele Unite și coletul s-a pierdut de două ori pe traseu! Să înțeleg că este imposibil ca în România sau românii să facă așa ceva? Pe scurt, doresc să am un minimum de informații, cel puțin, pentru a începe studiul pentru o astfel de activitate, dotări tehnice, soft, personal etc. sau măcar anumite link-uri după care să mă ghidez. Nu mă interesează păreri. Vreau informație profesională!

**XtremPC:** În România se poate face producție de jocuri, mai mult, chiar se și face, existând mai multe studiouri care se ocupă cu așa ceva. Două dintre acestea aparțin UBISOFT și, respectiv, Electronic Arts, care nu mai au nevoie de nici o prezentare. Șansa de a concura cu acestea tinde spre zero, și nu neapărat din lipsa banilor (deși aici trebuie să aveți în vedere, în funcție de proiect, de la sute de mii la milioane de dolari - cam astea sunt bugetele care se vehiculează în

industrie), cât a dificultății de a angaja personal specializat, majoritatea oamenilor cu experiență pe care v-ați putea baza fiind deja angajați... În orice caz, dacă dispuneți de mijloacele necesare, va fi necesar să apelați la o firmă de consultanță, care vă va ajuta să întocmiți un plan de afaceri adecvat. O informație profesională se deosebește de o părere tocmai prin faptul că cineva este plătit pentru a o furniza.

### >>> Revista în format electronic >>>

De la: Radu Murzea

Pentru: redactia@xtrempc.ro



Am observat că ați lansat o nouă ofertă, și anume abonamentul pe doi ani la prețul celui pe un an. O ofertă foarte tentantă, mai exact extrem de tentantă. Dar nu am să o accept niciodată pentru că nu am garanția de la Poșta Română că primesc revista. Ar trebui să se poată plăti pe site revista, iar în momentul în care se plătește se va trimite pe e-mail-ul respectivului o parolă. Acea parolă să fie folosită la descărcarea revistei în format electronic. Cred că e cea mai sigură cale de a avea revista fără să o cauți prin tot orașul.

**XtremPC:** Pădure fără uscături nu există și Poșta Română mai poate pierde, ocazional, unele colete, ca orice poștă din lume. Totuși, statistic vorbind, numărul reclamațiilor este foarte mic raportat la numărul de abonamente. În ceea ce privește propunerea ta, este dovedit că tot ce se găsește în format electronic este foarte puțin probabil să se plătească în țara noastră, cel mai plauzibil scenariu fiind acela că PDF-ul XtremPC se va răspândi pe site-urile de torrent și prin rețelele peer-to-peer suficient de mult pentru ca nimeni să nu mai plătească pentru parola respectivă.

## CU OCHII PE FORUM!

vyk

Mă bucur că ați mai scris un articol despre SPV, ultimul mi s-a părut interesant și util. Patru pagini despre notebook-uri nu sunt multe, deoarece la nivel mondial ponderea sistemelor de acest tip a avut o evoluție rapidă. Ce nu mi-a plăcut este testul de LCD-uri: în condițiile în care se preconizează că 80% din monitoarele vândute vor fi LCD-uri, voi nu ați inclus nici ca excepție modele de 19". Probabil cele de 17" sunt cele mai căutate, dar mi se pare absurd să dați la o parte modelele de 19". Sper măcar să fi

testat Samsung 770P. Dacă nu ați făcut-o, chiar că mă supăr!

### XtremPC

Articole despre smartphone-uri au mai fost și vor mai fi, subiectul fiind greu de acoperit în câteva pagini. Într-adevăr, notebook-urile sunt din ce în ce mai populare, inclusiv în țara noastră, dar românul este obișnuit să "șurubărească", astfel că apreciază mai puțin un sistem în care nu-și poate înfige șurubelnița la fel de ușor ca într-un desktop. În ceea ce privește monitoarele, ai perfectă dreptate,

acestea sunt din ce în ce mai populare, iar accentul se mută încet, dar sigur către cele cu diagonala de 19". Totuși, testul din numărul trecut al XtremPC a fost unul exclusiv de monitoare cu diagonala de 17". Chiar și așa, numărul modelelor care au participat la test a depășit cu mult așteptările noastre, astfel că a trebuit să facem o selecție destul de riguroasă. În curând vom avea și un test pentru monitoarele de 19", astfel că trebuie doar să mai ai puțină răbdare. După cum ai observat, probabil, monitorul așteptat de tine a participat la test.



# ROMPERS GRUP

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

## Importator

**Gainward,  
Compro, Epox,  
RPG, Kinstone,  
Jetway, Mercury,  
Nortek, Yakumo,  
multimedia blank**

DISTRIBUȚIE  
NAȚIONALĂ

RPG  
DISTRIBUTION

Depozit Iași

Str. Clopotari nr.15, Bl.634, Tr.2

Tel: 0332-802511

email: [clopotari@rompers.ro](mailto:clopotari@rompers.ro)

Depozit București

Str. Hrișovului nr.2A, Sector 1

Tel: 031-8059010

email: [bucuresti@rompers.ro](mailto:bucuresti@rompers.ro)



**Mouse NORTEK**  
Model: EGOS WL LASER  
Fără fir, tehnologie RF  
Senzor optic LASER  
10 butoane programabile  
Interfață USB, acumulatori



**Carcasă RPG**  
Model: AC-1  
Disponibile 3 variante:  
negru, verde, galben  
Sursă 450W  
Interfață USB și audio



**Tuner TV COMPRO**  
Model extern: U900  
Alimentare prin port USB  
Standarde PAL / SECAM / NTSC  
Înregistrare video în formate  
MPEG-1, MPEG-2, și MPEG-4



**MPEG-4 player KINSTONE**  
Model: KS-600  
Ecran color TFT 2.5 inch  
Memorie flash 256MB  
Suportă carduri SD/MMC  
Fișiere MPEG-4/MP3 și foto  
Difuzor încorporat



**Placă video GAINWARD**  
Model: BP7800GT 512MB GS GLH DD  
Bus: PCI-Express  
Frecvență GPU 450 MHz  
Memorie 512MB 1,4ns DDR3  
Frecvență memorie 650 MHz  
Ramdac: 400 MHz



**PDA cu GPS YAKUMO**  
Model: ALPHA X  
CPU Samsung 266 MHz  
Ecran TFT LCD 3.5"  
GPS integrat  
SO Windows® Mobile™ 2003 SE



**Placă de bază EPOX**  
Model: EP-9NPA+ SLI  
Chipset nVidia nForce4 SLI  
Suportă procesoare pe Socket-939  
și două plăci video pe slot PCI-Express  
pentru performanță superioară în jocuri

**Aceste produse  
le găsiți la  
partenerii noștri**



**Navig@tor Center**

"bit different."

Iași, b-dul Independenței 11-13  
Tel/Fax:0232-210151, 0332-808728;  
Suceava, str. Dimitrie Onciu nr. 5  
Tel/Fax: 0230-524795, 0330-401278;  
Hârlău, str. Ștefan cel Mare  
(în incinta complexului ROGVAIV)  
[www.navigatorcenter.ro](http://www.navigatorcenter.ro)



**Plus Computers**  
Cluj Napoca  
0264-599171

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



**Mario Soft**  
București  
021-3126733

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

## Acumulatori Li-Ion

# Bateriile cu viruși sunt mai performante

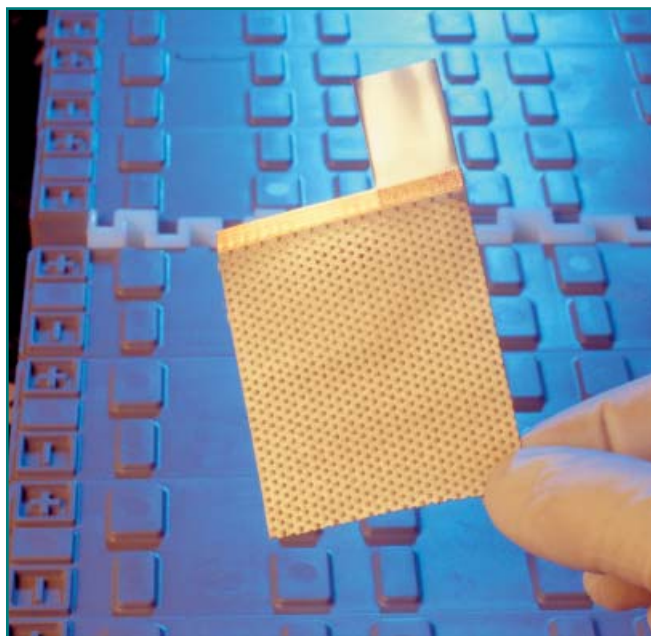
Opt cercetători ai institutului MIT din Statele Unite au reușit să pună la punct o nouă generație de baterii. Acestea sunt mai ușoare, pot stoca mai multă energie și conțin material organic.

Nu cu mult timp în urmă vă vorbeam despre baterii flexibile și ultrasubțiri, dar capacitatea acestora de stocare a energiei nu se ridică la nivelul așteptat, fiind în special destinate dispozitivelor care nu consumă foarte multă energie.

Drept urmare s-au continuat studiile și de curând oamenii de știință de la MIT (Massachusetts Institute of Technology) din Statele Unite au anunțat că au găsit o metodă prin care pot folosi virușii pentru a crea baterii Litiu-Ion ultrasubțiri, ce pot stoca de trei ori mai multă energie decât o baterie clasică având aceeași dimensiune și greutate.

Echipa, formată din opt persoane, a fost condusă de profesorii Angela Belcher, Yet-Ming Chiang și Paula Hammond. Prin manipularea genelor din interiorul virușilor, cercetătorii au reușit să-i acopere cu molecule de oxid de cobalt și particule de aur, după care i-au prelucrat sub forma

unor linii subțiri, care servesc drept electrod, aflat la anodul bateriei. Fiecare fir măsoară șase nanometri în diametru și 880 nanometri în lungime. Firele sunt produsele unor viruși benigni, care au fost modificate genetic pentru a înveli cu molecule de metal polimerul, pe măsură ce aceștia se multiplică. Fiecare nanofir poate fi produs la temperatura și presiunea normală a unei încăperi, deci necesitatea unor echipamente complexe și costisitoare este eliminată. Construcția unui mediu artificial de cultură este destul de facilă, cu toate că munca este destul de migăloasă. Printre aplicațiile posibile am putea considera crearea unor baterii de mașină mult mai practice (cele de astăzi fiind foarte grele și prea slabe ca putere pentru a concura cu carburanții clasici), dar și a unora pentru dispozitivele mobile, conferindu-le acestora o autonomie ridicată în condițiile unei greutăți reduse.



## POEMS

## Un alt fel de VR

Crearea unui mediu virtual real s-a dovedit o experiență costisitoare și cu rezultate finale foarte slabe. O echipă de cercetători europeni a abordat o altă metodă de creare a unui mediu virtual.

Astăzi realitatea virtuală are o gamă largă de aplicații în domenii precum medicina, industria producătoare de mașini și altele. Dar această tehnologie nu a reușit să se impună pe piața utilizatorilor obișnuiți din cauza costurilor ridicate și a calității sub așteptări.

Din cauza dificultăților de a simula senzația de mișcare, crearea unei realități virtuale s-a dovedit foarte greu de obținut. Până acum s-a încercat crearea fizică a acestor senzații, permițând utilizatorului să se miște pe o platformă rulantă.

Proiectul POEMS al unei echipe suedezo-germane a încercat abordarea unei alte strategii și s-a încercat simularea senzației de mișcare utilizând iluzii vizuale. Simulatorul exploatează deficiența creierului de a percepe obiectele aflate în mișcare de cele ce sunt staționare. Asemenea evenimente sunt întâlnite în trafic în momentele în care mașina noastră stă pe loc, iar cea alăturată se pune în mișcare. Creierul interpretează greșit informația vizuală și ne dă senzația de mișcare. Cercetătorii s-au folosit de această deficiență pentru a-i crea senzația de mișcare unei persoane. Chiar dacă cei 20 de participanți la test stăteau pe scaun, ei au avut senzația clară de mișcare pe măsură ce imaginea din fața lor se rotea în jurul unei piețe din Tubingen - Germania. Pentru a se

apropia și mai mult de realitate a fost adăugată acustica pieței respective. S-a constatat că sursele staționare de sunet precum o fântână, clopotul unei biserici pot contura mai bine senzația de mișcare.

Nici acest model nu este încă perfect. După spusele coordonatorului de proiect, doctor Bernhard Riecker, simulatorul prezintă o mică întârziere în mișcare, iar în prezent se lucrează la reducerea la zero a acestei întârzieri. Un punct forte al acestui model de realitate virtuală este că nu produce răul de mișcare, ce apare atunci când creierul primește informații în contradictoriu despre starea de mișcare sau de repaus a individului. Scopul ultim al acestui proiect este producerea în cele din urmă a unui produs comercial și 100% funcțional.



## Parrot Sound System

# Hi-Fi pe calea undelor Bluetooth

Un sistem de boxe compatibil cu orice dispozitiv mobil Bluetooth este o adevărată bijuterie, mai ales dacă acesta are o putere totală de 120W.

Ținând cont de faptul că gama de dispozitive compatibile cu tehnologia Bluetooth este într-o continuă creștere, aici referindu-ne la PDA-uri, telefoane mobile, laptop-uri și alte asemenea dispozitive ce pot fi deja găsite pe piața de profil, este normal ca și gama de accesorii sau periferice compatibile Bluetooth să se diversifice de la o zi la alta. Unul dintre acele dispozitive ce se încadrează în această categorie este sistemul Hi-Fi Parrot Sound System.

Parrot Sound System este un sistem de boxe wireless care folosește tehnologia Bluetooth pentru recepția fișierelor muzicale transmise de pe orice dispozitiv mobil compatibil cu această tehnologie. Cele două boxe sunt complet separate și comunică între ele tot prin Bluetooth. Acestea sunt dotate și cu o mufă de intrare RCA, pentru a putea fi folosite împreună cu alte dispozitive ce nu au auzit încă de Bluetooth (CD playere, tunere FM/TV, sisteme stereo

și PC-uri mai vechi). Fiecare boxă conține un decodor MP3 și SBC, care suportă următoarele formate de fișiere: MP3 între 112 și 192Kbps, SBC între 150 și 320Kbps. De asemenea, fiecare boxă mai conține câte un procesor Parrot 5 la 208MHz cu 8MB memorie RAM și 4MB de memorie Flash, precum și un amplificator digital de clasă D pe două canale. Egalizorul grafic digital cu șapte benzi se poate dovedi foarte util dacă sunteți un utilizator mai pretențios și se dorește obținerea unei liniarități mai bune în frecvență. Gama de frecvențe redade este cuprinsă între 50Hz și 20KHz, iar puterea de ieșire pe incintă este de 60W RMS. Raza de recepție este limitată la distanța de 10 metri, suficientă și în cazul în care aveți un apartament foarte mare.

Sistemul de boxe Parrot Sound System va fi disponibil în Europa în al doilea trimestru al acestui an și se va putea găsi în magazinele de specialitate la un preț aproximativ de 360 de dolari.

## Liquid Crystal on Silicon

# LCoS, o tehnologie cu potențial

Cristalele lichide stau la baza viitoarelor monitoare și televizoare HDTV. Din păcate, noile tehnologii sunt destul de costisitoare și sunt mai greu de implementat pe scară largă.

LCoS este o tehnologie relativ nouă de fabricare a monitoarelor ce își face acum intrarea pe piața televizoarelor HDTV. Ceea ce este impresionant la această tehnologie este faptul că nu urmează calea tradițională de evoluție a oricărei tehnologii noi ce pornește de la zero, după care evoluează către performanțe comparabile cu tehnologiile actuale și reușește în final să ajungă în topul preferințelor utilizatorilor și producătorilor. LCoS oferă de la bun început cele mai bune rezoluții, cel mai bun contrast pentru un ecran non-CRT și o imagine de foarte bună calitate. Pe cei care sunt sensibili la monitoarele cu un refresh scăzut îi informăm că televizoarele LCoS operează la 120Hz.

Nu era posibil ca o astfel de tehnologie să fie total nouă. Se pare că bazele sale au fost puse acum mai bine de zece ani, când primul producător, JVC, a lansat produse ce se bazează pe LCoS. Dar aceasta este o tehnologie de fabricație foarte costisitoare, drept urmare multe companii producătoare renunțând mult prea devreme la ea, deși are multe avantaje în materie de performanță.

LCoS este cea mai nouă tehnologie ce se folosește de cristale lichide pentru controlul pixelilor într-o imagine. Principiul de funcționare a LCoS este destul de simplu, dar destul de greu de implementat, astfel prin intermediul unor oglinzi și al unui sistem optic destul de complicat, lumina trece de două ori prin matricea cu pixeli înainte de a fi văzută de utilizator. Acest sistem prezintă câteva avantaje clare: toată electronica se află în spatele oglinzilor, neperturbând în nici un fel imaginea. De asemenea se pot obține rezoluții mult mai bune decât în cazul LCD-urilor actuale și, pentru că lumina trece de două ori prin matricea de cristale lichide, valoarea contrastului crește considerabil. Modul de funcționare este asemănător cu cel al unui LCD obișnuit.

Deși specificațiile sunt cu mult peste ale unor televizoare LCD tradiționale, prețul lor este încă destul de mare. Dacă marii producători și-ar uni eforturile pentru dezvoltarea acestei tehnologii, vom putea cumpăra astfel de monitoare bazate pe LCoS mult mai devreme decât ne putem aștepta.

**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 5918, 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)

## NVIDIA SLI

# Configurații SLI: grafică-grafică și grafică-fizică

Havok și NVIDIA și-au unit forțele pentru a realiza primul GPU capabil să proceseze în hardware fizica obiectelor prin intermediul tehnologiei SLI.

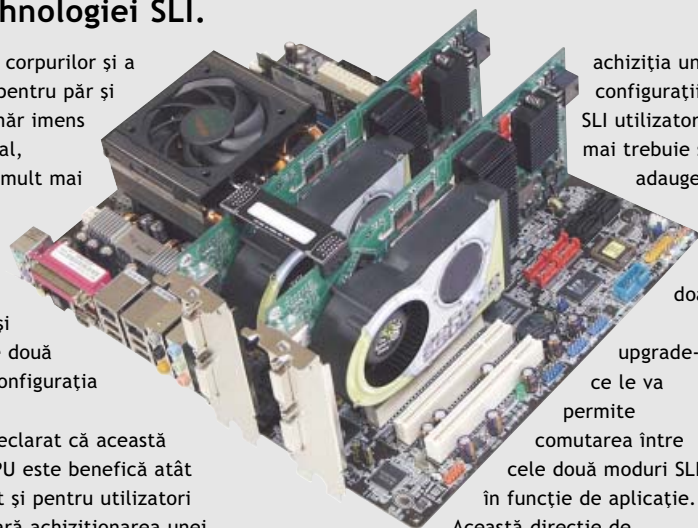
În cadrul GDC (Games Developer Conference) NVIDIA a anunțat că se află într-o strânsă colaborare cu Havok Inc. pentru a dezvolta un nou sistem grafic bazat pe SLI. Havok a pus bazele unei noi tehnologii ce le-a permis dezvoltatorilor de jocuri să includă în aplicațiile lor mai multe efecte fizice realiste. În ciuda faptului că trendul actual este spre procesarea fizică offload de către un procesor dedicat (precum AGEIA PPU), Havok și NVIDIA au anunțat că este posibil și se vor baza pe tehnologia SLI. Mai precis, se vor folosi de cel de-al doilea procesor grafic dintr-o astfel de configurație pentru a efectua calculele necesare procesării fizice. Această nouă opțiune va fi personalizabilă, deci un utilizator va putea să seteze configurația SLI dorită: ori grafică-fizică ori grafică-grafică (modul tradițional).

Folosind Havok FX și tehnologia grafică de la NVIDIA, dezvoltatorii de jocuri vor putea acum implementa fenomene fizice foarte complexe,

precum fumul, dinamica corpurilor și a fluidelor, simulatoarele pentru păr și haine, ce adaugă un număr imens de detalii mediului virtual, jocurile devenind astfel mult mai apropiate de realitate.

Toate aceste efecte nu vor mai solicita procesorul sistemului deoarece sunt simulate și randate de unul din cele două procesoare grafice din configurația SLI.

Oficialii NVIDIA au declarat că această migrație de la CPU la GPU este benefică atât pentru programatori, cât și pentru utilizatori deoarece nu va fi necesară achiziționarea unei noi platforme hardware. Pentru că nu toate jocurile au o fizică destul de complexă, posibilitatea de a alege între cele două configurații este extrem de importantă. După



achiziția unei configurații SLI utilizatorul mai trebuie să adauge

doar

upgrade-ul ce le va permite comutarea între cele două moduri SLI, în funcție de aplicație.

Această direcție de dezvoltare a procesoarelor grafice îi va împiedica pe consumatori să se orienteze către o soluție dedicată de procesor grafic pentru efectele fizice.

## Sony Vaio L

## Desktop-ul Vaio L se reînnoiește

Sony și-a reîmprospătat linia de calculatoare desktop din seria Vaio L. Aceasta este asemănătoare ca design cu mai vechea linie W, apărută în anul 2002.

Sony este una dintre cele mai mari companii mondiale de produse electronice personale.

Calculatoarele sale din seria Vaio, atât desktop, cât și portabile, sunt recunoscute pe plan mondial pentru performanțele și designul atractiv. Desktop-urile Sony din noua serie Vaio L sunt PC-uri de tip All-In-One, asamblate într-o carcasă din plastic transparent. Designul nu este unul nou și este împrumutat de la unele televizoare LCD mai vechi.

Calculatoarele sunt gândite ca și un sistem pentru divertisment, asemănătoare cu cele din seria Vaio W, ce a apărut în Statele Unite în 2002, an în care Sony a devenit compania cu cea mai rapidă rată de creștere pe piața PC-urilor.

Secretul acestei linii L este o mai bună integrare a componentelor audio-video,

domeniul în care Sony este deja recunoscută pe plan mondial ca fiind un mare producător. Integrarea în noua linie de PC-uri a

modulului TV și a sunetului stereo se dorește a fi una exemplară. Există și alți producători de calculatoare care au abordat

aceeași strategie de dezvoltare pentru PC-urile sale, spre exemplu Qosimo Toshiba, al cărui monitor poate funcționa ca televizor LCD.

Sony Vaio L este echipat cu un monitor de 19 inch ce suportă o rezoluție maximă de 1680x1050 pixeli. Ca procesor s-a optat pentru un T2300 Intel Core Duo, ce este tactat la 1.66GHz, iar cei 512MB de memorie RAM ar trebui să fie suficienți pentru un lucru normal. PC-ul mai este dotat cu un harddisk ce are o capacitate de 200GB, o unitate de citire/scriere multiformat și o cameră video. Versiunea mai slab dotată a lui Vaio L are un preț de pornire de 1.400 de dolari. PC-urile sunt deja disponibile pe piața din Japonia și se așteaptă ca anumite modele să fie livrate către Statele Unite.



*More Enjoyment,  
More Genius!*

**Genius**®  
*Live with Ideas*



**COMPUTEX  
TAIPEI '2006**  
June 6-10, 2006  
HALL 1, D823



## ErgoMedia R710

### **Kit cu Mouse Wireless Reincarcabil & Tastatura**

- Mouse laser optic wireless cu 8 butoane si cu scroll 4-way
- Tastatura profesionala multimedia cu 36 de taste speciale pentru comfort sport
- Receptor Mini dongle cu incarcator pe cablu



Gaming Mouse



Digital Notes



WebCAM



MP3



Boxe

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

## V-Gear MobiTV Global

# Cel mai mic TV tuner actual

Stick de memorie, breloc sau modul Wi-Fi? Nici una din toate acestea, MobiTV Global este cel mai mic TV tuner actual compatibil cu majoritatea standardelor TV.

În general, un TV tuner de dimensiuni normale este o componentă a unui PC ce permite urmărirea posturilor TV pe computer. Aproape toate modelele pot funcționa și ca radiouri FM, dar nu și cel



despre care vom vorbi în

continuare. MobiTV Global are o scuză foarte bună: TV tunerul în miniatură are dimensiuni indeajuns de reduse încât poate fi folosit și pe post de breloc.

Miniaturizarea și portabilitatea au devenit poate cele mai importante tendințe în industria IT dar, din când în când, apar dispozitive care întrec orice așteptări. Dacă sunteți în căutarea unui mic TV tuner analog, este timpul să vă opriți, pentru că V-Gear cu al său MobiTV Global este soluția. Acesta este un TV tuner extern puțin mai mare decât un stick de memorie, ce se conectează la unul din porturile USB ale calculatorului. Deși are dimensiuni foarte mici (83x27x14mm) și o greutate pe măsură (25 grame), el oferă suport pentru majoritatea standardelor TV actuale. Recepționarea programelor TV transmise în sistemul analogic, atât NTSC la o rezoluție de 720x480, cât și PAL/SECAM la



rezoluția 720x576, precum și înregistrarea acestora în format MPEG-2 se realizează fără nici un fel de probleme. V-Gear MobiTV Global nu se putea numi un TV tuner adevărat dacă nu era echipat și cu o telecomandă. Partea software ce este livrată împreună cu dispozitivul permite atât înregistrarea de clipuri video, cât și

prelucrarea acestora. Pentru a folosi fără probleme MobiTV Global producătorul recomandă un sistem cu o configurație de nivel mediu: Pentium 4 la 2.4GHz, minimum 512MB DDRAM și suficient spațiu de stocare pe harddisk pentru instalarea programului care însoțește TV tuner-ul și pentru captură.

## IBM SecureBlue

# Criptare hardware la nivel de CPU

Prin integrarea în microprocesor a unei noi tehnologii de criptare a datelor, IBM promite o cale mai sigură de manipulare a informațiilor.

În prezent criptarea poate fi realizată fie prin metode software specializate, fie prin chip-uri integrate în computere. Din dorința de a spori nivelul de protecție pentru calculatoarele portabile, telefoanele mobile și pentru alte dispozitive similare, IBM a creat o nouă tehnologie de criptare pentru securizarea informațiilor stocate pe acestea.

Cercetătorii IBM susțin că, dacă funcția de criptare nu este realizată de procesor, atunci hackerii vor putea exploata legătura dintre CPU și un motor de criptare secundar. În acest fel a luat naștere tehnologia SecureBlue, care poate fi integrată în orice procesor, indiferent de producător. Cu SecureBlue datele se codează și se decodează pe măsură ce trec prin procesor, iar unul din puținele momente când datele sunt inteligibile este atunci când acestea sunt afișate. Pentru ca SecureBlue să funcționeze este necesară adăugarea unor circuite

suplimentare în procesor. Criptarea și decriptarea au loc foarte rapid, fără o încărcare suplimentară a microprocesorului. Acest set de chip-uri nu poate fi integrat în procesoarele existente deoarece integrarea se face încă din faza de proiectare. Charles Palmer, director al



departamentului de cercetare pentru securitate din cadrul IBM, a declarat că "acest dispozitiv este unul dintre cele mai performante din lume în ceea ce privește securitatea".

Până în momentul de față IBM nu este singura companie care se preocupă de integrarea unui asemenea sistem de criptare în CPU. Tehnologia LaGrande dezvoltată de Intel face același lucru, dar aceasta este compatibilă numai cu un chip separat numit TMP (Trusted Platform Module). Se pare că SecureBlue este suficient de flexibil pentru a putea fi aplicat și noilor dispozitive de genul telefoanelor mobile și MP3 playerelor.

SecureBlue va fi implementat numai în dispozitive utilizate de companii care apelează la serviciile IBM. Din cele precizate de producător, SecureBlue lucrează deja într-un dispozitiv al unei companii care a cerut să rămână anonimă.

# Worldwide Best Price Performance MB for SLI



## 939SLI32-eSATA2

Socket 939 for AMD Athlon 64/64FX/64X2 processor  
ULI M1697 + M1695 chipset



Supports NVIDIA SLI™ with 2 full-bandwidth PCI Express x 16 slots

- Supports FSB 1000MHz (2.0GT/s)
- 1 x **Future CPU Port** (Supports CPU upgrade from AMD K8 939-Pin CPU to AM2 940-Pin CPU through AM2 CPU Board)
- Supports Dual Channel DDR400, 4 DIMMs slots
- Supports Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- Supports NVIDIA SLI™ with 2 full-bandwidth PCI Express x 16 slots
- 1 x IEEE 1394 Port, 1 x PCI Express x 4 slot
- 4 ports of Serial ATA II 3.0Gb/s, support RAID (RAID 0, RAID 1, RAID 0+1, JBOD, and RAID 5), "Hot Plug" function, and 2 ATA 133 IDE ports
- Supports 2 ports of eSATAII 3.0Gbps and "Hot Plug" functions.
- 5.1 Channel with High Definition Audio
- Windows Vista Hardware Ready
- ASRock eSATAII+1394 I/O : 2 eSATAII ports, 1 x IEEE 1394 Port



CPU	AMD Athlon 64 3200+	
RAM	Transcend DDR400 512MB * 2	
HDD	Hitachi 80G	
OS	Windows XP Professional + SP2	
VGA Card	NVIDIA 7800G1 x 2 (SLI)	NVIDIA 6800G1 x 2 (SLI)
Test Items	939SLI32-eSATA2/NF4 SLI32 Ref.MB	939SLI32-eSATA2/NF4 SLI32 Ref.MB
3D Mark03	28605	25149
3D Mark05	13017	9715

Fly to the Future with ASRock



## 939SLI-eSATA2

Socket 939 for AMD Athlon 64/64FX/64X2 processor  
ULI M1697 chipset

- Supports FSB 1000MHz (2.0GT/s)
- 1 x **Future CPU Port** (Supports CPU upgrade from AMD K8 939-Pin CPU to AM2 940-Pin CPU through AM2 CPU Board)
- Supports NVIDIA SLI™
- Supports Dual Channel DDR400, 4 DIMMs slots
- 4 x Serial ATAII 3.0 Gb/s ports, support RAID 0, 1, 0+1, JBOD and RAID 5, and "Hot Plug" functions
- 2 ports of eSATAII 3.0Gb/s, support "Hot Plug" function
- PCI Express x 16 slot, PCI Express x 1 slot
- PCI Express x 8 slot, to adopt 2nd PCI Express x 16 VGA card and other PCI Express x4, x2, x1 interface cards
- 5.1 Channel with High Definition Audio
- Windows Vista Hardware Ready



## K8SLI-eSATA2

Socket 754 for advanced 64-bit AMD Athlon 64 and 32-bit / 64-bit Sempron processors  
ULI M1697 chipset

- Chipset capable to FSB 1000 MHz (2.0 GT/s), Supports DDR400, 2 DIMMs slots
- Supports NVIDIA SLI™
- 1 x **Future CPU Port** (Supports CPU upgrade from AMD K8 754-Pin CPU to K8 939-Pin CPU or AM2 940-Pin CPU through 939CPU Board or AM2 CPU Board)
- PCI Express x16 slot, PCI Express x 1 slot
- PCI Express x 8 slot, to adopt 2nd PCI Express x 16 VGA card and other PCI Express x4, x2, x1 interface cards
- 4 x Serial ATA II 3.0Gb/s, RAID 0, 1, 0+1, JBOD and RAID 5, and "Hot Plug" functions, and 2 ATA 133 IDE ports
- 2 x eSATAII 3.0Gb/s , support "Hot Plug" function
- 5.1 Channel with High Definition Audio, 10/100 Ethernet LAN
- Windows Vista Hardware Ready



## 939Dual-SATA2

Socket 939 for AMD Athlon 64 /64FX /64X2 processor  
ULI 1695 chipset (ULI M1695/ ULI M1567)

- FSB 1000 MHz (2.0GT/s), Dual Channel DDR400 memory
- Hyper-Transport Technology, AMD Cool'n'Quiet Technology
- ASRock Future CPU Port: AM2 Socket upgrade interface for ASRock AM2CPU Board (optional)
- PCI Express x16 VGA interface
- AGP8X VGA interface
- PCI Express x1 slot, 2 IDE ports (ATA133)
- PCI Express SATA II (3.0Gb/s) controller on board
- SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD



## K8NF4G-SATA2

Worldwide Best Internal Graphics on K8-754 Platform

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

- 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
- 7.1 Channel with High Definition Audio
- Windows Vista Hardware Ready



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



**ASESOFT**  
Str. Marcel Iancu, Nr. 3-6, Sector 2  
020757 Bucuresti  
Tel. +4021.211.1856 / Fax. +4021.212.1010  
www.asesoftdistribution.ro

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

**RHS**  
Mare IT Supplier  
Pugnarilor 10 - 14  
Sector 4, Bucuresti  
Tel: +4021.331.0067 / Fax: +4021.331.0051  
www.rhs.ro



# REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

## Notebook-uri BenQ prin Media Galaxy

BenQ pune bazele primului parteneriat de retail din țara noastră prin semnarea contractului cu Media Galaxy. Parteneriatul vizează comercializarea gamei complete BenQ (inclusiv a recent lansatei linii de notebook-uri Joybook) prin rețelele de magazine Altex Megastore și Media Galaxy. "Urmărim prin acest demers creșterea gradului de apropiere față de consumatorul final și în același timp o oportunitate de păstrare a creșterii agresive pe care BenQ a realizat-o în ultimii ani în România și în Europa Centrală și de Est. Dinamica importantă înregistrată în ultimii ani și procesul de consolidare



ne-au condus la adoptarea acestei decizii" - a declarat Michael Borze, Managing Director BenQ Austria pentru Europa Centrală și de Est. Gama Joybook comercializată în România se compune din patru modele, dintre care două de 15" (unul cu procesor Intel Celeron M370, celălalt cu AMD Sempron M300+), unul cu ecran wide de 15.4" cu procesor Intel Celeron M380, în timp ce vârful de gamă are ecranul de 13", cântărește 2.1kg și folosește tehnologia Centrino (procesor Pentium M 750) pentru o autonomie de patru ore.

[www.benq.ro](http://www.benq.ro)  
[www.mediagalaxy.ro](http://www.mediagalaxy.ro)

## Primele produse Lenovo

Lenovo, compania care a achiziționat divizia de PC-uri a IBM, a anunțat, într-un cadru festiv, lansarea pe piața



românească a primei serii de produse sub brandul propriu, și anume seria 3000 de sisteme desktop și notebook-uri. "Lansarea de azi are loc la numai câteva săptămâni de la anunțul internațional al noii serii Lenovo 3000. Ne bucurăm să le putem oferi și clienților din România tehnologii de ultimă oră, fie sub forma computerelor de tip desktop, fie a notebook-urilor. Noua familie de produse Lenovo 3000 întruchipează un spirit întreprinzător distinct, combinând cele mai de succes componente ale platformelor ThinkPad pentru marile companii cu cele mai recente inovații oferite de Lenovo, pentru a crea PC-uri pe care utilizatorii pot să se bazeze", a declarat Diana Munteanu, managerul Lenovo România. Noua linie Lenovo 3000 include notebook-urile din Seria Lenovo C și desktop-urile din Seria Lenovo J, care vin să completeze brandurile premium ale companiei, ThinkPad și ThinkCentre.

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

## România semnează acordul-cadru cu Intel

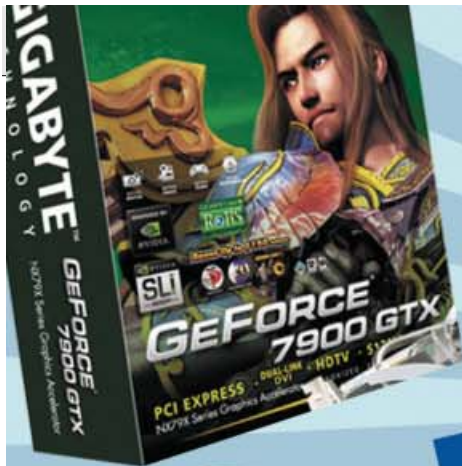
La sfârșitul lunii martie, Craig Barrett, președintele consiliului de administrație al Intel, a vizitat România, fiind cea mai importantă persoană din staff-ul Intel care a ajuns în țara noastră. Scopul acestei vizite a fost semnarea, împreună cu ministrul Comunicațiilor și al Tehnologiei Informației, Zsolt Nagy, a Memorandumului de acord pentru programul de achiziționare a PC-urilor. "România poate beneficia de pe urma economiei digitale dezvoltându-și oamenii, ideile și mediul, inclusiv politica guvernamentală și accesul la

tehnologie. Concentrarea României asupra tehnologiei și educației, precum și dezvoltarea unei forțe de muncă bine pregătite continuă să determine progresul acestei țări în ceea ce privește participarea la economia globală" - a declarat Craig Barrett în fața a 600 de lideri din domeniul guvernamental și din comunitatea de business românească. Memorandumul subliniază acordul celor două părți de introducere a tehnologiei informatice în zonele rurale și semiurbane.

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







# CARO GROUP

Performance *you* can touch!



*te asteapta la  
Complexul Expozitional Romexpo*

## 3 - 7 mai

### Cu concursuri premierii si surprize!



**Vrei un PC? Construiește-l și castigă-l!**



Unde? Sala Eminescu.  
Cand? 6 mai, ora 11.00.

Gramezi de premii de consolare pentru tot participantul (care va fi :))))).



# www.caro.ro

București, Str. Avram Iancu 16, sector 2, Tel./Fax: 021-313.71.09/10/11  
București, Șos. Mihai Bravu 302-304, Tel.: 031-405.88.52  
București, Șos. Ștefan cel Mare 12, Tel.: 031-405.88.98

Pitești, Str. I.C. Bratianu, Bl. 40, Sc. C, ap. 2, Tel.: +4 0248 - 223835  
Galați, Str. Siderurgiștilor nr. 9, Bl. PS2, parter, Tel.: +4 0236-312.440  
Galați, Str. Domnească 15, Bl. D, Tel.: +4 0236-419.441  
Brăila, Str. Școlilor 1, Tel./Fax: +4 0239-612.205

# În dialog cu Lenovo despre notebook-uri și strategii de piață

Tranziția lină pentru utilizatori de la un brand la altul este singurul fel în care Lenovo intenționează să "profite" de brand-ul IBM.



**Diana Munteanu**  
Manager  
Lenovo România

**XPC:** Lenovo și-a exprimat dorința de a le aduce clienților săi tehnologie de ultimă oră. Ne putem aștepta la implementarea celor mai puternice soluții grafice, spre exemplu, în viitoarele modele de laptop-uri?

**D.M.:** Într-adevăr, este dorința companiei noastre de a pune la dispoziția utilizatorilor cele mai inovative tehnologii și cele mai fiabile soluții de calcul, adaptate nevoilor lor. Utilizarea soluțiilor grafice de ultimă oră în sisteme de tip notebook este deja realitate pentru anumite modele de notebook-uri high end. Noile modele Lenovo ThinkPad T60p, lansate în ianuarie 2006, păstrează tradiția existentă în gama profesională de stații grafice portabile ThinkPad seria T42p/T43p certificate ISV. În măsura în care cererea pentru astfel de soluții se va generaliza pe piață, Lenovo va lansa noi produse care răspund acestei nevoi.

**XPC:** Lenovo s-a văzut propulsată, o dată cu achiziționarea diviziei de PC-uri și portabile IBM, pe locul 3 în topul producătorilor mondiali din acest domeniu. Cum intenționează Lenovo să profite de numele IBM, pe care are dreptul să-l folosească încă doi ani, și cum intenționează să păstreze spiritul portabilelor IBM, considerate printre cele mai fiabile de pe piață?

**D.M.:** În momentul în care a achiziționat Divizia de Computere Personale a IBM, Lenovo a trebuit să asigure o perioadă de tranziție de la utilizarea brand-ului IBM la cel Lenovo. Tranziția lină pentru utilizatori de la un brand la altul este singurul fel în care Lenovo intenționează să "profite" de brand-ul IBM. Notebook-urile din

seria Lenovo ThinkPad vor continua să facă parte din portofoliul de produse Lenovo, fiind, împreună cu tehnologiile Lenovo ThinkVantage, o linie de succes destinată corporațiilor. În paralel cu acestea, Lenovo a lansat deja o nouă serie de PC-uri desktop și notebook, seria Lenovo 3000, ale căror caracteristici inovatoare vor continua tradiția de fiabilitate instituită de IBM. Noile notebook-uri Lenovo 3000 preiau funcțiile recunoscute la nivel internațional ale portabilelor Lenovo ThinkPad și adaugă flexibilitate și ușurință de utilizare, păstrând utilitate eficiente, dedicate muncii de zi cu zi a unei persoane nu foarte specializate în domeniul IT.

**XPC:** Toți marii producători de hardware care se adresează pieței business încearcă să ofere soluții complete cât mai convenabile. Există momentan în oferta Lenovo soluții pentru companiile mici și medii? Dacă da, care este poziția Lenovo față de sistemele de operare și aplicațiile open source, care se bucură de un succes din ce în ce mai mare în rândul integratorilor?

**D.M.:** Poziția de lider absolut pe care Lenovo o are pe piața de PC-uri din China se datorează în mare parte ofertei pe care compania o are pentru piața companiilor medii și a utilizatorilor finali. Aceste soluții - este vorba de computerele din seria Lenovo 3000 -, pe lângă faptul că sunt primele PC-uri lansate la nivel internațional sub brand-ul Lenovo, sunt deja disponibile și în România, unde se adresează exact segmentului companiilor medii și mici și utilizatorilor individuali. Aplicațiile de tip open source reprezintă soluții pe termen mediu pentru a reduce costurile de achiziționare a PC-urilor. Dezavantajul principal al acestor soluții este faptul că nu pot beneficia de serviciile și suportul oferite de marii producători de PC-uri pentru produsele lor. Pe lângă notebook-ul propriuzis, Lenovo livrează de exemplu și o serie de instrumente software destinate întreținerii PC-ului și ușurării utilizării sale, cum ar fi instrumentele Lenovo Care sau ThinkVantage Technologies. Adevărata inovație și fiabilitatea unui produs se reflectă adesea și în preț, care poate deveni o garanție a funcționalității produsului.

**XPC:** Care sunt atuurile liniei 3000 de sisteme desktop și notebook-uri?

**D.M.:** PC-urile Lenovo 3000 includ seria unică de instrumente pentru creșterea productivității Lenovo Care, foarte ușor de folosit, care transformă deținerea și operarea unui calculator

de către micile companii sau utilizatorii individuali într-o experiență mult mai plăcută și mai lipsită de griji. De exemplu, în loc să localizeze și să instaleze manual reactualizări software foarte importante pentru sistem, PC-urile Lenovo 3000 identifică situația și își reactualizează propriul software Lenovo, scutindu-l pe utilizator de această misiune dificilă și consumatoare de timp. În plus, instrumentele Lenovo Care pot ajuta utilizatorul să simplifice sarcinile de întreținere, pentru ca PC-urile să funcționeze ca noi.

**XPC:** Ce rol joacă piața Europei Centrale și de Est în cadrul politicii de extindere a firmei?

**D.M.:** Datele și studiile de piață indică faptul că Europa Centrală și de Est este una din zonele cu un foarte mare potențial de creștere. De aceea acordăm o atenție deosebită dezvoltării companiei în această zonă. În România, Lenovo și-a deschis de curând un birou de reprezentanță, ca un semn de angajare față de piața locală în continuă creștere.

**XPC:** În optimizarea duratei de viață a bateriilor pentru notebook-uri, aveți în vedere noile facilități pe care le va aduce apropiatul Windows Vista?

**D.M.:** Lenovo deja a acordat o importanță majoră autonomiei în folosirea notebook-urilor și a introdus pe piață modele de baterii inovative, cu o durată de viață foarte ridicată, atât de necesară utilizatorului frecvent de notebook. Acordul direct la nivel internațional existent între Lenovo și Microsoft constituie una din laturile inovative ale strategiei noastre de business.

**XPC:** Piața românească este în expansiune, iar numărul de notebook-uri, ca și cel de sisteme desktop cumpărate înregistrează o rată de creștere semnificativă. Cum se situează Lenovo pe această piață și care sunt măsurile pe care le aveți în vedere pentru creșterea acestei cote de piață?

**D.M.:** Strategia Lenovo de dezvoltare a piețelor pe care activează constă într-o cercetare atentă a nevoilor utilizatorilor și apoi dezvoltarea unor produse inovatoare și fiabile care să ofere soluții la nevoile respective. În ceea ce privește ținta pentru acest an, ne-am propus să urcăm pe locul trei în topul producătorilor de PC-uri din România. Ne propunem să atingem acest obiectiv în primul rând prin demonstrarea calității produselor noastre și a caracterului inovator al tehnologiilor folosite.

# 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)

Western Digital My Book

# Harddisk-ul de bibliotecă

► O întreagă bibliotecă va putea fi stocată pe Western Digital My Book, un harddisk extern cu iz de carte. My Book este disponibil în două variante, Premium și Essential, cu capacități cuprinse între 160 și 500GB. Diferența dintre cele două este modul de conectare la un PC: la modelul Essential întâlnim un conector USB 2.0, în timp ce la Premium se mai observă

o interfață FireWire 400. Cu un buffer de 16MB și o viteză de rotație a platanelor de 7200rpm, My Book este cea mai "răsfoită" carte din biblioteca de acasă. Dacă îndrăgim acest aspect original și ne dorim o bibliotecă high-tech, trebuie să scoatem din buzunare între 150 și 350 de dolari, în funcție de capacitatea de stocare și de modelul ales.



# TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Samsung SBH-300

## Handsfree cu memorie de 2GB

► Samsung este o companie foarte cunoscută în domeniul IT, iar inventivitatea inginerilor coreeni în proiectarea produselor electronice high end nu poate fi pusă la îndoială. Ca dovadă este și micul (33.5x66.2x148mm) SBH-300, care nu este un telefon celular, dar se înțelege foarte bine cu orice terminal mobil care auzit de dinte albastru (Bluetooth). MP3 playerul este echipat cu toate



faptul că MP3 playerul

poate să îndeplinească și funcția de handsfree prin Bluetooth. Ajutat de sistemul A2DP stereo Bluetooth, SBH-300 este compatibil cu aproape orice tip de telefon mobil. Nu trebuie să vă grăbiți către cea mai apropiată

poate să îndeplinească și funcția de handsfree prin Bluetooth. Ajutat de sistemul A2DP stereo Bluetooth, SBH-300 este compatibil cu aproape orice tip de telefon mobil. Nu trebuie să vă grăbiți către cea mai apropiată



reprezentantă

Samsung deoarece nu este încă disponibil pentru publicul larg.

Plasma 2System

## Ergonomie high-tech

► Deși nu este o componentă a unui PC, nu are memorie, nu cântă și nici nu este prea elegant, acesta este totuși cea mai bună unealtă pentru o persoană care își petrece o mare parte din timp în preajma calculatorului. Considerat un ansamblu de elemente periferice ale unui PC, Plasma 2System ne ajută să adoptăm o poziție corectă și comodă în timpul perioadelor lungi petrecute în fața monitorului. Sistemul este format dintr-un scaun unghiular a cărui poziție poate fi



modificată ușor plus un suport pentru

tastatură și monitor. S-a dovedit științific că un angajat care ocupă un loc pe un astfel de scaun înregistrează o creștere a performanțelor cu peste 24%, deci este de recomandat achiziționarea unor asemenea scaune sci-fi. Problema personalului care se va putea balansa în voie pe o mică avere va fi poziția adoptată la locul de muncă.





# A8J/F ASUS (Webcam) Notebook

Comunicație Video Fără Fire Oriunde și Oricând



ASUS A8J/F is powered by Intel® Centrino® Duo Mobile Technology

Notebook-urile ASUS A8J/F sunt parteneri de încredere. Având la dispoziție ecran widescreen de 14" Color Shine, cameră web încorporată și Bluetooth EDR, poți de acum să stai conectat fără să ai nevoie de conectări externe și cabluri deranjante

#### A8Jc

Intel® Centrino® Duo Mobile Technology  
 -Procesor Intel® Core™ Duo T2300/T2400/T2500/T2600  
 -Intel® PRO/Wireless 3945ABG Network Connection  
 Microsoft® Windows® XP  
 -Home  
 -Professional  
 DDR2 533/667MHz, până la 2GB  
 14.0"/14.1" Widescreen Color Shine LCD  
 NVIDIA GeForce Go7300 128MB cu TurboCache  
 60/80/100/120 GB  
 Cameră web încorporată  
 802.11a/b/g, Bluetooth V1.2/V2.0 +EDR (optional)  
 5x USB ports, 1x TV-Out, 1x DVI port  
 33.5 x 24.5 x 3.48, 1.9kg(6 cell battery pack)

#### A8F

Intel® Centrino® Duo Mobile Technology  
 -Procesor Intel® Core™ Duo T2300/T2400/T2500/T2600  
 1.60GHz-2.16GHz, 2MB On-Die L2 Cache, 667 MHz  
 -Mobile Intel® 945GM Express Chipset  
 -Intel® PRO/Wireless 3945ABG Network Connection  
 Microsoft® Windows® XP  
 -Home  
 -Professional  
 DDR2 533/667MHz, până la 2GB  
 14.0"/14.1" Widescreen Color Shine LCD  
 60/80/100/120 GB  
 Cameră web încorporată  
 802.11a/b/g, BluetoothV2.0 +EDR (optional)  
 5 x USB ports, 1x TV-Out, 1x DVI port  
 33.5 x 24.5 x 3.48, 1.9kg (6 cell battery pack)



Cameră web încorporată de rezoluție mare

# hardware



Ștefan Matei

## De la standard la realitate

Tehnologiile optice de stocare sunt prezentate la superlativ, însă în practică lucrurile sunt diferite.

Dacă tot avem luna aceasta un test comparativ de unități optice DVD Writer, acum, la sfârșitul carierei acestora, îmi rezerv următoarele rânduri pentru a-mi exprima opinia legată de această tehnologie de stocare, controversată așa putea spune.

Îmi amintesc cum la început, când standardele de inscripționare a mediilor DVD existau doar pe hârtie, ni se promitea o tehnologie capabilă de a stoca pe un singur disc până la 17GB, incredibil la acea dată, când făceam comparația cu banalul CD-R de 700MB. Părea că această capacitate va fi suficientă și tehnologia va rezista o bună bucată de vreme, însă lucrurile nu au stat așa. Poate că aceasta a fost strategia, să ni se prezinte o tehnologie la superlativ, în practică trebuind să ne mulțumim doar cu jumătate din capacitatea teoretică de stocare. Sincer să fiu, nu am auzit și, cu atât mai mult, nu am avut posibilitatea de a testa un mediu optic DVD+/-R Double Sided, Double Layer, adică cel de 17GB. Bine, chiar și din punct de vedere practic un astfel de disc se poate fabrica, însă ele nu au văzut lumina zilei și nici nu cred că o vor face vreodată. Dacă analizez puțin situația, discul de 17GB ar fi fost un concurent serios pentru tehnologiile Blu-ray și HD-DVD, care oferă, pentru început, 25GB, respectiv 15GB. Poate că a fost o strategie de marketing sau doar o înțelegere a producătorilor, însă putem spune că am fost păcăliți într-o oarecare măsură.

Dacă tot am început cu criticile la adresa standardului DVD Writer, permiteți-mi să continui cu un alt aspect deranjant: mediile DVD+/-R dual layer, care oferă un maxim de 8.5GB. O bună perioadă de timp ne-am tot întrebat unde sunt acestea, că unități capabile de a le inscripționa se găsesc pe toate drumurile. Când în sfârșit au apărut, prețul pentru un astfel de disc era exorbitant în comparație cu banalul model de 4.7GB, il

depășea cu ușurință de cel puțin zece ori și să nu mai vorbim că rata de sesiuni de scriere duse la bun sfârșit era redusă. Abia în ultimele șase luni se poate spune că standardul dual layer a luat amploare, însă doar pe rafturile magazinelor, prețul mare ce trebuie plătit pentru un astfel de disc ținând la distanță foarte mulți utilizatori. Personal pot spune că nu dețin acasă un astfel de mediu inscripționat, prefer mai degrabă două discuri "normale".

Dacă despre trecut și prezent am avut numai "cuvinte de laudă", aceeași nedumerire și aceeași nemulțumire le am și despre ce ne așteaptă, și anume Blu-ray și HD-DVD. Practic aceste două tehnologii nu există pe piață, însă susținătorii celor două nu mai conțin în a lansa/prezenta produse care mai de care mai inovatoare. Într-o scurtă trecere pe site-ul oficial al standardului Blu-ray, am observat tot felul de știri precum cea în care TDK a creat mediu optic (prototip) de 100GB care dispunea de nu mai puțin de patru straturi. Acum, ezit în a mai crede aceste știri, că vom avea parte în viitorul nu prea îndepărtat de un disc cu patru straturi sau, de ce nu, opt, după cum se zvonește. Abia s-a reușit impunerea discurilor DVD+/-R cu două straturi și tocmai din cauza aceasta sunt reținut în a mai crede în astfel de demonstrații. Prefer să consider de la bun început că tehnologia Blu-ray va oferi o bună bucată de vreme capacitatea de 25GB, iar cele HD-DVD 15GB, fără a mă mai amăgi în legătură cu discuri care să concureze cu capacitatea unui platan de harddisk. Să vedem și partea bună a lucrurilor: standardele Blu-ray și HD-DVD sunt un mare pas înainte. Nu m-ar fi deranjat dacă toate aceste tehnologii optice de scriere ar fi fost prezentate ca atare, fără a mai fi afumat cu produse capabile de stocarea a 30GB, 50GB sau chiar 100GB de date.

### Ultima oră

Noutățile care merită toată atenția

024

### Evoluția harddisk-urilor

50 de ani de istorie

030

### Plăci video

Ultima generație la start

032

### Unități optice la lucru

Inscripționați un DVD în 5'

046

### Artileria grea

Șoareci campioni

058

### Laborator

În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse

060

### Hardmail

Cu ochii pe forum

074

### Topuri

Locul unde poți alege un produs cu adevărat de top

075

## PRODUSUL LUNII

### ATI ALL-IN-WONDER X1900



Comportamentul bun în aplicații 3D, dotările și nu în ultimul rând calitatea excelentă a imaginilor afișate de tunerul TV încorporat i-au adus lui ATI All-in-Wonder X1900 distincția "Produsul Lunii".

## 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

**Ești  
cel  
mai  
tare?**

**Ultra PRO** Computers  
ultrabuni în calculatoare

**GIGABYTE™**  
TECHNOLOGY

GRAPHICS BY

**ATI**

**Dovedește-ți măestria  
concurând în standul  
Ultra PRO Computers**



**Vino la CERF în perioada 03-07 mai la standul  
Ultra PRO Computers, concurează și poți pleca acasă cu super-premii.**

# ULTIMA ORĂ

## NOUTĂȚILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENȚIA

### PE SCURT

#### DDR2 la 1066MHz

Producătorul de memorii Corsair a anunțat că a început livrarea kit-urilor de memorie DDR2 1066 și că în scurt timp acestea ar trebui să fie disponibile în magazine. Primele modele au fost prezentate la CeBIT sub forma unor kit-uri de 2x512MB. Prețul unui astfel de kit se va situa în jurul sumei de 230\$.

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

#### Toshiba are probleme

Lexar Media Inc. a înaintat o cerere organismului International Trade Commission, prin intermediul căreia pretinde interzicerea importului și vânzării de memorii de către compania Toshiba pe piața din Statele Unite. Conform Lexar, chip-urile sau cardurile de memorie oferite de Toshiba folosesc patente care îi aparțin și din punct de vedere legal acestea nu pot fi vândute decât cu acordul său.

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

#### LCD-uri mai subțiri

Ultimul comunicat al companiei Toshiba Matsushita Display anunță cel mai subțire ecran LCD din lume. Acesta are o diagonală de 12.1 inch, o grosime de maximum 4.5mm și cântărește în jur de 183 de grame. Rezoluția pe care o poate afișa este de maximum 1280x800 pixeli în format 16:9, iar luminozitatea sa măsoară 300cd/m<sup>2</sup>. Compania producătoare a declarat că noile ecrane se află în stadiul de producție.

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

#### Memoriile SiS au succes

Ambele tipuri de memorii produse de SiS, DDR2-533/667 SO-DIMM, destinată segmentului notebook, și DDR2-667, compatibilă cu PC-urile desktop, au trecut cu succes testul de compatibilitate AVL (Advanced Validation Labs Inc). Daniel Chen, CEO și președinte al SiS, a declarat că rezultatele bune obținute la testele AVL reprezintă o certificare a calității, stabilității și fiabilității modulelor de memorie SiS.

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

### SONY VN-CX1

## Doi în unul pentru Skype

Serviciile oferite de Skype sunt foarte populare atât în România, cât și în întreaga lume, drept urmare au început să apară tot felul de accesorii pentru cei care preferă această metodă de comunicare. VN-CX1 este un dispozitiv practic, ce îmbină două funcții importante pentru un utilizator Skype. Pe lângă faptul că funcționează și ca mouse, VN-CX1 poate fi deschis asemenea unui telefon mobil cu clapetă și folosit ca receptor pentru apelurile VoIP. Acesta

poate fi utilizat ca receptor cu speaker, deoarece dispozitivul conține și un sistem de diminuare a ecoului. În cazul în care este primit un apel telefonic, mouse-ul sau telefonul emite un sunet distinctiv, iar LED-ul încorporat clipește intermitent. Compatibil USB 1.1 și 2.0, VN-CX1 este disponibil în cinci culori: roșu, albastru, negru, argintiu și verde, fiind dotat cu două butoane și o rotiță de scroll.

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



### SAMSUNG ELECTRONICS

## 6.9mm în grosime



Telefoanele mobile au intrat la apă și sunt din ce în ce mai subțiri. Nu cu mult timp în urmă, VK Mobile lansase un telefon ce avea o grosime de 8.8mm, dar iată că Samsung, cu al său X828, trece pe primul loc în clasamentul telefoanelor ultrasubțiri. Acesta are o grosime de numai 6.9mm și beneficiază de majoritatea avantajelor oferite de un telefon mobil cu dimensiuni normale. Grosimea este păstrată până la nivelul camerei foto de doi megapixeli, unde telefonul iese din limita celor 6.9mm. Cei 80MB de memorie internă, conectivitatea prin Bluetooth, precum și ecranul de 1.9 inch ce poate reda 262.000 de culori completează lista specificațiilor tehnice. Deși este foarte subțire, bateria este detașabilă și are autonomie destul de bună.

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

### D620, D820, M90 și M65

## Dell lansează încă patru notebook-uri

Dell a lansat la începutul lunii aprilie încă patru noi modele de notebook-uri: Dell Latitude D620 și D820, precum și Dell Precision M65 și M90. D820 are un ecran widescreen cu diagonala de 15.4 inch, o greutate de 2.54kg și suportă până la 4GB de memorie DDR2. Procesorul ales (pentru versiunea de top) a fost un Intel Core Duo T2600, iar ca harddisk un SATA de 120GB. Opțional, se pot adăuga un accelerator grafic NVIDIA Quadro NVS 120M și



module Bluetooth, 3G sau Wireless. M90 dispune și de un ecran widescreen, dar cu diagonală de 17 inch, ce suportă o rezoluție maximă de 1920x1200. Acceleratorul grafic este disponibil pentru cea mai performantă versiune a sa este un NVIDIA Quadro FX GPU cu 512MB de memorie dedicată. Prețurile pentru configurațiile standard sunt cuprinse între 1.150\$ pentru D620 și 2.240\$ pentru modelul M90.

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



NOI LINII DE PRODUCȚIE PENTRU MONITOARE

## LCD-urile, la mare cerere

Samsung Electronics împreună cu Sony plănuiesc să investească în jur de 2 miliarde de dolari pentru a mări producția comună de ecrane LCD.

Acesta este un răspuns la cererea în continuă creștere de monitoare bazate pe cristale lichide și televizoare cu ecran plat. Cele două companii urmează să semneze un acord definitiv până la sfârșitul lunii iunie și se așteaptă ca noua linie să producă 50.000 de unități pe lună, urmând să devină operațională începând cu 2007. Capacitatea liniilor de producție actuale este de 60.000 de televizoare pe lună.

Potrivit ultimelor studii, cererea



de monitoare LCD cu diagonală mare este într-o continuă creștere, fiind așteptată o creștere cu 50% în următorii trei ani, în timp ce numărul cererilor pentru televizoarele bazate pe LCD se va tripla.

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



PENTRU A FACE FAȚĂ STRESULUI ZILNIC DE LA BIROU:

NOUL DESIGN AL MONITORELOR BELNEA,  
O ADEVĂRATĂ RELAXARE PENTRU OCHI.

**D&i**  
DESIGN AND  
INNOVATION  
BY BELNEA

Atunci când se pune problema prețului, a dimensiunii imaginii și a rezoluției, acest monitor are dimensiunea perfectă. Belnea 10 20 35W este cel de-al doilea monitor MAXDATA cu format mare.

Timpul de răspuns foarte scăzut, boxele integrate și conexiunea DVI suplimentară fac din acest display o alegere perfectă și pentru aplicațiile multimedia.



### Belnea 10 20 35W

Dimensiunea vizibilă a ecranului:  
20.1 inch

Rezoluție fizică:  
1680 x 1050 Pixel

Panel: MVA Premium

Timp de răspuns: 8 ms g/g

Contrast: 800:1

Unghiuri de vizibilitate (h/v) C/R 10:1:  
178° / 178°

Boxe integrate

Conexiuni: digital + analog

Certificări (selecție):  
TC099, ISO 13406-2



# Belnea

## FUJITSU TX95S/D

# Media Center ca la japonezi

PC-urile din seria TX a japonezilor de la Fujitsu reprezintă un exemplu clasic de Media Center. Noile calculatoare vor fi dotate cu un ecran LCD widescreen de 37 inch cu o rezoluție de 1920x1080 și vor avea inclusă o unitate Blu-ray, deși detaliile tehnice ale acestuia nu sunt încă specificate. Cele două modele care vor fi lansate sunt TX95S/D, motorizat de un Pentium D 820 (2.8GHz), 1GB RAM și un harddisk de 600GB, și TX90S/D, mai slab ca dotări, care are ca inimă un Pentium 4 517 (2.93GHz), 512MB RAM și un harddisk de 400GB. Ambele modele au două TV tunere (unul digital și unul analogic)



pentru a permite vizualizarea și înregistrarea simultană a două posturi TV diferite. Pentru a obține o imagine optimă, seria TX se mai laudă cu automatic brightness, sistem ce reglează nivelul luminozității în funcție de lumina din încăpere.

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

București, B-dul Dimitrie Pompeiu Nr. 8, Et. V, Sect. 2  
TEL./FAX: +40.21.242.53.45, 242.50.26  
Timișoara, Str. Oedip Nr. 2  
TEL./FAX: +40.256.201.278



LASTING System - PARTENERUL în care poți avea ÎNCREDERE!

## PE SCURT

## MP3 playere de la JVC

JVC va începe luna aceasta livrarea unor noi modele de playere MP3, JVC-F57 și XA-F107, dotate cu o capacitate de stocare de 512MB, respectiv 1GB. Noile modele sosesc în cinci culori diferite, ce includ și nuanțe preferate în special de doamne și domnișoare. Formatele suportate sunt MP3 și WMA, cu sau fără protecția DRM a celor de la Microsoft. Melodiile pot fi transferate în memoria internă prin intermediul portului USB al unui PC sau pot fi copiate prin intermediul conectorului line-in.

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

## Averatec widescreen de 17"

Averatec își prezintă cele mai noi modele de notebook-uri, seria 7100, ca fiind cele mai ușoare și mai portabile. Dotate cu un ecran de 17" wide, acestea cântăresc numai 3.26kg și sunt motorizate de procesoare AMD ce variază ca performanță în funcție de model. Cel mai puțin performant model este dotat cu procesor Sempron 1.8GHz, iar modelul de top beneficiază de un Turion 64 tactat la 1.8GHz.

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

## Plăci de bază Foxconn

Foxconn a anunțat lansarea lui 975X7AA-8EKRS2, un model de top destinat segmentului gaming, construit în jurul chipset-ului Intel 975X. Sistemul de control "FOX ONE" cu care placa este dotată reprezintă o tehnologie proprietară Foxconn concepută special pentru plăcile de bază ce folosesc chipset-uri Intel. Pentru a satisface cerințele actuale din segmentul plăcilor de bază high end, Foxconn include în lista de specificații a acestui model dotări precum conector SATA II extern, două interfețe PCIe x16, două controllere LAN 1Gbps, precum și codec audio 7.1 High-Definition Audio.

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

## Noi procesoare Celeron M

Se pare că două modele din noua familie de procesoare sunt deja disponibile, Celeron M420 tactat la o frecvență de 1.60GHz și Celeron M430, ce rulează la 1.73GHz. Conform producătorului, modelul Celeron M410, tactat la 1.46MHz, nu va fi lansat până în ultimul trimestru al acestui an, iar versiunile de top din seria Celeron M, 443 și 440, ce funcționează la 2.00GHz, respectiv 1.86GHz, vor apărea la sfârșitul anului în curs sau în primul trimestru al anului viitor.

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

## NOKIA CORPORATION

## Înlocuitorul lui N-Gage

Nokia deja lucrează la dezvoltarea unui nou SDK și la o altă interfață pentru consumatori ce urmează a fi integrată în viitoarea generație de platformă de gaming.



Un derivat al mai vechii platforme N-Gage se realizează pe baza lui S60 și se așteaptă ca primele dispozitive să-și facă apariția în prima jumătate a anului 2007.

Producătorul presupune că experiența de până acum a consumatorilor nu a evoluat împreună cu dezvoltarea rapidă a tehnologiei și a platformelor de gaming, drept urmare s-a decis dezvoltarea unei noi generații ce le va permite utilizatorilor accesul rapid și facil la jocuri pentru mobile. Software-ul va fi bazat pe C++ și va fi disponibil pe mai multe dispozitive. Următoarea generație de platforme pentru gaming ale Nokia va fi disponibilă în prima jumătate a anului 2007.

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

## PANASONIC DMP-BD10

## Vom avea un Blu-ray player în luna septembrie

Panasonic a anunțat de curând că va pune în vânzare în luna septembrie primele sale playere Blu-ray. Lansarea modelului DMP-BD10 va coincide și cu lansarea unui televizor cu plasmă 1080p. Dubla lansare a



celor două produse va ajuta consumatorii să se îndrepte către o soluție completă, player și televizor. O dată cu lansarea lui DMP-BD10, Panasonic dorește să-și dovedească angajamentul luat față de consumatori de a dezvolta cele mai bune echipamente high definition pentru locuință. Prețurile încă nu au fost fixate, dar în cadrul conferinței de presă s-a precizat că acestea nu vor depăși valoarea de 1.500 de dolari. Având concurenți destul de puternici ca Sony și Pioneer, competiția pentru cel mai bun raport preț/performanță va fi acerbă. Alți



producători precum LG Electronics și-au anunțat intenția de a scoate pe piață playere-hibrid, care să ofere suport pentru ambele formate, atât Blu-ray, cât și HD DVD.

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

## IEEE

## 10Gbps vor deveni un standard

Încetul cu încetul se apropie data de ratificare a noului standard 10GbaseT, planificată pentru luna iulie a acestui an. Noul standard promite o viteză de transfer pentru date de 10Gbit/secundă, dar companiile care vor dori să se laude cu o asemenea viteză de transfer vor fi nevoite să investească destul de mult în infrastructură, deoarece actualele cabluri nu pot face față lățimii de bandă promise. Actualele Cat5e nu sunt oficial suportate de

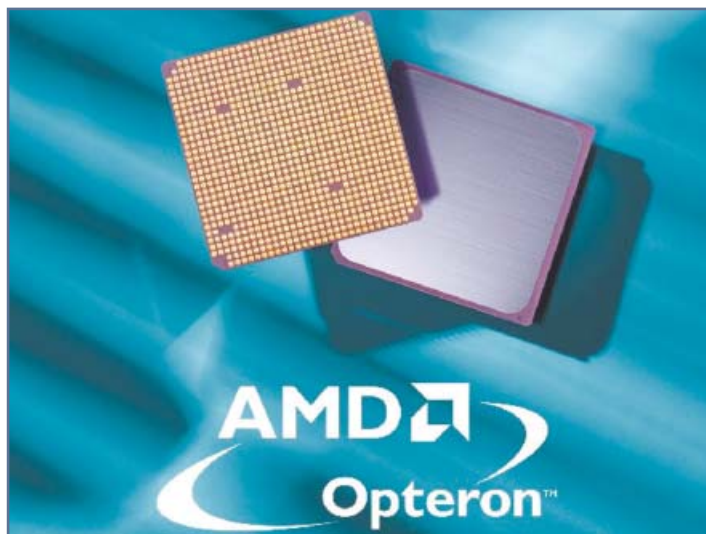
către viitorul standard 10GbaseT, în timp ce cablurile de tip Cat6 vor fi limitate la lungimea de 37 de metri. Infrastructura care va putea lucra eficient pe baza noului standard va fi cea de tip Cat7. Aceasta va necesita însă o altă modalitate de conectare, vechiul conector RJ45 fiind înlocuit de GG45, compatibil fizic cu RJ45, care va folosi o altă amplasare a firelor de cupru.

[www.ieee.org](http://www.ieee.org)



AMD OPTERON 156, 256 și 856

## În curând, AMD la 3GHz



AMD a anunțat că procesoarele sale Opteron 256 și 856 sunt deja disponibile, în timp ce modelul 156 va fi lansat cât mai curând posibil. Primele două modele au un singur nucleu care va rula la frecvența de 3GHz, detronându-l astfel pe Athlon64 FX-57, ce stabilise în 2005 un record de 2.8GHz. Procesoarele vor deține 128KB de memorie cache L1, 1MB de memorie cache L2, vor folosi mai vechiul Socket

940 și vor fi destinate serverelor cu două sau opt procesoare. În ultima vreme AMD mizase puternic pe modelele dual core, acestea rulând la frecvențe mai reduse decât cele similare, dar bazate pe un singur nucleu. O dată cu lansarea acestor modele, AMD se va reorienta către tehnologia de fabricație pe 65nm.

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

HITACHI

## HDD CinemaStar pentru dispozitive DVR

Harddisk-urile de la Hitachi special concepute pentru dispozitivele Digital Video Recorder au fost lansate pe piață. Seriile CinemaStar 7K500 și 7K160 au fost optimizate pentru accesarea secvențială a datelor, situație întâlnită în cazul înregistrării și rulării de filme. Modelul 7K500 este disponibil în patru variante cu capacități cuprinse între 250 și 500GB, în timp ce 7K150 se limitează doar la două modele de 80, respectiv 160GB. Ambele serii au o viteză de rotație a platanelor de 7200rpm, o interfață de lucru



acces de 14ms. Seriile CinemaStar mai sunt laudate pentru silențiozitatea ieșită din comun și pentru rezistența la temperaturi ridicate.

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

# takeMS



## Performanță și calitate germană

Module de memorie brand A, certificate JEDEC

- DDR2(667/533)
- DDR(400/333/266)
- SDRAM PC133
- SO-Dimms
- ECC & registered



LASTING System  
București, B-dul Dimitrie Pompeiu Nr. 8, Et. V, Sect. 2  
TEL./FAX: +40.21.242.53.45, 242.50.26  
Timișoara, Str. Oedip Nr. 2  
TEL./FAX: +40.256.201.278



LASTING System - PARTENERUL în care poți avea ÎNCREDERE!

## PE SCURT

**ThinkPad cu unitate optică**  
Chiar dacă unitățile IBM/Lenovo ThinkPad beneficiază de inscriptoare DVD de ceva timp, includerea unor modele de ultimă generație în configurațiile acestora s-a lăsat așteptată. Noile unități ThinkPad Super Multi-Burner UltraBay Slim Drive sunt compatibile cu majoritatea modelelor din seriile Thinkpad R, T, X, și Z. Vitezele de scriere în cazul discurilor DVD+/-R vor fi de maximum 8X iar unitățile vor include și suport pentru inscripționarea discurilor dual-layer.

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

**BenQ - fără unități optice**

BenQ a anunțat că va renunța la producerea drive-urilor optice, vânzând fosta divizie unei alte echipe taiwaneze, mai precis LiteOn. Motivul vânzării a fost concentrarea eforturilor de producție și marketing către terminalele mobile, aparatura electronică și portabilă. BenQ va încasa pentru această tranzacție suma de 37 milioane USD și 13 procente din totalul acțiunilor LiteOn, valoarea tranzacției fiind de 200 milioane USD. LiteOn devine astfel al treilea producător mondial de unități optice, după Hitachi-LG și Toshiba-Samsung.

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

**ATI pregătește RV535**

ATI se pregătește să lanseze noile acceleratoare grafice dotate cu chip-uri RV535. Acest chip grafic reprezintă evoluția actualului RV530, este construit într-o tehnologie de 80nm și probabil va beneficia de același număr de 12 procesoare de pixeli, suport pentru CrossFire și Avivo, precum și suport HDMI. ATI a programat demararea producției noilor chip-uri pentru luna iunie, dar mostre vor fi disponibile începând cu luna mai.

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

**200GB pe un disc**

TDK a confirmat că planurile sale includ dezvoltarea unui disc Blu-ray cu o capacitate de 200GB. Dacă această mișcare va reuși, eforturile companiei s-ar putea concretiza sub forma unor discuri Blu-ray cu o capacitate de stocare de patru ori mai mare decât a celor actuale și de două ori mai încăpătoare decât a actualului prototip TDK BD-R (100GB), prezentat în luna mai a anului trecut.

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

## THERMALTAKE

## Surse dedicate cu certificare "SLI ready"

Thermaltake a anunțat de curând primele produse ce au primit din partea producătorului de plăci grafice NVIDIA certificarea "SLI ready". Sursa dedicată pentru plăcile grafice le va permite utilizatorilor care au o sursă moderată să

beneficieze de avantajele oferite de o placă grafică performantă, Thermaltake Purepower Power Express 250W oferă două rail-uri de +12V pentru plăcile grafice high end și un curent de 21A. Aerul este antrenat de un ventilator de 40mm,



iar montarea se realizează într-un bay de 5.25 inch. Este însă greu de crezut că un utilizator care își achiziționează o placă

grafică performantă nu își permite o sursă de putere care să-i garanteze un sistem funcțional.

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

## REZULTATELE CONCURSULUI "UMFLĂ POTUL!" DIN NUMĂRUL 74

## Potul 74 - UBISOFT a fost umflat!

Premiile concursului "Umflă Potul!" din numărul 74 al revistei au constat din 100 de jocuri originale pentru PC și PlayStation oferite de firma Ubisoft România.

Cei care au completat formularul și l-au trimis până pe data de 7 aprilie 2006 (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul XtremPC.

Cele 30 de jocuri pentru PlayStation au fost câștigate în felul următor:

**Harvest Moon** - Munteanu Cosmin din Reșița, județul Caraș-Severin, **Csapo Sorin** din Deva, județul Hunedoara, **Stanciu Dan Ioan** din București, sector 6, **Ghinguleac Bogdan** din București, sector 3, **Ianțuc Camelia-Larisa** din București, sector 5, **Sorescu Emanuel** din Constanța, **Bâcu Victor** din Cluj-Napoca, **Deaconu Daniel** din Râmnicu-Vâlcea, **Benchea Vlad** din Blaj, județul Alba, **Rusan Alexandru** din Alba Iulia, **Argetoianu Iulian** din Iași, **Roibu Vlad** din Ploiești, **Bauer Ernest** din Bistrița, **Berechet Nicoleta** din Oradea, județul Bihor, și **Marin Dan-Constantin** din Buftea, județul Ilfov; **Goofy's Fun House** - **Gheorghită Costel-Manuel** din Bălteni, județul Vaslui, **Abraham Tibor** din Oradea, județul Bihor, **Crîșan Mariana** din Brașov, **Dascălu Cristina** din Galați, **Cazacu Ion** din Râmnicu-Vâlcea, **Codrean Alexandru** din Negrești-Oaș, județul Satu Mare și **Biholar Constantin Cristi** din Putna, județul Suceava; **Rainbow Six Rogue Spear** - **Sabu Horia-Octavian** din Sebeș, județul Alba, **Plotogea Gabriel** din Zărnești, județul Brașov, **Viziniuc Mihai** din Botoșani, **Nistor Gheorghe** din Sighetu Marmatei, județul Maramureș, **Papuc Dorin** din Sibiu, **Tobă Daniel** din București, sector 4, și **Fânaru Cătălin** din Medgidia,

județul Constanța; **Tom & Jerry in House Trap** - **Goicea Răzvan** din Ploiești.

Cele 70 de jocuri pentru PC au fost câștigate în felul următor: **CSI: Dark Motives** - **Romas Andrei** din Lugoj, județul Timiș, **Bolohan George** din Constanța și **Sârbu Marius Matei** din Reșița, județul Caraș-Severin; **XIII** - **Ciolacu Cristian** din Cernavodă, județul Constanța, **Blăjan Laurențiu** din Deva, județul Hunedoara, **Grigoraș M. Raluca** din Hațeg, județul Hunedoara, **Grigorie Răzvan** din Constanța, **Ene Adrian** din Ploiești, **Ciurescu Mihail** din Pitești, **Moșoiu Radu** din Zărnești, județul Brașov, și **Păun Alexandru** din Drăgășani, județul Vâlcea; **Crime Scene Investigation** - **Stan Mihai** din Buzău, **Borz Adrian** din Zalău, județul Sălaj și **Ghiliciu Bogdan-Alin** din Câmpina, județul Prahova; **Batman Vengeance** - **Constantin Ionuț-George** din București, sector 6, **Costache Marius-Ionuț** din București, sector 3, **Popa Dragoș** din București, sector 4, **Cătălin Romeo** din București, sector 2, **Diaconeasa Adriana** din Slatina, județul Olt, **Bodale Dorin** din Rădăuți, județul Suceava, **Timofti Paul** din Zalău, județul Sălaj, **Burciu Mihai** din Rădăuți, județul Suceava, **Ovidiu Poleac** din Brașov, **Nenciu Victor** din Focșani, județul Vrancea, **Minoiu Cristian** din Brad, județul Hunedoara, **Ilie Sorin** din Caransebeș, județul Caraș-Severin, **Simon Robert** din Mediaș, județul Sibiu, **Greco Bogdan** din Bacău, **Glufcios Constantin** din București, sector 2, și **Taube Adrian** din Constanța; **Battle Realms** - **Fughel Andrei** din Oradea, județul Bihor, **Varga Marius Gabriel** din Bistrița, **Spătăroiu Vlad** din Brașov, **Ciucălău Ciprian** din București, sector 3, **Stamate Simona**

din București, sector 1, **Gașpar Vasile** din Constanța, **Ghergheșanu Alexandru** din Iași, **Tomuța Ciprian Petru** din Câmpia Turzii, județul Cluj, **Dumitrașc Dan** din Adjud, județul Vrancea, **Tofan Alexandru** din Brăila, **Lovin Alexandru** din Tulcea, **Ghideon Iulian** din Iași, **Foamete Alexandru** din Milcovul, județul Vrancea, **Jarca Adrian-Florin** din Oradea, județul Bihor, **Zsiga Raluca** din Turda, județul Cluj, **Taloș Ioan** din Satu Mare și **Voinea Ciprian** din Ploiești; **E.T. Adventure Game** - **Grigore Marian** din București, sector 2, **Ignat George** din Brașov, **Grigore Mihai** din Târgoviște, județul Dâmbovița, **Mazilu Adrian** din Brăila, **Popa Cristian** din Câmpia Turzii, județul Cluj, **Menyhart Atilla** din Reghin, județul Mureș, **Breabăn Cătălin** din Rădăuți, județul Suceava, **Elekes Andras** din Gheorghieni, județul Harghita, **Lungu Marian** din Botoșani, **Cristescu Cătălin** din Craiova, **Păuna Mihai** din București, sector 4, **Dimitriu Cornel Florentin** din București, sector 6, **Todea Cristina** din Codlea, județul Brașov, **Cola Alexandru** din Berchișești, județul Suceava și **Stroilescu Alex** din Blejoi, județul Prahova; **Warlords: Battle Cry** - **Ionescu Traian** din Buzău și **Boțoc Adrian** din Iași; **Evil Island** - **Ungureanu Cristian** din Piatra Neamt, județul Neamt; **Chessmaster 5000** - **Bîrsan Gina** din Cotești, județul Vrancea; **Dogz** - **Manea Alexandru** din București, sector 3; **VIP** - **Georgescu Adrian** din București, sector 3; **Mechwarrior 4: Mercenaries** - **Mitroi Cristian** din Băilești, județul Dolj; **Flight Simulator '98** - **Lup Călin** din Satu Mare.

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

AMD Athlon™ 64 Processor

# FOR SMARTER PCS WITH THE POWER TO DO DIGITAL MAGIC



AMD Athlon 64 processors give your PC the enhanced power and performance to bring digital media like music, photography, video and games brilliantly to life



For fast PC performance



Rip, burn and share digital music



Latest security features



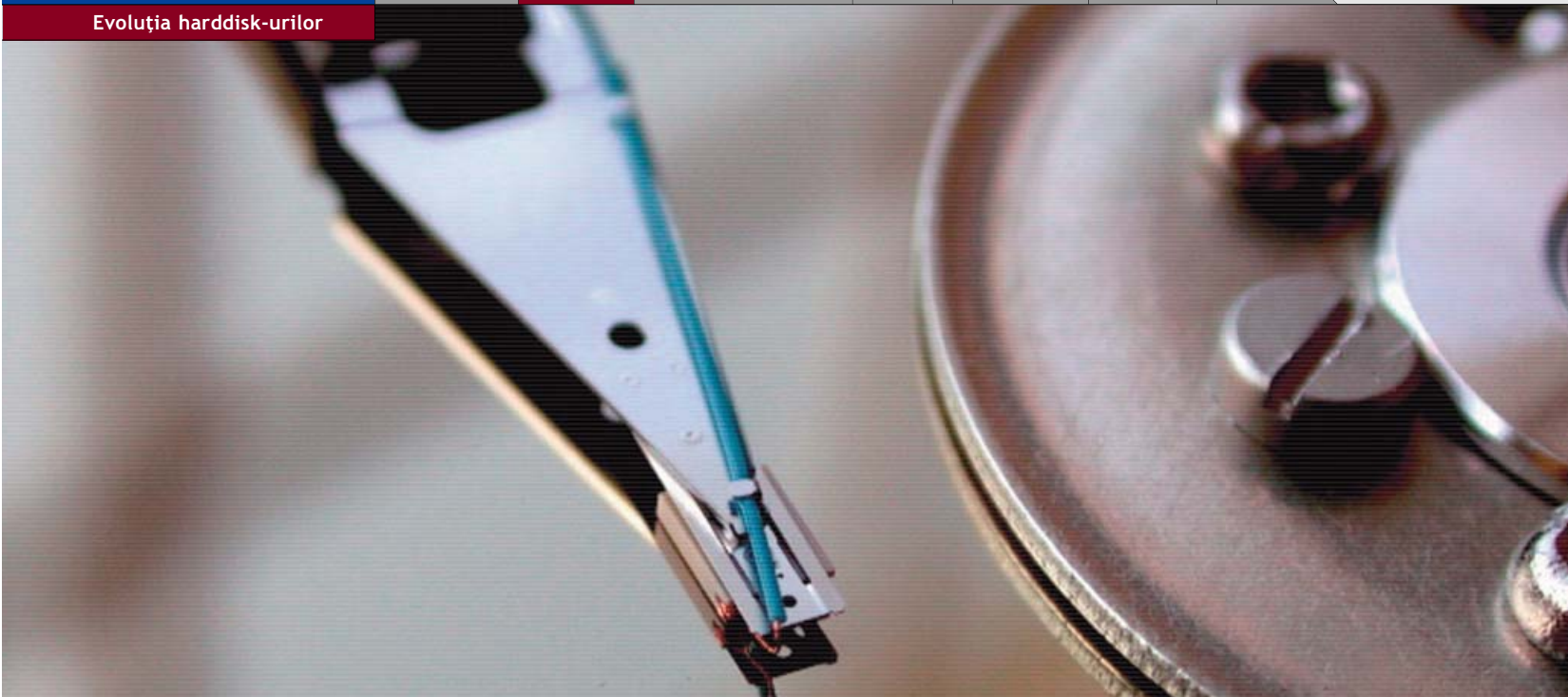
Life like gaming



Ideal for digital video and photography

**AMD** 





# EVOLUȚIA HARDDISK-URILOR

## 50 DE ANI DE ISTORIE

**Chiar dacă este cea mai lentă componentă a unui calculator, aceasta nu înseamnă că harddisk-ul nu a evoluat în timp.**

**UNA DINTRE CELE MAI IMPORTANTE ȘI TOTODATĂ** una dintre cele mai interesante componente din interiorul unui PC este harddisk-ul. Probabil pentru că acesta este singura piesă a unui calculator ce are părți componente în mișcare. Modul în care inginerii diferitelor firme producătoare au îmbunătățit performanțele acestor componente este uimitor. Vom încerca împreună să parcurgem pas cu pas fascinantă viață a harddisk-urilor, să vedem cum au evoluat, cum funcționează și unde se poate ajunge. Istoria sa este lungă, iar PC-ul fără harddisk pare de neimaginat astăzi.

### SCURT ISTORIC

1956 - este anul oficial în care a luat ființă componenta PC-ului cunoscută astăzi ca harddisk. Prima unitate asemănătoare cu un HDD ce utiliza un mediu magnetic pentru stocarea informațiilor a fost IBM 305 RAMAC. Acesta era format din 50 de discuri cu diametrul de 24 inch, avea o capacitate de stocare infernală pentru acea vreme: 5MB și un preț aproximativ de 35.000 de dolari sau 7.000\$ per megabyte. Între timp tehnologia RAMAC (Random Access Method of Accounting and Control) a devenit un standard în industria producătoare de HDD-uri.

• 1962 - este anul de apariție a modelului 1301, ce coboară ștacheta dintre capul de scriere și suprafața magnetică la 250 de microinch. Cu o capacitate de 28MB, o densitate a datelor mult

îmbunătățită și cu numărul de capete de citire reduce la jumătate față de modelul anterior, acesta era cel mai performant HDD.

• 1966 - sunt introduse la modelul 2314 primele capete de citire/scriere din ferită (material folosit pentru o lungă perioadă de timp). În formă de U, acestea erau practic niște electromagneți de foarte mici dimensiuni.

• 1973 - este anul de apariție a primului harddisk modern, IBM 3340, cunoscut și ca Winchester, cu o capacitate de 60MB, care a venit cu multe îmbunătățiri-cheie ce au dus în final la dezvoltarea HDD-urilor.

• 1979 - apare modelul 3370, primul care a utilizat capete de scriere de tip TF (Thin Film). Acestea sunt total diferite față de cele cu ferită, fiind construite printr-o metodă specială de fotolitografie, proces de fabricație utilizat și în producția de procesoare.

• 1980 - a fost lansat primul HDD cu platane de 5.25 inch și cu capacități cuprinse între 5 și 10MB. La acea vreme o capacitate de stocare de 10MB era considerată a fi mult prea mult pentru un PC.

• 1983 - apar primele HDD-uri produse de Rodime, ce aveau platane cu diametrul de 3.5 inch, dimensiune ce a devenit cel mai important standard în industria de profil.

• 1988 - este anul de lansare a primului HDD cu platane de 2.5 inch, diametru ce a devenit standard pentru harddisk-urile destinate calculatoarelor portabile.

• 1991 - apare 1820, primul model cu platane de 1.8 inch, pentru ca un an mai târziu Hewlett Packard să lanseze C3013A, primul model cu platane de 1.3 inch.

În octombrie 1999 IBM lansează primul harddisk cu viteza de rotație a platanelor de 10.000 de rotații pe minut și capacitatea de 73GB. După această perioadă furtunoasă capacitatea de stocare a harddisk-urilor a început încetul cu încetul să se apropie de ceea ce numim noi astăzi normal, adică 250GB și chiar 500GB.

### CONSTRUCȚIE ȘI COMPONENTE

Un lucru uimitor la aceste componente este evoluția lor, pentru că harddisk-urile au progresat doar în ceea ce privește performanțele. Deși capacitatea de stocare a crescut considerabil și vitezele de citire/scriere au fost îmbunătățite, designul HDD-urilor actuale nu este cu mult diferit față de cel al unui model de 10MB instalat de IBM în PC-urile sale la începutul anilor '80, multe din componentele-cheie rămânând practic neschimbate. Pentru mulți utilizatori harddisk-ul este o cutie neagră, un dispozitiv de dimensiuni relativ mici, care într-un mod ciudat reușește să stocheze date.

Harddisk-urile folosesc discuri rotunde numite platane pentru stocarea informațiilor. Acestea sunt compuse dintr-un substrat și un mediu magnetic. Materialul de bază din care este făcut un platan trebuie, prin natura lui, să fie un

material nonmagnetic. Astfel, materialele care au fost alese pentru realizarea fizică a platanelor sunt aluminiul sau o mixtură între sticlă și un material ceramic. Pentru a permite stocarea datelor, ambele părți ale platanului trebuie acoperite cu un strat foarte subțire de material cu proprietăți magnetice foarte bune (o peliculă de oxid magnetic) sau cu un strat metalizat. Datele sunt stocate sub formă de modele magnetice. Interiorul harddisk-ului trebuie ferit de acțiunea prafului, presiunea constantă a aerului din interior fiind păstrată cu ajutorul unor filtre. De regulă, un HDD are două sau trei platane așezate unul peste altul și fixate pe un ax ce rotește ansamblul de platane la peste 7.000 de rotații pe minut. Din această cauză o singură particulă de praf ar fi de ajuns pentru a realiza contactul între capul de citire și suprafața magnetică a platanului, ceea ce poate duce la zgârierea iremediabilă a suprafeței magnetice și la compromiterea datelor aflate în acea zonă.

Controller-ul se ocupă de tot mecanismul din interiorul harddisk-ului: capete de citire, viteza de rotație a platanelor și de reimprospătarea memoriei cache.

Capul de citire/scriere reprezintă componenta care prelucrează informația de pe și pe platane, după care o transferă controller-ului de harddisk. Există câte un cap de citire/scriere pentru fiecare suprafață a platanului, acestea fiind acționate simultan de un braț, prin intermediul unui modul electro magnetic. Capetele sunt concepute să "aterizeze" pe suprafața platanelor într-o zonă specială numită LZ (Landing Zone), manevră ce este executată numai în momentul în care platanele sunt oprite.

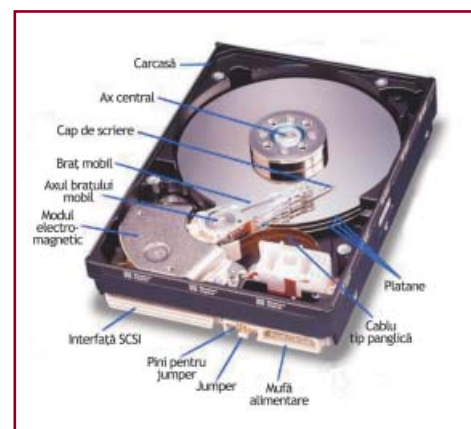
Când un harddisk este supus unei formătări low-level, suprafața platanelor este împărțită în piste și sectoare. Formatarea low-level durează foarte mult și trebuie efectuată corect, conform specificațiilor producătorului. De aceea utilizatorul nu mai poate realiza o formatare fizică a unui HDD, aceasta fiind efectuată de către producător. Pistele sunt cercuri concentrice pe suprafața platanelor, în jurul axului central. Se mai folosește termenul de cilindru pentru a descrie multiplele platane suprapuse.

### MOD DE FUNCȚIONARE

După cum am văzut, fiecare platan are două fețe și este divizat într-un număr de piste, fiecare pistă fiind divizată la rândul ei în sectoare. Platanele sunt dispuse astfel încât pista 15 de la platanul 1 să fie exact deasupra pistei 15 de la platanul 2. Pentru a accesa o pistă oarecare de pe unul din platane, brațul care susține capetele de citire/scriere va muta capetele spre acea pistă. Prezența unui singur mecanism de poziționare a capetelor de citire/scriere simplifică modul de construcție și scade prețul de producție, dar există dezavantajul că toate capetele trebuie mutate pentru a accesa o singură pistă. Deci, pentru a citi date de pe pista 5 platanul 1, apoi de pe pista 122 platanul 3 și apoi iar de pe pista 5 a primului platan, întregul braț cu capete trebuie mutat de două ori. Mutarea întregului mecanism necesită un interval de timp semnificativ mai mare, comparativ cu timpul de transfer între capetele de scriere. Pentru a minimiza acest lucru, trebuie prevenit ca datele să fie împrăștiate pe mai multe piste, iar de aici rezultă nevoia de defragmentare periodică a harddisk-ului. O metodă de optimizare a timpului de acces este ca un grup de date care sunt accesate secvențial să fie scrise pe o singură pistă. Dacă datele nu încap pe aceeași pistă, atunci se continuă scrierea pe aceeași pistă, dar pe alt platan (în interiorul aceluiași cilindru), deci brațul nu mai trebuie să execute mișcări suplimentare. Doar capul de citire/scriere cel mai apropiat trebuie să fie selectat pentru a efectua operația de citire/scriere, selectarea capetelor fiind mult mai rapidă decât mișcarea fizică a întregului ansamblu.

### BITUL LA VERTICALĂ

Odată cu apariția dispozitivelor mobile cu HDD, inovațiile în materie de tehnologie a harddisk-urilor au vizat în permanență miniaturizarea. Dar cum să înghesuim mai multă informație pe o suprafață de un inch pătrat? Soluția a venit prin rearanjarea biților pe suprafața platanului și astfel au apărut primele harddisk-uri ce au la bază tehnologia perpendicular recording. Primele astfel de modele provin de la Seagate, compania anunțând că va trece relativ rapid, în circa un an, la noua metodă transversală de înregistrare a



datelor, metodă ce promite capacități mai mari decât cele obținute până în prezent. Momentus 5400.3 este un model de acest tip, conceput pentru sistemele portabile, ce are platanele cu diagonala de 2.5 inch și capacități cuprinse între 40 și 160GB. Hitachi Global a anunțat că, bazându-se pe tehnologia perpendicular recording, care o va înlocui pe cea actuală, se vor putea stoca 230 de miliarde de biți pe un inch pătrat, adică 230GB. Diferența dintre cele două tehnologii de înregistrare, longitudinal și perpendicular, constă în modul în care sunt orientați polii nord și sud ai particulelor magnetice în care este stocată informația. HDD-urile actuale concepute pe tehnologia longitudinal recording nu pot stoca mai mult de 130GB pe un inch pătrat, dar producătorii preferă să mizeze în viitor numai pe modele cu 80GB pe inch pătrat. După declarațiile producătorului japonez, noua tehnologie de stocare perpendiculară va permite apariția HDD-urilor de 3.5 inch cu capacitatea de 1TB și hard-uri de 1 inch ce vor putea stoca 20GB de informație. Aceste minuni tehnologice nu vor putea fi disponibile pentru consumatori decât în anul 2007.

### ÎN CONCLUZIE

De capacitatea harddisk-ului depinde cantitatea de informație pe care o putem păstra la un moment dat, dar și viteza acestuia este un factor care are o importanță crucială la performanța globală a sistemului.

Gabriel Mitran



**Kodak**

distribuit  
în România  
prin



**T&T DISTRIBUTION  
GROUP SRL**

OTOPENI, Km 15+ 116,  
Corp C2, Tarlauș 9,  
Parcela 13271 9, Jud. ILFOV  
TEL. 021 350 14 51,  
021 350 14 55,  
0788 577 204,  
0736 222 493  
FAX 021 350 14 52



# PLĂCI VIDEO

## ULTIMA GENERAȚIE LA START

Eternii rivali ATI și NVIDIA urmează parcă modelul Gigi Becali, încercând să ofere, cu fiecare nouă generație de chip-uri grafice, doar o oaie în plus față de concurență.

### LUPTA PENTRU SUPREMAȚIE ÎN DOMENIUL

plăcilor video a devenit extrem de acută în ultimele șase luni, atât ATI, cât și NVIDIA încercând să ofere performanțe mai bune decât concurența pe fiecare segment de piață. În aceste condiții, noile generații de chip-uri grafice s-au succedat în cascadă, aproape fiecare lună aducând ceva nou, cea mai aprigă luptă ducându-se pe segmentul high end. Acesta, chiar dacă nu asigură cele mai mari vânzări, reprezintă întotdeauna o problemă de imagine pentru cei doi titani. Lupta este extrem de echilibrată, atât ATI, cât și NVIDIA plusând doar atât cât este nevoie pentru a-și depăși adversarul. O altă tendință este reciclarea chip-urilor grafice din gamele superioare ale generațiilor mai vechi, care oferă suficientă performanță pentru a fi bune performere pe segmentele inferioare ale gamelor actuale. Exemple au fost GeForce 6800 și Radeon X800 la generația veche, pentru noua generație ATI recurând la aceeași tactică, folosind Radeon X1800.

Dacă la testul precedent noua generație ATI (seria Radeon X1000) abia dacă ajungea la nasul chip-urilor 7800GTX ale NVIDIA (versiunile supratactate dovedindu-se imbatabile atât în jocuri, cât și în aplicații sintetice), situația este exact inversă la data acestui test, cu NVIDIA în postura de challenger. În ciuda eforturilor acestora, chip-ul G71 nu poate concura cu R580, chiar dacă frecvențe de funcționare ale memoriei sunt ceva mai mari. Cu totul alta este situația pe segmentul mainstream, acolo unde NVIDIA a strălucit întotdeauna. Proaspăt

lansatul GeForce 7600GT aruncă praf în ochii veteranului X1600XT, fiind de înțeles decizia ATI de "retrogradare" a chip-ului R520 ca nou performer în categoria mainstream. Această mutare, previzibilă de altfel, le asigură în continuare un avans de performanță plăcilor video cu inimă ATI.

O altă tendință care s-a perpetuat este păstrarea designului de referință propus de producătorii de chip-uri ATI și NVIDIA. Practic, majoritatea covârșitoare a plăcilor video existente pe piață în acest moment au ca unic element de identificare față de concurență stickerul cu brandul producătorului. În aceste condiții, nu prea mai contează marca unui anumit accelerator grafic cumpărat, performanțele fiind uniforme.

### SISTEMUL DE TEST

La ultimul test de plăci video realizat în laboratorul nostru am încercat să prezentăm o gamă cât mai largă de plăci video. De data aceasta încercăm să oferim mai multe detalii despre plăcile testate, dar și informații despre posibilitățile de overclocking ale acestora. Din păcate, nu întotdeauna am putut explora limitele plăcilor din test, majoritatea fiind mult mai tinere decât utilitățile de overclocking existente la data testului. În aceste condiții, a trebuit să ne mulțumim cu ceea ce ne-au oferit driverele celor doi producători de chip-uri (ATI și NVIDIA).

Pentru a putea compara rezultatele acestui test cu cele ale testului anterior, am păstrat aceeași

platformă de test, precum și metodologia de testare. Deși între timp a apărut 3DMark06, am preferat să nu folosim acest benchmark decât cu titlu orientativ. Platforma de test a fost formată din placa de bază MSI P4N Diamond împreună cu un procesor Pentium 4 Extreme Edition la 3.73GHz, precum și un kit de memorii GeiL DDR2-667. Alimentarea a fost asigurată de o sursă Fortron Epsilon de 600W, în timp ce sistemul de operare Windows XP Professional cu SP2 a rulat de pe un harddisk Seagate Barracuda 7200.7 de 80GB. Driverele folosite au fost nForce pentru placa de bază, respectiv ATI Catalyst 6.3 și NVIDIA ForceWare pentru plăcile video. Testul a fost împărțit în trei categorii (high end, mainstream și entry-level), probele fiind identice pentru cele trei categorii. Verdictul a fost dat de media ponderată a celor 18 teste, la care s-a adăugat punctajul obținut la dotări.

### CONCLUZIE

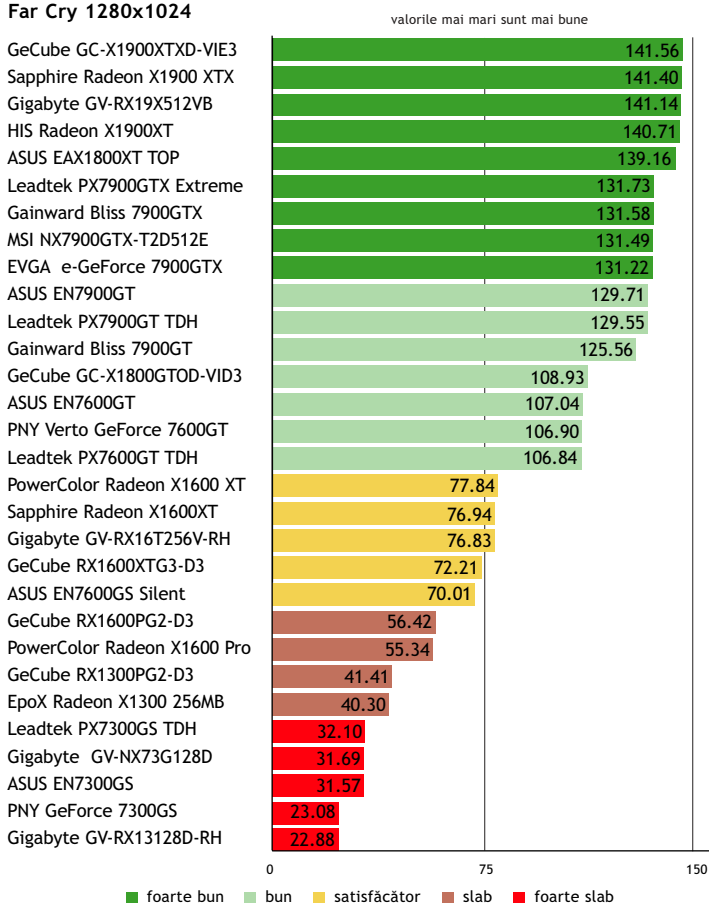
De data aceasta, ATI și-a luat o binemeritată revanșă, NVIDIA abia reușind să amenințe coroana canadienilor, și asta folosind acceleratoare grafice supratactate de producător. De partea americanilor rămâne însă eficiența energetică superioară, plăcile NVIDIA fiind mai reci și mai silențioase, având necesități de putere mai mici. Nu în ultimul rând, NVIDIA este încă lider incontestabil în aplicațiile OpenGL, în ciuda progreselor făcute de ATI în ultimul timp.

Cristian Agatie

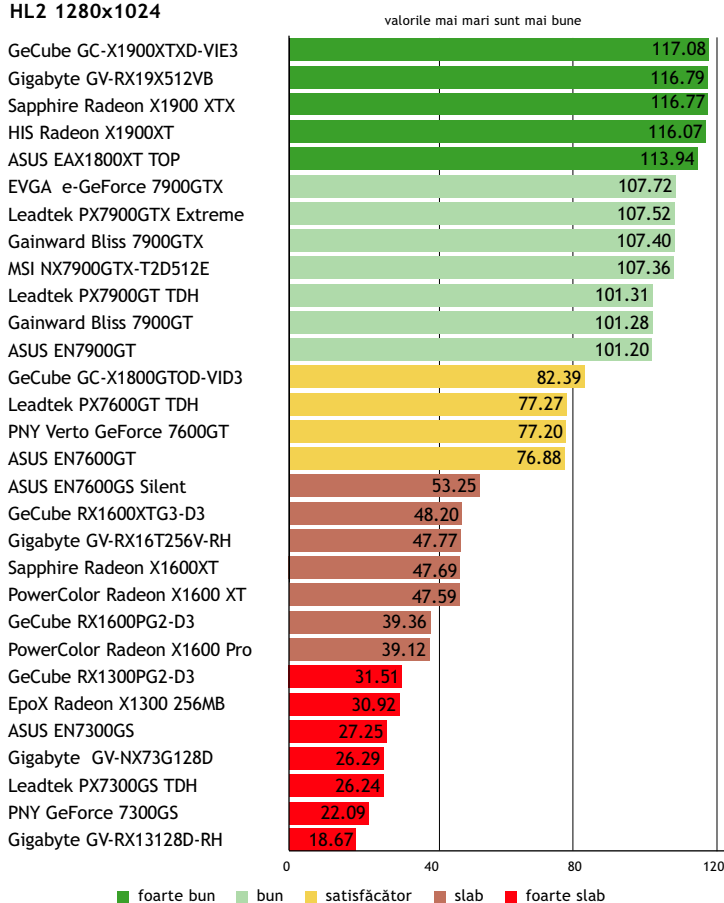


## Rezultate plăci video

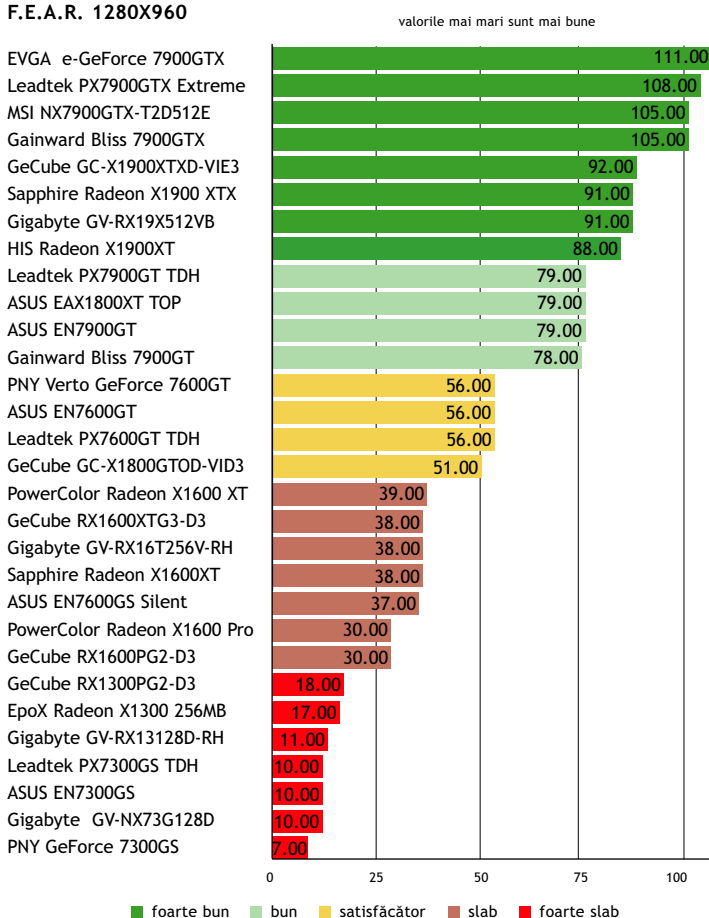
### Far Cry 1280x1024



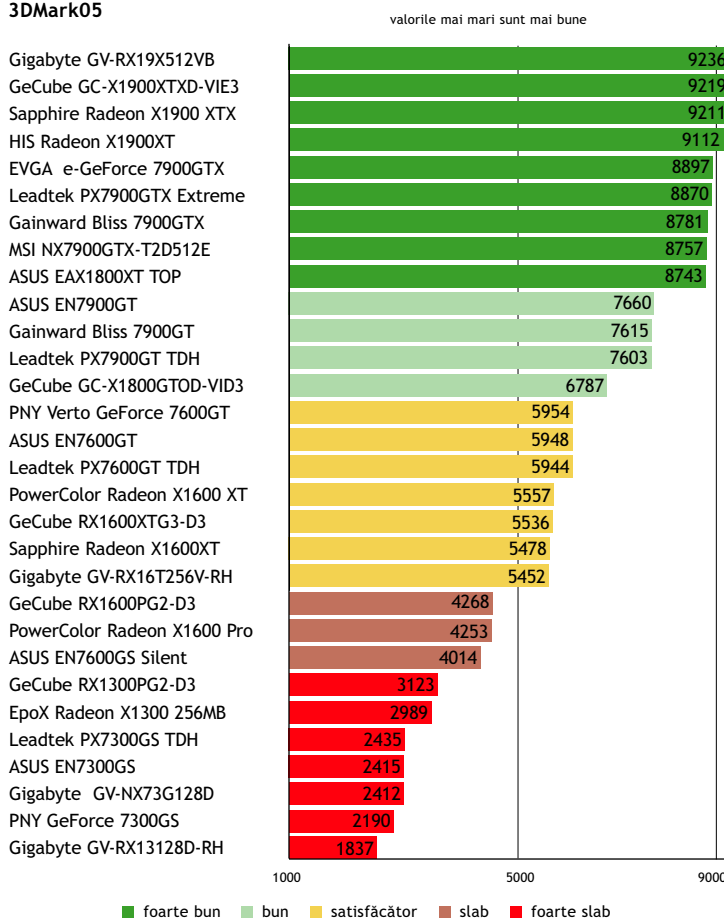
### HL2 1280x1024



### F.E.A.R. 1280X960



### 3DMark05





2640 Lei 24 luni Asesoft Distribution

## HIS Radeon X1900XT

HIS păstrează soluția de referință a ATI pentru acest accelerator grafic de ultimă generație.

### DOTĂRI

Pachetul software include mai multe programe pentru editare video, dar și pentru organizarea și prelucrarea fotografiilor, în

versiune full. De asemenea, pe DVD-ul din pachet se găsesc și câteva programe și jocuri în versiune trial/demo.

### PERFORMANȚE

Cum am remarcat și în cazul celorlalte acceleratoare grafice care folosesc același chip, există o diferență nesemnificativă

de performanță comparativ cu fratele mai mare X1900XTX. Prin overlocking (656MHz/1516MHz) am reușit să obținem 9189 de puncte în 3DMark05.

### CONCLUZIE

În cadrul aceleiași clase de produse, diferențele sunt făcute de dotări și pachetul software.

Chipset: Radeon X1900XT (R580) · Memorie: 512MB · Frecvență chipset/memorie: 625MHz/1450MHz  
Bus memorie: 256 biți · Conectori: 2xDVI, VIVO · Jocuri: Dungeon Siege · Software: PowerDirector, Power2Go, 3D Album PicturePro, PowerDVD · HDTV: Da

8.29



2450 Lei 24 luni PCFun.ro / FIT Distribution

## Sapphire Radeon X1900 XTX

Sapphire este principalul partener al ATI în ceea ce privește plăcile video.

### DOTĂRI

Sapphire adoptă o strategie interesantă în ceea ce privește jocurile din pachet, în sensul că utilizatorul își poate alege două jocuri gratuite din patru

propuse, celelalte putând fi achiziționate cu discount 25%.

### PERFORMANȚE

Performanțele sunt identice cu ale celorlalte acceleratoare grafice care folosesc Radeon X1900XTX. Prin overlocking am obținut 685MHz pentru core și 1583MHz pentru memorii, în

aceste condiții obținând un spor de numai 40 de puncte în 3DMark05 (9251 față de 9211).

### CONCLUZIE

După cum era de așteptat, Sapphire oferă o soluție de calitate, însoțită de un pachet software în măsură să satisfacă gusturile utilizatorilor pretențioși.

Chipset: Radeon X1900XT (R580) · Memorie: 512MB · Frecvență chipset/memorie: 650MHz/1550MHz  
Bus memorie: 256 biți · Conectori: 2xDVI, VIVO · Jocuri: BIA: Road to Hill 30, PoP: Warrior Within, Richard Burns Rally, Tony Hawk's Underground 2 · Software: PowerDirector, PowerDVD · HDTV: Da

8.53



2483 Lei 36 luni Distribuitorii ASUS

## ASUS EAX1800XT TOP

Ca de obicei, ASUS oferă o versiune supratactată a unui accelerator grafic de top.

### DOTĂRI

ASUS oferă pentru această placă patru jocuri de ultimă generație și trei de generație mai veche. De asemenea, în cutie se găsește un gamepad cu force feedback.

În afara sistemului de răcire silențios și eficient, remarcăm posibilitatea alimentării externe, utilă atunci când sursa nu oferă o putere suficientă.

### PERFORMANȚE

Deși face parte din generația anterioară, ridicarea frecvențelor a permis atingerea

unor scoruri impresionante. ASUS a împins la limită frecvențele, astfel că nu am mai reușit ridicarea acestora în condiții de stabilitate a sistemului.

### CONCLUZIE

Performanța și dotările acestei plăci video au un preț destul de piperat.

Chipset: Radeon X1800XT (R520) · Memorie: 512MB · Frecvență chipset/memorie: 695MHz/1585MHz · Bus memorie: 256 biți · Conectori: 2xDVI, VIVO · Jocuri: JO:Typhoon rising, Xpand Rally, Project Snowblind, King Kong, Second Sight, Chaos League, PowerDrome · Software: PowerDirector, PowerDVD, Medi@Show SE · HDTV: Da

8.04



1349 Lei 24 luni Best Computers / Divertă  
1349 Lei 24 luni Skin Media

## Leadtek PX7900GT TDH

PX7900GT se deosebește de versiunea de vârf GTX prin frecvențele mai mici de funcționare și radiatorul de dimensiuni reduse.

### DOTĂRI

Bundle-ul software este cel obișnuit pentru Leadtek. Remarcăm absența modului

VIVO, fiind disponibilă doar ieșirea HDTV.

### PERFORMANȚE

Reducerea frecvențelor, dar și cantitatea mai mică de memorie își spun cuvântul, astfel că 7900GT este departe de 7900GTX. Potențialul de overlocking este bun, permițând

ridicarea frecvențelor până la 535MHz/1600MHz, caz în care am obținut un spor semnificativ de performanță în 3DMark05, respectiv 8348 de puncte.

### CONCLUZIE

Leadtek ne-a obișnuit cu plăci video de calitate, iar PX7900GT nu se abate de la această regulă.

Chipset: GeForce 7900GT (G71) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 450MHz/1320MHz · Bus memorie: 256 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: Serious Sam II, Trackmania Nations · Software: muvee 3, PowerDVD 6 · HDTV: Da

7.01



**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)



Nr.1  
INTOP  
\*tremPC

## EVGA e-GeForce 7900GTX

EVGA s-a făcut renumită pentru produsele sale destinate entuziaștilor.

### DOTĂRI

Chiar dacă la prima vedere placa în sine nu se remarcă prin nimic deosebit, stickerul de pe cutie ne avertizează ca este vorba despre o ediție supratactată de

producător. Din păcate, din pachet lipsesc aplicațiile software sau jocurile.

### PERFORMANȚE

Frecvențele mărite îi permit acestei plăci să se claseze pe prima poziție a clasamentului nostru. Ridicarea în continuare a frecvențelor a fost imposibilă,

abia reușind să mai obținem 2MHz pentru core. Scorul obținut în 3DMark05 a fost în aceste condiții cu aproximativ 50 de puncte mai mare.

### CONCLUZIE

Fanii NVIDIA ar trebui să fie mulțumiți de performanțele acestei plăci.

2272 Lei 60 luni Top Quality Computers

Chipset: GeForce 7900GTX (G71) · Memorie: 512MB · Frecvență chipset/memorie: 690MHz/1760MHz · Bus memorie: 256 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: - · Software: - · HDTV: Da

8.61



## ASUS EN7900GT

Fratele mai mic al modelului EN7900GTX rulează la frecvențe mai mici, rezultatele fiind ceva mai modeste.

### DOTĂRI

Sistemul de răcire are dimensiuni surprinzător de mici, acoperind numai procesorul grafic. Este destul de zgomotos, dar eficient.

Pachetul software este identic cu cel al modelului de vârf.

### PERFORMANȚE

Scorurile obținute în teste sunt considerabil mai mici decât ale modelului de vârf, dar potențialul de overlocking este mai mare, existând posibilitatea compensării performanțelor prin

creșterea frecvențelor (pe riscul utilizatorului!). Noi am obținut un vârf la 557MHz/1568MHz, care ne-a propulsat la 8423 de puncte în 3DMark05.

### CONCLUZIE

Pentru utilizatorii cu buget mai mic versiunea GT a G71 este soluția potrivită.

1385 Lei 36 luni RHS Company  
1238 Lei 36 luni Tornado Sistems

Chipset: GeForce 7900GT (G71) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 450MHz/1320MHz · Bus memorie: 256 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: King Kong, Xpand Rally · Software: MediaShow SE, PowerDirector, PowerDVD, VirtualDrive · HDTV: Da

7.03



## Gainward Bliss 7900GTX

Gainward sunt renumiți pentru modelele supratactate de plăci video pe care le produc.

### DOTĂRI

Acest model nu se remarcă față de soluția de referință NVIDIA. Ca dotări remarcăm programul muvee 4 pentru prelucrare video, precum și un joc sau program pe

care utilizatorul și-l poate alege vizitând site-ul gainwardgamingzone.com.

### PERFORMANȚE

Performanțele oferite sunt în linia acceleratoarelor grafice cu motor 7900GTX, posibilitățile de overlocking fiind destul de reduse. Noi am atins 667MHz

pentru core-ul grafic și 1690MHz pentru memorie, în aceste condiții obținând 8887 de puncte în 3DMark05.

### CONCLUZIE

Pentru cei care doresc o placă video de top produsul Gainward poate constitui o opțiune serioasă.

2146 Lei 24 luni IT Direct  
2198 Lei 36 luni RPG Distribution

Chipset: GeForce 7900GTX (G71) · Memorie: 512MB · Frecvență chipset/memorie: 650MHz/1600MHz · Bus memorie: 256 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: Da, la alegere · Software: muvee · HDTV: Da

8.35



## Leadtek PX7900GTX Extreme

Aceasta este una dintre puținele exemple din testul nostru în care producătorul oferă ceva mai mult decât soluția standard NVIDIA.

### DOTĂRI

Deși frecvențele de funcționare sunt mai mari decât cele standard, soluția de răcire este

cea obișnuită, care face față fără probleme (și în condițiile unui nivel decent de zgomot) încercărilor la care am supus placa video.

### PERFORMANȚE

Leadtek nu a stors tot ce se putea din această placă video, frecvențele la care am ajuns noi fiind de 688MHz pentru

core și 1734MHz pentru memorie. În aceste condiții, scorul obținut în 3DMark05 a fost de 8948 de puncte.

### CONCLUZIE

Overclocking-ul garantat de producător oferă un spor de putere în condiții de siguranță maximă.

2449 Lei 24 luni Best Computers / Diverta  
2449 Lei 24 luni Skin Media

Chipset: GeForce 7900GTX (G71) · Memorie: 512MB · Frecvență chipset/memorie: 675MHz/1660MHz · Bus memorie: 256 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: Serious Sam II, Trackmania Nations · Software: muvee 3, PowerDVD 6 · HDTV: Da

8.49



2499 Lei 36 luni CARO Group

## Gigabyte GV-RX19X512VB

ATI s-a ținut de cuvânt în ceea ce privește disponibilitatea chip-urilor R580, dar resimțim monotonia ofertelor, care nu se deosebesc prea mult.

### DOTĂRI

Gigabyte oferă un bundle relativ sărac comparativ cu competitorii săi, existând două jocuri nu

foarte noi, precum și versiunea 3 a editorului video PowerDirector.

### PERFORMANȚE

Fără să strălucească, produsul Gigabyte reușește totuși să se situeze cu un cap înaintea concurenței, dar acest spor nesemnificativ de performanță nu va putea fi detectat în

aplicații. Ridicarea frecvențelor la 689MHz/1584 a permis obținerea a 9278 de puncte în 3DMark05.

### CONCLUZIE

Deși păstrează soluția de referință, Gigabyte punctează mai bine decât produsele similare oferite de celelalte companii.

Chipset: Radeon X1900XTX (R580) · Memorie: 512MB · Frecvență chipset/memorie: 650MHz/1550MHz · Bus memorie: 256 biți · Conectori: 2xDVI, VIVO · Jocuri: Xpand Rally, CS: Condition Zero · Software: PowerDirector, PowerDVD · HDTV: Da

8.55

1230 Lei 24 luni IT Direct  
1280 Lei 36 luni RPG Distribution

## Gainward Bliss 7900GT

La primul contact vizual remarcăm folosirea unor condensatori de calitate pentru regulatorul de tensiune.

### DOTĂRI

Din dotarea acestui acceleror grafic lipsesc jocurile full, fiind oferit numai un program pentru editarea videoclipurilor (muvee).

Sistemul de răcire, ca și lay-out-ul PCB-ului sunt cele standard recomandate de NVIDIA.

### PERFORMANȚE

Creșterea frecvențelor de funcționare nu este spectaculoasă (doar 553MHz/1568MHz), dar sporul de performanță obținut este remarcabil (aproape 800 de

puncte în 3DMark05), ajungându-se la 8386 de puncte. La frecvențe standard performanța nu excelează.

### CONCLUZIE

Pentru utilizatorii care își doresc un produs high end la un preț competitiv Gainward Bliss 7900GT este o alegere bună.

Chipset: GeForce 7900GT (G71) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 450MHz/1530MHz · Bus memorie: 256 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: - · Software: muvee · HDTV: Da

6.99



2399 Lei 36 luni Flamingo Computers

## MSI NX7900GTX-T2D512E

MSI este unul dintre cei mai importanți producători de plăci video.

### DOTĂRI

Producătorul taiwanez ne propune o nouă implementare a soluției de referință NVIDIA pentru chip-ul grafic G71. În pachet găsim un singur joc full, dar acesta este în ambalaj retail,

putând constitui un cadou interesant pentru prieteni. Suplimentar, este oferit un pachet CyberLink, format din PowerCinema și Power2Go.

### PERFORMANȚE

Prin ridicarea frecvențelor la 683MHz/1752MHz pentru chip-ul grafic/memoriei, am obținut un

maxim de 8940 de puncte în 3DMark05, aceste valori înscriindu-se în linia celorlalte implementări ale GeForce 7900GTX.

### CONCLUZIE

Modelul NX7900GTX oferă performanțe solide, care vor fi apreciate de jucătorii pretențioși.

Chipset: GeForce 7900GTX (G71) · Memorie: 512MB · Frecvență chipset/memorie: 650MHz/1600MHz · Bus memorie: 256 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: GT Legends · Software: PowerCinema, Power2Go · HDTV: Da

8.36

2182 Lei 24 luni Best Computers / Diverta  
2182 Lei 24 luni Skin Media

## GeCube GC-X1900XTXD-VIE3

Modelul GC-X1900XTXD al GeCube reprezintă o altă implementare a chip-ului R580, cu nimic diferită de designul de referință ATI.

### DOTĂRI

Nivelul dotărilor este decent, în bundle-ul software fiind incluse un joc full, dar și programe

pentru editarea și vizualizarea conținutului video.

### PERFORMANȚE

Potențialul de overclocking al acestei plăci este redus, ceea ce dovedește că producătorul a folosit la maximum resursele. În aceste condiții, am putut ridica doar cu 25MHz frecvența core-

ului și cu 106MHz pe cea a memoriilor, scorul obținut în 3DMark05 fiind de 9356 de puncte.

### CONCLUZIE

În condițiile în care performanțele sunt uniforme, prețul și dotările sunt singurele criterii care influențează decizia de cumpărare.

Chipset: Radeon X1900XTX (R580) · Memorie: 512MB · Frecvență chipset/memorie: 650MHz/1550MHz · Bus memorie: 256 biți · Conectori: 2xDVI, VIVO · Jocuri: Delta Force Xtreme · Software: PowerDirector, PowerDVD · HDTV: Da

8.54



794 Lei 36 luni Best Computers / Diverta

## PNY Verto GeForce 7600GT

PNY este renumită pentru produsele sale de calitate.

### DOTĂRI

Verto GeForce 7600GT nu se remarcă prin prisma dotărilor, fiind păstrat zgomotosul (dar eficientul) sistem de răcire recomandat de NVIDIA. În plus, din pachet lipsesc jocurile și

obișnuitele aplicații pentru editare video sau vizualizarea DVD-urilor.

### PERFORMANȚE

Performanțele sunt comparabile cu ale celorlalte acceleratoare grafice care folosesc chip-ul GeForce 7900GT, existând diferențe nesemnificative.

Potențialul de overclocking este bun, permițând atingerea a 610MHz pentru core și 1618MHz pentru memorii, situație în care se obțin 6618 puncte în 3DMark05.

### CONCLUZIE

PNY oferă un produs performant, dar cooler-ul zgomotos nu-l recomandă pentru sufragerie.

Chipset: GeForce 7600GT (G73) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 560MHz/1400MHz · Bus memorie: 128 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: - · Software: - · HDTV: Da

5.09



733 Lei 36 luni Distribuitorii ASUS

## ASUS EN7600GT

Pe segmentul mainstream, seria 7600GT a GeForce oferă performanțe remarcabile.

### DOTĂRI

Bundle-ul software este destul de sărac, fiind oferit un singur joc full și mai multe utilitare semnate ASUS, dar nici un pachet de editare video sau player DVD.

Designul plăcii nu produce nici o surpriză, fiind folosit același ventilator meschin ca și în cazul modelului EN7900GT, de data aceasta zgomotul fiind și mai persistent.

### PERFORMANȚE

Potențialul de overclocking este semnificativ, semn că producătorul

nu a stors tot ce s-a putut din această arhitectură. La 606MHz pentru core și 1600MHz pentru memorii, placa a obținut 6287 de puncte în 3DMark05.

### CONCLUZIE

Utilizatorii sensibili la preț vor aprecia performanțele oferite de ASUS EN7600GT.

Chipset: GeForce 7600GT (G73) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 560MHz/1400MHz · Bus memorie: 128 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: King Kong · Software: - · HDTV: Da

5.09



721 Lei 24 luni Ultra PRO Computers

## Sapphire Radeon X1600XT

Pentru chip-urile grafice, Sapphire este integratorul preferat al ATI, acesta fiind printre primii producători care lansează noile serii.

### DOTĂRI

Pachetul software este inexistent, utilizatorii trebuind să se mulțumească doar cu driverele.

Remarcăm soluția de răcire cu radiator de cupru, care acoperă inclusiv chip-urile de memorie.

### PERFORMANȚE

Placa rulează la frecvențe cu 5-10MHz mai mici decât cele standard, dar acest lucru nu afectează rezultatele obținute dacă le comparăm cu cele ale

produselor concurente. Creșterea frecvențelor la 657MHz pentru procesorul grafic, respectiv 1557MHz pentru memorii, a permis realizarea a 6103 puncte în 3DMark05.

### CONCLUZIE

Sapphire oferă o implementare reușită a chip-ului R530.

Chipset: Radeon X1600XT (R530) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 590MHz/1380MHz · Bus memorie: 128 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: - · Software: - · HDTV: Da

3.41

959 Lei 24 luni Best Computers / Diverta  
959 Lei 24 luni Skin Media

## GeCUBE GC-X1800GTOD-VID3

X1800GTO este cel mai nou chip grafic aruncat de ATI în lupta pentru segmentul mainstream, fiind rivalul direct al GeForce 7600.

### DOTĂRI

Placa oferită de GeCube păstrează designul de referință, inclusiv în ceea ce privește

soluția de răcire, care este eficientă, dar destul de zgomotoasă. X1800GTO are active 12 procesoare de pixeli din cele 24 ale chip-ului R520.

### PERFORMANȚE

GC-X1800GTOD are potențial de overclocking incredibil, în special în ceea ce privește memoriile.

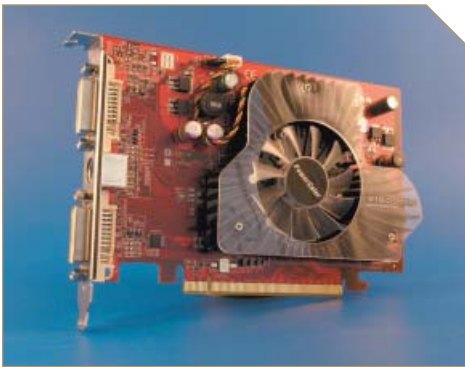
Noi am reușit ridicarea frecvențelor până la pragul de 594MHz pentru GPU, respectiv 1376MHz în cazul memoriilor. În aceste condiții, scorul obținut în 3DMark05 a fost de 7530 de puncte.

### CONCLUZIE

GeCube este o alegere bună pentru amatorii de overclocking.

Chipset: Radeon X1800GTO (R520) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 500MHz/1000MHz · Bus memorie: 256 biți · Conectori: 2xDVI, VIVO · Jocuri: Delta Force Xtreme · Software: PowerDirector, PowerDVD · HDTV: Da

5.27



453 Lei 24 luni Tornado Systems

## PowerColor Radeon X1600Pro

PowerColor este un nume din ce în ce mai agresiv pe piața plăcilor video cu chipset ATI.

### DOTĂRI

Pentru clasa din care face parte, surprinde pachetul software generos, care include, pe lângă un joc în versiune completă, mai multe programe pentru editarea

conținutului media semnate CyberLink.

### PERFORMANȚE

Performanțele relativ modeste pot fi crescute prin overclocking, această placă furnizând o surpriză și din acest punct de vedere. Frecvența chip-ului grafic a putut fi ridicată fără

probleme la 632MHz (un spor de peste 25%), iar cea a memoriilor până la 838MHz, obținându-se astfel 4627 de puncte în 3DMark05.

### CONCLUZIE

Pentru amatorii de overclocking, această placă video oferă suficiente motive de satisfacție în condițiile unui preț rezonabil.

Chipset: Radeon X1600Pro (R530) · Memorie: 256MBMB · Frecvență chipset/memorie: 500MHz/800MHz · Bus memorie: 128 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: Pacific Fighters · Software: PowerDirector, Power2Go, MediaShow, PowerProducer, PowerDVD · HDTV: Da

2.54



702 Lei 36 luni CARO Group

## Gigabyte GV-RX16T256V-RH

Gigabyte este deja la a doua generație de acceleratoare grafice răcite pasiv.

### DOTĂRI

Sistemul de răcire Silent Pipe II este deja cunoscut de la modelele anterioare, având la bază un sistem cu heatpipe-uri. Temperatura degajată este destul

de mare, nefiind recomandată atingerea radiatorului cu mâna în timpul funcționării. Pachetul software include un joc full, precum și un program pentru editarea videoclipurilor.

### PERFORMANȚE

Frecvențele maxime atinse cu această placă (670MHz pentru

procesorul grafic și 1560MHz pentru memorie) i-au permis obținerea a 6065 de puncte în 3DMark05.

### CONCLUZIE

Gigabyte oferă o placă video silențioasă și performantă, o soluție potrivită pentru un sistem multimedia.

Chipset: Radeon X1600XT (R530) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 590MHz/1380MHz · Bus memorie: 128 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: Xpand Rally · Software: PowerDirector, PowerDVD · HDTV: Da

3.42



801 Lei 24 luni Best Computers / Diverta  
801 Lei 24 luni Skin Media

## Leadtek PX7600GT TDH

Leadtek oferă una dintre primele implementări ale chip-ului G73 al NVIDIA.

### DOTĂRI

Deși eram obișnuiți ca Leadtek să folosească o versiune proprie măcar pentru sistemul de răcire, PX7600GT păstrează designul de referință. Bundle-ul software

include două jocuri complete.

### PERFORMANȚE

În cazul rezoluțiilor mai mici, PX7600 îi este superior lui X1800GTO grație frecvențelor de funcționare mai mari. Totuși, pentru rezoluții mari, magistrala memoriei pe 128 de biți afectează performanțele.

Frecvențele atinse prin overclocking au fost de 597MHz/1568MHz, scorul în 3DMark05 fiind de 6462 de puncte.

### CONCLUZIE

Noile chip-uri mainstream NVIDIA oferă rezultate comparabile cu chipurile high end din vechea generație.

Chipset: GeForce 7600GT (G73) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 560MHz/1400MHz · Bus memorie: 128 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: Serious Sam II, Trackmania Nations · Software: muvee 3, PowerDVD 6 · HDTV: Da

5.11



624 Lei 36 luni Distribuitorii ASUS

## ASUS EN7600GS Silent

Conceptul Silent PC este o modă nouă în industria IT, ASUS fiind unul dintre promotorii acesteia.

### DOTĂRI

Răcirea procesorului grafic și a memoriilor se face pasiv, folosind un radiator din aluminiu de dimensiuni considerabile. Acesta se încălzește destul de tare în

timpul funcționării, fără a pune însă în pericol componentele principale. Pachetul software este decent, fără să strălucească.

### PERFORMANȚE

Prin creșterea frecvențelor de funcționare ale procesorului grafic la 426MHz și ale memoriei la 922MHz, EN7600GS Silent a

atins 4471 de puncte în 3DMark05, fiind foarte apropiat ca performanțe de un X1600XT.

### CONCLUZIE

Acest accelerator grafic poate fi o soluție potrivită pentru un sistem multimedia pentru sufragerie, fiind în același timp silențios și performant.

Chipset: GeForce 7600GS (G73) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 400MHz/800Hz · Bus memorie: 128 biți · Conectori: D-SUB, DVI, TV-Out · Jocuri: King Kong · Software: - · HDTV: Da

3.39



749 Lei 24 luni ProCA Romania

## PowerColor Radeon X1600XT

Radeon X1600XT al PowerColor se adresează zonei superioare a segmentului mainstream.

### DOTĂRI

Ca și modelul Pro, X1600XT se bucură de un bundle mai puțin obișnuit pentru o placă video aparținând clasei de mijloc. Soluția de răcire este identică,

în schimb memoriile sunt de data aceasta GDDR3.

### PERFORMANȚE

Nivelul de performanță atins este comparabil cu al celorlalte plăci X1600XT din test. Frecvența core-ului grafic a putut fi ridicată până la 658MHz, în timp ce memoriile au lucrat stabil

până la un maxim de 1460MHz. În aceste condiții, am obținut 6052 de puncte în 3DMark05.

### CONCLUZIE

Cu un temperament ceva mai potolit decât al modelului Pro, PowerColor Radeon X1600XT oferă posibilități mai reduse pentru overclockeri.

Chipset: Radeon X1600XT (R530) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 590MHz/1380MHz  
Bus memorie: 128 biți · Conectori: 2xDVI, VIVO · Jocuri: Pacific Fighters · Software: PowerDirector, Power2Go, MediaShow, PowerProducer, PowerDVD · HDTV: Da

3.46



636 Lei 24 luni Best Computers / Diverta  
636 Lei 24 luni Skin Media

## GeCube RX1600XTG3-D3

Lupta în segmentul mainstream este extrem de dură, iar RX1600XTG3 face parte deja din "generația de sacrificiu".

### DOTĂRI

Pentru această categorie de plăci video, GeCube nu este foarte darnic, în pachet fiind inclus doar playerul DVD al CyberLink.

Remarcăm soluția originală de răcire cu radiator din cupru.

### PERFORMANȚE

Chiar dacă nu poate emite pretenții în fața unui GeForce 7600GT, modelul de față permite jucarea titlurilor recente în condiții de calitate medii. Prin overclocking am atins

639MHz/1512MHz, obținând un scor maxim în 3DMark05 de 5942 de puncte.

### CONCLUZIE

RX1600XTG3 face parte din generația anterioară de plăci video mainstream motorizate de ATI, lucru evidențiat și de rezultatele testelor.

Chipset: Radeon X1600XT (R530) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 590MHz/1380MHz  
Bus memorie: 128 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: - · Software: PowerDVD · HDTV: Da

3.41



504 Lei 24 luni Best Computers / Diverta  
504 Lei 24 luni Skin Media

## GeCube RX1600PG2-D3

Puțini știu că GeCube face parte din grupul Gigabyte.

### DOTĂRI

Sistemul de răcire este concepție proprie, radiatorul fiind în întregime realizat din cupru. Ventilatorul este destul de silențios, iar ansamblul reușește o răcire eficientă a chip-ului grafic

și a memoriilor situate pe aceeași parte a PCB-ului. Din pachet lipsesc jocurile, fiind disponibil numai playerul DVD al CyberLink.

### PERFORMANȚE

Memoriile DDR2 folosite nu-i permit acestei plăci performanțe ieșite din comun, dar oferă un raport preț/performanță

avantajos. Overclocking-ul la 576MHz/846MHz ne aduce 4529 de puncte în 3DMark05, un câștig relativ important.

### CONCLUZIE

Utilizatorii care nu aleargă după performanțe în cele mai noi jocuri vor fi mulțumiți cu ceea ce oferă RX1600PG2-D3.

Chipset: Radeon X1600 Pro (R530) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 500MHz/800MHz  
Bus memorie: 128 biți · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Jocuri: - · Software: PowerDVD · HDTV: Da

2.58



312 Lei 36 luni Best Computers / Diverta

## PNY GeForce 7300GS

Pentru zona inferioară a pieței, PNY propune o placă video pe măsură.

### DOTĂRI

Soluția adoptată pentru răcirea chip-ului grafic folosește un radiator cu lamele radiale, relativ silențios. Chip-urile de memorie din dotare sunt produse

de Chaintech, fiind vorba de unele DDR2-533.

### PERFORMANȚE

Probabil că dacă această placă ar fi folosit exclusiv memoria sistemului ar fi fost mai rapidă (și, desigur, mai ieftină), având în vedere frecvența de funcționare a memoriei proprii.

În aceste condiții, și performanțele au fost pe măsură, placa PNY GeForce 7300GS comportându-se mai slab decât o soluție video integrată pe placa de bază.

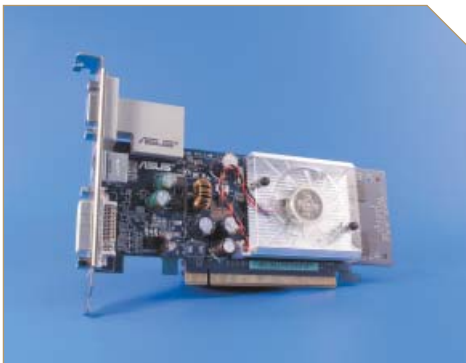
### CONCLUZIE

PNY desconsideră piața entry level, propunând o placă video cu performanțe sub așteptări.

Chipset: GeForce 7300GS (G72) · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 550MHz/540MHz  
Bus memorie: 64 biți · Conectori: D-SUB, DVI, TV-Out · Jocuri: - · Software: - · HDTV: Da

1.02





254 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare

## ASUS EN7300GS HTD 128MB

Pentru segmentul entry level, ASUS propune două modele cu denumire aproximativ identică, dar cu performanțe diferite.

### DOTĂRI

Placa de față este dotată cu 128MB de memorie, dar există și versiunea cu 256MB, pe care vă recomandăm să o evitați,

aceasta funcționând cu memoriile la 540MHz. Pentru acest segment de piață, ASUS nu oferă decât suita proprie de utilitare, dintre care cel mai cunoscut este SmartDoc.

### PERFORMANȚE

Ridicarea frecvențelor chip-ului grafic și ale memoriei la

587MHz, respectiv 890MHz a permis atingerea a 2548 de puncte în 3DMark05.

### CONCLUZIE

Paradoxal, pentru a beneficia de performanțe mai bune, este necesar să alegeți versiunea cu 128MB de memorie video.

1.35

Chipset: GeForce 7300GS (G72) • Memorie: 128MB • Frecvență chipset/memorie: 550MHz/810MHz • Bus memorie: 64 biți • Conectori: D-SUB, DVI, TV-Out • Jocuri: - • Software: - • HDTV: Da

## Gigabyte GV-NX73G128D

Soluția propusă de Gigabyte se încadrează în linia Silent PC de produse cu răcire pasivă.

### DOTĂRI

Se pare că în cazul acceleratoarelor grafice entry level producătorii își permit ceva mai multă creativitate, reflectată de sistemul de răcire

pasivă adoptat. În pachet găsim, pe lângă driverul plăcii, și o versiune recentă a PowerDVD.

### PERFORMANȚE

Deși pare amuzant să supratactezi un astfel de accelerator grafic, mai ales când sistemul de răcire nu este unul

foarte eficient, noi am reușit să obținem 560MHz pentru chip-ul grafic și 835MHz pentru memorie, valori care ne-au permis să atingem 2456 de puncte în 3DMark05.

### CONCLUZIE

Performanțele modeste recomandă această placă video pentru un calculator de birou.

1.36

Chipset: GeForce 7300GS (G72) • Memorie: 128MB • Frecvență chipset/memorie: 550MHz/810MHz • Bus memorie: 64 biți • Conectori: 2xDVI, TV-Out • Jocuri: - • Software: PowerDVD • HDTV: Da



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  LG



264 Lei 36 luni CARO Group

## Gigabyte GV-RX13128D-RH

Gigabyte atacă în forță segmentul entry level, printre produsele sale găsindu-se și modelul de față, care are magistrala memoriei pe 64 de biți.

### DOTĂRI

Ca și sora sa cu chipset NVIDIA, și această placă beneficiază de același sistem pasiv de răcire cu

radiator de aluminiu. Acesta își face bine treaba, având în vedere și performanțele plăcii. Pe lângă drivere, Gigabyte oferă în pachet și playerul DVD al CyberLink (PowerDVD).

### PERFORMANȚE

Nivelul performanțelor este relativ modest, fiind limitat de

alegerea unui controller de memorie pe 64 de biți, dar și de frecvența mică la care funcționează acesta.

### CONCLUZIE

În cazul în care nu vă permiteți un accelerator grafic mai puternic, sfatul nostru este să optați pentru o soluție on-board.

Chipset: Radeon X1300 (RV515) • Memorie: 128MB • Frecvență chipset/memorie: 450MHz/500MHz  
Bus memorie: 64 biți • Conectori: D-SUB, DVI, TV-Out • Jocuri: - • Software: PowerDVD • HDTV: Da

1.01



290 Lei 24 luni Diverta / Best Computers  
290 Lei 24 luni Skin Media

## Leadtek PX7300GS TDH

Seria 7300 a NVIDIA este concurentul direct al Radeon X1300.

### DOTĂRI

PX7300GS este dotată cu 256MB de memorie DDR2, dar grație funcției TurboCache poate folosi suplimentar 256MB din memoria sistemului. Ca și în cazul altor produse entry level,

producătorul a renunțat la pachetul software, care ar fi ridicat inutil prețul.

### PERFORMANȚE

Nivelul performanțelor nu este foarte ridicat, iar posibilitățile de majorare a acestuia sunt limitate. În testul nostru am obținut abia 554MHz pentru core

și 825 MHz pentru memorie, rezultând 2466 de puncte în 3DMark06.

### CONCLUZIE

În ciuda performanțelor, acest accelerator grafic oferă ceva mai mult decât unul integrat pe placa de bază, în condițiile unui preț competitiv.

Chipset: GeForce 7300GS (G72) • Memorie: 256MB • Frecvență chipset/memorie: 550MHz/810MHz  
Bus memorie: 64 biți • Conectori: D-SUB, DVI, TV-Out • Jocuri: - • Software: - • HDTV: Da

1.36



355 Lei 24 luni RPG Distribution

## EpoX RX13RD9

EpoX a intrat abia de curând pe piața plăcilor video, oferind produse pentru segmentele mainstream și entry level.

### DOTĂRI

Sistemul de răcire este relativ silențios. Ar fi fost o idee bună dacă acesta ar fi acoperit și chip-urile de memorie, acestea

încălzindu-se destul de tare în timpul funcționării.

### PERFORMANȚE

Frecvențele de funcționare sunt împinse până aproape de valorile unui X1300 Pro, deși chip-ul raportat de ATITool este RV515LE. În aceste condiții, performanțele sunt mai mult

decât decente. Prin overlocking ajugem la 618MHz/846MHz, caz în care scorul obținut în 3DMark05 este de 3006 puncte.

### CONCLUZIE

Acest model trișează prin frecvențele la care rulează, mai mari decât cele specificate pe site-ul producătorului.

Chipset: Radeon X1300 (RV515) • Memorie: 256MB • Frecvență chipset/memorie: 595MHz/800MHz  
Bus memorie: 128 biți • Conectori: D-SUB, DVI, TV-Out • Jocuri: - • Software: - • HDTV: Nu

1.83



359 Lei 24 luni Diverta / Best Computers  
359 Lei 24 luni Skin Media

## GeCube RX1300PG2-D3

GeCube propune pentru segmentul entry level o placă video motorizată de chip-ul Radeon X1300 Pro.

### DOTĂRI

PCB-ul roșu (caracteristica GeCube) este dominat de sistemul de răcire cu aspect masiv care, deși își face bine datoria, este

destul de zgomotos. Pachetul plăcii este modest, dar acest aspect este normal pentru segmentul de piață căruia i se adresează RX1300PG2-D3.

### PERFORMANȚE

Driverele optimizate au permis atingerea unor performanțe mai bune decât la testul anterior, în

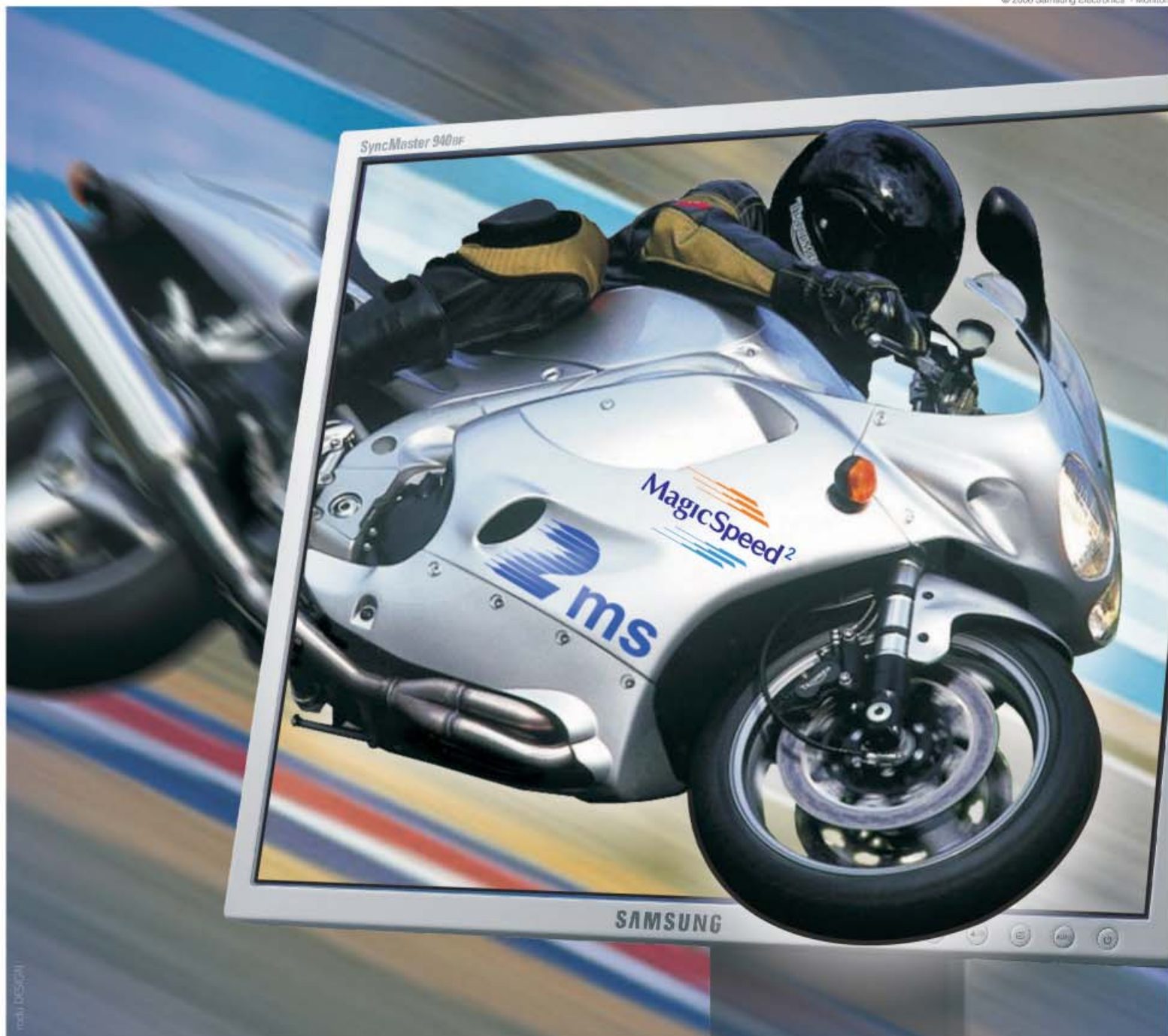
medie cu două-trei frame-uri pe secundă în fiecare aplicație. Prin overlocking am ajuns la MHz/MHz, caz în care scorul 3DMark05 a fost de 3123 de puncte.

### CONCLUZIE

Pentru cei care caută o soluție ieftină și bună GeCube RX1300PG2 este soluția potrivită.

Chipset: Radeon X1300 Pro (RV515) • Memorie: 256MB • Frecvență chipset/memorie: 600MHz/800MHz  
Bus memorie: 128 biți • Conectori: D-SUB, DVI, TV-Out • Jocuri: - • Software: - • HDTV: Da

1.90



modeli DESIGRA11



SyncMaster 740BF  
SyncMaster 940BF

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

Dinamic și natural, prin tot ceea ce este, armonia imaginii  
și a formelor, la 2ms timp de răspuns nu-ți mai scapă nimic  
Aceste caracteristici fac din monitorul SyncMaster 940BF  
alegerea ta reușită. Află mai multe la: [www.deck.ro](http://www.deck.ro)

[Plăci video](#)

- High end
- Mainstream
- Entry level

	EVGA e-GeForce 7900GTX	Gigabyte GV-RX19X512VB	GeCube GC-X1900XTXD- VIE3	Sapphire Radeon X1900 XT	Leadtek PX7900GTX Extreme	MSI NX7900GTX- T2D512E	Gainward Bliss 7900GTX	HIS Radeon X1900XT
Chipset	G71	R580	R580	R580	G71	G71	G71	R580
Frecvență chipset/memorie	690MHz / 1760MHz	650MHz / 1550MHz	650MHz / 1550MHz	650MHz / 1550MHz	675MHz / 1660MHz	650MHz / 1600MHz	650MHz / 1600MHz	625MHz / 1450MHz
Memorie / Bus memorie	512MB / 256 biți	512MB / 256 biți	512MB / 256 biți	512MB / 256 biți	512MB / 256 biți	512MB / 256 biți	512MB / 256 biți	512MB / 256 biți
Pixel processors	24	48	48	48	24	24	24	48
Vertex processors	8	8	8	8	8	8	8	8
<b>Rezultate teste</b>								
Far Cry 1280x1024	131.22	141.14	141.56	141.40	131.73	131.49	131.58	140.71
Far Cry 1600x1200	132.94	139.51	139.37	139.27	132.81	131.59	131.84	137.72
Far Cry 1280x1024 4X/8X	124.53	133.81	133.76	133.70	122.67	120.13	120.24	130.08
Far Cry 1600x1200 4X/8X	102.17	112.37	111.56	112.19	97.86	94.21	94.17	105.06
HL2 1280x1024	107.72	116.79	117.08	116.77	107.52	107.36	107.40	116.07
HL2 1600x1200	104.24	111.09	111.16	111.16	104.03	103.89	103.85	109.14
HL2 1280x1024 4X/8X	103.46	102.94	103.28	103.29	102.16	100.85	101.02	100.00
HL2 1600x1200 4X/8X	93.86	91.98	91.38	91.67	91.80	89.75	89.70	87.27
F.E.A.R. 1280x960	111.00	91.00	92.00	91.00	108.00	105.00	105.00	88.00
F.E.A.R. 1600x1200	83.00	72.00	71.00	71.00	82.00	80.00	79.00	69.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	68.00	68.00	67.00	66.00	65.00	63.00	63.00	65.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	47.00	51.00	51.00	51.00	46.00	44.00	44.00	48.00
DOOM 3 1280x1024	117.80	110.10	110.00	109.80	115.40	117.20	116.10	107.70
DOOM 3 1600x1200	113.30	96.40	96.20	96.20	112.40	111.80	111.50	92.80
DOOM 3 1280x1024 4X/8X	98.00	86.60	86.40	86.40	95.40	93.20	93.10	82.50
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	79.70	68.90	68.90	68.80	76.40	73.80	73.70	65.10
AquaMark3 Default	87329	85163	85251	85272	87467	86737	86851	84774
3DMark05 Default	8897	9236	9219	9211	8870	8757	8781	9112
3DMark06 Default	5513	5180	5177	5179	5414	5287	5290	4988
<b>Note</b>								
Performanțe jocuri	7.64	7.53	7.52	7.51	7.50	7.38	7.37	7.29
Performanțe sintetice	0.88	0.89	0.89	0.89	0.88	0.87	0.87	0.88
Dotări	0.09	0.13	0.13	0.13	0.11	0.11	0.11	0.12
<b>Verdict</b>	<b>8.61</b>	<b>8.55</b>	<b>8.54</b>	<b>8.53</b>	<b>8.49</b>	<b>8.36</b>	<b>8.35</b>	<b>8.29</b>

	PNY Verto GeForce 7600GT	PowerColor Radeon X1600 XT	Gigabyte GV-RX16T256V- RH	Sapphire Radeon X1600XT	GeCube RX1600XTG3- D3	ASUS EN7600GS Silent	GeCube RX1600PG2-D3	PowerColor Radeon X1600 Pro
Chipset	G73	R530	R530	R530	R530	G73	R530	R530
Frecvență chipset/memorie	560MHz / 1400MHz	590MHz / 1380MHz	590MHz / 1380MHz	590MHz / 1380MHz	590MHz / 1380MHz	400MHz / 800MHz	500MHz / 800MHz	500MHz / 800MHz
Memorie / Bus memorie	256MB / 128 biți	256MB / 128 biți	256MB / 128 biți	256MB / 128 biți	256MB / 128 biți	256MB / 128 biți	256MB / 128 biți	256MB / 128 biți
Pixel processors	12	12	12	12	12	12	12	12
Vertex processors	5	5	5	5	5	5	5	5
<b>Rezultate teste</b>								
Far Cry 1280x1024	106.90	77.84	76.83	76.94	72.21	70.01	56.42	55.34
Far Cry 1600x1200	78.82	54.51	53.70	53.86	54.31	50.23	39.63	38.49
Far Cry 1280x1024 4X/8X	63.99	48.41	47.38	47.85	48.04	38.45	33.35	32.64
Far Cry 1600x1200 4X/8X	46.37	30.37	29.78	30.00	30.24	27.43	20.60	20.05
HL2 1280x1024	77.20	47.59	47.77	47.69	48.20	53.25	39.36	39.12
HL2 1600x1200	64.10	38.24	37.93	38.14	38.09	43.94	31.54	31.26
HL2 1280x1024 4X/8X	55.55	31.95	32.04	31.46	31.89	36.14	24.35	23.45
HL2 1600x1200 4X/8X	43.65	25.63	25.32	25.16	25.32	28.13	18.52	18.14
F.E.A.R. 1280x960	56.00	39.00	38.00	38.00	38.00	37.00	30.00	30.00
F.E.A.R. 1600x1200	39.00	28.00	26.00	26.00	27.00	26.00	21.00	21.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	30.00	27.00	27.00	27.00	27.00	18.00	18.00	18.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	20.00	17.00	17.00	17.00	17.00	12.00	11.00	11.00
DOOM 3 1280x1024	93.80	44.30	43.80	44.10	44.20	63.00	32.80	32.10
DOOM 3 1600x1200	74.60	33.30	32.60	32.60	32.90	47.10	24.50	23.90
DOOM 3 1280x1024 4X/8X	48.30	32.70	32.00	32.30	32.50	28.70	20.20	19.60
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	35.20	21.60	21.20	21.30	21.40	20.60	13.20	12.80
AquaMark3 Default	75361	59127	58784	58840	58919	61610	49671	49547
3DMark05 Default	5954	5557	5452	5478	5536	4014	4268	4253
3DMark06 Default	3102	2392	2359	2372	2386	2159	1849	1847
<b>Note</b>								
Performanțe jocuri	4.33	2.78	2.74	2.74	2.74	2.77	2.01	1.97
Performanțe sintetice	0.67	0.57	0.57	0.57	0.57	0.51	0.46	0.46
Dotări	0.09	0.11	0.11	0.10	0.10	0.11	0.1	0.11
<b>Verdict</b>	<b>5.09</b>	<b>3.46</b>	<b>3.42</b>	<b>3.41</b>	<b>3.41</b>	<b>3.39</b>	<b>2.58</b>	<b>2.54</b>

**ASUS**  
**EAX1800XT TOP**

**ASUS**  
**EN7900GT**

**Leadtek**  
**PX7900GT TDH**

**Gainward**  
**Bliss 7900GT**

**GeCube**  
**GC-X1800GTOD-VID3**

**Leadtek**  
**PX7600GT TDH**

**ASUS**  
**EN7600GT**



R520	G71	G71	G71	R520	G73	G73	Chipset
695MHz / 1585MHz	450MHz / 1320MHz	450MHz / 1320MHz	450MHz / 1320MHz	500MHz / 1000MHz	560MHz / 1400MHz	560MHz / 1400MHz	Frecvență chipset/memorie
512MB / 256 biți	256MB / 256 biți	256MB / 256 biți	256MB / 256 biți	256MB / 256 biți	256MB / 128 biți	256MB / 128 biți	Memorie / Bus memorie
16	24	24	24	12	12	12	Pixel processors
8	8	8	8	8	5	5	Vertex processors
Rezultate teste							
139.16	129.71	129.55	125.56	108.93	106.84	107.04	Far Cry 1280x1024
126.44	116.12	116.11	116.02	78.02	78.83	78.83	Far Cry 1600x1200
126.78	97.64	97.68	97.66	78.70	63.97	63.97	Far Cry 1280x1024 4X/8X
99.28	72.01	72.00	72.02	57.16	46.25	46.34	Far Cry 1600x1200 4X/8X
113.94	101.20	101.31	101.28	82.39	77.27	76.88	HL2 1280x1024
104.82	91.37	91.11	91.40	67.30	64.16	64.04	HL2 1600x1200
98.18	82.34	82.44	82.55	61.28	55.50	55.63	HL2 1280x1024 4X/8X
86.00	67.33	67.67	67.23	50.66	43.67	43.88	HL2 1600x1200 4X/8X
79.00	79.00	79.00	78.00	51.00	56.00	56.00	F.E.A.R. 1280x960
59.00	57.00	57.00	57.00	35.00	39.00	40.00	F.E.A.R. 1600x1200
62.00	47.00	46.00	46.00	37.00	30.00	30.00	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X
45.00	32.00	32.00	33.00	24.00	20.00	20.00	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X
107.70	109.90	110.00	109.10	72.80	93.90	93.50	DOOM 3 1280x1024
91.90	94.80	94.80	95.10	55.20	74.70	74.70	DOOM 3 1600x1200
85.40	74.70	74.70	74.70	47.90	48.30	48.30	DOOM 3 1280x1024 4X/8X
64.70	55.60	55.60	55.60	35.90	35.40	35.40	DOOM 3 1600x1200 4X/8X
84839	82650	82671	82629	75481	75327	75293	AquaMark3 Default
8743	7660	7603	7615	6787	5944	5948	3DMark05 Default
4488	4141	4144	4142	3040	3109	3108	3DMark06 Default
Note							
7.03	6.12	6.11	6.09	4.42	4.33	4.33	Performanțe jocuri
0.86	0.80	0.79	0.79	0.72	0.67	0.67	Performanțe sintetice
0.15	0.11	0.11	0.11	0.13	0.11	0.09	Dotări
<b>8.04</b>	<b>7.03</b>	<b>7.01</b>	<b>6.99</b>	<b>5.27</b>	<b>5.11</b>	<b>5.09</b>	<b>Verdict</b>

**GeCube**  
**RX1300PG2-D3**

**EpoX**  
**RX13RD9**

**Leadtek**  
**PX7300GS TDH**

**Gigabyte**  
**GV-NX73G128D**

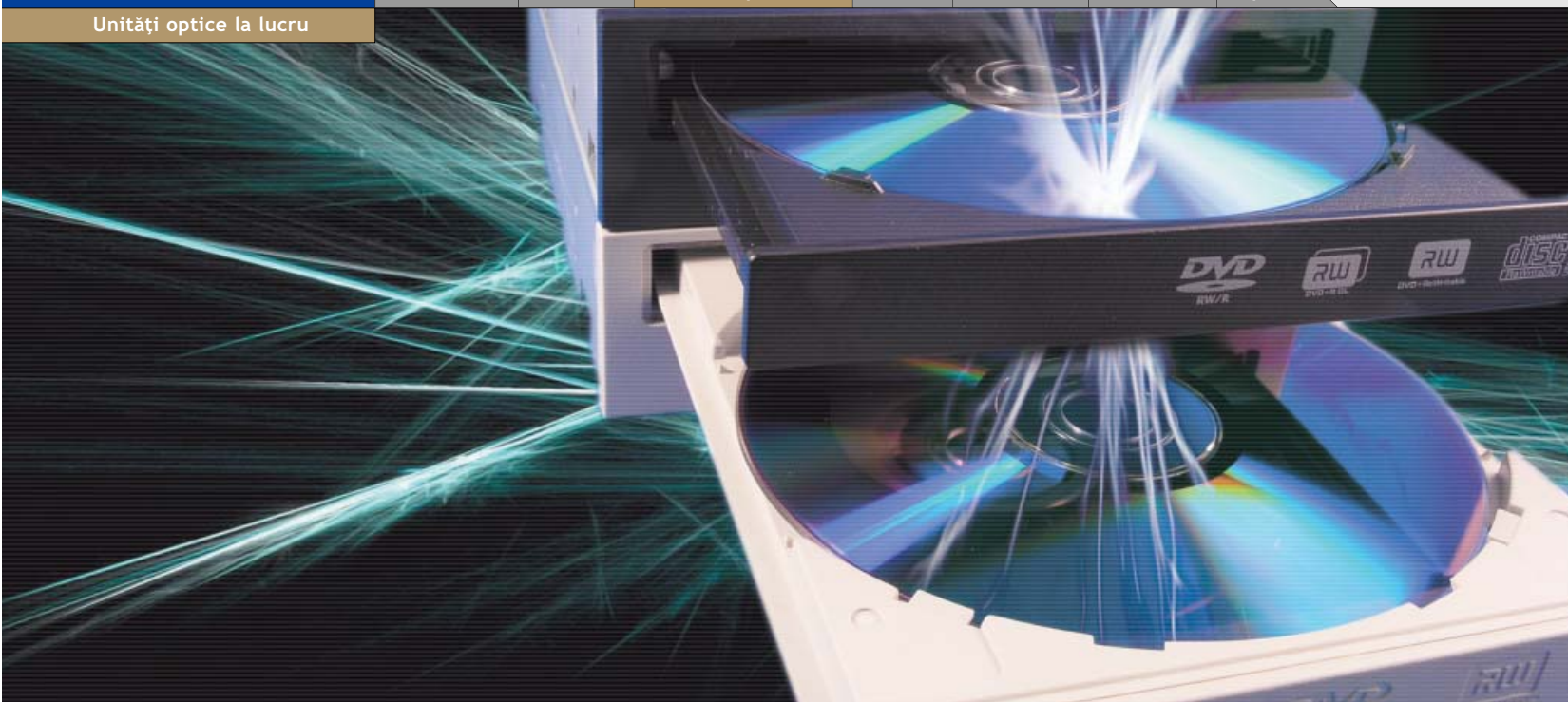
**ASUS**  
**EN7300GS HTD 128MB**

**PNY**  
**GeForce 7300GS**

**Gigabyte**  
**GV-RX13128D-RH**



RV515	RV515	G72	G72	G72	G72	RV515	Chipset
600MHz / 800MHz	595MHz / 800MHz	550MHz / 810MHz	550MHz / 810MHz	550MHz / 810MHz	550MHz / 540MHz	450MHz / 500MHz	Frecvență chipset/memorie
256MB / 128 biți	256MB / 128 biți	256MB / 64 biți	256MB / 64 biți	128MB / 64 biți	256MB / 64 biți	128MB / 64 biți	Memorie / Bus memorie
4	4	4	4	4	4	4	Pixel processors
2	2	3	3	3	3	2	Vertex processors
Rezultate teste							
41.41	40.30	32.10	31.69	31.57	23.08	22.88	Far Cry 1280x1024
27.68	26.93	21.78	21.93	21.84	15.62	14.83	Far Cry 1600x1200
28.11	27.51	11.37	11.21	11.34	7.54	9.23	Far Cry 1280x1024 4X/8X
14.04	13.39	7.54	7.32	7.48	4.23	5.38	Far Cry 1600x1200 4X/8X
31.51	30.92	26.24	26.29	27.25	22.09	18.67	HL2 1280x1024
24.12	23.08	18.36	18.34	19.11	14.30	13.24	HL2 1600x1200
20.89	20.25	11.49	11.32	11.65	8.21	10.28	HL2 1280x1024 4X/8X
12.67	12.43	8.34	8.14	8.30	4.12	4.87	HL2 1600x1200 4X/8X
18.00	17.00	10.00	10.00	10.00	7.00	11.00	F.E.A.R. 1280x960
12.00	11.00	7.00	7.00	7.00	4.00	6.00	F.E.A.R. 1600x1200
11.00	10.00	3.00	3.00	3.00	2.00	5.00	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X
5.00	4.00	1.00	1.00	1.00	1.00	2.00	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X
24.90	23.90	22.80	22.40	22.30	15.00	13.40	DOOM 3 1280x1024
16.50	16.30	14.50	14.30	14.20	9.30	7.60	DOOM 3 1600x1200
15.60	15.10	7.20	7.30	7.10	4.60	4.30	DOOM 3 1280x1024 4X/8X
7.90	7.80	5.00	4.90	4.90	2.10	2.00	DOOM 3 1600x1200 4X/8X
43762	42977	42452	42013	39767	34869	27036	AquaMark3 Default
3123	2989	2435	2412	2415	2190	1837	3DMark05 Default
1379	1213	840	836	833	783	724	3DMark06 Default
Note							
1.44	1.38	0.94	0.93	0.94	0.65	0.68	Performanțe jocuri
0.37	0.36	0.33	0.33	0.32	0.28	0.23	Performanțe sintetice
0.09	0.09	0.09	0.10	0.09	0.09	0.10	Dotări
<b>1.90</b>	<b>1.83</b>	<b>1.36</b>	<b>1.36</b>	<b>1.35</b>	<b>1.02</b>	<b>1.01</b>	<b>Verdict</b>



# UNITĂȚI OPTICE LA LUCRU

## INSCRIȚIONAȚI UN DVD ÎN 5'

Unitățile optice DVD Writer s-au aflat încă de la apariție într-o continuă dezvoltare, iar principala modificare de la o generație la alta a fost, în general, creșterea vitezelor de inscripționare.

**CHIAR DACĂ VIITORUL APARTINE UNEIA SAU** ambelor tehnologii optice de mare capacitate, Blu-ray sau HD-DVD, acest lucru nu înseamnă că actualele inscripționare DVD Writer ar trebui marginalizate. Momentan sunt cele mai ieftine și rapide soluții de stocare chiar dacă se pare că și-au atins limita. Vitezele de inscripționare de 16x pentru mediile DVD+/-R se traduc printr-o rată de transfer necesară de peste 21MB/s, o cantitate mare de date chiar și pentru interfața ATA100. Trebuie privită partea bună a lucrurilor, și anume că în aproximativ cinci minute se pot scrie pe un mediu optic mai bine de 4GB de date. Sunt încă mulți utilizatori fani ai bătrânului CD, dar pe acest domeniu îmbunătățiri nu au mai fost aduse, nefiind necesare, timpii de scriere a unui CD-R situându-se în jurul a trei minute de ani buni.

### CONCURENȚII

Deși am încercat să adunăm cât mai mulți concurenți, într-un final s-au aliniat la start 15 unități, cele mai de seamă din domeniu. Nu putem afirma cu exactitate, dar este posibil ca acest test comparativ să fie ultimul care să aibă ca subiect central unitățile DVD Writer, date fiind nivelul de performanță la care s-a ajuns și faptul că la porțile IT-ului încep să se întrevadă produse compatibile Blu-ray și HD-DVD. Participanții la test nu au fost toți din ultima

generație, dar și acestea în cauză au reușit să țină pasul cu cele mai rapide unități, precum cele cu viteze de x16 la inscripționarea mediilor DVD+/-R.

Analizând specificațiile unor produse din test, am observat adoptarea de către mai mulți producători a standardului DVD-RAM, chiar dacă o bună perioadă de timp nu au existat mulți adepți ai acestei tehnologii. Ironic, am putea spune, dat fiind că prima tehnologie de inscripționare a fost cea DVD-RAM, dar în centrul acestor schimbări de atitudine pot fi cu ușurință considerente de marketing. Aceste aspecte contează mai puțin, cert este faptul că acum, la sfârșit de carieră, unitățile DVD Writer oferă suport complet pentru toate mediile optice de scriere.

### PROCEDURA DE TESTARE

Testul s-a desfășurat pe două categorii, în funcție de tipul de mediu optic: CD și DVD. Nu puteam exclude mediile CD, fiind încă adorate de mulți utilizatori, și am considerat astfel că ar trebui să analizăm unitățile și prin prisma acestui aspect. Însă, la calcularea notei finale, punctajul obținut la categoria CD a contribuit cu 40%, restul de 60% corespunzând notei obținute din punctajele de citire și scriere a mediilor DVD.

Testul de citire a CD-ului s-a efectuat cu un

mediu inscripționat în fabrică (ștanțat, dacă folosim o denumire mai puțin profesională), a cărui capacitate a fost de 700MB și a cărui suprafață era lipsită de zgârieturi, iar în cazul testelor de DVD am utilizat discul XtremPC 74, a cărui capacitate aproximativă a fost de 4.14GB. Testele de citire pentru mediile CD și DVD au fost efectuate cu aplicația Nero CD-DVD Speed, componentă a suitei NERO 7. Testele au fost rulate de două ori fiecare, rezultatele luate în considerare la calcularea notei finale fiind cele ale sesiunii în care unitatea a avut un comportament mai bun. În dreptul prezentării fiecărei unități puteți vedea graficul citirii DVD-ului, care în majoritatea cazurilor a avut o traiectorie ascendentă și continuă.

Mediile de scriere au fost marca Verbatim, iar aplicația folosită NERO 7. În cazul testelor de CD am utilizat modele cu specificația 52x, iar ca DVD am decis să folosim tehnologia +R, fiind garantat că discurile vor putea fi arse la o viteză maximă de 16x. Cantitatea de date ce urmat a fi scrisă pe CD-uri a fost de 699MB, iar viteza de scriere a fost cea maximă suportată de unitate. La crearea proiectului am utilizat modul "No Multisession" și metoda de scriere "Track-at-once". Comportamentul tuturor unităților la testele de scriere a CD-urilor a fost perfect, toate reușind să inscripționeze fără

erori din prima încercare. În cazul testelor de scriere DVD am folosit o structură de directoare totalizând 4480MB, de asemenea inscripționată la viteza maximă suportată de unitate în mod "Disc-at-once". Calcularea vitezei reale de scriere s-a efectuat împărțind cantitatea de date la timpul efectiv de scriere după formula:  $699MB \times 1024/150KB \times T$ , unde T este timpul de inscripționare exprimat în secunde, iar 150KB reprezintă viteza 1x pentru mediile CD. În cazul scrierii mediului DVD+R formula devine:  $4480MB \times 1024/1350KB \times T$ , 1350KB fiind corespunzător vitezei 1x pentru tehnologia DVD. Testul de overburning a avut mai mult o notă informativă, influențând foarte puțin scorul final, iar capacitatea fiecărei unități a fost analizată cu același disc optic cu ajutorul aplicației Nero CD-DVD Speed, ce conține un utilitar special creat pentru acest scop. Rezultatele au fost exprimate procentual, în funcție de capacitatea standard 700MB sau 80', iar rezultatele, în general, au

fost situate în jurul a 105%, adică undeva la 730-735MB.

### PLATFORMA DE TEST

A fost una construită în jurul procesorului Athlon64 3500+, tactat la 2.2GHz, montat pe placa de bază MSI K8N Diamond, ajutat fiind de un kit de memorii 2x512MB DDR400. Timingurile acestora au fost ceva mai agresive, 2/3/3/6 1T la o tensiune 2.8V. Sursa de alimentare folosită a fost marca Tagan, ce oferă o putere maximă de 550W. Ca sistem de operare am folosit Windows XP Professional SP2 cu toate update-urile aduse la zi, fiind instalat pe un harddisk Seagate ATA100 de 80GB. Structurile de directoare ce au fost scrise pe CD, respectiv DVD, au fost puse pe un harddisk Maxtor de 300GB SATA, pentru a evita gătuirea interfeței IDE. Cum am menționat și mai sus, am utilizat ca suită de citire/scriere Nero 7 Premium.

### CONCLUZIE

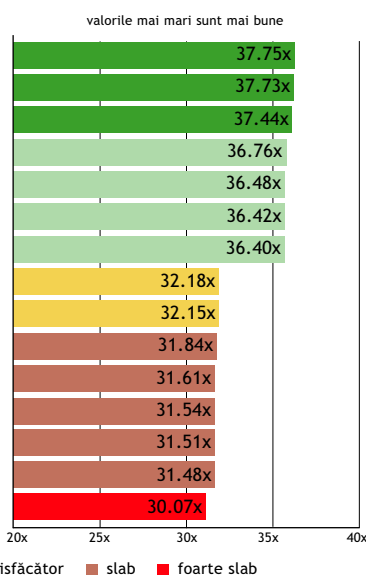
Putem spune că tehnologia de scriere a DVD-urilor a ajuns la maturitate, rata sesiunilor cu erori fiind foarte mică, iar din toate cele 15 unități analizate doar una a "reușit" să strice un disc. Cea mai rapidă unitate la acest capitol a fost LG GSA-4167B cu 5' 38" timp efectiv de scriere, la mică distanță de LG GSA-H10N și LG GSA-H20L. Observăm un comportament excelent al unităților LG, fiind singurele care au coborât sub granița celor șase minute la inscripționarea mediilor DVD+R. Pe domeniul discurilor compacte nu avem multe de spus, timpul mediu de scriere a 699MB situându-se în jurul a 3' 20", recordul fiind obținut de Plextor PX-755A, cu 2' 40". Este posibil ca tehnologia de scriere a DVD-urilor să se stabilizeze în jurul vitezei de 16x-20x și astfel se poate ca acesta să fie un ultim test comparativ al soluțiilor DVD Writer.

Ștefan Matei

## Rezultate teste unități optice DVD Writer

### Viteză medie citire CD

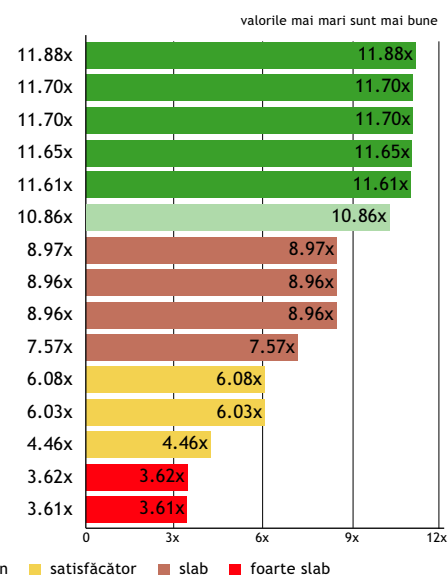
TEAC DV-W516GC	37.75x
Gigabyte GO-W1623A-RH	37.73x
Samsung TS-H552	37.44x
LG GSA-H20L	36.76x
NEC ND-3551A	36.48x
LG GSA-4167B	36.42x
LG GSA-H10N	36.40x
Plextor PX-755SA	32.18x
Plextor PX-716UFL	32.15x
Pioneer DVR-110D	31.84x
Samsung SH-S162A	31.61x
Plextor PX-755A	31.54x
ASUS DRW-1608P2S	31.51x
Pioneer DVR-111D	31.48x
TEAC DV-W516E	30.07x



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

### Viteză medie citire DVD

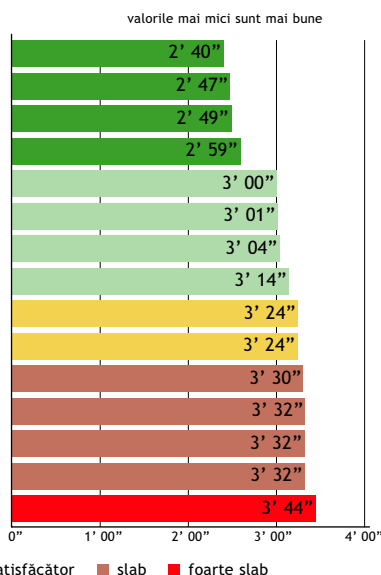
Samsung SH-S162A	11.88x
ASUS DRW-1608P2S	11.70x
Pioneer DVR-110D	11.70x
NEC ND-3551A	11.65x
TEAC DV-W516E	11.61x
Gigabyte GO-W1623A-RH	10.86x
Plextor PX-755SA	8.97x
Plextor PX-755A	8.96x
Plextor PX-716UFL	8.96x
Pioneer DVR-111D	7.57x
Samsung TS-H552	6.08x
TEAC DV-W516GC	6.03x
LG GSA-H20L	4.46x
LG GSA-4167B	3.62x
LG GSA-H10N	3.61x



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

### Scriere CD-R la viteză maximă

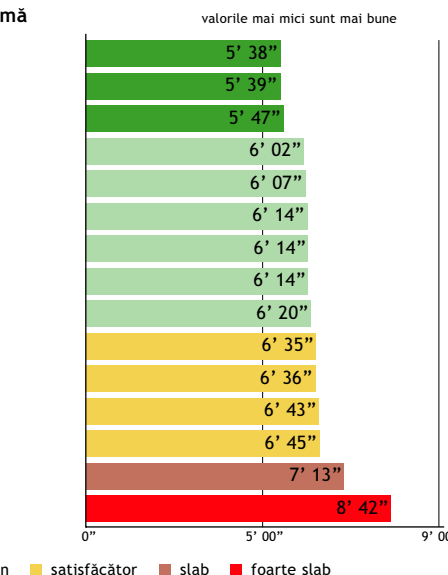
Plextor PX-755A	2' 40"
Samsung SH-S162A	2' 47"
Plextor PX-755SA	2' 49"
Gigabyte GO-W1623A-RH	2' 59"
TEAC DV-W516GC	3' 00"
Plextor PX-716UFL	3' 01"
NEC ND-3551A	3' 04"
LG GSA-4167B	3' 14"
Pioneer DVR-111D	3' 24"
ASUS DRW-1608P2S	3' 24"
LG GSA-H10N	3' 30"
TEAC DV-W516E	3' 32"
LG GSA-H20L	3' 32"
Pioneer DVR-110D	3' 32"
Samsung TS-H552	3' 44"



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

### Scriere DVD-R la viteză maximă

LG GSA-4167B	5' 38"
LG GSA-H10N	5' 39"
LG GSA-H20L	5' 47"
Samsung TS-H552	6' 02"
Gigabyte GO-W1623A-RH	6' 07"
Plextor PX-716UFL	6' 14"
ASUS DRW-1608P2S	6' 14"
NEC ND-3551A	6' 14"
TEAC DV-W516E	6' 20"
Samsung SH-S162A	6' 35"
Plextor PX-755A	6' 36"
Pioneer DVR-111D	6' 43"
Pioneer DVR-110D	6' 45"
Plextor PX-755SA	7' 13"
TEAC DV-W516GC	8' 42"



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

## TEAC DV-W516GC



209 Lei 24 luni Ultra PRO Computers

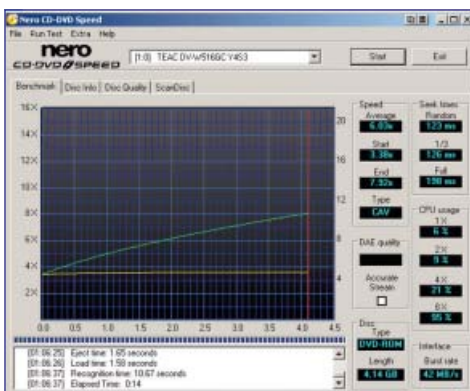
Teac se prezintă la test cu modelul DV-W516GC, o unitate optică livrată în format bulk, de dimensiuni reduse și a cărei mască frontală este neagră.

### PERFORMANȚE

La testul de citire a mediului CD, a reușit să atingă o viteză superioară celei declarate de producător, mai exact 50.02x, fiind astfel cea mai rapidă din test. Scrierea celor 699MB pe CD s-a efectuat în exact trei minute, corespunzătoare unei viteze reale de 26.51x. Un aspect negativ îl reprezintă scrierea mediilor DVD pe care unitatea nu a reușit să le acceseze decât la 8x, existând totuși posibilitatea unei incompatibilități între cele două.

### CONCLUZIE

Dacă principalul scop îl reprezintă scrierea mediilor CD, Teac DV-W516GC reprezintă o soluție cu performanțe remarcabile.



Tip unitate	Internă
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	48x/16x/-
Viteză scriere CD/CD-RW	48x/24x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/4x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	8x/4x
Viteză scriere DVD-RAM	-
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste  
Notă CD: 93.74 Notă DVD: 61.05 **74.12**

## SAMSUNG TS-H552



231 Lei 24 luni Ultra PRO Computers

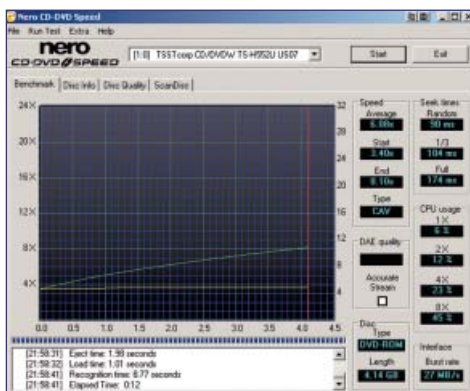
Samsung TS-H552 a sosit la test în variantă bulk, lipsindu-i orice fel de dotări suplimentare, precum cablul IDE sau cel audio.

### PERFORMANȚE

Din teste putem extrage ca puncte pozitive timpii de acces aleatoriu la citire pentru ambele tipuri de medii optice, situați sub 100ms. Scrierea DVD-ului s-a efectuat în circa șase minute, iar performanțele corespunzătoare testului de CD au fost influențate negativ de viteza maximă de ardere de doar 40x. Fiind un model ceva mai vechi, unitatea nu suportă citirea sau scrierea mediilor DVD-RAM sau scrierea celor DVD-R Double Layer.

### CONCLUZIE

Samsung TS-H552 se adresează utilizatorului nepretențios, oferindu-i strictul necesar la un nivel de performanță superior multor altor modele din test.



Tip unitate	Internă
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	48x/16x/-
Viteză scriere CD/CD-RW	40x/32x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/4x
Viteză scriere DVD-R/RW	12x/4x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	2.4x/-
Viteză scriere DVD-RAM	-
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste  
Notă CD: 82.20 Notă DVD: 83.50 **92.98**

## NEC ND-3551A



201 Lei 12 luni Ultra PRO Computers

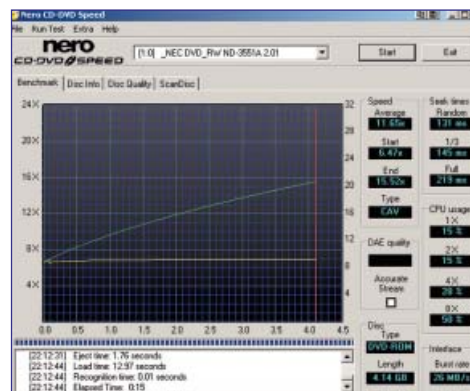
NEC, o companie care în urmă cu ceva timp era în topul preferințelor utilizatorilor pe domeniul unităților optice de scriere, încearcă să-i recucerească cu modelul ND-3551A.

### PERFORMANȚE

Din punctul de vedere al performanțelor putem spune că unitatea de față este una echilibrată. Timpii de citire relevă faptul că specificațiile teoretice aproape că sunt atinse în practică, iar la testele de scriere ND-3551A a avut un comportament peste medie. S-a situat printre fruntașe la testul de scriere a mediilor CD, cu o viteză medie aproximativă de 26x, iar DVD-ul l-a terminat de ars în 6' 14".

### CONCLUZIE

Exceptând timpii de acces ceva mai ridicați decât ai altor competitori (peste 130ms), NEC oferă o unitate cu un nivel ridicat al calității și performanțelor.



Tip unitate	Internă
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	48x/16x/-
Viteză scriere CD/CD-RW	48x/32x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/6x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	8x/6x
Viteză scriere DVD-RAM	-
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste  
Notă CD: 91.57 Notă DVD: 89.02 **90.04**





**GeIL**

Always Ahead!

## SERIA VALUE

- 🔥 Radiator pentru răcire superioară
- 🔥 SPD 2.5 6-3-3 2T
- 🔥 PCB cu **6 straturi**
- 🔥 Capacități: 256MB, 512MB, 1GB
- 🔥 Garanție **99 de ani**

## PIONEER DVR-111D



165 Lei 12 luni Caro Group

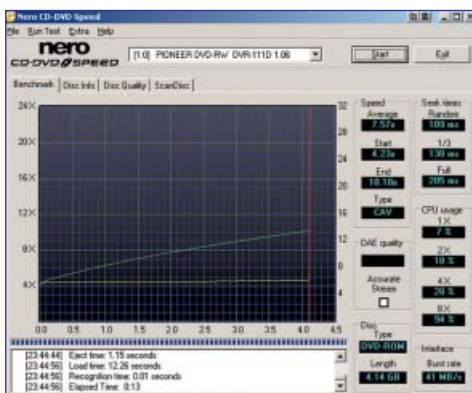
Pioneer, un nume mai puțin recunoscut pe segmentul unităților optice la noi în țară, participă la test cu modelul DVR-111D.

### PERFORMANȚE

Din specificațiile unității observăm că aceasta recunoaște la citire mediile DVD-RAM, o tehnologie evitată de mulți dintre producătorii de astfel de echipamente, dar care pe alții îi scoate în evidență. Scrierea mediului DVD+R a durat 6' 43", o valoare cam mare, am putea spune, în comparație cu alte modele, dar care relevă o viteză reală de scriere undeva peste 8x. Un punctaj bun l-a obținut la timpul de acces al DVD-ului de test, 109ms.

### CONCLUZIE

Pioneer DVR-111D este o unitate de nivel mediu în ceea ce privește performanțele, fără a se face remarcată la vreun capitol, dar care își îndeplinește îndatoririle cu succes.



Tip unitate	Internă
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	40x/16x/5x
Viteză scriere CD/CD-RW	40x/32x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/6x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	8x/8x
Viteză scriere DVD-RAM	-
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste  
Notă CD: 83.62 Notă DVD: 78.16 **80.35**

## LG GSA-4167B



191 Lei 24 luni Ultra PRO Computers  
160 Lei 24 luni Best Computers / Diverta

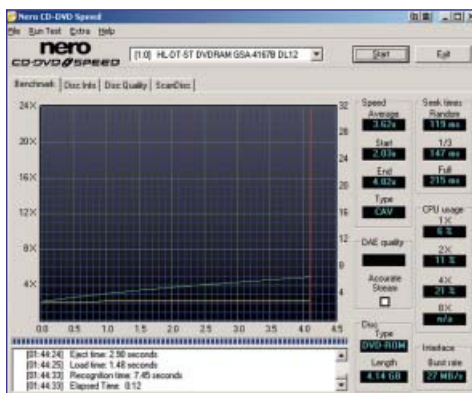
LG s-a remarcat pe domeniul unităților optice de scriere cu seria GSA-416x, iar ultimul sosit în această gamă este modelul 4167, care aduce față de precedentele viteze de scriere de 16x pentru mediile DVD+/-R.

### PERFORMANȚE

LG a demonstrat, dacă mai era nevoie, că este în continuare printre fruntașii acestui domeniu IT, timpii de scriere fiind de top, mai ales cel al mediului DVD, care relevă o viteză reală ceva mai mare de 10x. Nu la fel de bine s-a descurcat la testele de citire, unde putem spune că a dezamăgit, 3.62x viteză medie în cazul DVD-ului.

### CONCLUZIE

LG GSA-4167 este un adevărat performer la testele de ardere a discurilor optice, fiind suportate aici și cele DVD-RAM, însă nota finală a fost scăzută de comportamentul slab etalat la citirea discurilor DVD.



Tip unitate	Internă
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	48x/16x/5x
Viteză scriere CD/CD-RW	48x/32x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/6x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	6x/4x
Viteză scriere DVD-RAM	5x
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste  
Notă CD: 89.46 Notă DVD: 83.04 **85.61**

## LG GSA-H20L



185 Lei 24 luni NET Brinel Computers

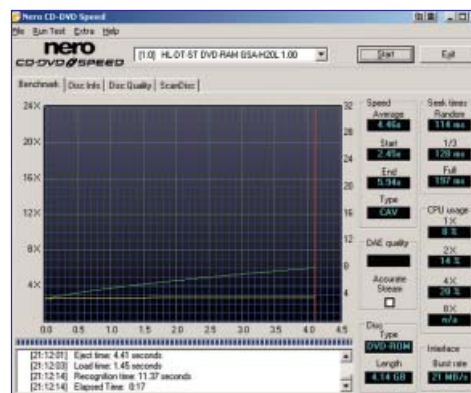
La fel ca celelalte modele LG prezente la test, GSA-H20L este livrat într-un pachet retail care conține, pe lângă obișnuitele cabluri și manualul de instalare, și suita LG DVD Writer Solutions compusă din Power DVD, Power Producer Gold, Nero Express și InCD.

### PERFORMANȚE

Cum specificațiile tehnice sunt aproape identice cu cele ale modelului GSA-4167, este și normal ca rezultatele testelor să fie apropiate, lucru ce se poate observa și din tabelul final. Diferența față de modelul amintit mai sus constă în prezența tehnologiei Lightscribe cu ajutorul căreia se pot crea etichete pe discurile optice compatibile.

### CONCLUZIE

Per ansamblu, nivelul performanțelor la scriere sunt mai mici decât cele ale modelului LG asemănător, însă la citirea DVD-ului viteza medie a crescut la 4.46x de la 3.62x.



Tip unitate	Internă
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	48x/16x/5x
Viteză scriere CD/CD-RW	48x/32x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/6x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	6x/4x
Viteză scriere DVD-RAM	5x
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste  
Notă CD: 84.22 Notă DVD: 82.70 **83.31**



# 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 cafelele, 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**



## PIONEER DVR-110D



190 Lei 24 luni Best Computers / Diverta

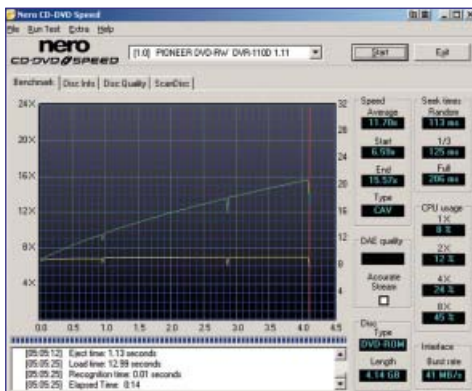
Cel de-al doilea model Pioneer din test, DVR-110D, diferă de modelul de top prin viteza de citire a mediului DVD-RAM, 2x, față de 5x corespunzătorii unității DVR-111D.

### PERFORMANȚE

Timpii de scriere a mediilor optice au fost apropiați între cele două modele Pioneer, cu mențiunea că DVR-110D nu a fost corect recunoscută de NERO, viteza maximă de scriere fiind 32x. Chiar și așa timpul de ardere a CD-ului a fost de aproximativ trei minute și jumătate. Un scor bun l-a obținut la citirea DVD-ului, 11.70x viteză medie cu un maxim de 15.57x, apropiată de valoarea teoretică.

### CONCLUZIE

Pioneer DVR-110D este o unitate de nivel mediu și, chiar dacă face parte din generația precedentă, nu înseamnă că este depășită din punct de vedere tehnic.



Tip unitate	Internă
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	40x/16x/2x
Viteză scriere CD/CD-RW	40x/32x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/6x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	8x/8x
Viteză scriere DVD-RAM	-
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste  
Notă CD: 81.84 Notă DVD: 84.57 **83.48**

## PLEXTOR PX-755A



289 Lei 12 luni Depozitul de Calculatoare

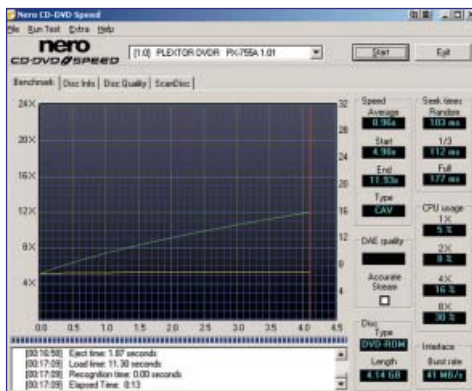
Vârful de gamă al Plextor în ceea ce privește unitățile optice este PX-755A, ce oferă viteze maxime de scriere a mediilor DVD+/-R de 16x și 10x pentru discurile DVD+R DL.

### PERFORMANȚE

Am rămas suprinși de timpul necesar scrierii pe CD a celor 699MB, doar 2' 40". Astfel, viteza reală de scriere s-a apropiat de 30x, valoare rar întâlnită în acest domeniu. Însă acest comportament nu l-a afișat și la scrierea DVD-ului, unde, cu cei 6' 36", s-a încadrat la mijlocul clasamentului. Un atu al unității îl reprezintă timpii de acces aleatoriu la citire, 97ms pentru CD și 103ms pentru DVD, precum și nivelul de zgomot redus observat pe toată durata testelor.

### CONCLUZIE

Plextor PX-755A, pe lângă un nivel general al performanțelor peste medie, se prezintă sub forma unei unități robuste, atent construite.



Tip unitate	Internă
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	48x/16x/-
Viteză scriere CD/CD-RW	48x/24x
Viteză scriere DVD+R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/6x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	10x/6x
Viteză scriere DVD-RAM	-
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste  
Notă CD: 100.00 Notă DVD: 81.79 **89.08**

## TEAC DV-W516E



131 Lei 24 luni Depozitul de Calculatoare

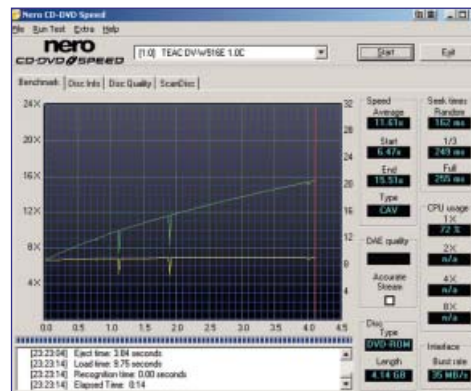
DV-W516E aduce în tabăra Teac suport pentru tehnologia DVD-RAM atât pentru citire, cât și la scriere, aceasta fiind principala modificare față de produsele asemănătoare ale companiei, cum ar fi DV-W516GC, prezent în test.

### PERFORMANȚE

Performanțele la scriere sunt de nivel mediu, 3' 32" pentru CD, respectiv 6' 20" pentru DVD. Testele de citire a mediilor optice au raportat un comportament bun al unității, cu viteze maxime apropiate de valorile teoretice, însă au evidențiat și aspecte negative, cum ar fi timpii de acces aleatoriu, destul de ridicată în comparație cu cei ai altor produse din test.

### CONCLUZIE

Teac DV-W516E oferă suport pentru toate tipurile de medii optice DVD, acesta fiind principalul său atu, dar nu singurul, nivelul performanțelor fiind și el ridicat.



Tip unitate	Internă
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	40x/16x/5x
Viteză scriere CD/CD-RW	40x/24x
Viteză scriere DVD+R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/6x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	8x/8x
Viteză scriere DVD-RAM	5x
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste  
Notă CD: 80.54 Notă DVD: 87.28 **84.58**

## LG GSA-H10N



155 Lei 24 luni NET Brinel Computers

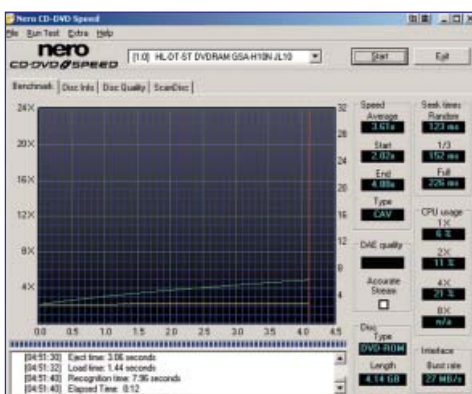
Modelul de top de la LG este GSA-H10N, care duce pentru prima dată viteza de scriere și citire a mediilor DVD-RAM la 12x. De asemenea, mediile DVD+R dual layer pot fi scrise la maximum 10x, față de 8x, la cât am putea situa standardul actual, sau chiar 6x.

### PERFORMANȚE

Timpul de scriere a DVD-ului a fost de 5' 39", reușind să intre în categoria selectă a înscritoarelor a căror viteză reală de ardere depășește 10x. La citirea CD-ului și-a depășit capacitățile teoretice, 48.27x viteză maximă, însă am constatat aceeași problemă la citirea DVD-ului de test.

### CONCLUZIE

LG GSA-H10N poate reprezenta o alegere bună pentru cei care își doresc un înscritor DVD de calitate, mai ales dacă luăm în calcul faptul că este livrat în pachet retail.



Tip unitate	Internă
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	48x/16x/12x
Viteză scriere CD/CD-RW	48x/32x
Viteză scriere DVD+R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/6x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	10x/6x
Viteză scriere DVD-RAM	12x
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste

Notă CD: 84.57

Notă DVD: 82.68

**83.43**

## GIGABYTE GO-W1623A-RH



169 Lei 24 luni Caro Group  
191 Lei 12 luni Ultra PRO Computers

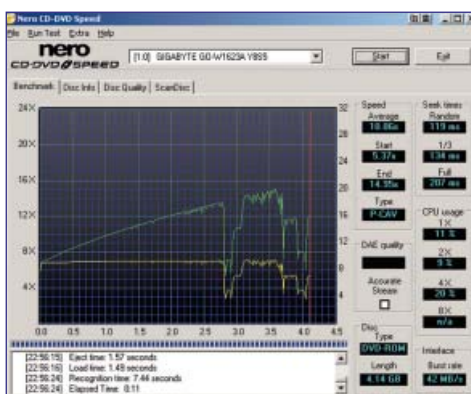
Gigabyte GO-W1623A-RH vine în pachet retail dotată cu două fețe, albă sau neagră, și cu un bundle software ce oferă strictul necesar: Nero Express și PowerDVD 5.

### PERFORMANȚE

Unitatea s-a descurcat admirabil la majoritatea testelor, fiind printre puținele unități care au reușit să scrie cei 699MB corespunzători unui CD în mai puțin de trei minute. Deși din tabelul final nu se observă, la testul de citire a mediului DVD au apărut probleme pe măsură ce raza laser se apropia de pistele exterioare. Totuși, viteză medie la acest test s-a situat la peste 10x, adică o valoare bună în comparație cu alte contracandidate.

### CONCLUZIE

Poate că nu mulți dintre dumneavoastră cunosc faptul că Gigabyte produce și unități optice, dar maniera în care o face este una lăudabilă și merită atenție.



Tip unitate	Internă
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	48x/16x/12x
Viteză scriere CD/CD-RW	48x/32x
Viteză scriere DVD+R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/6x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	8x/4x
Viteză scriere DVD-RAM	-
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste

Notă CD: 94.60

Notă DVD: 89.61

**91.61**

## ASUS DRW-1608P2S



126 Lei 12 luni Depozitul de Calculatoare  
169 Lei 24 luni RHS Company

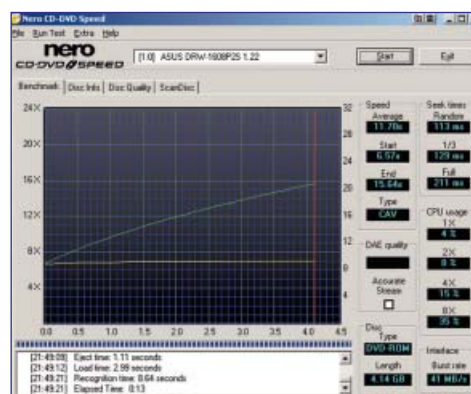
Vârful de lance al ASUS îl reprezintă DRW-1608P2S, un model ale cărui viteze de citire se opresc la 40x pentru mediile CD și 16x pentru DVD.

### PERFORMANȚE

S-a evidențiat la testul de citire a DVD-ului, unde a ajuns cu viteză maximă aproape de cea teoretică, 15.64x, cu o viteză medie 11.70x. Nici la testul de scriere DVD nu a dezamăgit, terminând după 6' 14", o valoare peste media generală a celorlalte unități. Dacă nu luăm în calcul nivelul de zgomot ridicat (pentru unii un aspect nu prea important) ce apare la citirea la viteze mari, putem spune că DRW-1608P2S nu are minusuri.

### CONCLUZIE

ASUS DRW-1608P2S este un produs complet: oferă performanțe remarcabile și dispune de bundle bogat format din Nero Express, Ulead DVD Movie Factory.



Tip unitate	Internă
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	40x/16x/5x
Viteză scriere CD/CD-RW	40x/32x
Viteză scriere DVD+R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/6x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	8x/8x
Viteză scriere DVD-RAM	5x
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste

Notă CD: 83.66

Notă DVD: 89.68

**87.27**

## PLEXTOR PX-755SA



298 Lei 12 luni Depozitul de Calculatoare

Plextor este primul producător de unități optice care a adoptat tehnologia SATA, concretizată prin modelul PX-755SA, identic din punctul de vedere al specificațiilor cu PX-755A. Cutiile celor două modele sunt și ele aproape identice, în acestea găsim aplicația PlexTools Professional, cablurile SATA de alimentare și de date, precum și două fețe de schimb, albă și neagră.

### PERFORMANȚE

Utilizarea interfeței SATA aduce un oarecare spor de performanță la testele de citire, însă la scriere comportamentul său a fost mai slab decât cel al corespondentului pe interfața ATA100. PX-755SA a obținut cel mai mic timp de acces aleatoriu pentru CD, 87ms.

### CONCLUZIE

Printre singurele unități optice disponibile pe interfața SATA este Plextor PX-755SA, care oferă un nivel ridicat al performanțelor.

## PLEXTOR PX-716UFL



380 Lei 12 luni Depozitul de Calculatoare

Plextor nu mai are nevoie de nici o prezentare când vine vorba de unități optice, iar PX-716UFL este una care nu face excepție de la calitatea cu care ne-a obișnuit compania.

### PERFORMANȚE

Echipamentul folosește sistemul slot de introducere a discurilor optice și este compatibilă cu interfețele USB2.0 și Firewire. De asemenea, este prevăzută cu un mic ventilator pentru a evita supraîncălzirea. Nivelul general al performanțelor este peste medie, iar comportamentul unității, deși nu a fost excepțional, nu prezintă puncte negative. Vitezele reale de scriere au fost 26.36x pentru CD, respectiv 9.09x pentru DVD.

### CONCLUZIE

Cei care sunt în căutarea unei unități optice externe de calitate trebuie să ia în calcul modelul Plextor PX-716UFL.

## SAMSUNG SH-S162A



149 Lei 24 luni RHS Company

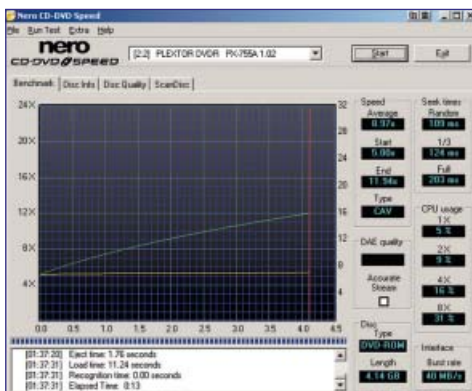
Samsung adoptă prin intermediul unității SH-S162A tehnologia DVD-RAM și cea Mount Rainier cu ajutorul căreia discurile CD-RW și DVD+/-RW pot fi scrise prin simpla utilizare a comenzilor copy/paste.

### PERFORMANȚE

SH-S162A s-a remarcat în special prin timpul de scriere a CD-ului, al doilea din test cu 2' 47", precum și la citirea DVD-ului cu un maxim de viteză de 15.84x. În rest, comportamentul său a fost de nivel mediu, iar singurul lucru pe care i l-am putea reproșa ar fi nivelul de zgomot ridicat apărut la ambele teste de citire și la scrierea la viteze mari.

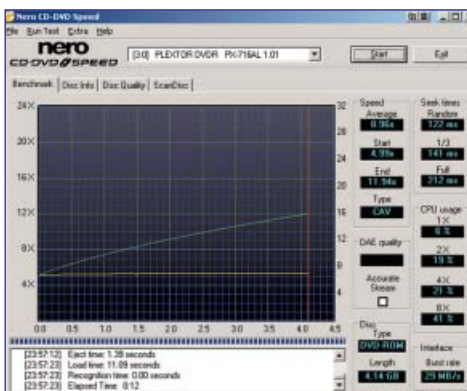
### CONCLUZIE

Samsung SH-S162A oferă un nivel ridicat al dotărilor, chiar dacă vine în format bulk, fiind singura din test dotată cu tehnologia Mount Rainier.



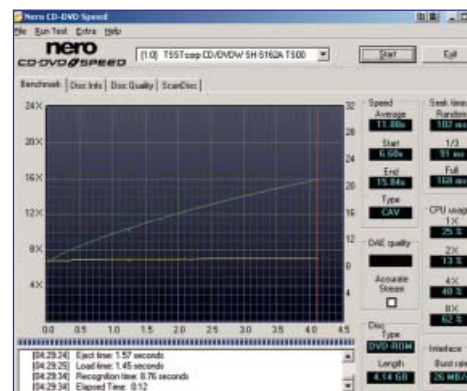
Tip unitate	Internă (SATA)
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	48x/16x/-
Viteză scriere CD/CD-RW	48x/24x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/4x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	10x/6x
Viteză scriere DVD-RAM	-
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste  
Notă CD: 97.44 Notă DVD: 76.23 **84.71**



Tip unitate	Externă (USB2.0/IEEE1394)
Buffer	8MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	48x/16x/-
Viteză scriere CD/CD-RW	48x/24x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/4x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	6x/6x
Viteză scriere DVD-RAM	-
Mount Rainier	Nu
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste  
Notă CD: 92.55 Notă DVD: 84.79 **87.90**



Tip unitate	Internă
Buffer	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	48x/16x/5x
Viteză scriere CD/CD-RW	48x/32x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/6x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	8x/6x
Viteză scriere DVD-RAM	5x
Mount Rainier	Da
Buffer Underrun Protection	Da

Note teste  
Notă CD: 97.27 Notă DVD: 86.87 **91.03**

# MEDIA GALAXY

TV • AUDIO • VIDEO • CD • DVD

PC • FOTO • TELECOM • ELECTROCASNICE



Cu cardul de credit BCR de la Media Galaxy poți avea tot ce îți dorești.



## Telefon mobil **NOKIA 6280**

3G/ecran 262.000 culori

card de memorie miniSD

blitz și zoom digital 8x

cameră foto de 2 Mp cu vizualizare în format panoramic

Adresele magazinelor: BUCUREȘTI: București Mall, etaj 3 • Plaza România, subsol • Complex Orhideea, Calea Giulești 1-3  
• Centrul Comercial Fieria, Sos. București - Ploiești • BRAȘOV: Calea București nr. 109 • CLUJ: Magazin Central, etaj 3  
• CONSTANȚA: Tomis Mall, etaj 2 • IASI: Iulius Mall, parter • Moldova Mall, etaj 3 • TIMIȘOARA: Iulius Mall, parter

**Gigabyte**
**GO-W1623A-RH**

**Samsung**
**SH-S162A**

**NEC**
**ND-3551A**

**Plextor**
**PX-755A**

**Plextor**
**PX-716UFL**

**ASUS**
**DRW-1608P2S**

**LG**
**GSA-4167B**

**Plextor**
**PX-755A**


Distribuitor	Caro Group Ultra PRO Computers	RHS Company	Ultra PRO Computers	Depozitul de Calculatoare	Depozitul de Calculatoare	RHS Company Depozitul de Calculatoare	Ultra PRO Computers Best Computers / Diverta	Depozitul de Calculatoare
Preț	191 Lei	149 Lei	201 Lei	289 Lei	380 Lei	169 Lei	191 Lei	298 Lei

**Detalii tehnice**

Tip unitate	Internă	Internă	Internă	Internă	Externă (USB2.0/IEEE1394)	Internă	Internă	Internă (SATA)
Buffer	2MB	2MB	2MB	2MB	8MB	2MB	2MB	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	48x/16x/-	48x/16x/5x	48x/16x/-	48x/16x/-	48x/16x/-	40x/16x/5x	48x/16x/5x	48x/16x/-
Viteză scriere CD/CD-RW	48x/24x	48x/32x	48x/32x	48x/24x	48x/24x	40x/32x	48x/32x	48x/24x
Viteză scriere DVD+R/RW	16x/8x	16x/8x	16x/8x	16x/8x	16x/8x	16x/8x	16x/8x	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/6x	16x/6x	16x/6x	16x/6x	16x/4x	16x/6x	16x/6x	16x/6x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	8x/4x	8x/6x	8x/6x	10x/6x	6x/6x	8x/8x	6x/4x	10x/6x
Viteză scriere DVD-RAM	-	5x	-	-	-	5x	5x	-
Mount Rainier	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Buffer Underrun Protection	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Versiune Firmware	Y855	TS00	2.01	1.01	1.01	1.22	DL12	1.02

**Rezultate teste**

Viteză medie citire CD	37.73x	31.61x	36.48x	31.54x	32.15x	31.51x	36.42x	32.18x
Viteză maximă citire CD	49.94x	42.04x	48.03x	41.91x	42.61x	41.77x	48.45x	42.65x
Timp căutare aleatorie CD	128ms	111ms	167ms	97ms	90ms	114ms	108ms	87ms
Scriere CD la viteză maximă	2' 59"	2' 47"	3' 04"	2' 40"	3' 01"	3' 24"	3' 14"	2' 49"
Viteză reală de scriere CD	26.66x	28.57x	25.93x	29.82x	26.36x	23.39x	24.60x	28.24x
Overburning	104.00%	112.00%	109.00%	106.00%	106.00%	104.00%	105.00%	106.00%
Viteză medie citire DVD	10.86x	11.88x	11.65x	8.96x	8.96x	11.70x	3.62x	8.97x
Viteză maximă citire DVD	14.95x	15.84x	15.52x	11.93x	11.94x	15.64x	4.82x	11.94x
Timp căutare aleatorie DVD	119ms	102ms	131ms	103ms	122ms	113ms	119ms	109ms
Scriere DVD la viteză maximă	6' 07"	6' 35"	6' 14"	6' 36"	6' 14"	6' 14"	5' 38"	7' 13"
Viteză reală de scriere DVD	9.26x	9.37x	9.09x	8.58x	9.09x	9.09x	10.05x	7.85x

**Note teste**

Notă CD	94.60	97.27	91.57	100.00	92.55	83.66	89.46	97.44
Notă DVD	89.61	86.87	89.02	81.79	84.79	89.68	83.04	76.23
Verdict	91.61	91.03	90.04	89.08	87.90	87.27	85.61	84.71

**TEAC**  
**DV-W516E**

**Pioneer**  
**DVR-110D**

**LG**  
**GSA-H10N**

**LG**  
**GSA-H20L**

**Samsung**  
**TS-H552**

**Pioneer**  
**DVR-111D**

**TEAC**  
**DV-W516GC**


Distribuitor	Depozitul de Calculatoare	Best Computers / Diverta	NET Brinel Computers	NET Brinel Computers	Ultra PRO Computers	Caro Group	Ultra PRO Computers
Preț	131 Lei	190 Lei	155 Lei	185 Lei	231 Lei	165 Lei	208 Lei

**Detalii tehnice**

Tip unitate	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă
Buffer	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB
Viteză citire CD/DVD/DVD-RAM	40x/16x/5x	40x/16x/2x	48x/16x/12x	48x/16x/5x	48x/16x/-	40x/16x/5x	48x/16x/-
Viteză scriere CD/CD-RW	40x/24x	40x/32x	48x/32x	48x/32x	40x/32x	40x/32x	48x/24x
Viteză scriere DVD+R/RW	16x/8x	16x/8x	16x/8x	16x/8x	16x/4x	16x/8x	16x/8x
Viteză scriere DVD-R/RW	16x/6x	16x/6x	16x/6x	16x/6x	12x/4x	16x/6x	16x/6x
Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL	8x/8x	8x/8x	10x/6x	6x/4x	2.4x/-	8x/8x	8x/4x
Viteză scriere DVD-RAM	5x	-	12x	5x	-	-	-
Mount Rainier	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Buffer Underrun Protection	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Versiune Firmware	1.0c	1.11	JL10	1.00	US07	1.06	Y453

**Rezultate teste**

Viteză medie citire CD	30.07x	31.84x	36.40x	36.76x	37.44x	31.48x	37.75x
Viteză maximă citire CD	39.90x	42.55x	48.27x	48.69x	49.64x	41.77x	50.02x
Timp căutare aleatorie CD	120ms	112ms	112ms	110ms	95ms	115ms	176ms
Scriere CD la viteză maximă	3' 32"	3' 32"	3' 30"	3' 32"	3' 44"	3' 24"	3' 00"
Viteză reală de scriere CD	22.51x	22.51x	22.72x	22.51x	21.30x	23.39x	26.51x
Overburning	104.00%	106.00%	105.00%	104.00%	105.00%	104.00%	112.00%
Viteză medie citire DVD	11.61x	11.70x	3.61x	4.46x	6.08x	7.57x	6.03x
Viteză maximă citire DVD	15.51x	15.57x	4.80x	5.94x	8.10x	10.10x	7.92x
Timp căutare aleatorie DVD	162ms	113ms	123ms	114ms	90ms	109ms	123ms
Scriere DVD la viteză maximă	6' 20"	6' 45"	5' 39"	5' 47"	6' 02"	6' 43"	8' 42"
Viteză reală de scriere DVD	8.94x	8.39x	10.02x	9.79x	9.39x	8.43x	6.51x

**Note teste**

Notă CD	80.54	81.84	84.57	84.22	82.20	83.62	93.74
Notă DVD	87.28	84.57	82.68	82.70	83.50	78.16	61.05
Verdict	84.58	83.48	83.43	83.31	82.98	80.35	74.12



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



# ARTILERIA GREA

## ȘOARECI CAMPIONI

**Dacă tot investim sume exorbitante în plăci grafice care să ne ofere o experiență cât mai plăcută în lumea jocurilor, de ce să nu ducem treaba până la capăt și să achiziționăm un mouse de top pe măsura celorlalte componente?!**

**PUTEM SPUNE CĂ INDUSTRIA JOCURILOR ȚINE ÎN** mișcare o mare parte a ramurii hardware a IT-ului. Producătorii de procesoare, plăci grafice sau plăci de bază (lista poate continua) își compară performanțele produselor în principal prin intermediul jocurilor, iar un domeniu unde concurența este la fel de acerbă este cel al mouse-urilor. Toți folosim banalul mouse, au trecut vremurile când era o prezență pasivă pe birou (vă mai amintiți era MS-DOS?), dar nu mulți sunt aceia care ar scoate sume frumusele din buzunar, de ordinul zecilor de euro, pentru un astfel de periferic. Dacă însă sunteți un împătimit al jocurilor de calculator, mai ales al genului acțiune, merită o astfel de investiție, deoarece, spre deosebire de plăcile grafice și procesoarele, care necesită upgrade relativ des, mouse-ul îl puteți folosi ani buni fără a necesita schimbarea sa. Nu putem spune că piața este invadată de mulți producători, cei mai de seamă fiind Logitech, Razer și Microsoft, acesta din urmă într-un mod mai puțin agresiv. Marea problemă o reprezintă modalitatea de testare, sau mai exact lipsa ei, verdictul final al unui astfel de comparativ fiind dat de persoana care le analizează, fără argumente practice, ci îndrumat doar de senzația lăsată de produs în urma utilizării sale. O simplă comparare a specificațiilor date de producători este irelevantă, tocmai din cauza lipsei unui utilitar precis de măsurare a parametrilor reali ai








produsului, cum ar fi rezoluția senzorului, frame rate-ul sau accelerația maximă. Succesul unui mouse nu se obține prin teste comparative realizate pe parcursul câtorva zile, ci, mai degrabă, este dat de răspunsul venit din partea utilizatorilor finali după ore întregi de folosință. La mijloc sunt mulți factori care influențează alegerea utilizatorului, plecând de la formă, numărul butoanelor și ajungând la precizia acestuia și finețea cu care se mișcă pe pad.

Astfel, am decis că cel mai corect ar fi testarea mouse-urilor de către mai mulți colegi, pe diferite suprafețe și pe parcursul mai multor zile. Am utilizat în acest sens trei pad-uri: SteelPad 4D, apreciat de mulți jucători profesioniști, Razer Pro Pad și Nova MicroOptic Killer, un produs recent apărut pe piață și cu potențial. Din start trebuie să precizăm că diferențele de performanță între produse sunt foarte mici, chiar și față de mouse-urile "normale" (de duzină), însă suficiente pentru a face diferența între un joc pierdut și unul câștigat.

### RAZER COPPERHEAD

Este vârful de gamă al Razer, fiind primul produs al companiei ce utilizează tehnologie laser de detecție a mișcării. La el întâlnim specificații în premieră, cum ar fi memoria pentru stocarea profilurilor și frecvența de 1000Hz de comunicație cu portul USB. Senzorul laser oferă o rezoluție

maximă de 2000 DPI, dar aceasta poate fi redusă la 1600, 800 sau chiar 400DPI prin intermediul aplicației livrată cu mouse-ul și care, oferă posibilitatea modificării sensibilității în timp real prin programarea unuia sau a două butoane. Toate cele șapte butoane ale lui Copperhead sunt programabile, fie cu o anumită acțiune, cum ar fi modificarea sensibilității, fie prin atribuirea unei combinații de taste. Prin intermediul aplicației se pot crea cinci profiluri care diferă între ele prin diferiți parametri de funcționare a mouse-ului, cum ar fi sensibilitatea sau frecvența de lucru cu portul USB (125Hz, 500Hz sau 1000Hz). Aceste profiluri pot fi stocate în memoria de 32KB și pot fi schimbate, fără a necesita utilizarea ulterioară a aplicației, de la un buton amplasat pe spatele mouse-ului. Pentru un contact cât mai ferm cu mâna, Razer a amplasat pe mouse o bandă de cauciuc semitransparent, ce s-a dovedit a fi deosebit de utilă. Forma lui Copperhead este diferită față de cea a altor produse, puțin alungită, dar care nu le ridică probleme utilizatorilor cu dimensiunile palmelor mai mici. După o scurtă perioadă de acomodare am decis testarea sa în jocuri FPS. Acuratețea și finețea cu care Copperhead rulează, indiferent de joc, am putea spune ca este perfectă, sau cel puțin tinde spre perfecțiune, aspect influențat de frecvența de lucru de 1000Hz. Grație piciorușelor din teflon de mici dimensiuni, dar și firului foarte subțire

	Logitech G7	Logitech G5	Logitech MX518	Razer Copperhead	Razer Diamondback Plasma LE	Razer Pro Solutions	A4Tech X-750F
							
Distribuitor	Ultra PRO Computers Best Computers / Diverta	Ultra PRO Computers pc-coolers.ro	Ultra PRO Computers Best Computers / Diverta	pc-coolers.ro	pc-coolers.ro	pc-coolers.ro	RHS Company
Preț	429 Lei	322 Lei	228 Lei	286 Lei	170 Lei	170 Lei	79 Lei
<b>Detalii tehnice</b>							
Tip senzor	Laser	Laser	Optic	Laser	Optic	Optic	Laser
Rezoluție maximă	2000 DPI	2000 DPI	1600 DPI	2000 DPI	1600 DPI	1600 DPI	2500 DPI
Rezoluții intermediare	400-2000 DPI	400-2000 DPI	400-1600 DPI	400/800/1600 DPI	400/800 DPI	400/800 DPI	600/800/1200/1600/2000 DPI
Procesare imagine	6.4MP/s	6.4MP/s	5.8MP/s	-	5.8MP/s	5.8MP/s	6.4MP/s
Frame rate	-	-	-	7080 frames/s	6400 frames/s	6400 frames/s	7080 frames/s
Frecvență comunicare USB	500Hz	500Hz	125Hz	1000Hz	125Hz	125Hz	125Hz
Canal de comunicație USB	8bit/s	8bit/s	8bit/s	16bit/s	16bit/s	16bit/s	-
Accelerație maximă	20G	20G	15G	20G	15G	15G	20G
Butoane	6	6	8	7	7	7	5
Butoane programabile	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Tilt wheel	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Memorie	-	-	-	32KB	-	-	-
Stand by	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	-
Modificare greutate	Nu	Da	Nu	Da (kit opțional)	Nu	Nu	Nu
Ambidextru	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Da	Da

care nu opune rezistență la mișcare, plimbarea acestuia pe pad se face foarte fin.

#### RAZER DIAMONDBACK

Din gama Diamondback fac parte mai multe produse distincte ca specificații, dar diferite ca aspect exterior. Două modele s-au remarcat, Razer Diamondback Plasma Limited Edition și Razer Pro Solutions. Ambele au forma aproape identică cu cea a lui Copperhead, cu diferența că cele patru butoane laterale sunt amplasate pe banda de cauciuc, nu sub aceasta, cum sunt poziționate la modelul cu senzor laser.

Plasma Limited Edition se deosebește prin carcasa semitransparentă prin care se întrevăd piesele iluminate de un LED albastru. Ca și Copperhead, toată seria Diamondback folosește un canal de comunicație pe 16 biți, dar la o frecvență de 125Hz, ca la majoritatea mouse-urilor de pe piață. În afară de butoane, care sunt acoperite cu o textură fină de cauciuc, restul mouse-ului este confecționat din material plastic lucios, ce nu oferă o aderență crescută, banda de cauciuc fiind esențială la acest model.

Chiar dacă performanțele sale sunt identice cu cele ale modelului Diamondback Plasma LE, Razer Pro Solutions nu se adresează direct segmentului gaming, fiind dedicat utilizatorilor computerelor MAC datorită aspectului său. Performanțele gamei Diamondback sunt de asemenea de top, dar undeva sub modelele cu senzori pe laser, cum ar fi Copperhead și Logitech G5. Performanțele lui Diamondback Plasma Limited Edition sunt la același nivel cu Logitech MX518, dar, cum am mai spus, totul depinde de preferințele fiecărui utilizator.

#### LOGITECH G5/G7

După MX1000, G5 și G7 reprezintă generația a doua de mouse-uri Logitech care folosesc senzor

laser, bineînțeles îmbunătățit față de prima versiune. G5 este adresat exclusiv pasionaților de jocuri, ca și Copperhead, și acesta aducând ceva noutăți. Prima ar fi de ordin estetic, dar și practic, anume acoperirea firului cu un material textil, ce dă aspectul de șnur cu rolul de a împiedica îndoirea lui. Cel de-al doilea aspect, mult mai important, este prezența unei casete în care se pot monta diferite piese cu scopul de a mări greutatea mouse-ului. Astfel se poate crește greutatea G5-ului cu până la 38 de grame. În cazul lui G7, lăcașul pentru caseta cu greutate este ocupat de acumulator, fiind un mouse fără fir. Ambele au aceleași specificații tehnice și folosesc aplicația SetPoint de configurare, dar diferă la tipul de conectare cu PC-ul și la aspectul exterior. G5 dispune de o suprafață aderență, în timp ce carcasa lucioasă a lui G7 creează probleme, după o perioadă de utilizare devenind alunecoasă. Prin intermediul aplicației se poate seta senzorul între 400 și 2000 DPI în pași de 50 DPI. De asemenea, aplicația poate configura butoanele, însă nu și pe cele două principale. Deși Logitech specifică șase butoane pentru cele două periferice, dacă punem la socoteală și funcția de "tilt wheel", și aceasta programabilă, avem un total de opt butoane.

În practică G5 se dovedește a fi un produs competitiv, care se bate cu Razer Copperhead pentru coroana de cel mai performant mouse al momentului. Nu același lucru îl putem spune și despre G7, care, din cauza tehnologiei de comunicație fără fir, fie ea și de ultimă generație, oferă performanțe reduse, fiind depășit de majoritatea produselor din test, însă trebuie avut în vedere că nu este adresat exclusiv acestui segment.

#### LOGITECH MX518

Cel mai performant produs al Logitech bazat pe tehnologie optică este MX518, un capăt de linie al unei serii de succes din care au mai făcut parte MX500 și MX510. Prin intermediul aplicației SetPoint se poate modifica în timp real rezoluția senzorului între 400 și 1600DPI și se pot configura cinci din cele opt butoane disponibile. În teste s-a dovedit a fi un produs precis, încă competitiv, deși este pe piață de o perioadă îndelungată, ce se bate direct cu gama Diamondback de la Razer.

#### A4TECH X-750F

Pe segmentul mouse-urilor de top, A4Tech nu a încercat mare lucru, dar am considerat că ar fi bine să prezentăm primul produs al companiei bazat pe senzor laser, fiind și mai accesibil din punctul de vedere al prețului decât restul produselor din test. În teste nu s-a remarcat din cauza concurenților de seamă, însă este destul de precis și ar trebui luat în considerare de utilizatorii care nu vor să investească prea mult într-un mouse, dar vor și un nivel al performanțelor peste medie.

#### CONCLUZIE

Ar fi aproape imposibil să desemnăm un câștigător tocmai datorită subiectivismului fiecăruia, neavând date practice precum cadrele pe secundă dintr-un joc. Dacă ar fi totuși să aleg un mouse în momentul de față, lăsând la o parte prețul său, m-aș orienta către Razer Copperhead, iar aceasta nu este doar părerea mea, ci și a altor colegi. Pe locul doi aș încadra Logitech G5, însă la o distanță foarte mică de câștigător, iar pe a treia treaptă a podiumului aș încadra două produse: Razer Diamondback, Plasma Limited Edition și Logitech MX518.

Ștefan Matei

## ASUS W2Jc



ASUS își diversifică gama Digital Home prin lansarea modelului W2Jc, un notebook dotat cu toate cele necesare acestui curent.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pentru vizionarea filmelor este necesar un ecran cât mai mare, ASUS apelând la un model wide de 17". De calitatea imaginii se ocupă acceleratorul grafic ATI Mobility Radeon X1600, care oferă și performanțe 3D la un nivel mediu. Fiind încadrat la categoria Digital Home, nu-i putea lipsi tunerul TV ce oferă suport pentru DVB-T (semnal TV digital terestru). W2Jc este un notebook complet din punctul de vedere al dotărilor, tehnologii precum Bluetooth și cititor de memorii fiind dotări standard.

### PERFORMANȚE

Nivelul performanțelor este unul ridicat, grație combinației dintre un

procesor cu două nuclee, Intel Core Duo T2500, și memoriei de 512MB DDR2 tactată la 667MHz. Chiar și în aplicații 3D, W2Jc se descurcă relativ bine pentru un notebook, cu 4014 puncte în 3DMark05.

### PORTABILITATE

La capitolul portabilitate putem spune că se descurcă și nu prea. Dacă la autonomie s-a făcut remarcat cu o medie de peste două ore și jumătate de funcționare, greutatea sa lasă însă de dorit. Cele 3.4kg, fără a include aici și încărcătorul, reprezintă cam mult pentru standardele actuale, însă nu trebuie uitat că notebook-ului nu-i lipsește aproape nimic din lista de dotări.

### CONCLUZIE

ASUS W2Jc se încadrează perfect în conceptul casei digitale, fiind un notebook puternic cu facilități de ultimă generație.

Preț	Garanție	Contact
8716 Lei	24 luni	RHS Company

Detalii tehnice			
Procesor: Intel Core Duo T2500 (2.0GHz) · Memorie RAM: 512MB DDR2-667 · Display: 17" WSXGA 1600x900 · HDD: 80GB SATA · Unitate optică: DVD Super-Multi (slot-in) · Conectori: 3xUSB, 1xFirewire, S-Video, D-Sub, RJ-45, RJ-11, Line-in, Line-out, MIC, Video-in · Extra: Bluetooth, Wi-Fi, Cititor memorii SD/MMC/MS, Tuner TV · Dimensiuni: 395x287x325mm · Greutate: 3.4kg			

Teste			
BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	146'	PCMark05	4394
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	155'	PCMark05 CPU	4643
BAPCO MobileMark 2005 Reader	172'	PCMark05 Memory	2578
3DMark05	4014	PCMark05 Graphics	3395
SiSoft Sandra 2005 Memory	3877MB/s	PCMark05 HDD	3345

Performanțe			9.5
Autonomie: 9.2	Dotări: 10	Performanță: 9.7	

## BenQ Joybook R53EG



Intrarea în redacția XtremPC a BenQ cu noua sa linie de computere portabile s-a realizat cu un model entry level, Joybook R53EG.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Carcasa de culoare albastru închis are dimensiunile dictate de cele ale ecranului de 15.4" în format wide, ce oferă rezoluție WXGA. Platforma Intel ce stă la baza sistemului este alcătuită din procesorul Celeron M 380 și placa de bază motorizată de chipset-ul I915PM. Chiar dacă dispune de interfață Wi-Fi, notebook-ul nu a primit distincția Centrino Mobile din cauza procesorului care nu se încadrează în specificațiile acestei tehnologii.

### PERFORMANȚE

Prin integrarea unui chip grafic dedicat, ATI Mobility Radeon X600, BenQ sporește considerabil performanțele 3D ale notebook-ului

față de obișnuita soluție integrată. În aplicații uzuale de birou cei 256MB de memorie pot fi îndeajuns, însă în multitasking se simte lipsa unei cantități duble de RAM.

### PORTABILITATE

În ciuda dimensiunilor relativ mari ale notebook-ului, corespunzătoare ecranului 15.4", greutatea sa se situează sub 2.8kg, incluzând aici acumulatorul cu 6 celule de 4800mAh. Utilizatorii nepretențioși vor fi mulțumiți de media autonomiei ce se situează undeva peste două ore de funcționare în condițiile în care a fost testat la luminozitatea ecranului și frecvențe maxime.

### CONCLUZIE

BenQ le oferă un produs accesibil utilizatorilor sensibili la preț, ce oferă performanțe bune și un nivel al autonomiei acceptabil.

Preț	Garanție	Contact
2899 Lei	12 luni	Partenerii BenQ

Detalii tehnice			
Procesor: Intel Celeron M 380 (1.6GHz) · Memorie RAM: 256MB DDR2-533 · Display: 15.4" WXGA 1280x800 · HDD: 60GB ATA100 · Unitate optică: DVD/CD-RW Combo · Conectori: 4xUSB2, 1xFirewire, RJ-45, RJ-11, S-Video, D-Sub, PCMCIA, Line-in, Line-out, MIC · Dimensiuni: 363x270x38mm Greutate: 2.78kg			

Teste			
BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	112'	PCMark05	2496
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	141'	PCMark05 CPU	2566
BAPCO MobileMark 2005 Reader	146'	PCMark05 Memory	2237
SiSoft Sandra 2005 Memory	2294MB/s	PCMark05 HDD	3310
SiSoft Sandra 2005 HDD	30MB/s	3DMark2001 SE	10736

Performanțe			8.4
Autonomie: 8.2	Dotări: 8	Performanță: 8.8	

## Canon PowerShot A610



**1025 RON**

CANON - PowerShot A610  
Zoom 4X Optic, Senzor CCD 5 Megapixeli  
ecran flip&twist 2.0" TFT, procesor DIGIC II, 9-point AIAF  
super macro 1cm, captura video cu sunet  
640 x 480 @ 30fps, 16MB SD/MMC

## Sony Vaio FE-11M

Procesor: Intel® Core™ Duo Processor T2300  
Memorie: 1024MB DDR2  
Hard-disk: 100 GB  
Super Multi DoubleLayer DVD±RW  
X-black Dual Lamp LCD 15.4" TFT 1280x800  
NVIDIA® GeForce™ Go 7400 - TurboCache™  
Camera: 'Motion Eye' Digital Camera  
& build-in microphones  
Wireless LAN IEEE802.11a/b/g,  
Bluetooth® technology 2.0  
Sistem operare: Microsoft® Windows®  
Media Center Edition 2005  
Autonomie: 03:40 h



**5250 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

## Kit Wireless MSI

**222 RON**



Contine:  
Router Wireless 54G (802.11b/g) + Stick USB Wireless;  
Caracteristici router RG54SE: wireless pana la 54Mbps +  
4 porturi FastEthernet 10/100, Built-in firewall cu port  
filtering, IP filtering, MAC filtering, port forwarding;  
Caracteristici USB Stick US54SE: Standarde IEEE 802.11g  
si Wi-Fi, Securitate avansata WPA ajuta la protejarea retelei  
de orice acces neautorizat; GARANTIE 2 ANI

## Magazine

### Bucuresti

#### Best Computers

Unirea Shopping Center, etaj 3

#### Best Computers

Complex Comercial Bucur Obor

#### Best Computers

Complex Comercial Prosper

#### 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.

## BEST MANAGER D805

Procesor: Intel® Pentium® D 805  
(dual core, LGA775, 2x 1MB L2, 2.66GHz,  
FSB 533MHz, EM64T, XD Bit)  
Platforma: Intel® D101GGC (ATI Radeon Xpress 200  
/w ULJ 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  
Retea: Fast Ethernet 10/100 Mbps  
Carcasa: ATX 400W Chieftec BH-02-BBSL  
GARANTIE 2 ANI

**1999 RON**



## Samsung 740N

Diagonala: 17"  
Tehnologie: TFT TN  
Contrast: 600:1  
Stralucire: 300 cd/m<sup>2</sup>  
Latenta: 8 ms  
Unghiuri (H/V): 160/ 160  
Rezolutie nativa: 1280 x 1024  
GARANTIE: 36 luni

**919 RON**



## DVD-RW LG 4167B

LG - Unitate DVD-RW 4167  
Dual standard / Double layer,  
Viteza 16X, bulk  
GARANTIE 2 ANI

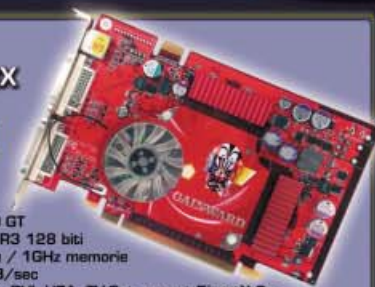
**149 RON**



## GAINWARD Ultra 1960 PCX

**449 RON**

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



## Logitech Z-5500

**1549,9 RON**

Sistem audio 5.1, 505W RMS,  
certificat THX®, Decoder hardware  
integrat Dolby® Digital & DTS®, 5 sateliti (62W-69W), subwoofer (188W),  
33Hz-20KHz, S/N >93.5 db, Digital SoundTouch™ Control Center,  
GARANTIE 2 ANI



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



Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila.  
Oferta esta valabila in limita stocului disponibil. Imaginile au caracter orientativ, specificatiile tehnice se pot schimba fara o notificare prealabila

## MSI Megabook L720



MSI lansează pe piața din România noua gamă de computere portabile, iar printre primele modele se numără Megabook L720.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

La baza sistemului stă o platformă Intel construită în jurul procesorului Celeron M370. Cum standardele actuale ale ecranelor LCD au crescut la 17", MSI se conformează și montează un astfel de model ce oferă o rezoluție maximă de 1440x900 pixeli, care dispune de tehnologia Glare Type, ce sporește calitatea imaginii. Megabook L720 dispune de dotări standard, precum cititor de memorii externe, DVD Writer capabil de a inscripționa discuri dual layer, dar și un harddisk încorporat de 80GB. O facilitate utilă, rar întâlnită la notebook-uri, sunt tastele numerice, implementate cu ușurință datorită formatului wide al portabilului.

### PERFORMANȚE

Performanțele sunt de nivel mediu, însă aceasta este o consecință inevitabilă a prețului redus. Totuși, cei 1.5GHz ai procesorului și cei 512MB de memorie reușesc să ofere o performanță indeajuns pentru un mediu office/multimedia.

### PORTABILITATE

Cei 4400mAh ai acumulatorului la prima vedere par a fi puțini, fiind vorba de un model cu șase celule, însă în practică lucrurile stau diferit. Cu un minimum de două ore de funcționare și un maximum de aproape trei, Megabook L720 a lăsat o impresie plăcută la acest capitol.

### CONCLUZIE

MSI Megabook L720 face parte din clasa de notebook-uri de 17" a cărei caracteristică definitorie este accesibilitatea.

Preț	Garanție	Contact
4035 Lei	24 luni	Skin Media

### Detalii tehnice

Procesor: Celeron M 370 (1.5GHz) · Memorie RAM: 512MB DDR333 · Display: 17" WXGA+ 1440x900  
 HDD: 80GB Toshiba · Unitate optică: DVD Writer Dual Layer · Conectori: 3xUSB2.0, 1xFirewire, S-Video, D-Sub, PCMCIA, RJ-45, RJ-11, Line-out, Line-in, MIC · Extra: Cititor memorii SD/MMC/MS  
 Dimensiuni: 395x278x35mm · Greutate: 3.2kg

### Teste

Teste	Rezultat	PCMark05	Rezultat
BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	121'	PCMark05	1565
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	152'	PCMark05 CPU	2412
BAPCO MobileMark 2005 Reader	175'	PCMark05 Memory	2125
SiSoft Sandra 2005 Memory	2008MB/s	PCMark05 Graphics	555
SiSoft Sandra 2005 HDD	28MB/s	PCMark05 HDD	2853

### Performanțe

Autonomie: 9.1	Dotări: 8.6	Performanță: 8.7
----------------	-------------	------------------

8.8

## Biostar TForce4 U



T-Series de la Biostar este gama de plăci de bază adresată exclusiv entuziaștilor și pasionaților de overclocking, iar TForce4 U este modelul pentru socket 939 bazat pe chipset-ul NVIDIA nForce4 Ultra.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

PCB-ul albastru este caracteristic acestei serii speciale a Biostar, pe acesta fiind montate trei porturi PCI, unul PCI-Express x16 și două PCI-Express x1. De asemenea, este prezent un slot special, XPG, un hibrid al slotului AGP. Dotările nu excelează, dar oferă strictul necesar: patru porturi USB2.0, port Firewire, Gigabit LAN și placă de sunet pe opt canale. Opțiunile de overclocking din BIOS sunt numeroase și oferă o plajă a FSB-ului cuprinsă între 200 și 450MHz, iar tensiunea de alimentare pentru procesor poate fi setată

între 0.8 și 1.75V. De asemenea, se poate crește tensiunea de alimentare a memoriilor până la 2.9V.

### PERFORMANȚE

Cu un scor final de 9.24 puncte se încadrează în a doua jumătate a clasamentului soluțiilor high end pe Socket 939. Un punctaj bun l-a obținut în DOOM 3, unde a reușit să treacă de bariera a 100 de cadre pe secundă. Ar fi putut obține scoruri ceva mai bune la majoritatea testelor dacă ar fi lucrat cu memoria ceva mai bine, 5712MB/s reprezintă o valoare mare, însă nu suficientă pentru a pune în pericol primele locuri ale clasamentului.

### CONCLUZIE

Biostar TForce4 U oferă un nivel bun al performanțelor, caracteristic chipset-ului nForce4 Ultra, și capacități de overclocking medii.

Preț	Garanție	Contact
261 Lei	24 luni	PCFun.ro / FIT Distribution

### Detalii tehnice

Socket: 939 · Chipset: NVIDIA nForce4 Ultra · HT: 1000MHz · Sloturi: 1xPCI-E x16 / 2xPCI-E x1 / 3xPCI / 1xXPG · Memorie / Capacitate: DDR 400 / 4GB · Conectori: 4xUSB 2.0, 1xFirewire, 1xGigabit LAN, S/PDIF · ATA: 2xPATA133 / 4xSerial ATA II

### Overclocking

HTT / Multiplator: 200-450 / Nu · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

### Teste NonSLI

Teste NonSLI	Rezultat	Rezultat	Rezultat
DOOM 3 640x480	100.4	Conversie WAV-MP3	32
Half Life 2 640x480	88.45	Arhivare WinACE	383
3DMark2001SE	20835	PCMark05 CPU	2974
Comanche 4 640x480	66.15	Sandra 2005 Mem. int. MB/s	5712
UT 2004 640x480	95.22	PCMark05 Disk	3998

### Performanțe

Jocuri: 4.31	Sintetice: 4.28	Dotări: 0.65
--------------	-----------------	--------------

9.24

# Citiri și scrieri mai rapide cu mai puține resurse de procesor consumate



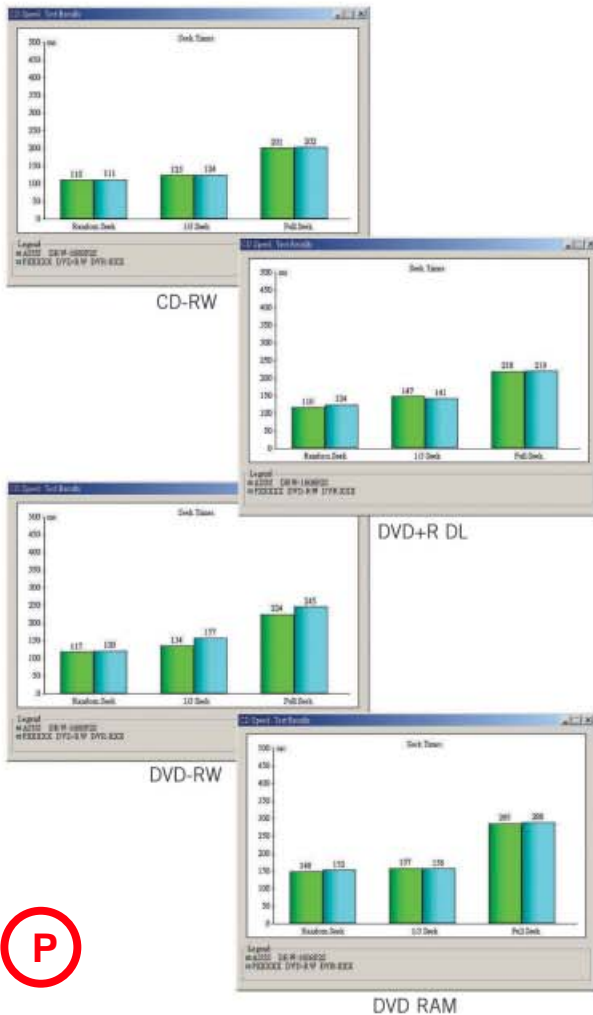
## ASUS DRW-1608P2S DVD X-Multi Drive vă oferă o eficientă modalitate de stocare a datelor

Ai acumulat prea multe date pe harddisk și acest lucru îți încetinește funcționarea normală a computerului? O dată cu popularizarea conținutului multimedia în format digital (audio și video) nevoia de spațiu a crescut. Sunt trei criterii de care trebuie să ții cont atunci când îți cumperi o unitate optică.

### Timpul de căutare

Timp de căutare mic pentru operații rapide

Timpul de căutare (Seek Time) reprezintă cât durează până când unitatea găsește datele pentru a extrage informația dorită. Cu cât timpul de căutare este mai mic cu atât procesul de scriere pornește mai rapid și vei petrece mai puțin timp pentru a arde un disc.

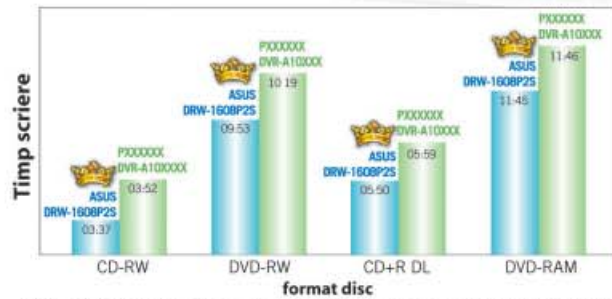


ASUS DRW-1608P2S are un timp de căutare mai mic sau egal cu cel al modelului PXXXXXX A10XXX.

### Timp de scriere

Timp de scriere mai mic pentru operații rapide

Timpul de scriere (Write Time) reprezintă cât durează până când datele sunt stocate pe disc. Când arzi un disc nu îți dorești să aștepți la infinit pentru ca procesul să fie complet. Timpul de scriere mic este important în special atunci când trebuie stocate pe disc o cantitate mare de date.

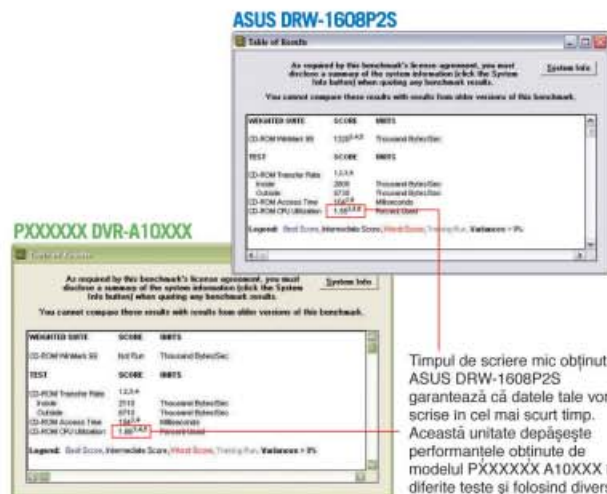


ASUS DRW-1608P2S folosește doar 1.55% din resursele procesorului în timp ce modelul concurrent PXXXXXX A10XXX folosește 1.66%. Acest fapt indică că atunci când folosești ASUS DRW-1608P2S vei putea utiliza fără probleme și alte programe cum ar fi un player mp3 sau un procesor de text.

### Winbench Benchmark

Mai puține resurse de procesor consumate pentru o eficiență mai mare

Când se procesează date (fie că este vorba de citire sau de scriere pe disc), computerul are anumite întârzieri din cauza partajării resurselor de procesor. Din această cauză o unitate optică care folosește mai puține resurse de procesor asigură o funcționare optimă a computerului.



Timpul de scriere mic obținut de ASUS DRW-1608P2S garantează că datele tale vor fi scrise în cel mai scurt timp. Această unitate depășește performanțele obținute de modelul PXXXXXX A10XXX în diferite teste și folosind diverse formate de disc.

Rezultatele testelor indică faptul că ASUS DRW-1608P2S DVD X-Multi Drive este o soluție perfectă pentru stocarea rapidă și eficientă a datelor.

În plus față de timpii mici de scriere/citire și consumul redus de resurse CPU, ASUS DRW-1608P2S suportă tehnologia double layer prin care capacitatea de stocare aproape este dublă (de la 4.7GB la 8.5GB) oferind în acest fel până la patru ore de filme la calitate DVD. Capacitatea totală de stocare poate fi acum atinsă folosind o singură parte a discului.

Având vitezele de 16X DVD-Write/ Rewrite and 16X DVD+Write/ Rewrite dual-format, unitatea DRW-1608P2S poate crea DVD-uri care pot fi vizionate folosind majoritatea unităților DVD-ROM și DVD playere. În același timp oferă o flexibilitate deosebită prin celelalte viteze oferite: 5X DVD-RAM, 6X DVD-Rewrite, 8X DVD+Rewrite, 16X DVD-ROM, 40X CD-R, 32X CD-RW și 40X CD-ROM

Organiză-ți rapid și în siguranță muzica, clipurile video, fotografiile și documentele cu ASUS DRW-1608P2S.

## ATI All-in-Wonder X1900



Seria All-in-Wonder e deja celebră, nu a fost generație de procesor grafic ATI care să nu fi fost integrată pe o astfel de placă, iar acum a sosit momentul lui Radeon X1900.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Nucleul de bază este același folosit și de X1900 XT și XTX, doar că are frecvența mai mică, 500MHz, iar memoria de 256MB lucrează la 950MHz. Fiind o placă All-in-Wonder dispune de o sumedenie de dotări: tuner TV cu capabilități de decodare a semnalului digital, tuner FM precum și telecomandă IR. Rezoluția maximă suportată pe portul DVI este de 2560x1600 pixeli, iar prin intermediul celui TV-Out este implementată tehnologia HDTV, ce oferă o rezoluție maximă de 1080i. În pachet regăsim un bundle software

consistent, compus, printre altele, dintr-un player DVD inclus în suta ATI Multimedia Center, precum și din două aplicații de editare video Adobe Premiere Elements și Adobe Photoshop Elements.

### PERFORMANȚE

Chiar dacă lucrează la frecvențe ceva mai mici decât cele ale surorilor sale, placa nu dezamăgește în testele 3D, situându-se la un nivel bun care să o păstreze în cadrul categoriei high end. În Aquamark 3 a obținut 79.062 de puncte, în timp ce în 3DMark06, la rezoluția 1280x1024 (default), a depășit 4000 de puncte.

### CONCLUZIE

All-in-Wonder X1900 este un produs complet atât din punctul de vedere al performanțelor 3D, cât și al dotărilor și pachetului software.

Pret	Garanție	Contact
1823 Lei	24 luni	Skin Media

### Detalii tehnice

Chipset: ATI Radeon X1900 · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 500MHz/950MHz  
Interfață: PCI-Express · Bus memorie: 256bit · Conectori: DVI-I, D-Sub, S-Video, SCART, Stereo audio

### Teste

Far Cry 1280x1024	134.74	F.E.A.R. 1280x960	72.00
Far Cry 1600x1200	125.44	F.E.A.R. 1600x1200	59.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	110.97	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	51.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	98.68	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	42.00
HL2 1280x1024	105.96	DOOM3 1280x1024	85.1
HL2 1600x1200	97.23	DOOM3 1600x1200	72.4
HL2 1280x1024 4X/8X	82.14	DOOM3 1280x1024 4X/8X	63.9
HL2 1600x1200 4X/8X	76.12	DOOM3 1600x1200 4X/8X	48.2
AquaMark3 Default	79062	3DMark05 Default	8390

### Performanțe

Jocuri: 6.24      Sintetice: 0.81      Dotări: 0.15

**7.20**

## Gigabyte GA-8I945GMH-RH VIIV Edition



Gigabyte GA-8I945GMH-RH poartă pe cutie inscripția VIIV Edition, adică se conformează standardului Intel în ceea ce privește căminul digital.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Placa are la bază un chipset recent lansat de Intel, 945G, care oferă suport pentru procesoarele cu două nuclee, FSB 1066MHz, dar și interfață grafică integrată. Placa se prezintă sub format mATX și dispune de un port PCI-Express x16 pentru cei care vor să mărească performanțele 3D ale sistemului, unul PCI-Express x1 și două PCI. Cantitatea maximă de memorie suportată de cele patru sloturi este de 4GB la o frecvență de 667MHz. BIOS-ul oferă o gamă largă de opțiuni pentru segmentul în care se încadrează, dar facilitățile de overclocking sunt reduse la setarea

timingurilor memoriei și la multiplicatorul acesteia.

### PERFORMANȚE

Calitatea bună a chipset-ului își pune amprenta într-o manieră pozitivă asupra performanțelor de ansamblu ale plăcii. Cu un scor general în PCMark05 de 4971 puncte, placa obține al doilea loc în topul XtremPC la categoria mainstream. Scoruri bune a obținut de asemenea și în jocuri, peste 220 de cadre pe secundă în Far Cry și aproape de 150fps în Half Life 2, bineînțeles la setări de calitate minime și rezoluție 640x480.

### CONCLUZIE

Performanțele lui GA-8I945GMH-RH sunt peste medie, ca de altfel și capitoul dotări, fiind astfel o placă recomandată pentru sistemele Home Theater PC (HTPC).

Pret	Garanție	Contact
471 Lei	36 luni	Distribuitorii Gigabyte România

### Detalii tehnice

Socket: LGA775 · Chipset: Intel 945G · FSB: 1066MHz · Sloturi: 1xPCI-Express x16, 1xPCI-Express 1x, 2xPCI Memorie / Capacitate: DDR2-667 / 4GB · Conectori: 4xUSB2.0, 1xFirewire, 1xGigabit LAN, 2xRCA audio · ATA: 1xATA100, 4xSATA 3Gbps

### Overclocking

FSB / Multiplicator: Nu / Nu - V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Nu / Nu / Nu / Nu

### Teste NonSLI

Far Cry 640x480	223.48	PCMark05	4971
DOOM 3 640x480	112.6	PCMark05 CPU	4823
Half Life 2 640x480	149.38	PCMark05 HDD	4117
Comanche 4 640x480	70.97	SiSoftSandra 2005 Mem (MB/s)	6048
3DMark2001SE	26715	Arhivare WinACE (s)	385

### Performanțe

Jocuri: 3.97      Sintetice: 4.30      Dotări: 0.65

**8.92**



## BENQ FP93V



Monitorul BenQ FP93V știe să atragă privirea. Albul perfect și designul asemănător produselor Apple sunt cele care impun respect din partea oricărui cărcoțas.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Lista dotărilor este destul de scurtă, dar satisface nevoile de bază ale unui utilizator nu foarte pretențios: ecranul se poate regla numai pe verticală, montarea pe un perete este imposibilă iar conectarea la un calculator se poate realiza atât prin intermediul conectorului D-Sub, cât și al celui DVI. Meniul OSD este bine structurat, dar butoanele plasate pe lateralul monitorului, deși ușor accesibile, sunt neergonomice iar utilizatorul trebuie să întoarcă monitorul cu 15-20 de grade pentru a vedea funcționalitatea fiecărei taste. Reglarea rapidă a funcțiilor de bază este posibilă, contrastul și luminozitatea fiind vizate în acest caz. Piciorul monitorului poate fi folosit ca suport pentru un PC de mici dimensiuni (Apple Mini Mac) sau pentru un harddisk extern.

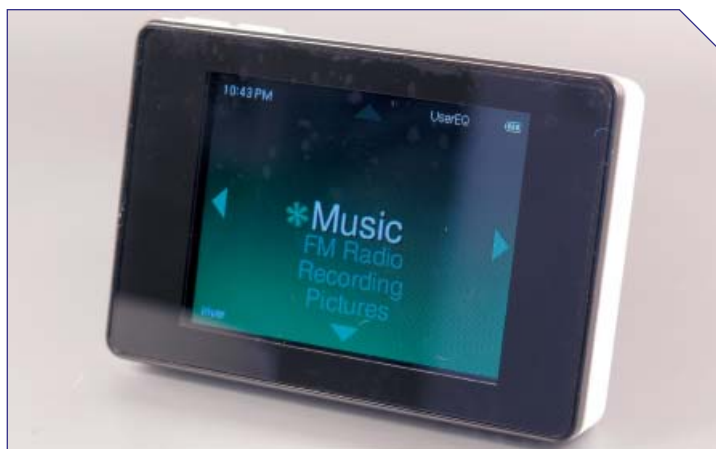
### PERFORMANȚE

Rezoluția maximă suportată de ecranul de 19 inch este de 1280x1024. Valorile specificate de producător ale contrastului și ale luminozității sunt de 550:1, respectiv de 270cd/mp. Remarcabil, valorile maxime măsurate în redacție ale celor doi parametri s-au apropiat de spusele producătorului, astfel încât contrastul a fost de 581:1 iar luminozitatea de 250cd/mp. Unghiurile de vizibilitate specificate sunt realiste: 140 de grade pe orizontală și 135 de grade pe verticală. Calitatea imaginii este acceptabilă pentru un monitor din categoria entry-level dar timpul de răspuns de 8ms nu-l avantajează în competiția cu ceilalți concurenți.

### CONCLUZIE

FP93V nu se remarcă nici ca dotări și nici ca performanță dar prețul său este imbatabil pentru un monitor cu diagonala de 19 inch. Este de recomandat a se achiziționa cu un sistem office.

## iRiver U10



iRiver U10 este un player multimedia portabil, care beneficiază de 2GB de memorie (existând și în versiunea de 1GB), cu un design atractiv și un sistem de control al funcțiilor interesant și intuitiv.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Aspectul echipamentului este dominat de ecranul TFT color de 2.2" care acoperă o mare parte a sa și oferă rezoluția QVGA 320x240 pixeli. Player-ul, pe lângă capacitatea de redare a fișierelor audio MP3, WMA și OGG, dispune de suport pentru multe alte tipuri de fișiere. Astfel, U10 este capabil de a afișa imagini în format JPEG, secvențe video compatibile MPEG4 la o rezoluție QVGA și un framerate maxim de 15 cadre pe secundă, fișiere text și chiar animații interactive dezvoltate în Macromedia Flash Lite 1.1. În lista de dotari este inclus și un tuner FM, și nu îi lipsesc nici posibilitățile de înregistrare de pe radio sau de la microfonul încorporat. Navigarea prin meniul lui U10 este pe cât de

facilă pe atât de interesantă. Aceasta datorită sistemului D-Click ce elimină prezența butoanelor și presupune folosirea ecranului LCD ca tasta multi-direcțională. Bateria micuțului player îi ofera o autonomie mare, ce poate atinge chiar la 34 de ore în condițiile rulării fișierelor MP3.

### PERFORMANȚE

iRiver U10 impresionează plăcut atât ca sunet cât și ca funcționalitate și calitate a afișării imaginilor de ecranul TFT. Calitatea redării mp3-urilor este bună, imaginile afișate pe ecran sunt clare și luminoase, modul video asigură un număr de cadre pe secundă ce permite o vizionare fluentă iar calitatea înregistrării este suficientă. Calitatea redării fișierelor audio se poate modifica în funcție de preferințe prin intermediul egalizatorului de benzi.

### CONCLUZIE

iRiver U10 reprezintă o alternativă interesantă pentru playerele multimedia ale momentului.

Preț	Garanție	Contact
1140 Lei	36 luni	Partenerii BenQ

#### Detalii tehnice

Diagonala vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 550:1 · Luminozitate: 270cd/mp  
Aspect: 5:4 · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 140° · Unghi de vedere vertical: 135°  
Conectare: D-Sub, DVI-D · Greutate: 5.77kg · Alimentator: Intern · Consum: 40W  
Fixare pe perete: Nu

#### Performanțe

Dotări: 7      Performanță: 7      Calitate imagine: 7.3

7.12

Preț	Garanție	Contact
882 Lei	12 luni	Skin Media

#### Detalii tehnice

Suport: MP3, AVI, JPEG, animatii Flash, TXT · Ecran: 2.2" color, QVGA · Dimensiuni: 69x46x15mm  
Capacitate: 2GB · Greutate: 70 grame · Interfață conectare PC: USB2.0 · Stereo: Da · Acumulator: Li-Pol · Plajă de frecvențe: 20Hz-20KHz

#### Performanțe

Calitate sunet: 9.5      Dotări: 9.5      Ergonomie: 9

9.3

## TEAC XT-2



TEAC XT-2 este un sistem de sunet cu design atractiv destinat în principal fanilor sunetului stereo.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Construcția sistemului XT-2 este calitativă, atenția producătorului pentru detalii concretizându-se într-un aspect original cu influențe high-tech. XT-2 este dotat cu doi sateliți lipsiți de butoane, singurul mod de control asupra sa fiind o telecomandă IR rotundă, ce beneficiază de un finisaj cromat și un docking-station iluminat. Subwoofer-ul este o incintă bass-reflex, cu difuzorul și rezonatorul situate pe două dintre lateralele sale.

### PERFORMANȚE

Sunetul reprodus de XT-2 este clar și armonios, dar puțin infundat în cazul sateliților, problema ce poate fi rezolvată cu ajutorul unor corecții software. Deși nivelul de volum al subwoofer-ului nu poate fi controlat independent, acesta reușește să reproducă suficient de bine frecvențele joase pentru a-i mulțumi chiar și pe fanii volumelor mari sau pe cei ai filmelor și jocurilor. Puterea sistemului poate face față unei camere de bloc, iar distorsiunile sistemului la volum mare sunt nesemnificative.

### CONCLUZIE

TEAC XT-2 reprezintă o alegere potrivită atât pentru muzică, cât și pentru filme.

Preț	Garanție	Contact
345 Lei	12 luni	Ultra PRO Computers

#### Detalii tehnice

Putere subwoofer: 35W · Putere sateliți: 2x15W · Răspuns în frecvență: 40Hz-150Hz (subwoofer); 150Hz-22KHz (sateliți)  
Dimensiuni: 280x250x230mm (subwoofer), 120x174x157mm (sateliți) · Conectare: Jack, RCA · Extra: Docking station, Telecomandă

#### Performanțe

Performanță: 7

Dotări: 8

**7.5**

## Logitech Z-5450 Digital



Logitech Z-5450 Digital reprezintă în momentul de față cel mai avansat sistem audio 5.1 al acestui producător.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Z-5450 este primul sistem de sunet Logitech care folosește tehnologie wireless pentru transmiterea semnalului către sateliți. Fiind pregătit să facă față cât mai bine unei configurații multi canal, acesta este dotat cu o consolă centrală ce include suport pentru decodarea semnalului digital în format DTS sau Dolby Digital și comunică cu sateliții spate prin intermediul undelor radio.

### PERFORMANȚE

Din punctul de vedere al calității sunetului, putem spune că Z-5450 impresionează plăcut. Sateliții reproduc într-un mod clar și plăcut sunetele de frecvențe înalte, iar subwoofer-ul coboară în frecvență suficient de mult pentru a oferi un bass consistent. O ușoară lipsă a mediilor și o aglomerare a sunetelor pot fi simțite în cazul unor audiții, în special în cazul genurilor de muzică mai pretențioasă. Puterea sistemului este suficientă pentru o încăpere de 15-20 de metri pătrați.

### CONCLUZIE

Logitech Z-5450 Digital este un sistem audio 5.1 reușit, destinat în special fanilor filmelor sau jocurilor de acțiune cu coloane de sunet multicanal.

Preț	Garanție	Contact
2360 Lei	12 luni	Ultra PRO Computers

#### Detalii tehnice

Putere sateliți: 2x38W (front), 2x40.5W (rear), 42W (center)  
Putere subwoofer: 116W · Eficiență maximă: 106dB · Decodare hardware: DTS 96/24, Dolby Prologic II · Difuzor subwoofer: 6" Difuzor sateliți: 2.5" · Plajă de frecvențe: 35Hz-20kHz

#### Performanțe

Performanță: 8.5

Dotări: 9.5

**8.8**

## JAZZ Speakers J9957



J9957 este un sistem audio 5.1 care face parte din categoria echipamentelor Jazz Speakers destinate segmentului Home-Theater.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

J9957 beneficiază de sateliți echipați cu câte două difuzoare de 3" și un tweeter pentru canalele din față, respectiv un difuzor de 1" și un tweeter pentru canalele spate și boxa centrală. Subwoofer-ul este de tip bass-reflex, al cărui difuzor are un diametru de 8". Pentru construcția acestui model producătorul a folosit în mare parte lemnul, o alegere ce influențează într-un mod pozitiv sunetul reprodus. Din punctul de vedere al dotărilor, lipsa oricărui tip de decodor digital poate reprezenta un dezavantaj pentru anumiți utilizatori.

### PERFORMANȚE

Sistemul se remarcă în special prin muzicalitate, armonizarea sunetului provenit din subwoofer cu cel al sateliților fiind foarte plăcută. Puterea sistemului este suficient de mare pentru a-i mulțumi și pe fanii decibelilor, iar distorsiunile apărute la un nivel ridicat de volum nu sunt foarte mari.

### CONCLUZIE

Jazz Speakers J9957 reprezintă o soluție multicanal foarte atractivă, care se remarcă în special prin calitatea sunetului.

Preț	Garanție	Contact
1240 Lei	12 luni	RHS Company

#### Detalii tehnice

Putere subwoofer: 100W · Putere sateliți: 5x50W · Plajă de frecvențe: 20Hz-20KHz · Difuzoare sateliți față: 2x3", 1x1" Difuzoare sateliți spate/centru: 1x3", 1x1" · Dimensiune difuzor subwoofer: 8" · Dimensiuni: 130x1130x100mm (front), 130x263x100mm (rear), 290x455x340mm (subwoofer)

#### Performanțe

Performanță: 9.5

Dotări: 8.5

**9.0**



## Hercules Wireless HWGUSB2-54



Hercules Wireless HWGUSB2-54 este un echipament USB 2.0, dar compatibil și cu versiunea 1.1 și care oferă un adaptor de rețea wireless compact de mici dimensiuni.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Adaptorul de rețea are o construcție compactă, de dimensiunile unei memorii Flash portabile, conectorul USB fiind protejat de un capac. CD-ul de instalare furnizează aplicația WiFi Station, care permite oprirea și pornirea rețelei WiFi, precum și configurarea ei prin intermediul modulului proprietar sau prin cel prezent în Windows XP, Zero Wireless Configuration. Aceasta permite atât autodetecția rețelelor din zonă și conectarea la ele, cât și posibilitatea creării uneia proprii. Adaptorul suportă mediile 802.11g, 802.11b, precum și pe cele mixte, iar criptarea se poate realiza folosind unul din standardele WEP sau WPA cu cheie prestabilită.

### PERFORMANȚE

În cazul conectării la un port USB 2.0, performanța adaptorului a fost foarte bună, atingând un maxim de 45Mbps în cazul conectării 802.11g și 11Mbps în cazul celei de tip 802.11b. Consumul în timpul transferului a fost de 300mA, lucru benefic pentru un portabil rulând pe acumulator.

### CONCLUZIE

Hercules Wireless HWGUSB2-54 este un produs excelent pentru utilizatorii de calculatoare portabile fără adaptor de rețea wireless.

Preț	Garanție	Contact
99 Lei	12 luni	Ubisoft România

### Detalii tehnice

Conectare: USB2.0, USB1.1 · Standarde suportate: 802.11b, 802.11g · Criptare date: WEP, WPA-PSK · Viteză maximă de transfer: 54Mbps

### Performanțe

Performanță: 9      Dotări: 8.5

8.8

## Yakumo 17XJ



Yakumo este unul dintre numele noi de pe piața monitoarelor LCD, putând fi o soluție potrivită pentru utilizatorul sensibil la preț.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Designul este simplu, acest monitor remarcându-se prin carcasa slim și piciorul elegant. Ca dotări amintim boxele stereo integrate care, chiar dacă nu oferă un sunet de înaltă fidelitate, permit o audiere decentă, salvând spațiul de pe birou pe care l-ar fi ocupat o pereche de boxe separate. Alimentatorul intern reprezintă o soluție comodă și ergonomică. Prezența intrării digitale DVI garantează calitatea imaginii.

### PERFORMANȚE

Timpul de răspuns de 8ms, chiar dacă nu mai poate fi considerat unul mic, este acoperitor pentru majoritatea aplicațiilor, fiind vorba de unul real (Tr+Tf). Dacă producătorul ar fi implementat un sistem de accelerare a timpului de răspuns, probabil performanțele ar fi fost mai bune, în special în cazul tranzițiilor între tonurile de gri. Valorile măsurate ale luminozității și contrastului au fost de 228cd/mp, respectiv 478:1, foarte apropiate de cele specificate.

### CONCLUZIE

Yakumo 17XJ este o soluție potrivită pentru birou, dar și pentru vizionarea filmelor, fiind mai puțin recomandat pentru jocuri.

Preț	Garanție	Contact
891 Lei	12 luni	RPG Distribution

### Detalii tehnice

Diagonală vizibilă: 17 inch · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 140 · Unghi de vedere vertical: 130 · Conectare: D-Sub, DVI · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo 2x2W

### Performanțe

Performanțe: 8.0      Calitate imagine 7.75      Dotări: 8.5

8.0

## Omega FreeStyle MP4 Player



Omega FreeStyle este un player multimedia de mici dimensiuni, care oferă destul de multe opțiuni de distracție pentru călătorul plictisit.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Fără a se remarca prin eleganță sau calitatea materialelor, Omega FreeStyle beneficiază de ergonomia pe care o oferă operarea cu joystick-ul. Pe lângă funcția obișnuită de player MP3, acesta mai oferă și un tuner FM, care permite recepționarea în condiții bune a posturilor de radio. Suplimentar, utilizatorul poate viziona filme și videoclipuri comprimate în formatul propriu (AMV), având în plus posibilitatea vizualizării fotografiilor în format JPEG sau GIF.

### PERFORMANȚE

Display-ul este de mici dimensiuni, iar rezoluția acestuia nu este prea bună, astfel că vizionarea filmelor cu subtitrare este imposibilă. Imaginea mai are de suferit și din cauza latenței destul de mari a ecranului. Sunetul redat are o calitate destul de bună, existând posibilitatea ajustării acestuia folosind cele șapte reglaje prestabilite. Acumulatorul pe Li-Ion integrat asigură o autonomie de aproximativ 18 ore în cazul rulării fișierelor audio.

### CONCLUZIE

Omega FreeStyle este o soluție potrivită pentru cei care folosesc transportul în comun.

Preț	Garanție	Contact
299 RON	12 luni	T&T DISTRIBUTION GROUP

### Detalii tehnice

Interfață: USB 2.0 · Display: 1.5" · Dimensiuni: 75x39x19mm · Greutate: 38g · Alimentare: acumulator Li-Ion integrat · Capacitate memorie: 512MB · Tuner FM: Da · Înregistrare: Da · Extra: e-book reader, player video, vizualizare fotografii · Autonomie: 18 ore

### Performanțe

Dotări: 9.2      Performanțe: 9.1

9.1

# FOXCONN®

THE ART OF MORE

www.foxconnchannel.com



## 975X7AA-8EKRS2H

- Suport pentru procesoare: Intel® Pentium® D, Pentium® 4
- Extreme Edition, Pentium® 4, Socket T (LGA775)
- Chipset Intel® 975X Express+ ICH7R
- Tehnologie exclusivă FOX ONE / FSB1066/800MHz
- Memorie Dual Channel DDRII 533/667/800 x 4 DIMM, max 8GB, Suport ECC / 2 x ATA133 + 6 x Serial ATA II (1 Serial ATAPI Extern) / 2 x PCIe16, 2 x PCIe1, 2 x PCI
- Dual Marvell 8055 Gigabit (10/100/1000) Ethernet (PCIe)
- Sunet 7.1 canale; Realtek ALC882H (HDA)
- 8 x USB 2.0 porturi / IEEE 1394a (Fire Wire)
- BIOS Redundant / RoHS Ready



## Diabolic Series TH-202 Limited Edition for Gamer

- Sursă 400 Wati
- 12" Cold Cathode Light
- 4 porturi USB 2.0 frontale
- Frontal Audio și Firewire
- Ventilator de evacuare pentru carcasa 120mm
- Asamblare Tool-Free



COMPUTEX TAIPEI  
June 6-10, 2006

Booth No.  
Hall 2, F189-228

**FOXCONN®**  
The Art of More

### DISTRIBUITORI

**ASBIS ROMANIA**  
Str. Lănăriei 93-95, București  
Tel: +40 21 337.10.99  
www.asbis.ro

### K TECH

Aviator Mircea Zorileanu 74A, București  
Tel: +40 314 03.90.00  
www.ktech.ro

### BRINEL

B-dul. N. Titulescu 4, Cluj-Napoca  
Tel: +40 264 41.46.10  
www.brinel.com

### PROCA ROMÂNIA

Strada Turturelelor nr. 52, București  
Tel/Fax: +40 21 323.82.00  
www.proca.ro

### RHS COMPANY

Strada Plugariilor nr. 10-14, București  
Tel: +40 21 331.00.67  
www.rhs.ro

### INTEGRATORI DE SISTEM

**ELSACO ELECTRONIC**  
Strada Pacea Ocolitor FN 710137 Botosani  
Tel: +40 231 51.42.78  
www.elsaco.com

### OMNITECH TRADING

B-dul Unirii, Nr. 47, E3a, București  
Tel: +40 21 326.80.38  
www.omnitechgroup.ro/it

## Sharkoon Red Shock



Cu Red Shock, un radiator din cupru masiv cântărind "numai" 820g, Sharkoon încearcă să țină la răcoare cele mai fierbinți procesoare ale momentului.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Dimensiunile radiatorului sunt relativ mici față de alte produse concurente, având o înălțime de doar 51mm. De distribuția uniformă a căldurii pe toată suprafața radiatorului se ocupă patru heat-pipe-uri ce pleacă din bază spre centrul lamelelor. Red Shock acceptă ventilatoare de 80, 92 și 120mm, dar pachetul nu vine dotat cu așa ceva, acest aspect fiind lăsat la alegerea utilizatorului. Astfel, performanțele sale sunt direct legate de alegerea făcută de utilizator, care poate opta pentru un ventilator silențios, dar cu un airflow redus.

### PERFORMANȚE

În încercarea de a-l pune în dificultate, am ales unul dintre cele mai fierbinți procesoare, Intel Pentium 4 EE 3.73, ce lucrează în FSB 1066MHz. În Full Load, dus cu două instanțe de Prime95, temperatura maximă a fost de 73 de grade, iar în Idle s-a stabilizat în jurul a 45 de grade. De răcirea radiatorului s-a ocupat un ventilator a cărui turație s-a situat la 2600rpm.

### CONCLUZIE

Sharkoon Red Shock este o soluție performantă dacă este combinată cu un ventilator puternic.

Preț	Garanție	Contact
220 Lei	36 luni	Mario Soft

#### Detalii tehnice

Compatibilitate: Socket 478/775/754/939 · Dimensiuni: 95x91x51mm · Greutate: 820g · Material de construcție: Cupru  
Heat-pipe: 4 · Ventilatoare acceptate: 80, 92, 120mm  
Temperatură Pentium 4 EE 3.73 Load: 73°C  
Temperatură Pentium 4 EE 3.73 Idle: 45°C

#### Performanțe

Performanță: 8.2 Ergonomie: 8.6

8.4

## GeIL PC2-6400 800MHz DDR2 Ultra



În apropierea lansării procesoarelor AM2 de către AMD, ce aduc suport oficial pentru memoriile DDR2-800, GeIL a lansat un kit dual channel certificat a lucra la această frecvență, dar și cu timpi de acces mici, 4/4/4/12.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Kit-ul este format din două module de 512MB fiecare pe care este specificată o tensiune de alimentare de 2.1V față de 1.8V, cât reprezintă standardul. Totuși, tensiunea maximă la care pot fi folosite modulele este de 2.3V, după cum deducem de pe site-ul oficial. În SPD sunt trecute timinguri ceva mai relaxate, 5/5/5/16, fiind astfel necesară intervenția manuală asupra latențelor. Un surplus de performanță este adus de valoarea 1T a Command Rate-ului.

### PERFORMANȚE

Pentru a putea fi folosite la specificațiile producătorului (800MHz, 4/4/4/12, 1T) am setat tensiunea de alimentare 2.1V, iar pentru depășirea acestor valori este necesară urcarea la 2.3V. Lățimea de bandă maximă a fost atinsă cu aplicația Everest la testul de citire, unde aproape că s-au depășit 6000MB/s.

### CONCLUZIE

Kit-ul dual channel oferit de GeIL face parte din gama Ultra a producătorului american și oferă performanțe ridicate pe măsura specificațiilor.

Preț	Garanție	Contact
911 Lei	99 ani	Skin Media

#### Detalii tehnice

Tip memorie: DDR2-800 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single Sided · Timinguri: 4/4/4/12 · Comand Rate: 1T · Radiator: Da · Tensiune de alimentare: 1.8V-2.4V  
SiSoftSandra 2005 Int: 5012MB/s · SiSoftSandra 2005 Float: 4978MB/s · Everest Read: 5938MB/s · Everest Write: 2399MB/s

#### Performanțe

Performanță: 9.6 Dotări: 9.5

9.6

## Kinstone PC Camera KS 1666



Kinstone PC Camera KS 1666 este o cameră Web construită pe baza unui senzor CMOS de 0.3 megapixeli.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Dotările camerei sunt multumitoare pentru un produs din gama entry level: un tele-obiectiv suplimentar care se poate atașa și un trepied care oferă o stabilitate și o orientare precisă a camerei. Aplicația software livrată pe CD permite o multitudine de operațiuni precum realizarea de albume foto sau video, expedierea de mesaje electronice, precum și supravegherea unei încăperi.

### PERFORMANȚE

Din păcate, performanțele camerei video PC Camera KS 1666 nu se ridică la înălțimea așteptărilor. Deși luminozitatea și contrastul imaginii sunt ajustate destul de rapid, claritatea imaginii a avut de suferit în timpul testului. Indiferent de setări, imaginea a avut un blur pronunțat, care nu a permis afișarea detaliilor în mod precis, senzorul CMOS de doar 0,3 megapixeli constituind o limitare în acest sens. Aplicația livrată pe CD, deși funcționează corect, este greoaie și neintuitivă, funcționalitatea unor butoane trebuind să fie ghicită de multe ori.

### CONCLUZIE

O cameră Web de nivel mediu, subminată de calitatea lentilelor și de o aplicație prea puțin dezvoltată.

Preț	Garanție	Contact
91 Lei	12 luni	RPG Distribution

#### Detalii tehnice

Conectare: USB2.0, USB1.1 · Dotări: Obiectiv, trepied, control automat al luminozității și contrastului · Tip Senzor: CMOS  
Rezoluție: 0.3 megapixeli

#### Performanțe

Performanță: 8 Dotări: 7.5

7.8

## 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

## Sharkoon SHA620-9A



Modelul SHA620-9A este o sursă ce reprezintă vârful de gamă pentru seria Silentstorm de la Sharkoon.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Sursa este compatibilă cu standardul ATX12V 2.2, deci oferă suport pentru sistemele ce au la bază procesoare dual core de la AMD sau Intel. Sistemul este foarte bine pus la punct, sursa fiind echipată cu următoarele funcții de protecție: OVP, OLP, SCP, OCP și OTP. Răcirea sursei și a sistemului este asigurată de două ventilatoare "inteligente" de 80mm a căror turație poate fi reglată automat sau manual. După oprirea alimentării, condensatorii de mare capacitate mențin încă 30 de secunde în funcțiune ventilatoarele pentru a răci rapid componentele interne. Sursa este dotată cu doi conectori PCI-Express, opt conectori Molex, patru conectori SATA și doi FDD.

### PERFORMANȚE

Cei 620W specificați de către producător sunt împărțiți astfel: 432W sunt rezervați pentru cele două rail-uri de +12V și 170W sunt pentru liniile de +3.3V, respectiv +5V.

### CONCLUZIE

Sharkoon SHA620-9A este destinată sistemelor pretentioase, configurațiilor SLI sau CrossFire ce au nevoie de o sursă puternică, stabilă, fiind în același timp și silențioasă.

Preț	Garanție	Contact
500 Lei	36 luni	Mario Soft

Detalii tehnice	
Putere maximă: 620W · Standarde suportate: ATX12v v2.2 Ventilator: 2x80mm · Conectori: 2xPCI-Express, 8xMolex, 4xSATA, 2xFDD · Amperaj (3.3V/5V/12V): 28A, 32A, 22A Railuri 12V: 2 · Control turație ventilatoare: Manual/Automat	

Performanțe	
Dotări: 9	Performanțe: 9.2

9.1

## Fortron FX600-GLN



Puterea totală de 600W a sursei FX600-GLN este suficientă pentru a susține orice sistem de ultimă generație.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Sursa este compatibilă cu standardul ATX v2.0 și este dotată cu patru rail-uri de 12V, pe care sunt dispuși cei șase conectori Molex, șase conectori SATA și cei doi conectori FDD. Sursa poate fi folosită fără probleme pentru a alimenta un sistem cu procesor dual core, configurații SLI sau CrossFire. Un singur ventilator de 120mm, extrem de silențios, asigură fluxul de aer necesar funcționării în condiții de stabilitate. Toate cablurile sunt acoperite cu plasă, dar lipsa conectorilor modulari este un minus pentru o sursă cu pretenții precum FX600-GLN. Sursa mai dispune de doi conectori PCI-Express indispensabili unei configurații performante.

### PERFORMANȚE

FX600-GLN livrează o putere de 425W celor patru rail-uri de +12V (15A). Liniile de +3.3V (36A), respectiv +5V (30V) oferă o putere totală de 155W. Sursa a alimentat fără probleme o configurație CrossFire formată din două acceleratoare ATI Radeon X1900XT susținute de un procesor dual core.

### CONCLUZIE

Silențiozitatea, calitatea și puterea sunt atuurile unei surse performante precum FX600-GLN.

Preț	Garanție	Contact
490 Lei	24 luni	Mario Soft

Detalii tehnice	
Putere maximă: 600W · Standarde suportate: ATX v2.0 Ventilator: 120mm · Conectori: 2xPCI-Express, 6xMolex, 6xSATA, 2xFDD · Amperaj (3.3V/5V/12V): 36A, 30A, 15A Railuri 12V: 4 · Dimensiuni: 140x150x86mm	

Performanțe	
Dotări: 9.1	Performanțe: 9.7

9.3

## Be quiet! BQT P6 PRO-430W



BQT P6 PRO-430W este o sursă dual-rail ce livrează o putere maximă de 430W și este cea mai puțin performantă sursă a seriei Dark Power Pro de la Be quiet!

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Conectorul ATX beneficiază de un adaptor de la 24 la 20 de pini. Lista conectorilor este completată de doi PCI-Express, șase SATA, opt Molex, unul FDD și ca noutate întâlnim șase conectori pentru ventilatoare. Turația ventilatorului de 120mm, ce asigură răcirea sursei, poate fi controlată și monitorizată prin intermediul plăcii de bază. Sursa este modulară și are o carcasă cu un finisaj cromat. Seria Dark Power Pro este completată de încă două modele mai performante ce au 530W, respectiv 600W.

### PERFORMANȚE

Pentru cele două rail-uri de +12V sunt rezervați 336W, iar pentru cele de +3.3V și +5V sunt oferiți doar 170W. În cazul în care din cele două rail-uri de +12V este selectat doar unul singur, curentul livrat de sursă crește la 28A. În funcție de turația ventilatorului, nivelul de zgomot are o valoare cuprinsă între 17db și 29db.

### CONCLUZIE

Deși sursa este de foarte bună calitate, nu o recomandăm sistemelor high end, deoarece 430W se pot dovedi insuficienți pentru un calculator dotat.

Preț	Garanție	Contact
348 Lei	36 luni	Digital Mond

Detalii tehnice	
Putere maximă: 430W · Standarde suportate: ATX12v v2.2 Ventilator: 120mm · Conectori: 2xPCI-Express, 8xMolex, 6xSATA, 1xFDD, 6xVentilatoare · Amperaj (3.3V/5V/12V): 26A, 28A, 28A · Railuri 12V: 2	

Performanțe	
Dotări: 9.2	Performanțe: 9

9.1



# LEADTEK

## Experimentează Noua Generație de Putere Grafică!

### WinFast® PX7600 Series



### PX7600 FTB EXTREME

GPU/MemoryClock:  
590/1600 MHz



### PX7600 FTB

GPU/MemoryClock:  
560/1400 MHz



### PX7600 FTB

GPU/MemoryClock:  
400/1600 MHz



Jocuri gratuite



SKIN MEDIA S.R.L. • STR. ALEKSANDR PUȘKIN 18 • BUCUREȘTI 1  
TEL: 021-316.82.00 • E-MAIL: CONTACT@SKIN.RO • WWW.SKIN.RO

  
**SKINMEDIA**

## 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). Vă așteptăm ca de obicei să participați alături de noi la discuții despre domeniul hardware.

## FORUM: HDD

### ➔ Viteză mică de transfer între două harddisk-uri IDE

Am două harddisk-uri Maxtor de 300GB cu 16MB Buffer, iar transferul de date între ele sau de pe o partiție pe alta se face cu aproximativ 4MB/s. Sunt montate pe cabluri ATA100 diferite. Există vreo setare care să poată salva situația? Am avut și un Maxtor de 200GB cu 8MB Buffer și avea între 8 și 12MB/s transfer. *bogdan1*

Verifică în Device Manager dacă sunt setate pe UDMA și nu pe PIO. Fiind Maxtor, ar trebui să fie pe UDMA6. *darkzone*

S-ar putea să-ți fie dezactivat transferul DMA. Verifică în Control Panel / System / Hardware / Device Manager / IDE ATA/ATAPI Controllers să fie puse toate pe "DMA if available". De asemenea, în Disk Drives să fie pus la toate "Enable write caching on the disk". Viteza de transfer obișnuită la mine între două HDD-uri este de 16MB sau mai mult (raportată de Total Commander). Pe același HDD ajunge la 30MB lejer. *HerrMess*

Ceva nu e în regulă acolo la tine, iar HerrMess a încurcat valorile, cred. Între două harddisk-uri viteza trebuie să fie mare, pe același drive nu am văzut trecând de 25MB. Eu între un harddisk de 200GB și unul de 250GB am în jur de 55MB/s, iar acum, că sunt fragmentate aproape la 90%, se învârt în jurul a 40MB/s. Faptul că valorile de scriere între două HDD-uri este mai mare decât pe același harddisk este ceva firesc. *daodan*

## FORUM: Procesoare / Memorii

### ➔ Care este faza cu Opteron-ul până la urmă și ce mă sfătuieți?

Practic ce avantaje aduce față de un Athlon64, cu ce se deosebește de el și unde se simte diferența? Mă gândesc să trec de la Sempron2800+ (64 biți) pe Socket 754 la ceva diferit și stau în nedumerire. Pentru varianta AMD placa de bază știu care va fi: MSI K8N Diamond Plus, iar procesorul ori Opteron, ori un Athlon64 dacă se simte într-adevăr diferența, poate chiar un X2 3800+. *hyperyon*

Diferențele între Athlon64 și Opteron sunt de fix 512KB L2 pe care îi are cel de-al doilea în plus, precum și un proces de testare mai crâncen la care este supus, având în vedere că, teoretic, ar urma să-și facă treaba într-un server. Eu așa zice să stai în banca ta deocamdată cu ce ai acum, eventual doar să schimbi procesorul actual cu un Athlon64 3000+ cu core Venice. *darkzone*

În funcție de ce vei face cu acel sistem, trecerea merită. Eu te-aș sfătui să îți iei Opteron 146 de la IT Direct, cel garantat la 2700MHz cu totul default sau un Athlon64 3700+ San Diego. Înainte aveam un Venice 3200+ care mergea default 2500MHz. Opteron-ul 146 de la IT Direct merge într-adevăr la 2700MHz reali, de fapt al meu merge cam până la 2900MHz cu 1.56Vcore. *mlmasterofall*

## HARDMAIL

## >>> OVERCLOCKING INTEL >>>

Autor: darkjoker27@yahoo.com

Într-unul din articolele mai vechi am văzut că un procesor Intel Pentium 4 tactat la 3.2GHz poate atinge 4GHz pe o placă de bază ASUS P5AD2 Premium. În curând vreau să-mi fac un calculator pe platformă Intel și așa vrea să știu dacă o placă bazată pe chipset-ul Intel 945P poate avea un potențial de overclocking măcar apropiat de modelul amintit mai sus. Mă gândesc să achiziționez placa ASUS P5LD2 Deluxe. Totodată vreau să știu dacă există o diferență mare față de Intel 955X în condiții normale sau față de un nForce4 SLI IE. În legătură cu procesorul, spuneți-mi dacă un Intel Pentium 4 cu Hyper-Threading este capabil să efectueze o codare video de la un tuner TV și să ruleze un joc mai greu, gen Far Cry.

**XtremPC:** Pentru un overclocking reușit este nevoie în primul rând de un procesor capabil de atingerea unor frecvențe ridicate și, în al doilea rând, de o placă de bază competentă. Majoritatea plăcilor de bază ASUS oferă capacități de overclocking ridicate, inclusiv modelul P5LD2-Deluxe. Diferențe sesizabile nu sunt între chipset-urile Intel 945P și Intel 955X, dar, dacă dispui de fonduri suplimentare, ți-aș recomanda o placă de bază cu chipset nForce4 SLI IE. Diferențe mari între cele trei chipset-uri enumerate mai sus nu sunt, doar câteva procente, în funcție de aplicații. În momentul în care faci comprimare software MPEG-4, indiferent că este vorba de imagine provenită de la un tuner TV sau de un fișier aflat deja pe calculator, ocuparea procesorului va fi maximă și nu îți va permite să rulezi acceptabil jocuri precum Far Cry.

## >>> COMPATIBILITATE RAM >>>

Autor: Lisnic Bogdan

Calculatorul meu are 512MB și vreau să-i măresc cantitatea de RAM. Dacă pun un modul de 256MB, este adevărat că ambele memorii nu vor funcționa corect (tocmai din cauza diferenței de mărime dintre ele) sau nu are importanță?

**XtremPC:** Din punct de vedere teoretic, nu există nici o incompatibilitate de acest gen. Totuși, există cazuri în care o configurație, precum cea descrisă de tine, să nu funcționeze corect sau chiar deloc.

Șansele ca o configurație 512MB+256MB să nu funcționeze corect sunt mici și nu ar trebui să te alarmezi. Probabil că ai auzit de tehnologia dual channel. Aceasta mărește lățimea de bandă a memoriei de două ori (teoretic), iar sporul de performanță este mai ridicat pe platformele Intel. Pentru ca tehnologia dual channel să lucreze la parametri normali este necesar să se utilizeze două module de memorii identice. Majoritatea producătorilor de memorii au lansat kit-uri speciale dual channel care sunt garantate că vor funcționa în acest mod. Aplicațiile din ziua de azi sunt mari consumatoare de RAM, iar încă 256MB pe sistemul tău vor fi bineveniți, totuși încearcă să faci un efort și să cumperi un modul de 512MB identic cu actualul.

## >>> PROBLEME CU TV-OUT PE GEFORCE 7800GT >>>

Autor: Trandafir Octavian Ștefan

Vă contactez în legătură cu o problemă, să zicem, comună. Am o placă video Leadtek WinFast 7800GT MyVivo cu 256MB montată pe următorul sistem: placă de bază ASUS A8N-E, procesor AMD Athlon64 3000+ Venice, 2x512MB RAM Kingmax, harddisk-uri: 80GB și 200 Maxtor, amândouă pe interfață SATA. Când am achiziționat placa video am primit, pe lângă TV-Out. Un capăt se introduce în placa video, iar la celălalt capăt se regăsește un mănunchi de mufe care nu știu exact la ce se folosesc. Am încercat să conectez televizorul la placă urmărind pașii din manualul cu instrucțiuni. Am reușit să obțin o imagine pe televizor, însă, oricât m-am străduit, totul este alb-negru, deși atunci când restartez sistemul televizorul îmi afișează imaginea color (mă refer aici la logoul ASUS, inclusiv ecranul de boot al sistemului de operare). Am încercat și cu ultimele drivere și cu o groază de update-uri pe care în prealabil le-am scos pentru că parcă mergea mai rău.

**XtremPC:** Ai intuit bine că problema cu care te confrunți este una destul de comună și le dă bătăi de cap multor utilizatori, însă rezolvarea este foarte simplă. Imaginea alb-negru se datorează tipului de semnal scos de ieșirea TV-Out, și anume NTSC. Televizoarele de la noi din țară folosesc standardul PAL, cel puțin marea lor majoritate. Pentru a rezolva problema trebuie să schimbi tipul de semnal de ieșire al plăcii grafice din NTSC în PAL din proprietățile avansate ale driverelor video.

## Plăci de bază

	Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	
<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
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
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
4	ASUS P5N32-SLI Deluxe	9.10	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.24	4.08	0.78	XPC74
5	ASUS P5WD2-E Premium	9.02	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.24	4.05	0.73	XPC74
6	Gigabyte GA-G1975X G1 Turbo	9.00	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.22	3.99	0.79	XPC74
7	MSI 975X Platinum	8.95	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.23	4.01	0.71	XPC74
8	ABIT N18 SLI	8.77	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.13	4.01	0.63	XPC74
9	Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2	8.76	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.12	3.94	0.70	XPC74
10	ASRock 775i915PL-SATA2	8.38	I915PL+ICH6	800MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.06	3.84	0.48	XPC74
<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
2	ABIT AW8-MAX	9.03	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.19	4.00	0.84	XPC74
3	ASUS P5LD2 Deluxe	8.91	Intel 945P+ICH7R	1066MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.21	3.96	0.74	XPC74
4	Foxconn 955X7AA-8EKRS2	8.90	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.22	3.97	0.71	XPC74
5	EPoX 5LDA+GLI	8.76	Intel 945P+ICH7R	1066MHz	6	-	1000Mbit	Da	4.17	3.90	0.69	XPC74
6	Intel D955XBKLR	8.74	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.21	3.85	0.68	XPC74
<b>LGA775 - Mainstream</b>												
1	ASUS P5WD2	8.93	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	-	1000Mbit	Da	4.25	4.03	0.65	XPC74
2	Gigabyte GA-8I945GMH-RH VIIV Edition	8.92	Intel 945G+ICH7	1066MHz	4	1	1000Mbit	Da	4.30	3.97	0.65	XPC76
3	MSI 945P Neo-F	8.72	Intel 945P+ICH7	1066MHz	6	-	1000Mbit	Nu	4.22	3.90	0.60	XPC74
4	Gigabyte GA-8I945P-G	8.71	Intel 945P+ICH7	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.17	3.90	0.64	XPC74
5	Foxconn 945G7MA-8KS2	8.63	Intel 945G+ICH7	1066MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.15	3.87	0.61	XPC74
6	Intel D945GNTL	8.63	Intel 945G+ICH7	800MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.18	3.89	0.56	XPC74
7	ASRock 775DUAL-880Pro	8.47	VIA PT880 Pro+VIA 8237R	1066MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.03	3.90	0.54	XPC74
8	AOpen i915Gm-PL	8.43	Intel 915G+ICH6	800MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.07	3.81	0.55	XPC74
9	ASRock 775TWIN5-HDTV	8.35	ATI Radeon Xpress 200+ULI 1573	1066MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.01	3.74	0.60	XPC74
10	ASUS P5VD1-X	8.32	VIA PT880 Pro+VIA 8237R	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	3.92	3.85	0.55	XPC74
11	Foxconn 915PL7MH-S	8.28	I915PL+ICH6	800MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.05	3.80	0.43	XPC74
12	Foxconn RC4107MA-RS2	8.06	ATI Radeon Xpress 200+IXP450	800MHz	4	-	100Mbit	Nu	3.94	3.61	0.51	XPC74
<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
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
3	ASUS A8N SLI Premium	13.94	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69
4	MSI K8N Diamond	13.91	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69
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
6	ASUS A8N SLI Deluxe	13.77	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69
7	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	13.73	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69
8	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	13.72	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69
<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
2	ASUS A8R-MVP	9.54	Radeon Xpress 200 + ULI M1575	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.40	4.50	0.64	XPC74
3	MSI K8N Neo4 Platinum	9.39	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.30	4.29	0.80	XPC69
4	Gigabyte GA-K8N Ultra-9	9.38	nForce4 Ultra	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.79	XPC69
5	DFI LanParty UT nF4 Ultra-D	9.37	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.29	4.32	0.76	XPC69
6	ABIT AN8 Ultra	9.27	nForce4 Ultra	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.72	XPC69
7	ASUS A8N-E	9.25	nForce4 Ultra	1000MHz	8	-	1000Mbit	Da	4.31	4.30	0.64	XPC69
8	Biostar TForce4 U	9.24	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	4.28	4.31	0.65	XPC76
<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
2	Foxconn NF45K8AA-8EKRS	13.69	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69
3	ASUS A8N SLI	13.68	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69
4	ABIT AN8 SLI	13.63	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69
5	MSI K8N SLI-F	13.61	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69
<b>Socket 939 - NonSLI Mainstream</b>												
1	EPoX 9NPA+	9.28	nForce4	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.68	XPC69
2	ABIT AN8	9.21	nForce4	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.23	4.26	0.72	XPC69
3	MSI K8N Neo4-F	9.19	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.29	0.63	XPC69
4	ECS nFORCE4-A939	9.15	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.28	0.60	XPC69
5	ABIT AX8	9.14	VIA K8T890+VT8237	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.25	4.24	0.65	XPC69
6	Biostar TForce 6100-939	9.13	GeForce6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Da	4.21	4.33	0.59	XPC75
7	Gigabyte GA-K8NF-9	9.05	nForce4-4X	800MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.22	4.16	0.66	XPC69
8	Gigabyte GA-K8VT890-9	9.04	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.28	4.28	0.49	XPC69
9	Albatron K8X890 Pro	9.02	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.25	4.27	0.49	XPC69

## Tunere TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Notă documentație	Testat în
<b>Tuner TV intern hardware MPEG-2</b>									
1	PowerColor Theater 550Pro	92.9	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	90	XPC70
2	Leadtek WinFast PVR2000	91.8	Conexant CX23880	92	91	95	90	91	XPC70
3	AVerMedia AverTV PVR	86.8	Conexant CX23882	88	87	80	90	88	XPC70
4	Hauppauge! WinTV-PVR 350	83.9	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	86	XPC70
5	V-Stream MCE200 Deluxe	81.0	Conexant CX23880	83	80	70	87	85	XPC70
6	Prolink PixelView PlayTV@P7000	80.8	Conexant CX23880	83	83	65	80	92	XPC70
7	GeCube TV Cinemaster 550 Pro	74.0	Ati Theater 550Pro	70	65	85	78	90	XPC70
<b>Tuner TV Mainstream</b>									
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	92.2	Conexant CX23881	94	93	90	90	91	XPC70
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	89.3	Philips 7131E	91	89	85	90	90	XPC70
3	Genius VideoWonder ProTV	83.5	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	89	XPC70
4	Compro VideoMate TV Gold+ II	83.1	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	88	XPC70
5	V-Stream Xpert TV-PVR	80.3	Conexant 878A	84	79	65	87	86	XPC70
6	InnoDV SmartTV	70.8	Conexant 878A	76	75	45	70	82	XPC70
7	Jetway Magic TV-PVR	56.3	Conexant 878A	50	50	75	40	90	XPC70
<b>Tuner TV extern</b>									
1	Leadtek WalkieTV	86.1	USB2.0	91	90	65	90	85	XPC70
2	AVerMedia AverTV USB2.0 Plus	84.9	USB2.0	90	90	55	91	90	XPC70
3	Leadtek WinFast PalmTop TV	84.0	USB2.0	88	86	62	90	90	XPC74
4	Leadtek WinFast TV USB II Deluxe	83.9	USB2.0	87	83	70	90	89	XPC70
5	Hercules Smart TV USB2	80.9	USB2.0	88	82	55	84	90	XPC70
6	Hauppauge! WinTV-PVR USB2	79.5	USB2.0	83	82	65	75	90	XPC70
7	Prolink PixelView PlayTV 400 USB	76.9	USB2.0	85	82	50	72	85	XPC70
8	Compro VideoMate U900	70.3	USB2.0	70	67	40	95	89	XPC70

## Monitoare LCD 17"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung 770P	8.97	1500:1	280cd/mp	6ms G to G	DVI-D	36W	Magic Stand	XPC75
2	Iiyama ProLite X436S	8.33	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	35W	Boxe stereo 2x2W, port USB 2.0	XPC75
3	AG NEOVO P-17	8.27	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	70W	Boxe stereo 2x2W, subwoofer 4W, hub USB 2.0	XPC75
4	NEC MultiSync 1770GX	8.27	500:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	47W	Hub USB 2.0	XPC75
5	Philips 170P6ES	8.26	500:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	43W	Boxe stereo 2x1W, hub USB 2.0	XPC75
6	Samsung 740BF	8.2	700:1	300cd/mp	2ms G to G	D-SUB, DVI-D	34W	-	XPC75
7	LG L1732P	8.17	700:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
8	ViewSonic VX724	7.97	500:1	300cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
9	ASUS PM17TU	7.93	600:1	500cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
10	BenQ FP71GX	7.91	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC75
11	BenQ FP71V	7.88	500:1	300cd/mp	5ms G to G	D-SUB, DVI-D	50W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
12	Prestigio P575	7.86	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC75
13	AG Neovo E-17	7.83	450:1	260cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
14	LG Flatron L1750SQ	7.75	600:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC75
15	Horizon 7005L12	7.71	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
16	Samsung 740N	7.7	600:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	34W	-	XPC75
17	Acer AL1717	7.6	500:1	350cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	45W	-	XPC75
18	Philips 170S6FS	7.5	500:1	250cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	30W	-	XPC75
19	Daewoo HL710S	7.43	500:1	250cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC75
20	Yusmart 178QP	7.4	450:1	270cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	N/A	Boxe stereo 2x0.75W	XPC75

## Monitoare LCD 19"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	NEC 1970GX	8.26	700:1	400cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	54W	Hub USB, pivot	XPC70
2	ViewSonic VX924	8.06	550:1	270cd/mp	3ms	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC70
3	BenQ FP91V+	8.00	450:1	400cd/mp	6/8ms	D-SUB, DVI-D	60W	Boxe stereo surround 2x2W	XPC70
4	NEC MultiSync 90GX2	7.99	700:1	400cd/mp	4ms	D-SUB, DVI-D	54W	Hub USB, fixare pe perete	XPC75
5	ASUS PW 191	7.95	600:1	330cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo	XPC74
6	Samsung SyncMaster 940BF	7.89	700:1	300cd/mp	2ms	D-SUB, DVI-D	38W	Fixare pe perete	XPC75
7	Samsung SyncMaster 930BF	7.83	700:1	270cd/mp	4ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70
8	Samsung SyncMaster 950B	7.80	700:1	270cd/mp	8ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70
9	Iiyama ProLite E481S	7.77	700:1	300cd/mp	8ms	D-SUB, DVI	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC70
10	Samsung SyncMaster 913N	7.60	700:1	300cd/mp	8ms	D-SUB	38W	-	XPC70
11	Philips 190B6	7.60	600:1	250cd/mp	8ms	D-SUB, DVI	40W	Hub USB, boxe stereo 2x2W	XPC70
12	AG Neovo X-19 AV	7.57	700:1	250cd/mp	16ms	D-SUB, DVI, S-Video, CVBS	48W	Ecran antireflex NeoV	XPC70
13	Belinea 10 1925	7.57	500:1	270cd/mp	8ms	D-SUB, DVI	50W	Hub USB, boxe stereo 2x1W	XPC70
14	Daewoo HL900D	7.56	500:1	260cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC72
15	BenQ FP91GX	7.53	550:1	270cd/mp	4ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC70
16	AG Neovo E-19 A	7.53	700:1	300cd/mp	16ms	D-SUB, DVI	55W	Boxe stereo 2x1W, ecran de protectie	XPC70
17	LG 1980Q	7.37	500:1	250cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	43W	-	XPC70
18	Philips 190X5FB	7.30	500:1	250cd/mp	12ms	D-SUB	35W	Boxe stereo 2x3W	XPC70
19	LG 1980Q	7.37	500:1	250cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	43W	-	XPC70

## Placi video PCI Express

	Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	
<b>HIGH END</b>													
1	EVGA e-GeForce 7900GTX	8.61	G71	690MHz	512MB	256 biți	1760MHz	2xDVI	Nu	0.88	7.64	0.09	XPC76
2	Gigabyte GV-RX19X512VB	8.55	R580	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.89	7.53	0.13	XPC76
3	GeCube GC-X1900XTD-VIE3	8.54	R580	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.89	7.52	0.13	XPC76
4	Sapphire Radeon X1900 XTX	8.53	R580	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.89	7.51	0.13	XPC76
5	Leadtek PX7900GTX Extreme	8.49	G71	675MHz	512MB	256 biți	1660MHz	2xDVI	Nu	0.88	7.50	0.11	XPC76
6	MSI NX7900GTX-T2D512E	8.36	G71	650MHz	512MB	256 biți	1600MHz	2xDVI	Nu	0.87	7.38	0.11	XPC76
7	Gainward Bliss 7900GTX	8.35	G71	650MHz	512MB	256 biți	1600MHz	2xDVI	Nu	0.87	7.37	0.11	XPC76
8	HIS Radeon X1900XT	8.29	R580	625MHz	512MB	256 biți	1450MHz	2xDVI	Da	0.88	7.29	0.12	XPC76
9	ASUS EAX1800XT TOP	8.04	R520	695MHz	512MB	256 biți	1585MHz	2xDVI	Da	0.86	7.03	0.15	XPC76
10	ASUS EN7900GT	7.03	G71	450MHz	256MB	256 biți	1320MHz	2xDVI	Nu	0.80	6.12	0.11	XPC76
11	Leadtek PX7900GT TDH	7.01	G71	450MHz	256MB	256 biți	1320MHz	2xDVI	Nu	0.79	6.11	0.11	XPC76
12	Gainward Bliss 7900GT	6.99	G71	450MHz	256MB	256 biți	1320MHz	2xDVI	Nu	0.79	6.09	0.11	XPC76
<b>MAINSTREAM</b>													
1	GeCube GC-X1800GTOD-VID3	5.27	R520	500MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.72	4.42	0.13	XPC76
2	Leadtek PX7600GT TDH	5.11	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.67	4.33	0.11	XPC76
3	ASUS EN7600GT	5.09	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.67	4.33	0.09	XPC76
4	PNY Verto GeForce 7600GT	5.09	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.67	4.33	0.09	XPC76
5	PowerColor Radeon X1600 XT	3.46	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Da	0.57	2.78	0.11	XPC76
6	Gigabyte GV-RX16T256V-RH	3.42	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.57	2.74	0.11	XPC76
7	Sapphire Radeon X1600XT	3.41	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.57	2.74	0.10	XPC76
8	GeCube RX1600XTG3-D3	3.41	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.57	2.74	0.10	XPC76
9	ASUS EN7600GS Silent	3.39	G73	400MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.51	2.77	0.11	XPC76
10	GeCube RX1600PG2-D3	2.58	R530	500MHz	256MB	128 biți	800MHz	2xDVI	Nu	0.46	2.01	0.1	XPC76
11	PowerColor Radeon X1600 Pro	2.54	R530	500MHz	256MB	128 biți	800MHz	2xDVI	Nu	0.46	1.97	0.11	XPC76
<b>ENTRY LEVEL</b>													
1	GeCube RX1300PG2-D3	1.90	RV515	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.37	1.44	0.09	XPC76
2	EpoX Radeon X1300 256MB	1.83	RV515	595MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.36	1.38	0.09	XPC76
3	Leadtek PX7300GS TDH	1.36	G72	550MHz	256MB	64 biți	810MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.33	0.94	0.09	XPC76
4	Gigabyte GV-NX73G128D	1.36	G72	550MHz	256MB	64 biți	810MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.33	0.93	0.10	XPC76
5	ASUS EN7300GS	1.35	G72	550MHz	128MB	64 biți	810MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.32	0.94	0.09	XPC76
6	PNY GeForce 7300GS	1.02	G72	550MHz	256MB	64 biți	540MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.28	0.65	0.09	XPC76
7	Gigabyte GV-RX13128D-RH	1.01	RV515	450MHz	128MB	64 biți	500MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.23	0.68	0.10	XPC76

## DVD Writere

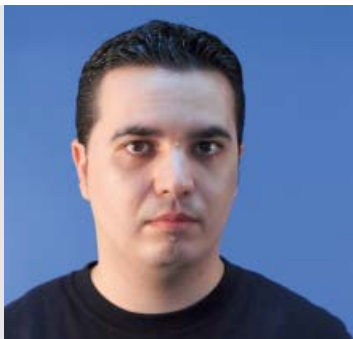
	Verdict	Tip unitate	Citire CD/DVD/ DVD-RAM	Scritere CD-R/RW	Scritere DVD-RAM	Scritere DVD+R/RW	Scritere DVD+R DL/DVDR DL	Notă CD	Notă DVD	Testat în	
1	GIGABYTE GO-W1623A-RH	91.61	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/4X	94.60	89.61	XPC76
2	SAMSUNG SH-S162A	91.03	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	97.27	86.87	XPC76
3	NEC ND-3551A	90.04	Internă	48X/16X/-	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	91.57	89.02	XPC76
4	PLEXTOR PX-755A	89.08	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	100.00	81.79	XPC76
5	PLEXTOR PX-716UFL	87.90	Externă (USB2.0/IEEE1394)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/4X	6X/6X	92.55	84.79	XPC76
6	ASUS DRW-1608P2S	87.27	Internă	40X/16X/5X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	83.66	89.68	XPC76
7	LG GSA-4167B	85.61	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	89.46	83.04	XPC76
8	PLEXTOR PX-755SA	84.71	Internă (SATA)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	97.44	76.23	XPC76
9	TEAC DV-W516E	84.58	Internă	40X/16X/5X	40X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	80.54	87.28	XPC76
10	PIONEER DVR-110D	83.48	Internă	40X/16X/2X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	81.84	84.57	XPC76
11	LG GSA-H10N	83.43	Internă	48X/16X/12X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	84.57	82.68	XPC76
12	LG GSA-H20L	83.31	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	84.22	82.70	XPC76
13	SAMSUNG TS-H552	82.98	Internă	48X/16X/-	40X/32X	16X/4X	12X/4X	2.4X/-	82.20	83.50	XPC76
14	PIONEER DVR-111D	80.35	Internă	40X/16X/5X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	83.62	78.16	XPC76
15	TEAC DV-W516GC	74.12	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/4X	93.74	61.05	XPC76

## DVD Writere

Nume firmă	Telefon	www	Nume firmă	Telefon	www
Asesoft Distribution	021 211.18.56	www.asesoftdistribution.ro	ProCA România	021 323.82.00	www.proca.ro
Best Computers / Diverta	021 303.01.91	www.bestcomputers.ro	pc-coolers.ro	021 323.99.49	www.pc-coolers.ro
Caro Group	021 313.71.09	www.caro.ro	PCFun.ro/FIT Distribution	021 201.15.16	www.pcfun.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dcsnop.ro	RHS Company	021 331.00.67	www.rhs.ro
DigitalMond International	021 323.81.15	www.digitalmond.ro	RPG Distribution	0232 21.58.60	www.navigatorcenter.ro
Flamingo Computers	021.236.20.03	www.flamingo.ro	Skin Media	021 316.82.00	www.skin.ro
IT Direct	021 320.54.62	www.itdirect.ro	Top Quality Computers	021 233.11.63	www.extreme-computers.ro
Mario Soft	021 312.67.33	www.mariosoft.ro	Ubisoft România	021 231.67.69	www.hercules.com
Net Brinel Computers	0264 41.46.10	www.brinel.ro	Ultra PRO Computers	021 211.70.90	www.ultrapro.ro

# software & comunicații

# software



Liviu Mihai

## Frăția Mac OS-Windows

Apple a acceptat în cele din urmă inevitabilul: rularea sistemelor Windows pe Mac.

Pentru utilizatorii de Windows a căror linie de orizont nu se întinde doar de la Windows 95 până la Windows XP, Mac OS este un fel de paradis al sistemelor de operare în care locul cerului mereu senin este luat de o interfață curată și plăcută, iar amenințările nu sunt la fel de multe și de grave ca în cazul mult mai răspânditelor sisteme Windows. Cunoscut mulți utilizatori de Windows care și-ar cumpăra pe loc un Mac dacă nu ar avea un preț prohibitiv și dacă ar putea rula anumite programe pe Mac OS. Deși nu este nici pe departe la fel de răspândit ca PC-ul, puterea Mac-ului constă tocmai în ansamblul format din calculator și sistemul de operare comercializate la pachet.

O dată cu decizia celor de la Apple Computer de a folosi procesoare Intel, utilizatorii din întreaga lume, dar în special fanii Mac, au fost fascinați de posibilitatea rulării sistemului Windows pe Mac. Inițial, răspunsul oficial a fost că Apple Computer nu are de gând să sprijine rularea sistemului Windows pe Mac-urile cu procesoare Intel. Indiferenți la împotrivirea oficialilor, hackerii s-au întrecut să facă posibilă instalarea și rularea sistemului celor de la Microsoft pe Mac. După ce, în sfârșit, reușiseră, a venit decizia, șocantă pentru unii, a celor de la Apple, care s-au hotărât să susțină acest efort. Ba chiar au lansat un utilitar, aflat în stadiul beta deocamdată, care facilitează procesul de instalare. Boot Camp este numele utilitarului care aduce driverule necesare și realizează partiționarea, făcând astfel loc Windows-ului pe Mac. Boot Camp va fi inclus și în cadrul versiunii următoare de Mac OS X, 10.5, nume de cod Leopard. Trebuie spus că, cel puțin deocamdată, este posibilă instalarea doar a ultimei versiuni de Windows XP, cu Service Pack 2 integrat.

Interesante sunt urmările acestei decizii istorice, care par să aibă efecte pozitive atât pentru Mac OS, cât și pentru Windows. Cu

atât mai greu de înțeles este ipocrizia celor de la Apple, care la început nici nu au dorit să audă de Windows pe Mac, știind totuși că nu vor avea decât de câștigat. Este, probabil, vorba de ambiția unei companii concurente, care nu dorește să-i facă bine rivalei sale chiar dacă, în același timp, ar avea ea însăși de câștigat.

Pentru Apple, rularea sistemelor Windows pe Mac ar putea însemna, în primul rând, creșterea vânzărilor. Utilizatorii de Windows au acum un motiv în plus pentru a-și cumpăra un Mac, chiar în condițiile prețurilor practicate de Apple. Pe de altă parte, includerea utilitarului Boot Camp în următoarea versiune de Mac OS X va duce la creșterea valorii acestuia, dându-le un motiv în plus utilizatorilor actuali de Mac pentru a face upgrade. Și asta deoarece, oricât de mare fan Mac ai fi, e greu să rezisti tentației de a avea pe același sistem Mac OS și Windows XP și, implicit, de a rula aplicații disponibile doar pentru sistemele Microsoft.

Din această ecuație cu două cunoscute poate cea mai câștigată va ieși (ați ghicit!) Microsoft, care, fără a depune vreun efort, reușește să-și crească vânzările și să-și mărească cota de piață peste cele 90 de procente pe care le deține în prezent. Din punctul de vedere al utilizatorului de Windows este destul de greu de crezut că această schimbare va avea vreun efect pozitiv. Probabil nu vor fi foarte mulți cei care vor renunța la propriile PC-uri pentru a trece pe Mac de dragul sistemului de operare Mac OS.

Deși este greu de crezut că se va ajunge aici, mult mai interesant pentru noi, utilizatorii de PC-uri, ar fi posibilitatea rulării sistemelor Mac OS pe acestea. Dar putem spera, pentru că, până la urma urmei, și rularea sistemului Windows pe Mac OS părea de domeniul SF-ului înainte de adoptarea procesoarelor Intel de către Apple.

### Ultima oră

Noutățile care merită toată atenția

079

### Filtre antispam

Curățenie în Inbox

080

### Windows Live Messenger

Beta cu greutate

086



### Laborator

Tips&trics - trucuri pentru toți

Hexagon 2

Interviu cu Ovidiu Stanciu

088

092

094

### Galerii Xtreme

O fereastră către lumea creativității 3D

096



### Comunicații

Interviu BenQ

Symbian X2 - Nokia N70 & N90

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:



4BCA00ECE1147151CC2D

# ULTIMA ORĂ

## NOUTĂȚILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENȚIA

### LUPTA CONTRA SPAMULUI

## Australia, continent fără spam

Australian Communications and Media Authority (ACMA) a introdus primul cod legislativ pentru furnizorii de servicii Internet și din domeniile conexe, menit să asigure o protecție efectivă împotriva acestui flagel al comunicațiilor. Conform acestei legi, furnizorii de servicii Internet sau furnizorii de servicii de găzduire de pagini Web și căsuțe de e-mail vor plăti amenzi mai mult decât consistente în cazul în care nu vor asigura filtre

împotriva spamului și limitări ale traficului de mesagerie, măsuri menite să reducă răspândirea mesajelor nesolicitate de pe calculatoarele infectate.

Dupa validarea acestei legi, Australia a devenit prima țară care a decis să pună capăt într-un mod atât de dur traficului generat de spam, acesta fiind aproximat ca reprezentând circa 80 de procente din traficul total de mesaje electronice.

Furnizorii de servicii Internet vor fi obligați, pe lângă setările menite să securizeze rețelele proprii, și la urmărirea tehnică a eventualilor spameri, identificarea computerelor infectate, găsirea și izolarea serverelor folosite pentru răspândirea acestor mesaje. Mai mult, furnizorii de servicii vor fi obligați să-și avertizeze și inițieze utilizatorii cum să evite mesajele nesolicitate, de această lege fiind afectate atât companiile locale, cât și companiile străine precum Google sau Yahoo!.



### VIITORUL ESTE GRATUIT

## Sfârșitul aplicațiilor comerciale

Acesta este viitorul lumii software în viziunea lui Greg Stein, managerul cunoscutei companii Apache Software Foundation. Afirmatia a fost făcută în cadrul conferinței EclipseCon 2006 și prezintă viitorul industriei software prin prisma unui dezvoltator open source.

Tendința companiilor de a opta către aplicații și sisteme de operare open source se va accentua în următorii ani, astfel încât peste zece ani acestea vor fi aproape inexistente. Această mișcare de migrare se observă deja și în zilele noastre, tot mai multe companii folosind, sprijinind sau fiind implicate în acest proces de democratizare software. Printre actualii promotori ai mișcării open source se numără Sun, Oracle, IBM și Novell. Conform declarațiilor celor care sprijină acest domeniu, profitul companiilor software nu va mai veni din comercializarea efectivă a unor produse software,



sursele de venit fiind suportul, implementarea, analiza și particularizarea aplicațiilor open source în funcție de necesitățile și cerințele clienților.

Această migrare va avea ca sursă nu schimbarea opticii companiilor actuale, ci a restrângerii pieței comerciale în favoarea celei open source, motivul fiind dezvoltarea mult mai bună a acestora din urmă datorită implicării mai multor persoane în cadrul unui proiect, flexibilității sporite și costurilor de achiziție nule, coroborate cu o mult mai bună și mai rapidă rezolvare a problemelor care pot apărea în cadrul aplicațiilor dezvoltate în acest mediu.

### KOFFICE 1.5

## Acum cu suport pentru OpenDoc

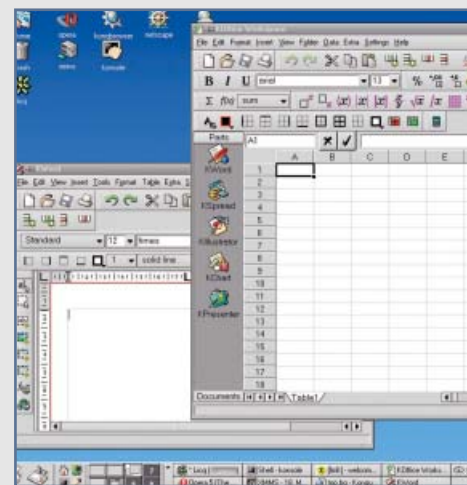
KDE Project a anunțat lansarea oficială a versiunii 1.5 a cunoscutei suite de aplicații de birou pentru Linux. Disponibil gratuit sub licență open source, acesta aduce o serie de îmbunătățiri, dintre care cea mai importantă este suportul complet pentru formatul OpenDoc. Inițiat de Apple acum mulți ani, acest format a cunoscut un avânt în ultimii doi ani, tot mai multe companii majore, precum Sun, IBM sau Corel, sprijinindu-l ca singura metodă de interoperabilitate între diferitele aplicații de birou.

Suita cuprinde aplicațiile KWord, care este un procesor de text, KSpread, o aplicație de calcul tabelar, KPresenter, un rival pentru PowerPoint și deci o aplicație pentru prezentări multimedia, Kivio, care este un generator de

grafice generate pe baza unor foi tabelare, Kexi, care este o bază de date similară cunoscutului Access, Krita, o aplicație de grafică bitmap care asigură necesitățile generale ale unui utilizator obișnuit, Karbon14, o aplicație de grafică vectorială, și KPlato, o aplicație de management al proiectelor.

Suplimentar, pachetul mai oferă utilitățile Kugar, un generator de rapoarte, KChart, o aplicație de desen al graficelor, și KFormula, un editor de ecuații.

Noutățile, în afara deja amintitului suport pentru OpenDoc, sunt suportul pentru utilizatorii cu handicap, suport unificat pentru limbajele necesare realizării operațiunilor de tip script, bazate momentan pe Ruby și Python, precum și lansarea aplicațiilor KPlato și Kaxi.





# FILTRE ANTISPAM CURĂȚENIE ÎN INBOX

**Stoparea mesajelor nesolicitate nu este o misiune ușoară, indiferent câte reguli am urma. În final, utilizarea unui filtru antispam se poate dovedi cea mai bună soluție.**

**O DATĂ CU AVANTAJELE SALE, INTERNETUL LE** impune utilizatorilor și o serie de riscuri. De la viruși la atacurile hackerilor, amenințările la adresa datelor personale stocate pe calculator obligă utilizatorul la precauție. Dacă antiviruşii și aplicațiile de tip firewall nu lipsesc de pe majoritatea calculatoarelor din ziua de azi, acest lucru reflectă faptul că utilizatorii, indiferent de nivelul de cunoștințe pe care le posedă, sunt conștienți de pericolul pe care viruşii și atacurile persoanelor răuvoitoare le presupun.

Spamul, pe de altă parte, este considerat mai mult o glumă proastă, majoritatea utilizatorilor neapelând la programe de evitare sau limitare a numărului acestui tip de mesaje. Deși multe servere, fie la nivel de companie, fie chiar la nivel de ISP, beneficiază de filtre antispam, de multe ori acestea se dovedesc ineficiente, fie lăsând să treacă numeroase mesaje de tip spam, fie blocând mesaje legitime.

Dar ce este spamul? Majoritatea utilizatorilor sunt familiarizați cu acest termen, fără a ști clar ce mesaje intră în categoria spamului. Pe scurt, sunt catalogate ca spam mesajele nesolicitate cu caracter comercial. Nu orice mesaj nesolicitat este spam, caracterul comercial fiind o condiție esențială, de exemplu, pentru acuzarea și condamnarea spammerilor în procesele din Statele Unite, unde așa-numita lege Can-Spam nu se dovedește foarte eficientă.

Prima fază în încercarea de evitare sau limitare a spamului este prevenția. Modalitățile prin care se realizează acest lucru au fost prezentate în numerele anterioare și nu vom insista asupra lor. Dacă prevenția s-a dovedit eficientă, locul acesteia este luat de filtrarea mesajelor prin aplicațiile de tip antispam. Operațiunea de filtrare se poate realiza fie la nivel de server, fie la nivel de client de e-mail pe calculatorul utilizatorului. Acest test a avut în vedere filtrele antispam la nivel de client de e-mail.

## CUM AM TESTAT

Pentru testarea acestor programe am avut la dispoziție un sistem dotat cu un procesor Sempron la 3000+ și o memorie RAM de 512MB DDR-400. Cele trei criterii majore care au alcătuit nota finală au fost: funcționalitatea în proporție de 65%, ergonomia - 15%, resursele și compatibilitatea în proporție de 20%. De data aceasta am mizat pe o proporție mai mică în ceea ce privește ergonomia deoarece, în principiu, este vorba de toolbar-uri care se integrează în clientul de e-mail. Pe de altă parte, am acordat mai multă atenție compatibilității și am urmărit ca în urma instalării și utilizării aplicației să nu se ajungă la rularea instabilă sau chiar la blocarea clientului de e-mail.

În ceea ce privește funcționalitatea, este necesară explicarea unora dintre facilitățile

avute în vedere și a modului de verificare a eficacității programelor testate. Una dintre facilități a fost expedierea mesajelor de tip bounce. Este vorba de e-mail-uri care încearcă să păcălească spammerul printr-un mesaj de eroare conform căruia adresa de e-mail vizitată (cea a utilizatorului care a primit mesajul nesolicitat) nu mai este valabilă. Deși în multe cazuri spammerii apelează la adrese false de expediere a mesajelor, există și situații în care, pe baza mesajelor de eroare primite, acesta elimină din baza sa de date adresele de e-mail respective pentru reducerea traficului.

Testată pe parcursul a patru săptămâni, eficiența programelor a fost notată, în funcție de acuratețea filtrelor, având în vedere următoarele tipuri de mesaje: pozitive false (mesaje marcate eronat ca fiind spam), negative false (mesaje spam nedetectate), pozitive reale (mesaje spam identificate corect) și negative reale (mesaje legitime tratate ca atare).

Un alt aspect important pe care l-am urmărit la aceste aplicații a fost implementarea corectă a filtrului Bayesian. Implementarea corectă a acestuia duce la o creștere în timp a eficienței sale, pe parcurs ce este antrenat. În plus, tot în ceea ce privește funcționalitatea, am avut în vedere existența opțiunilor de configurare a sensibilității filtrului, consultarea serverelor externe etc.

Liviu Mihai





**Producător:** Cloudmark  
**Web:** [www.cloudmark.com](http://www.cloudmark.com)  
**Tip licență:** Shareware

**Verdict** **77.05**

## Cloudmark Desktop 4.4

Deși dispune de o medie multumitoare de detectare și separare a spamului de e-mail-urile obișnuite, Cloudmark Desktop păcătuiește prin configurabilitatea redusă pe care o oferă.

### FACILITĂȚI


Programul face posibilă detectarea e-mail-urilor frauduloase, de tip phishing, care încearcă prin diverse șiretlicuri să convingă utilizatorul să trimită informații financiare precum

numărul cărții de credit sau alte asemenea detalii. Ținând cont că și aceste mesaje fac parte din sfera spamului, nu am acordat puncte suplimentare pentru funcția respectivă.

### FILTRAREA MESAJELOR

Cloudmark Desktop nu se bazează pe filtre locale pentru detectarea spamului. Această operațiune se face prin intermediul comunității de utilizatori ai acestui program care,

prin marcarea fiecărui mesaj ca spam sau legitim, raportează de fapt serverelor companiei producătoare mesajele nesolicitate. Astfel, filtrarea e-mail-urilor se face la nivel global, pe baza raportărilor trimise de fiecare utilizator al acestui program. Pentru evitarea abuzurilor (raportări eronate), fiecărui utilizator îi va fi atribuit un anumit grad de credibilitate, în funcție de veridicitatea raportărilor făcute.



**Producător:** Sunbelt Software  
**Web:** [www.sunbelt-software.com](http://www.sunbelt-software.com)  
**Tip licență:** Shareware

**Verdict** **64.50**

## iHateSpam 4.0

Probabil că ura l-a orbit și din această cauză rata de detecție a spamului a fost una redusă. În plus, iHateSpam s-a dovedit instabil, ducând în unele situații la blocarea clientului de e-mail, în special a lui Microsoft Outlook. Legat de clienții de e-mail, trebuie spus că acest program suportă, pe lângă cei doi clienți de la Microsoft, și popularul Eudora. În cazul în care sunt instalați mai mulți clienți de e-mail, utilizatorul poate opta pentru care

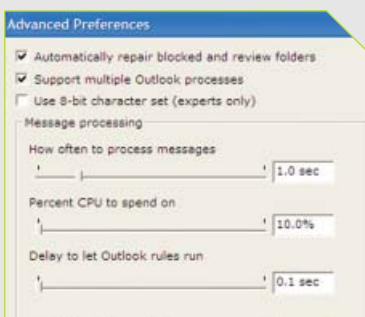
dintre aceștia să se realizeze filtrarea mesajelor.

### FACILITĂȚI

Pentru a reflecta ura pe care o poartă mesajele nesolicitate, acest program și-a intitulat cele două liste (cunoscute în general ca lista albă, respectiv lista neagră) prieteni și dușmani. Astfel, adresele de e-mail ale cunoscuților fac parte din lista prietenilor, iar cele ale spamerilor sunt incluse în lista dușmanilor.

### FILTRAREA MESAJELOR

iHateSpam dispune de un modul denumit Parental, prin intermediul căruia pot fi blocate mesajele (sau imaginile incluse în acestea) cu conținut pornografic. Pe lângă rata mediocră de detectare a spamului, iHateSpam are o reală problemă din cauza procentului îngrijorător de mare de pozitive false. Cu alte cuvinte, iHateSpam identifică eronat multe mesaje legitime ca fiind spam.



**Producător:** Audiotrieve  
**Web:** [www.inboxer.com](http://www.inboxer.com)  
**Tip licență:** Shareware

**Verdict** **77.40**

## InBoxer 2.1

Locul ocupat în cadrul acestui test de InBoxer se justifică prin eficiența doar multumitoare de separare a mesajelor solicitate de spam. Cu toate acestea, din punctul de vedere strict al funcționalității, InBoxer s-a clasat al doilea. La acest aspect au contribuit o serie de opțiuni interesante de care acesta dispune.

### FACILITĂȚI

Din păcate, de toate facilitățile pe care le oferă acest program nu pot

beneficia decât utilizatorii de Microsoft Outlook, acesta fiind singurul client suportat de InBoxer. În cazul în care utilizatorul are încredere deplină în filtrarea realizată de acest program, poate opta pentru marcarea ca citite a mesajelor identificate ca spam sau poate chiar alege ștergerea automată a acestora, după un anumit număr de zile. Opțiunile avansate ale lui InBoxer pun la dispoziția utilizatorului o serie de reglaje fine precum

întârzierea aplicării filtrului sau stabilirea unui procent maxim de ocupare a procesorului care îi este permis programului.

### FILTRAREA MESAJELOR

InBoxer păcătuiește prin lentoarea cu care rulează filtrul antispam. În special în cazul unui număr mare de mesaje, dar și în cazul aplicării filtrului pentru fiecare e-mail primit, durata de procesare poate fi chiar supărătoare pentru cei mai grăbiți.



**Producător:** SoftLogica  
**Web:** [www.outlook-spam-filter.com](http://www.outlook-spam-filter.com)  
**Tip licență:** Shareware

**Verdict** **79.35**

## Outlook Spam Filter 3.0

Dacă ar fi să caracterizăm într-un singur cuvânt aplicația Outlook Spam Filter, acesta ar fi echilibrat. Atât în ceea ce privește gradul de separare corectă a mesajelor legitime de spam, cât și opțiunile propriu-zise pe care le oferă, Outlook Spam Filter este un program echilibrat, fapt care l-a și propulsat pe locul doi.

### FACILITĂȚI

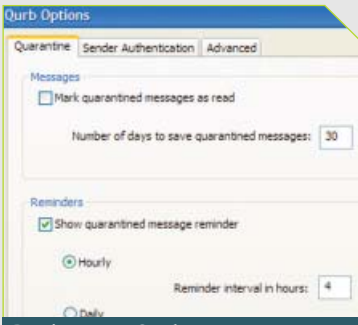
Din păcate, și acestuia avem să-i reproșăm faptul că nu poate fi

folosit decât împreună cu Microsoft Outlook. Construirea așa-numitei liste albe are la bază importarea automată a adreselor de e-mail din agenda inclusă în Outlook. Astfel se asigură faptul că un mesaj primit de la una din persoanele de contact nu va fi niciodată catalogat drept spam. Având cu siguranță o serie de filtre configurate în Outlook, utilizatorul poate opta pentru rularea acestora ulterior celor incluse în Outlook Spam Filter.

În acest fel se poate evita procesarea eronată a mesajelor solicitate.

### FILTRAREA MESAJELOR

În afara clasicelelor liste de separare a adreselor de e-mail, Outlook Spam Filter poate detecta mesajele nesolicitate în funcție de limbajul folosit. Dacă sunt detectate anumite cuvinte în corpul e-mail-ului, mesajul cu pricina va fi identificat automat ca spam.



**Producător:** Qurb  
**Web:** [www.qurb.com](http://www.qurb.com)  
**Tip licență:** Shareware

**Verdict** **78.30**

## Qurb 3.0

Deși este lipsit de unele dintre facilitățile urmărite, Qurb s-a dovedit eficient pe parcursul testării, reușind să identifice corect un procent mare de mesaje nesolicitate.

### FACILITĂȚI

Disponibil pentru cei doi clienți de e-mail ai celor de la Microsoft, Qurb face distincție clară între Outlook Express și Microsoft Outlook, punând mai multe facilități la dispoziția

utilizatorilor celui din urmă. Qurb suportă serverele POP3, dar nu și IMAP. Ținând însă cont de popularitatea serverelor de tip POP3, nu am considerat ca fiind un impediment real lipsa suportului pentru serverele IMAP.

### FILTRAREA MESAJELOR

Aplicația are o abordare simplistă, dar care se dovedește eficientă. Inițial, doar mesajele primite de la contactele din cadrul agendei sunt

considerate legitime. Restul e-mail-urilor sunt considerate, fără excepție, nesigure, fiind mutate în directorul Quarantine. În acest moment este necesară intervenția utilizatorului, care va indica mesajele solicitate. Acestea vor fi mutate în Inbox, în timp ce restul e-mail-urilor vor fi marcate ca spam. Eventual, utilizatorul poate opta pentru ștergerea automată a mesajelor rămase în Quarantine după o anumită perioadă de timp.



**Producător:** Axaware  
**Web:** [www.spambully.com](http://www.spambully.com)  
**Tip licență:** Shareware

**Verdict** **86.70**

## Spam Bully 3.0

Eficient și extrem de configurabil, Spam Bully s-a dovedit a fi cea mai inspirată soluție antisпам la finalul testului. Deși majoritatea aplicațiilor testate beneficiază de filtrul Bayesian, l-am apreciat ca fiind cel mai bine implementat în Spam Bully.

### FACILITĂȚI

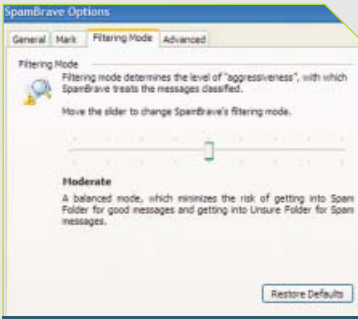
Impresionante la acest program, dincolo de eficiența filtrului, sunt statisticile detaliate pe care le oferă. Practic este creată o bază de date la

fiecare intervenție a utilizatorului și la fiecare e-mail primit. Astfel, sunt create grafice care prezintă evoluția spamului în timp, zonele geografice din care acesta provine, topul IP-urilor de la care s-a primit spam, al domeniilor etc. Sunt contorizate până și numărul cuvintelor incluse în corpul mesajelor.

### FILTRAREA MESAJELOR

Foarte importantă în comportarea ulterioară a filtrului este

configurarea inițială a acestuia. La prima accesare a clientului de e-mail, este deschis Wizard-ul prin intermediul căruia utilizatorul stabilește adresele de e-mail de la care vor fi primite întotdeauna mesaje legitime. În cadrul aceluiași Wizard, se pot specifica directoarele care includ numai mesaje solicitate, respectiv numai spam. În acest fel, filtrul capătă un plus de eficiență și de acuratețe în interpretarea mesajelor primite.



**Producător:** Digital Turtles  
**Web:** [www.spambrave.com](http://www.spambrave.com)  
**Tip licență:** Shareware

**Verdict** **75.00**

## SpamBrave 2.5

Fără a fi atât de brav pe cât și-ar dori, SpamBrave este o soluție mediocră de filtrare a spamului din toate punctele de vedere.

### FACILITĂȚI

În afară de rata medie de detectare a mesajelor nesolicitate și de numărul ridicat de pozitive false, aplicația de față nu este disponibilă decât pentru Outlook Express și nu suportă decât serverele POP3. În plus, odată instalat, s-au putut observa o

deschidere și o rulare mai greoaie a clientului de e-mail, mult mai pronunțată decât în cazul celorlalte filtre antisпам.

### FILTRAREA MESAJELOR

Având la bază un filtru Bayesian, era de presupus ca, după inevitabila perioadă de antrenare, eficiența acestuia să crească. Din păcate, implementarea filtrului lasă de dorit, fapt care reiese foarte clar din eficiența destul de redusă a

acestuia. Filtrarea mesajelor are la bază două modalități: clasicele liste albe, respectiv negre și analiza directoarelor din cadrul clientului de e-mail. Cea de-a doua operațiune se realizează chiar la prima rulare a programului, SpamBrave analizând separat directoarele care conțin e-mail-uri legitime și spam. În încercarea de păcălire a spamerului și de reducere a mesajelor nesolicitate, este posibilă trimiterea e-mail-urilor de tip Bounce.



**Producător:** SPAMfighter  
**Web:** [www.spamfighter.com](http://www.spamfighter.com)  
**Tip licență:** Shareware

**Verdict** **69.75**

## SPAMfighter PRO 4.3.7

SPAMfighter nu este tocmai cel mai puternic luptător împotriva spamului. De fapt, în urma testului a reieșit că reprezintă chiar una dintre cele mai ineficiente soluții. Datorită metodei de filtrare alese, utilizarea programului este posibilă numai pe bază de subscripție.

### FACILITĂȚI

Ușurința în utilizare este principalul atu al acestui filtru. SPAMFilter constă într-un simplu toolbar

integrat în clientul de e-mail (Microsoft Outlook sau Outlook Express), care conține doar butoanele de marcare a mesajelor primite ca spam sau legitime.

### FILTRAREA MESAJELOR

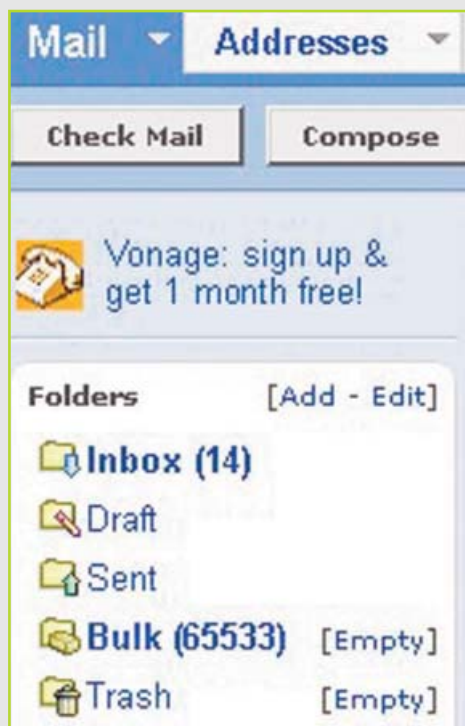
În locul unui filtru Bayesian clasic și eficient, producătorii au ales metoda filtrării la nivel global, în funcție de regulile stabilite de filtrele de pe serverul propriu al companiei producătoare. Acesta va avea la

bază, la rândul său, regulile stabilite de fiecare utilizator în cadrul clientului de e-mail folosit. Această metodă nu este la fel de eficientă precum cea a filtrului Bayesian. La fel de ineficient se dovedește filtrul lingvistic, care poate bloca toate mesajele ce conțin cuvinte dintr-o anumită limbă. Dacă am bloca toate mesajele nesolicitate în limba engleză, atunci ar trebui să renunțăm și la e-mail-urile legitime compuse în această limbă.



## LATURA AMUZANTĂ A SPAMULUI

Eficiența filtrelor antispam, fie acestea la nivel de server, fie de client, nu este și probabil nu va fi niciodată de 100%. Spamerii s-au dovedit de-a lungul timpului inventivi, reușind să treacă de regulile și metodele de filtrare ale aplicațiilor antispam. Cu toate acestea, o dată cu trecerea timpului, utilizatorul recunoaște și face diferența

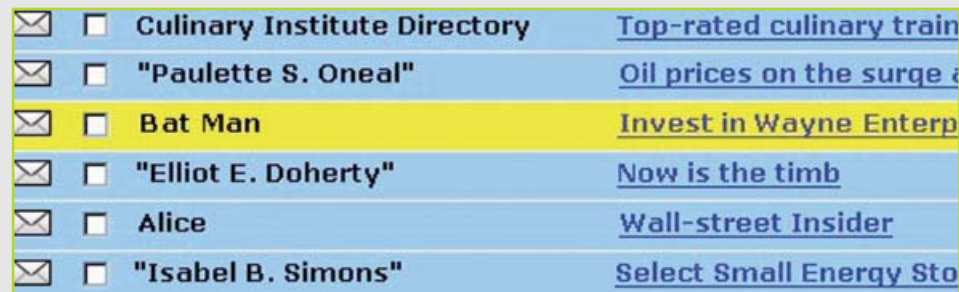


între mesajele legitime și cele nesolicitate din ce în ce mai ușor. Acest lucru înseamnă că, deși expediază milioane de astfel de e-mail-uri, spamerii își ating scopul din ce în ce mai greu. Scopul acestora este, bineînțeles, obținerea unui profit. Conștienți de acest aspect, spamerii iau în considerare metodele alternative. Una dintre acestea, și probabil cea mai rentabilă, este orientarea către alte mijloace de propagare a informațiilor, precum Instant Messaging sau telefonica mobilă. Conform celor mai recente statistici, spimul, cum mai este denumit spamul realizat prin intermediul mesageriei instantanee, înregistrează creșteri alarmante, iar SMS-urile publicitare au ajuns, în Statele Unite, la cifre de ordinul milioanei. Cea de-a doua alternativă constă în abordarea unei tehnici diferite de cea de până acum în cazul e-mail-urilor. Spamerii se văd nevoiți, în încercarea lor de a păcăli utilizatorii, să apeleze la texte și mesaje publicitare originale și totodată haioase. Clasicile medicamente, asigurări sociale sau

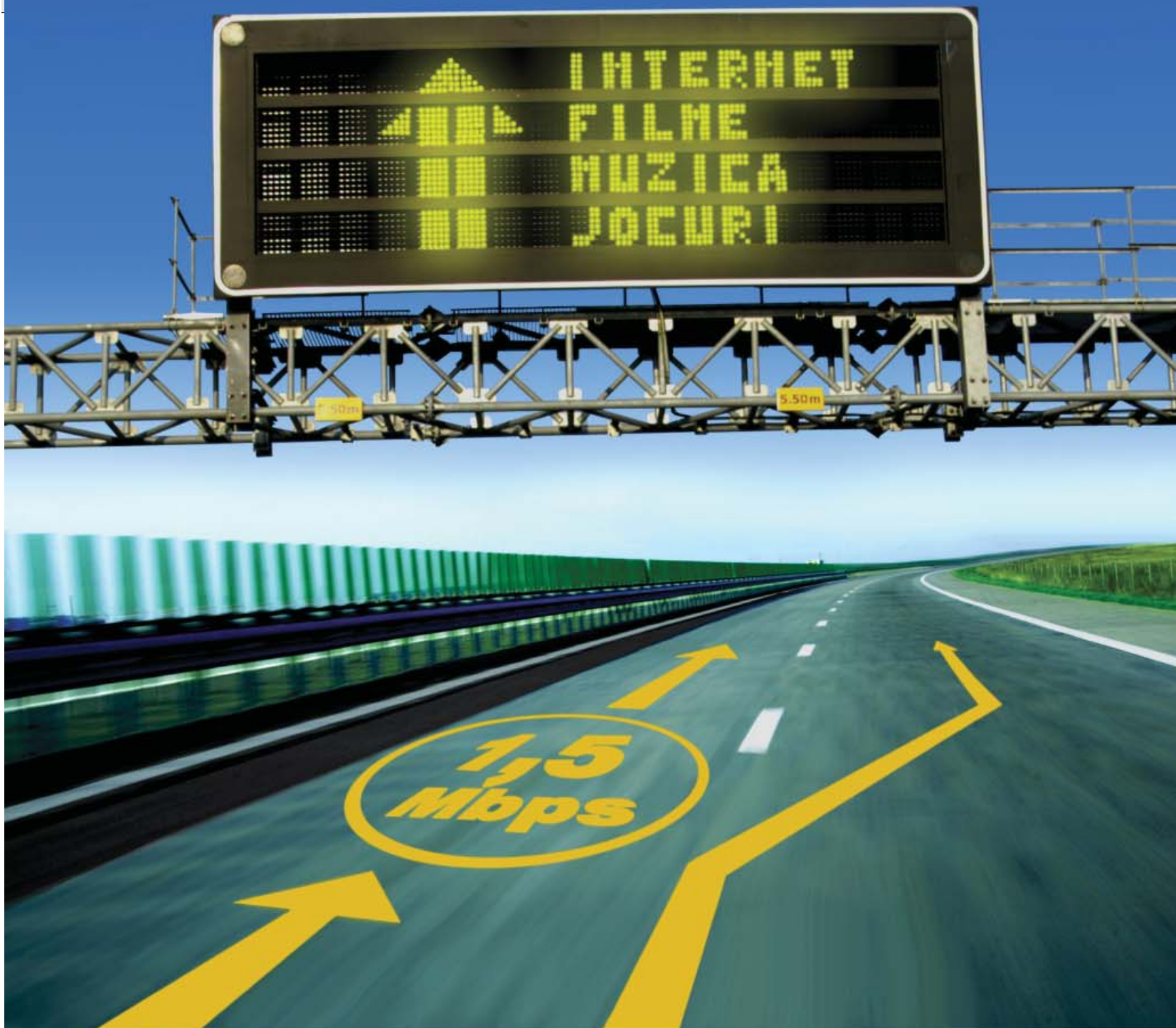


newsletter deghizate nu mai dau aceleași roade. Acum spamerii încearcă cu mesaje de dragoste, câștiguri la loto sau acțiuni caritabile.

Dincolo de stresul pe care aceste mesaje nesolicitate îl poate provoca unora, există o categorie de utilizatori care chiar se amuză pe seama textelor acestor e-mail-uri. Și, printre atâtea subiecte serioase, am considerat că o mică galerie de mesaje nesolicitate amuzante nu strică. Probabil că și spamerii se amuză când compun aceste mesaje.



	Spam Bully 3.0	Outlook Spam Filter 3.0	Qurb 3.0	InBoxer 2.1	Cloudmark Desktop 4.4	SpamBrave 2.5	SPAMfighter PRO 4.3.7	iHateSpam 4.0
Producător	Axaware	SoftLogica	Qurb	Audiotrieve	Cloudmark	Digital Turtlets	SPAMfighter	Sunbelt Software
Web	www.spambully.com	www.outlook-spam-filter.com	www.qurb.com	www.inboxer.com	www.cloudmark.com	www.spambrave.com	www.spamfighter.com	www.sunbelt-software.com
Tip licență	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware
Opțiuni								
Clienți	Microsoft Outlook, Outlook Express	Microsoft Outlook	Microsoft Outlook, Outlook Express	Microsoft Outlook	Microsoft Outlook, Outlook Express	Outlook Express	Microsoft Outlook, Outlook Express	Microsoft Outlook Outlook Express, Eudora
Filtru Bayesian	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da
Configurarea sensibilității filtrului	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Da	Nu
Consultarea serverelor externe	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Da
Expediere mesaje Bounce	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Da
Listă neagră adrese de e-mail	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da
Listă neagră domenii	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Listă albă adrese de e-mail	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Listă albă domenii	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Filtrare după regiunea de proveniență	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu
Filtrare după limbajul folosit	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu
Filtrare pe baza directoarelor	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu
Raportare spamer	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da
Statistici	5/5	-	-	1/5	1/5	2/5	2/5	-
Eficiența filtrelor								
Pozitive false	4/5	4/5	4/5	3/5	4/5	3/5	2/5	2/5
Negative false	5/5	3/5	3/5	4/5	4/5	3/5	2/5	3/5
Pozitive reale	4/5	4/5	4/5	4/5	4/5	3/5	3/5	3/5
Negative reale	4/5	4/5	4/5	3/5	4/5	4/5	3/5	3/5
Note								
Funcționalitate	85	77	75	79	76	70	65	60
Resurse și compatibilitate	89	82	84	80	76	86	85	78
Ergonomie	91	86	85	67	83	82	70	66
Verdict	86.70	79.35	78.30	77.40	77.05	75.00	69.75	64.50



**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



# WINDOWS LIVE MESSENGER

## BETA CU GREUTATE

Noul messenger al celor de la Microsoft nu aduce numai o schimbare de nume ci și o serie de facilități menite să ademenească utilizatorii de Yahoo! Messenger odată cu interoperabilitatea celor două rețele.

**HĂITUITĂ DE COMBATIVITATEA CONCURENȚEI**, în speță Google și Yahoo!, Microsoft a decis că este timpul să treacă la contraatac și să-și revigoreze propria ofertă de aplicații și servicii Web. Această replică era de așteptat să se producă mai devreme dacă ținem cont de faptul că Google a început trecerea de la motor de căutare la portal în urmă cu mai bine de doi ani, timp în care a lansat numeroase servicii Web, mai mult sau mai puțin apreciate. Dacă Yahoo! a replicat rapid la provocările celor de la Google, nu același lucru se poate spune despre Microsoft, care, de exemplu, încă oferă doar 2MB majorității utilizatorilor de Hotmail.

Live este numele noi serii de servicii cu care Microsoft vine în fața utilizatorilor. Aflată în stadiul beta, noua suită include servicii (unele accesibile doar pe bază de invitație) precum Windows Live Search, Windows Live Mail, Windows Live Expo, Windows Live Toolbar, Windows Live Local sau Windows Live Favorites. Acestea vin să înlocuiască și să completeze serviciile și aplicațiile din era MSN. Unul dintre punctele de atracție ale noi generații este Windows Live Messenger, principalul client de Instant Messaging al celor de la Microsoft.

### TERMINOLOGIE

În momentul anunțării noului messenger, din cauza schimbării numelui, s-a creat o confuzie, mulți utilizatori crezând că este vorba de cu totul

alt program. Windows Live Messenger nu este decât urmașul lui MSN Messenger, cel care se pare că se va opri la versiunea 7.5. De aceea, Windows Live Messenger mai este numit (incorect) și MSN Messenger 8.

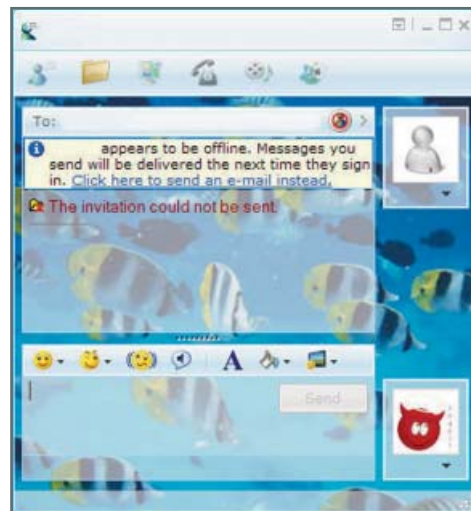
Pentru o anumită perioadă, utilizarea lui Windows Live Messenger s-a făcut doar pe bază de invitație. Descărcarea și instalarea programului erau posibile, însă logarea era permisă doar pentru ID-urile care au primit invitație. Recent însă, Microsoft a renunțat la această limitare, oricine putând utiliza versiunea beta de Windows Live Messenger.

### CUVÂNTUL-CHEIE: INTEROPERABILITATE

Schimbarea de strategie și denumire pentru care a optat Microsoft în acest caz nu este deloc întâmplătoare. După cum o parte a utilizatorilor au luat la cunoștință deja, al doilea trimestru al acestui an (data exactă nu este încă știută) va aduce interoperabilitatea rețelelor de mesagerie instantanee Yahoo! și MSN. Pe scurt, acest lucru înseamnă că utilizatorii de Yahoo! Messenger vor putea comunica cu cei de Windows Live Messenger (sau MSN Messenger) și invers. Conform comunicatului comun de presă dat publicității de către Yahoo! și Microsoft, această mutare ar duce la crearea celei mai mari comunități de Instant Messaging, cifra estimativă indicând peste 275 de milioane de utilizatori. Cu toate acestea, anumite instituții specializate în studii statistice indică o

cotă de piață de doar 40% pentru Yahoo! și MSN, în timp ce lider ar fi AOL Instant Messenger cu 56 de procente.

La modul general, interoperabilitatea duce la situația favorabilă în care utilizatorul își poate alege programul în funcție de facilitățile propriu-zise ale acestuia, fără a fi condiționat de rețeaua la care sunt conectați majoritatea prietenilor sau fără a mai fi nevoit să instaleze mai mulți clienți de Instant Messaging. În acest caz particular, interoperabilitatea dintre cele două rețele înseamnă că utilizatorii nu vor mai fi obligați să folosească clientul de Instant Messaging al rețelei



respectiv, Yahoo! Messenger sau MSN Messenger (scoțând din calcul clienții multiretea). O dată cu activarea interoperabilității, aceștia vor putea alege unul dintre cei doi clienți. Acestea fiind spuse, Microsoft a făcut un calcul simplu în urma căruia a reieșit că propriul client poate câștiga din cota de piață deținută de Yahoo! Messenger, iar în acest scop o schimbare de nume a noii versiuni ar fi binevenită.

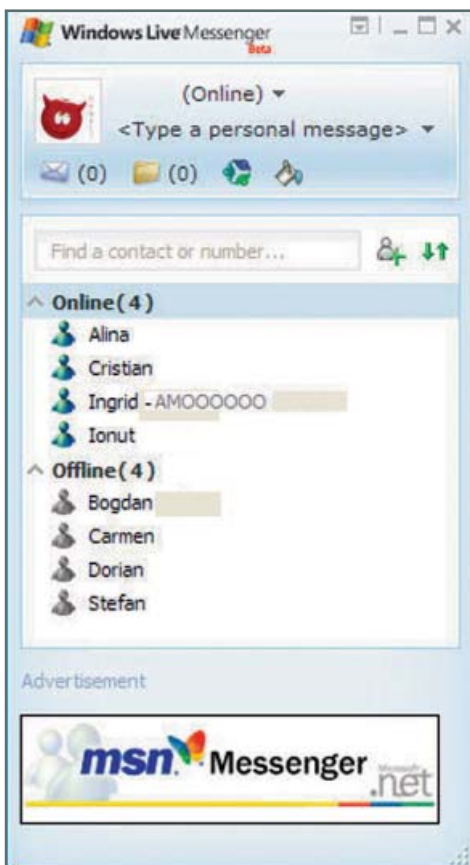
#### INTERFAȚĂ NOUĂ

Versiunea 8.0.0566, pe care am avut posibilitatea să o testăm, beneficiază de o așa-numită interfață Vista. Designul ferestrelor include efectele pe care le-am putut observa în versiunile de test ale viitorului sistem de operare Windows Vista. Pe lângă culoarea aleasă și marginile rotunjite ale ferestrelor, un alt aspect care trădează designul Vista este lipsa meniurilor. Sau, mai bine spus, ascunderea acestora. În mod normal, acestea nu sunt vizibile, putând fi accesate prin intermediul unui buton plasat în partea superioară a ferestrei, imediat lângă cel de minimizare. Meniurile mai pot fi aduse în prim-plan, în forma lor clasică, prin apăsarea tastei ALT.

Deasupra listei de contacte se regăsesc cele mai importante elemente pentru gestionarea acestora, precum adăugarea unui contact nou, sortarea listei în funcție de diverse criterii (nume, status, grup etc.) sau căutarea unui anumit contact.

#### SHARING FOLDERS

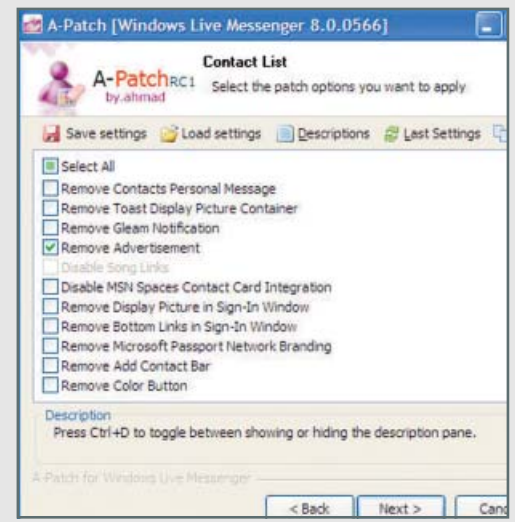
De departe cea mai interesantă noutate pe care o aduce Windows Live Messenger este așa-numita



## A-Patch pentru Windows Live Messenger

MSN Messenger și, mai nou, Windows Live Messenger au la bază o bogată comunitate de utilizatori, care la rândul lor au dezvoltat o serie de programe ce permit modificarea anumitor opțiuni ascunse. A-Patch este un program care pune la dispoziția utilizatorilor câteva sute de asemenea opțiuni și care poate fi găsit pe CD-ul și DVD-ul XtremPC.

Dintre opțiunile disponibile prin intermediul acestui patch amintim: eliminarea banner-ului din partea inferioară a listei de contacte, afișarea melodiei rulate în Winamp în locul mesajului personal (în mod normal Windows Live Messenger afișează melodiile redade de Windows Media Player), dezactivarea efectului Nudge (corespondentul Buzz-ului din Yahoo! Messenger), eliminarea anumitor elemente ale interfeței (butoane, link-uri) și multe altele.



Sharing Folders. Această facilitate vine ca o alternativă la modalitatea clasică de transferare a fișierelor prin intermediul clienților de Instant Messaging. Asta nu înseamnă că cea pe care o utilizăm până acum nu mai este disponibilă. Practic, se va crea câte un director pentru fiecare persoană din listă pentru care se dorește utilizarea funcției Sharing Folders. Directorul cu pricina va purta numele persoanei avute în vedere pentru transferul de fișiere. În mod automat, cu permisiunea persoanei respective, va fi creat un director și pe calculatorul acesteia. Odată create cele două directoare, se va realiza sincronizarea automată a acestora la fiecare modificare. Cu alte cuvinte, dacă una dintre cele două persoane copiază un fișier în directorul de pe propriul calculator, în urma sincronizării fișierul va fi copiat în directorul corespunzător de pe calculatorul celeilalte persoane. Aceasta din urmă va fi înștiințată de disponibilitatea unui nou fișier, într-un mod similar primirii unui e-mail nou. Un aspect îmbucurător este stabilirea unei conexiuni directe între cele două calculatoare prin intermediul protocolului P2P (Peer to Peer).

Trebuie menționat faptul că această facilitate este disponibilă doar pentru sistemele de fișiere NTFS. De asemenea, procesul de sincronizare rulează doar atât timp cât ambele persoane sunt online, acesta fiind întrerupt chiar și când una dintre cele două persoane rămâne online, dar își schimbă statusul pentru a părea offline (Appear Offline).

Ca opțiune de securitate este prevăzută scanarea automată a fișierelor transferate cu antivirusul instalat pe sistem. Ba, chiar mai mult, Microsoft pune la dispoziția utilizatorilor care nu dispun de un antivirus un utilitar gratuit de scanare a fișierelor, intitulat Windows Live Safety Scanner.

#### MESAJE OFFLINE

Una dintre cele mai cerute facilități de către utilizatorii de MSN Messenger era posibilitatea trimiterii de mesaje persoanelor neconectate.

Expedierea așa-numitelor mesaje offline a fost, în sfârșit, implementată în Windows Live Messenger. Din păcate, funcția prin intermediul căreia utilizatorii conectați pot apărea offline are unele puncte slabe. Cel mai important dintre acestea îl reprezintă imposibilitatea ascunderii doar pentru anumite persoane, aplicarea statusului Appear Offline făcându-se pentru întreaga listă.

#### AMĂNUNTELE CONTEAZĂ

În afară de facilitățile esențiale, Windows Live Messenger punctează și în ceea ce privește amănuntele. Deși, aparent, lipsite de importanță, aceste detalii se adaugă la funcționalitatea intrinsecă a programului, variind de la aspecte cu adevărat utile la opțiuni fără prea mare importanță. Dintre acestea amintim existența a două tipuri de mesaje distincte, status și mesaj personal, acesta din urmă fiind afișat în dreptul numelui, includerea emoticoanelor în cadrul mesajului personal, pornirea în System Tray a programului, fără afișarea ferestrei principale, schimbarea culorii de fundal a ferestrelor, personalizarea fundalurilor și a emoticoanelor (poate fi folosită orice imagine ca fundal sau emoticon) etc.

Nu lipsesc nici posibilitatea realizării convorbirilor telefonice de tip PC-to-PC și PC-to-Phone, precum și integrarea diverselor servicii online precum crearea Blog-urilor.

#### PROMIȚĂTOR

Având în vedere facilitățile pe care această versiune de test le include, se poate spune că Windows Live Messenger se anunță o reală amenințare pentru Yahoo! Messenger o dată cu realizarea interoperabilității dintre cele două rețele. Aceasta nu înseamnă că în acel moment utilizatorii de Yahoo! Messenger vor migra în masă către programul celor de la Microsoft. Însă cu siguranță cei nemulțumiți de problemele de care se lovește în ultima vreme - legate de Yahoo! Messenger - vor lua cel puțin în considerare trecerea la Windows Live Messenger.

Liviu Mihai



# TIPS&TRICKS

## TRUCURI PENTRU TOȚI

Optimizarea thumbnail-urilor din Windows Explorer și generarea de fluxuri RSS pentru site-uri care nu oferă această facilități sunt doar două din trucurile pe care vi le propunem în această rubrică.

**OPTIMIZAREA THUMBNAİL-URILOR DIN EXPLORER**  
File Manager-ul din Windows XP permite afișarea imaginilor sub forma thumbnail-urilor, însă nu oferă nici o opțiune în acest sens, cu excepția posibilității salvării într-o bază de date a acestora. Soluția care ridică aceste piedici vine tot din partea celor de la Microsoft prin intermediul pachetului de utilitare Microsoft PowerToys for Windows XP, ce poate fi descărcat de la adresa <http://www.microsoft.com/windowsxp/downloads/powertoys/xppowertoys.msp>. În acest pachet se regăsește și aplicația Tweak UI, care permite modificarea a numeroase aspecte la nivel de interfață și nu numai. Secțiunea Explorer este cea care include, printre altele, opțiunile legate de thumbnails. Aici utilizatorul poate modifica după bunul plac dimensiunea și calitatea la care vor fi afișate acestea. În mod implicit, thumbnail-urile din Windows Explorer sunt afișate la o dimensiune de 96 pixeli și la o calitate de 80%. În scopul modificării acestor parametri trebuie avut în vedere faptul că timpul de încărcare a thumbnail-urilor este direct proporțional cu dimensiunea și calitatea acestora.

### FLUXURI PENTRU SITE-URI FĂRĂ RSS

Cei care folosesc în mod curent tehnologia RSS s-au lovit de-a lungul timpului de site-uri interesante, care ar fi trebuit să includă fluxuri RSS, dar nu dispun de această facilități. Din

fericire, există o soluție și pentru această situație. Este vorba de site-ul [www.feedyes.com](http://www.feedyes.com), care este capabil să creeze și să furnizeze fluxuri pentru astfel de pagini Web, ce își actualizează conținutul în mod frecvent, dar nu dispun de fluxuri RSS. Operațiunea propriu-zisă este extrem de simplă. În formularul pus la dispoziție de FeedYes trebuie introdusă, într-o primă fază, adresa site-ului dorit. În urma verificării conținutului și a link-urilor de pe site-ul cu pricina, utilizatorului îi sunt prezentate forma și conținutul viitorului flux. Dacă se consideră că nu au fost incluse toate link-urile în cadrul fluxului, se poate stabili lungimea minimă (numărul de caractere) a link-urilor care vor fi incluse în

cadrul fluxului. Odată stabilite forma și conținutul fluxului, acesta poate fi adăugat în cadrul clientului RSS folosit.

### REZOLVAREA PROBLEMELOR DE COMPATIBILITATE A EXTENSIILOR PENTRU FIREFOX

Oricât de mult ne-ar plăcea unora browser-urilor de la Mozilla, trebuie să recunoaștem că acesta are și puncte slabe. Unul dintre acestea constă în incompatibilitatea extensiilor cu versiunile noi de Firefox. La fiecare versiune nouă majoră (1.0, 1.5, 2.0 etc.), o mare parte din extensiile versiunii precedente sunt dezactivate din motive de incompatibilitate. Practic, utilizatorul trebuie să se descurce fără extensiile pe care le folosea în mod curent, până la actualizarea acestora de către autorii lor. Cei care vor să evite acest lucru pot modifica extensiile cu pricina, făcându-le astfel compatibile înainte să fie actualizate de către autorii lor.

Operațiunea în sine nu ridică nici un fel de dificultate, putând fi realizată și de către cei cu mai puțină experiență.

Primul pas constă în descărcarea extensiei cu pricina de pe site-ul celor de la Mozilla sau de pe site-ul producătorului. A nu se confunda cu instalarea normală a unei extensii! Aceasta trebuie salvată pe calculator, printr-un click dreapta pe link și Save As. Fișierul salvat nu este altceva decât o arhivă cu extensia (extensie de





fișier) .xpi, care conține la rândul ei alte fișiere. Cum fișierul care trebuie modificat pentru evitarea incompatibilității este chiar în cadrul celui salvat, extensia acestuia se modifică astfel încât să pară o arhivă normală. În loc de .xpi se va redenumi în .zip, .rar sau alt format comprimat. Următorul pas este extragerea din cadrul arhivei (cu ajutorul programului de arhivare asociat WinZip, WinRAR) a fișierului install.rdf. Acesta conține, printre altele, versiunile de Firefox cu care este compatibilă extensia respectivă. Urmează deschiderea fișierului extras cu orice editor de text (Notepad este suficient) și căutare tag-ului <em:maxVersion> ce indică cea mai nouă versiune de Firefox cu care este compatibilă extensia. Dacă în dreptul tag-ului este trecut 1.5, înseamnă că aceasta este cea mai recentă versiune de Firefox cu care este compatibilă. În cazul în care, spre exemplu, se urmărește compatibilizarea cu recent lansata versiune 2.0 Alpha, se va înlocui 1.5 cu 2.0. Fișierul modificat se va salva și se va introduce la loc în cadrul arhivei, iar extensia se va modifica din nou în .xpi. Pentru instalarea recent modificatei extensii mai sunt necesare doar instalarea în Firefox (prin Drag&Drop în fereastra de extensii) și restartarea acestuia.

Teoretic, este posibil ca unele extensii să creeze anumite probleme de stabilitate în cazul în care au fost modificate în vederea obținerii compatibilității cu cea mai recentă versiune. Practic însă, deși am realizat acest lucru de

nenumărate ori, nu am întâmpinat nici o problemă de acest gen.

#### LOGARE AUTOMATĂ ÎN WINDOWS XP

Tastarea numelui și a parolei se poate dovedi un impediment pentru utilizatorii grăbiți care vor ca sistemul de operare să pornească rapid, fără a fi nevoiți se îndeplinească această formalitate. În afară de cazul în care utilizatorul și-a configurat singur contul astfel încât să fie necesară introducerea unei parole, același lucru intervine și în situația actualizării automate a sistemului de operare din cauza instalării aplicației .NET Framework. Există două metode pentru evitarea acestui aspect. Prima dintre acestea, valabilă doar pentru Windows XP Professional, presupune deschiderea ferestrei ce permite configurarea modului în care se realizează logarea utilizatorilor prin tastarea în cadrul meniului Run a comenzii CONTROL USERPASSWORDS2. În cadrul ferestrei care se va deschide în urma acestei comenzi trebuie debifată opțiunea Users must enter a user name and password to use this computer.

Cea de-a doua metodă implică folosirea utilitarului Tweak UI din suita de programe Microsoft PowerToys. În cadrul secțiunii Logon, există subsecțiunea Autologon, cea care permite logarea automată a utilizatorilor. Aici sunt necesare bifarea opțiunii Logon automatically at system startup și introducerea numelui de

utilizator și, dacă este necesar, parola corespunzătoare.

#### CONVERSIA SISTEMULUI DE FIȘIERE

Mulți utilizatori încă folosesc FAT32, un sistem de fișiere depășit, la ora actuală, din foarte multe puncte de vedere. Mai noul NTFS s-a dovedit, încă de la lansare, mult mai fiabil. Pe lângă riscul mult redus de apariție a erorilor, securitatea ridicată și alte avantaje importante, o caracteristică esențială a sistemului NTFS este dimensiunea teoretic nelimitată (mai bine spus, limitată doar de dimensiunea partiției respective) a fișierelor ce pot fi stocate pe acesta. În cazul lui FAT32 limita fișierelor indică cifra de 4GB. În ziua de azi, când numeroase jocuri depășesc deja 4GB, FAT32 se dovedește cu adevărat un sistem de fișiere depășit. Și cum cei de la Microsoft ne vor mai lăsa să așteptăm ceva timp până la apariția lui WinFS, cea mai bună soluție este conversia de la FAT32 la NTFS. Deși pentru unii utilizatori această operațiune poate părea complicată, în realitate este vorba de o simplă comandă tastată în Command Prompt. Pentru accesarea bătrânei linii de comandă este suficientă tastarea cmd în cadrul meniului Run. Comanda care trebuie tastată în Command Prompt este CONVERT driveletter: /FS:NTFS, unde driveletter este litera atribuită partiției cu pricina. De exemplu, pentru conversia sistemului de fișiere al partiției cu litera D comanda va fi CONVERT D: /FS:NTFS.

Liviu Mihai

## Publicarea online a fotografiilor realizate cu telefonul mobil

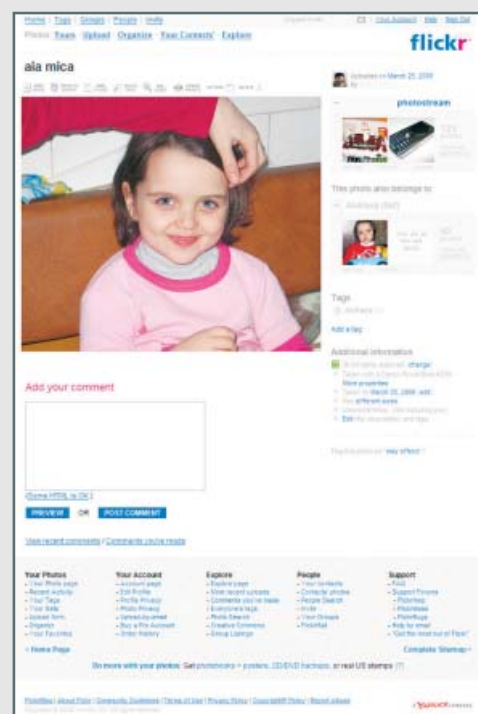
Deși unii o consideră un moft, camera foto este nelipsită de pe telefoanele mobile din ziua de azi. Deja aceste camere ating performanțe din ce în ce mai bune, ajungându-se la rezoluții și calitate asemănătoare, în unele cazuri, cu cele ale camerelor foto digitale compacte. Pe de altă parte, Photo Sharing este un alt concept la modă, fie că reprezintă un hobby sau o afacere. Din ce în ce mai mulți utilizatori aleg să publice fotografiile realizate cu propria cameră foto pe diverse site-uri de Photo Sharing. Cel mai reprezentativ exemplu în acest sens este Flickr. Site-ul achiziționat cu ceva timp în urmă de Yahoo! beneficiază de cea mai mare comunitate de Photo Sharing.

Între cele două subiecte amintite, camera telefonului mobil și Photo Sharing, există o legătură care poartă numele de Shozu. Este vorba de un site și o aplicație pentru telefonul mobil care facilitează publicarea online, direct de pe telefon, a fotografiilor realizate cu camera acestuia. Sunt obligatorii, bineînțeles, activarea și configurarea unei conexiuni la Internet prin GPRS sau 3G și este, de asemenea, cerută existența unui Acces Point al operatorului de telefonie mobilă respectiv. Primul pas, așa cum era de așteptat, este înregistrarea ca utilizator pe www.shozu.com. Urmează descărcarea aplicației propriu-zise, scop în care este necesară specificarea țării, a numărului și modelului de telefon.

Trebuie spus că aplicația este disponibilă atât pentru telefoane inteligente, precum cele din seria SPV sau Motorola MPx220, cât și pentru telefoane mobile obișnuite, sub forma unei aplicații JAVA. Odată configurat profilul, urmează descărcarea aplicației direct de pe telefon. La prima accesare a acesteia se realizează, în mod automat, și activarea, operațiune necesară pentru funcționarea serviciului. Și, în final, ultimul pas este alegerea site-ului pe care se va face publicarea fotografiilor. Dacă luăm Flickr ca exemplu, în afară de alegerea acestuia din lista pusă la dispoziție de Shozu, este necesară și configurarea profilului personal din cadrul site-ului Flickr astfel încât acesta să accepte

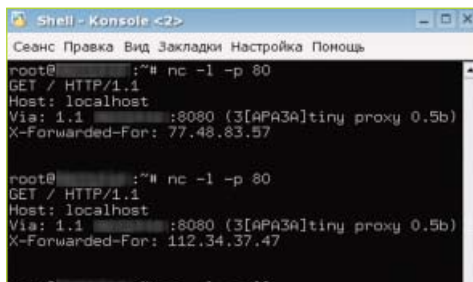
fotografiile primite prin intermediul aplicației Shozu.

Astfel, cu ajutorul aplicației Shozu vor putea fi publicate online fotografiile, dar și videoclipurile realizate cu camera telefonului mobil.



Utilitar rețea

### 3proxy 0.5.2



Dintre modalitățile multiple de partajare a unei conexiuni la Internet, cea care se face prin intermediul unui server de tip proxy asigură cea mai mare securitate a rețelei interne, garantând în același timp și o filtrare rapidă și simplă a traficului.

**SIMPLITATEA EXTREMĂ**

Aplicația este una deosebit de simplă, atât de utilizat, cât și de implementat. 3proxy poate rula atât ca aplicație, în fereastra deschisă putând afișa conexiunile curente, cât și ca serviciu NT, modalitate în care rulează discret și tăcut. Consumul de resurse în timpul funcționării este infim, oferind totodată o viteză și o stabilitate excelentă. Documentația nu este foarte bogată, dar oferă exact ceea ce este necesar pentru configurarea lui, indiferent de platforma pe care va rula: Windows 98/NT/2000/2003/XP, FreeBSD/i386, NetBSD/i386, OpenBSD/i386, Linux/i386, Linux/PPC, Linux/Alpha.

**CONFIGURAREA, LA ÎNDEMÂNĂ ORICUI**

Configurarea se face prin intermediul unui simplu fișier-text în care sunt definite serviciile ce urmează să fie rulate, porturile și adresele de IP utilizate, cât și eventualele măsuri de protecție a utilizării lui, indiferent dacă e vorba de acces pe baza unei parole, criptate sau nu, ori o limitare pe anumite clase de adrese IP. Acest server oferă suport pentru protocoalele Socks 4 și 5, HTTP și HTTP proxy, FTP proxy și POP3 proxy. Suplimentar, acesta poate fi folosit ca server de tip DNS cache, memorând până la 65.000 de adrese, și ca translator de porturi, oferind transmiterea directă a pachetelor, atât TCP, cât și UDP, în ambele sensuri, eventual cu o schimbare transparentă de port.

Contact

Producător **Vladimir Dubrovin și 3APA3A**  
Web **www.security.nnov.ru/soft/3proxy**

Detalii

Versiune **0.5.2**  
Sistem **Windows 95/98/2000/XP/, Linux, BSD**  
Program-gazdă **-**  
Tip de licență **Freeware**

Evaluare generală

- + funcționalitate completă
- + suport securitate
- + suport port forward
- + utilizare facilă

Verdict



Utilitar

### Drivelmage XML 1.16



Drivelmage XML este un utilitar excelent pentru operațiunile de back-up complet al partițiilor de date, integrându-se perfect cu mediul Windows, atât prin utilizarea serviciului Volume Shadow Copy, necesar pentru discurile care sunt folosite în timpul creării copieii, cât și cu Task Scheduler, pentru realizarea lor la intervale definite de timp.

**MIC ȘI COMPACT**

Interfața aplicației este una simplă și eficientă, oferind direct cinci butoane care conduc către operațiunile de back-up, restaurare, copiere a unui disc pe un altul în mod direct și un browser pentru imaginile salvate în prealabil, precum și unul care conduce către un ecran de întâmpinare, care descrie activitățile posibile cu acest program. Utilizatorul nu este plictisit cu detalii inutile sau menite să încurce, făcând din utilizarea acestui program o plăcere.

**FUNCȚIONALITATE DE TOP**

Realizarea unei copii de siguranță se face prin intermediul unui Wizard cu trei pași. Se alege partiția dorită pentru salvare, se selectează opțiunile dorite, acestea oferind copierea ei ca ansamblu de date sau ca imagine brută RAW, caz în care se obține o copie 1:1, și modalitatea de blocare a discului în curs de salvare și locul unde aceste date vor fi salvate. Operațiunea este rapidă, un disc cu 6GB de date fiind salvat în mai puțin de 10 minute; restaurarea se face într-un interval de timp similar, pentru cazul partițiilor de sistem fiind necesară crearea unui LiveCD cu sistemul de operare prin intermediul utilitatului BartPE. Singurele puncte negative sunt lipsa unui modul de partiționare și cea a unui utilitar care să realizeze restaurarea unei partiții fără a necesita prezența unui sistem de operare.

Contact

Producător **Runtime Software**  
Web **www.runtime.org**

Detalii

Versiune **1.16**  
Sistem **Windows XP/2003**  
Program-gazdă **-**  
Tip de licență **Freeware**

Evaluare generală

- + rapiditate
- + simplitate în utilizare
- + lipsă suport boot
- + lipsă utilitar partiționare

Verdict



Extensie browser

### Foxie 1.1.0



Bazat pe cunoscutul PeerGuardian, o aplicație open source, Foxie este practic un server proxy și un firewall care le readuc utilizatorilor browser-ului Internet Explorer securitatea și siguranța pierdute împreună cu o suită de alte facilități și îmbunătățiri.

**NAVIGARE CU TABURI**

Prima facilitate care se observă este introducerea navigării cu taburi. Atât de utilizată și de cerută de utilizatorii de Internet Explorer, aceasta a fost introdusă de diverse add-on-uri, mai mult sau mai puțin eficient. Ceea ce oferă Foxie este simplu și funcțional. Suplimentar, la fel ca în Firefox, sunt oferite un câmp cu care se pot efectua căutări rapide pe Internet, motorul implicit fiind Ask Jeeves, precum și posibilitatea de a restrânge câmpul căutărilor doar la imagini sau știri.

**PACHETUL DE FACILITĂȚI**

Foxie oferă o multitudine de alte facilități, unele dintre ele excelente. Aplicația poate fi controlată direct din browser, pagina "about:foxie" deschizând modulul de configurare. Se remarcă prezența unei facilități menite să blocheze reclamele din paginile Web și una similară destinată animațiilor Flash. Acestea nu pot fi extinse cu cuvinte-cheie sau pagini anume, dar funcționează excelent oricum. Foxie oferă un modul similar celui Google, care permite căutarea pe calculatorul utilizatorului a diverselor fișiere, denumirea serviciului fiind identică - Desktop Search. Suplimentar, Foxie mai oferă un modul antispyware (care verifică setările browser-ului) și un modul de protecție a intimității utilizatorului, dar și facilități precum generarea unui link aleatoriu (destinat clipelor de plictiseală) sau gruparea favoritelor în funcție de conținut.

Contact

Producător **Foxie**  
Web **www.getfoxie.com**

Detalii

Versiune **1.1.0**  
Sistem **Windows 2000/XP/2003**  
Program-gazdă **Internet Explorer**  
Tip de licență **Freeware**

Evaluare generală

- + facilități
- + consum redus de resurse
- + securitate avansată
- lipsa câtorva opțiuni avansate

Verdict



Multimedia

## GXTranscoder 2



GXTranscoder este o aplicație menită să combată puțin haosul din domeniul multimedia, oferind posibilitatea de conversie a fișierelor audio. Programul oferă suport nativ pentru o multitudine de formate, precum MP1, MP3, MP2, PCM stereo, până la 7.1, G.721, G.723, G.726, G.729, ADPCM, GSM, VOX, DSP, VQF și RAW. Suplimentar, prin intermediul unor plug-in-uri, se pot utiliza și fișiere Musepack, AAC, OGG Vorbis, FLAC și Monkey Audio. Deși funcția lui de bază este cea de conversie a formatelor audio, acesta oferă și suport pentru transformarea fișierelor video.

### INTERFAȚĂ INDESCIFRABILĂ

GXTranscoder oferă o interfață modernă, bazată pe taburi, care permite accesul la aproape toate funcțiile direct din fereastra principală. Din nefericire însă, aceasta duce la aglomerarea ei într-un mod menit să nedumerească un utilizator începător pus în fața a nu mai puțin de 89 de butoane. Cu toată complexitatea ei, această interfață are și lipsuri acute, alegerea formatului de salvare neputându-se face direct din meniul aferent, ci doar după o trecere prin panoul de opțiuni.

### FACILITĂȚI MULTIPLE

În afară de modulul principal de transformare a formatelor audio, GXTranscoder 2 aduce și o serie de module adiționale menite să îmbogățească oferta de facilități: există un modul pentru extragerea pieselor audio de pe un CD, care din păcate creează probleme, există un player pentru redarea fișierelor audio și video, un editor de tag-uri pentru fișierele MP3, APE, OGG, FLAC și WMA, un editor pentru fișierele de tip .cue, precum și un radio capabil să recepționeze posturile care emit pe Internet.

#### Contact

Producător Uwe Bruckner  
Web [www.germanixsoft.de/](http://www.germanixsoft.de/)

#### Detalii

Versiune	2.24c
Sistem	Windows 98/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

#### Evaluare generală

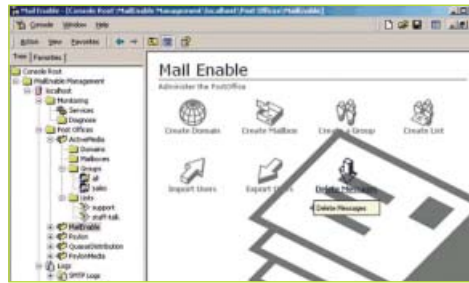
+ facilități extinse  
+ formate numeroase suportate  
- interfață greoaie  
- instabilitate

#### Verdict



Server e-mail

## MailEnable Standard 1.9.2



Deși un server de e-mail nu face parte din aplicațiile uzuale ale unui utilizator obișnuit, un astfel de program simplu poate asigura în cadrul unei companii de mici dimensiuni o soluție excelentă, ținând cont de gratuitatea și de fiabilitatea soluției. MailEnable Standard este mezinul familiei de produse MailEnable, soluțiile comerciale oferind mult mai multe facilități.

### SERVER DE E-MAIL LA MINUT

Instalarea produsului nu necesită foarte multe cunoștințe în domeniu, orice utilizator putând efectua această operațiune în câteva minute. După instalare și stabilirea domeniului, a contului de administrator și a altor detalii, se poate trece deja la crearea căsuțelor poștale. Pentru acestea, versiunea gratuită nu oferă decât posibilitatea utilizării protocolului POP3. Lipsa procoalelor Web sau IMAP este contrabalansată de implementarea unor sisteme de combatere a spamului de tipul Reverse DNS sau verificare PTR, precum și de posibilitatea integrării acestui server într-un domeniu NT sau Active Directory.

### ADMINISTRARE FACILĂ

MailEnable Standard oferă o interfață de control care se bazează pe consola MMC din Windows NT. Din aceasta se pot controla toate aspectele legate de administrare și supraveghere. Securitatea serverului este asigurată de autentificarea din domeniu, cât și de cea proprie de tip APOP sau POP Before SMTP. O facilitate interesantă este implementarea unei liste de discuții, utilizarea ei fiind foarte simplă și eficientă. Serverul poate gestiona mai multe domenii, oferind și o facilitate denumită de producători Smart Hosting și care permite redirectionarea și procesarea mesajelor destinate unui alt server.

#### Contact

Producător MailEnable  
Web [www.mailenable.com](http://www.mailenable.com)

#### Detalii

Versiune	1.92
Sistem	Windows NT/2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

#### Evaluare generală

+ facilități multiple  
+ administrare simplă  
+ securitate bună  
+ facilități antispam

#### Verdict



Utilitar rețea

## wIPfw 0.2.7



wIPfw este rodul portării pe platforma Windows a celebrei aplicații de protecție IPFW, care rulează pe platformele BSD și care poate fi regăsită, sub o formă ușor modificată, în sistemul de operare MacOS X. Această aplicație este, în ciuda simplității aparente, un firewall puternic și configurabil în cele mai mici detalii.

### MIC ȘI PUTERNIC

wIPfw vine din lumea utilizatorilor de BSD, deci, în contradicție cu aplicațiile similare existente pentru Windows, acesta nu oferă o interfață aglomerată și plină de opțiuni adiacente, fiind un firewall pur. Aceasta înseamnă și că filtrarea efectuată nu se va face la nivel de aplicație, așa cum sunt obișnuți mulți utilizatori, ci la nivel de adrese IP, porturi și tipuri de trafic. Instalarea este banală și se face prin simpla copiere a fișierelor și rularea unui executabil .bat care se ocupă de instalarea lui ca serviciu NT. Începând din acel moment aplicația este activă și monitorizează traficul Internet cu un consum de resurse insesizabil chiar și în condiții de trafic intens generat de o rețea de mari dimensiuni, aplicația fiind pe deplin compatibilă atât cu un sistem singular, cât și cu un server.

### COȘMARUL CONFIGURĂRII

Din păcate, pentru utilizatorul mediu utilizarea acestui produs nu va fi deloc ușoară pentru început, cei care nu dispun de răbdare trebuind să aleagă alt produs. Această utilizare necesită cunoștințe cel puțin medii de rețelistică, scrierea regulilor în fișierul de configurare nefiind o sarcină simplă și nici fișierele ajutătoare nefiind de mare ajutor. Util se va dovedi însă forumul aferent paginii aplicației, aici găsindu-se indicații și configurații gata scrise care necesită doar ușoare adaptări.

#### Contact

Producător WIPFW project  
Web <http://wipfw.sourceforge.net>

#### Detalii

Versiune	0.2.7
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

#### Evaluare generală

+ fiabilitate  
+ consum redus de resurse  
+ securitate avansată  
- documentație dificilă

#### Verdict



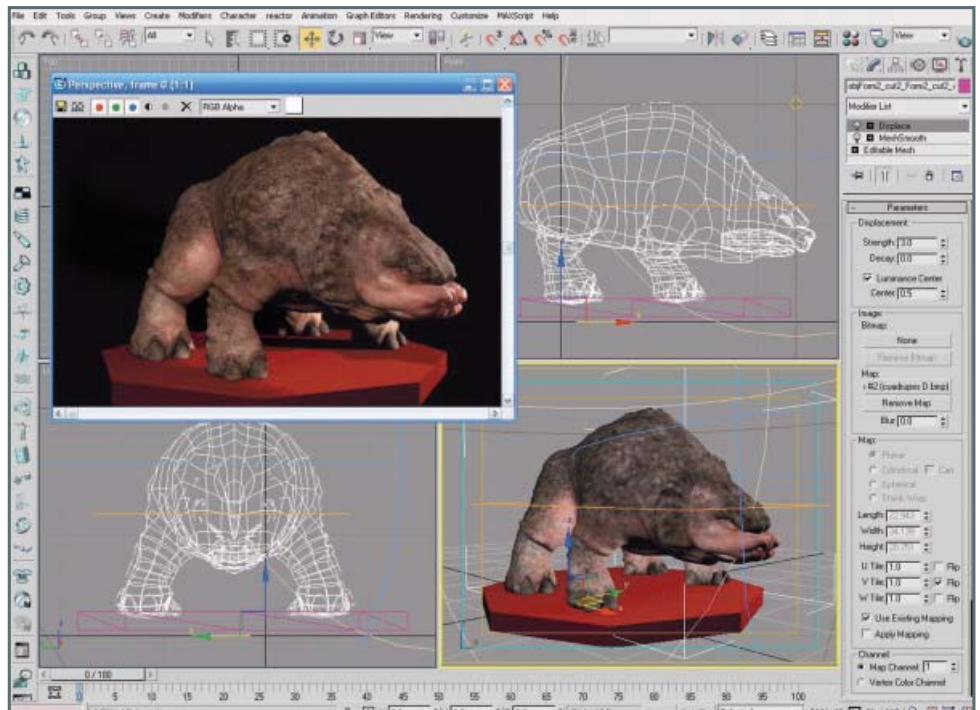
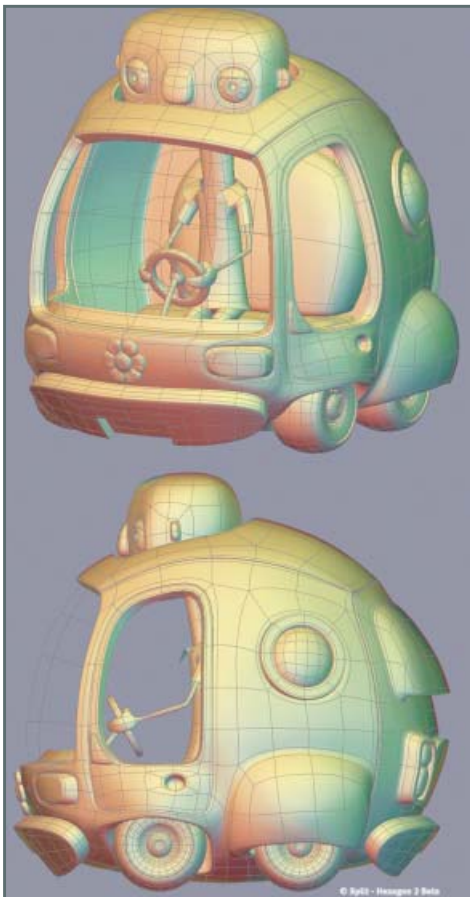
# Hexagon 2

O adaptare rapidă la noile trenduri în modelarea 3D

NICI NU AU TRECUT TREI LUNI DE LA LANSAREA primului Hexagon, un program de modelare stand-alone de la Eovia, compania care a preluat Carrara de la Metacreations când aceștia au părăsit piața programelor de grafică printr-un soi de faliment/lichidare, și iată că ne aflăm față în față cu o nouă versiune, deocamdată în beta. Hexagon dovedea că francezii au aruncat o privire de ansamblu asupra segmentului de piață în care se încadrau, au luat aminte la toate opțiunile notabile de la concurență, apoi s-au pus pe lucru, dornici să demonstreze că și ei pot face ceva asemănător.

Rezultatul nu a fost nimic impresionant sau inovator, însă era o alternativă interesantă pentru programe gen Silo sau Modo, doar că avea o interfață mai apropiată de cea din Poser decât cea din 3dstudio max (cu accentul pus mai mult pe eye candy decât pe ergonomie, în speță). Cu Hexagon 2 istoria se repetă. Dacă Silo și Modo au anunțat instrumente de modelare freehand și aplicare de microdisplacement, precum și metode performante de unwrapping și texture painting, cei de la Eovia sar din tufiș entuziaști, fluturând stindarde și strigând: "Și noi, și noi!".

Cei care nu știu la ce se referă opțiunile de mai sus poate își vor aduce aminte de un program



interesant pe care l-am prezentat în mai multe versiuni de-a lungul timpului, pe numele lui Zbrush, care făcea încă de acum doi ani ce se laudă acum Silo, Modo și Hexagon că pot: modelare freehand, similară modelării cu lut, în care utilizatorul împinge sau trage de meșă, deformând-o prin umflături și depresii. Peste forma de bază modelată se puteau adăuga detalii fine cu microdisplacement, care este o tehnologie asemănătoare bumpmapping-ului, cu diferența că "relieful" virtual este chiar geometrie, nu o textură ca în cazul bump-ului. Acest set de detalii putea fi exportat ca normal map sau bump map pentru a fi folosit în altă aplicație pentru a genera o meșă cu aspect asemănător, dar cu mai puține poligoane "sub capotă".

Marele dezavantaj al Zbrush era că, în momentul în care editați un model și începeți să pictați detalii pe el, acesta "îngheț" și nu mai putea fi mișcat în scenă decât prin artificii destul de complicate. De asta programul nici nu a prins în afara unei mici comunități de artiști dispuși să îi suporte bizareriile. Un utilizator obișnuit cu libertatea de mișcare din 3dsmax, de exemplu, se simțea limitat de workflow-ul din Zbrush, chiar dacă respectivul program îi deschidea noi posibilități din alte puncte de vedere (modelarea de detalii și texturarea precisă).

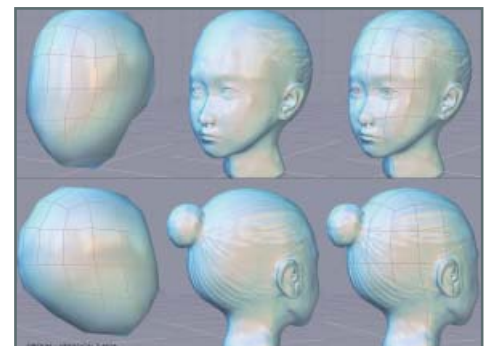
Timpul a trecut, tehnologia a evoluat și iată că acum, doi ani mai târziu, mai toate programele de modelare includ oferta Zbrush, cu o diferență foarte importantă. Modelul rămâne editabil, iar compunerea scenei este mult simplificată. În plus, se lucrează cu tool-uri poate

mai puțin artistice, dar mai intuitive datorită familiarității. Zbrush era prea straniu ca să ajungă "mainstream" vreodată.

Nu vă faceți iluzii că aceste aspecte sunt originale oricum, concurenți gen Modo sau Silo le-au promis dinaintea celor de la Eovia, cu Hexagon. Diferența este că nu am avut încă ocazia să testez o versiune funcțională a respectivelor programe.

Similar cu Modo și Silo, Hexagon 2 oferă și UV-Unfold, o metodă eficientă de generare a unei "hărți" plane a poligoanelor din meșă care să poată fi utilizată pentru crearea unei texturi. Și acest aspect face parte din noul trend la care aderează toate programele de modelare și este foarte binevenit. Dar tot în 3d studio l-am văzut implementat cel mai bine până acum, în Silo și Modo l-am văzut doar în filme de prezentare, deci nu am încă o impresie solidă.

Spre deosebire de Silo, dar la fel cu viitorul Modo 2.0, Hexagon oferă texture painting, un set de instrumente care vă permit să pictați direct



pe modelul din scenă, folosind texturi procedurale, transparentă și toate cele. Acest aspect era disponibil mai de mult, prin programe gen Bodypaint sau Deep Paint, dar facilitățile oferite de integrarea direct în modelator nu trebuie subestimate.

Sigur, faptul că nu puteți randa modelele la calitate maximă direct în Hexagon 2 poate fi considerat un minus, mai că prețul acestuia este peste standardul economic impus de Silo. Dar noua versiune oferă opțiuni de preview avansate gen ambient occlusion sau real time shadows, care ridică enorm nivelul de calitate al preview-ului, apropiindu-l de o randare în Vray sau Brazil, dar păstrând posibilitatea de a vizualiza modelul din mai multe unghiuri fără a-l randa din nou.

În mod lăudabil, acest lucru nu necesită un calculator ultraperformant sau o fermă de randare, dar totuși nu vă așteptați să mișcați

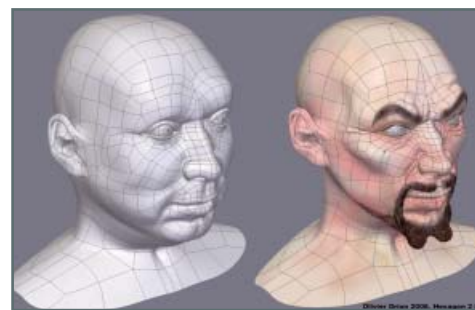


fluid un model de un milion de poligoane pe un calculator pe care nu l-ați mai upgradat de acum doi ani de zile.

Noile performanțe ale lui Hexagon 2 pun în valoare faptul că acum puteți edita structura modelului la orice level of detail, chiar și după ce ați adăugat detalii cu microdisplacement. Modificările la niveluri mai de jos ale structurii se vor propaga către nivelurile superioare, încă un aspect pe care mai toate programele de modelare actuale l-au preluat din Zbrush, căruia ar trebui să-i mulțumim că a împins înainte, direct sau indirect, industria softurilor 3D, în segmentul de modelare cel puțin.

Cu toate că am fost plăcut impresionat de softul francezilor, îmi vine greu să-l recomand. Costă mai mult decât Silo, pe care, chiar dacă 3D este doar un hobby pentru mine, aș fi dispus să-l achiziționez, pentru că oferă un raport calitate preț imbatabil. Cu aproape aceleași caracteristici (și nu este greu de presupus că și Silo va implementa texture painting în final) Hexagon costă cu 200 de dolari mai mult. Încă nelansatul Modo 201 pare mai performant decât amândouă și are cea mai eficientă interfață pe care am văzut-o până acum (experiența în UI design pentru Apple a producătorilor își spune cuvântul). Pe de altă parte costă aproape 800\$, ceea ce este enorm.

Hexagon 2 este undeva la mijloc, dar nu mă pot convinge să îl apreciez, deși nu am nici un motiv evident de a-mi displăcea. Poate și pentru că până acum, din cauze necunoscute,



nici un soft francezesc nu a reușit să mă "prindă".

Trageți ce concluzii doriți, personal eu aștept în continuare Silo 2.0 sau Modo 201.

Adrian Dorobăț

Contact	
Producător	Eovia
Web	www.eovia.com
Detalii	
Versiune	5.0
Sistem	Pentium 1 Ghz, 256 Mb RAM, Video 64 MB DirectX9
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware 299\$
Evaluare generală	
+ modelare freehand și microdisplacement	
+ unfold facil și intuitiv	
+ texture painting	
+ interfață eyecandy (dar diferită de "standardele" de uzabilitate)	
- mai scump decât concurența	
- necesită în continuare un program separat pentru randări complexe	
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 mai un eseu de maxim 3000 de caractere cu tema **Ce trebuie să știe un utilizator de calculator înainte de a intra pe Internet?** 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\*:



BitDefender 9 Internet Security



BitDefender 9 Professional Plus



BitDefender 9 Standard

\* licențe valabile 1 an



## CÂȘTIGĂTORII CONCURSULUI DIN XTREMPCC 75 SUNT:

- Alexandru Toth, BitDefender 9 Internet Security
- Viorel Chiriac, BitDefender 9 Professional Plus
- Attila Simon, BitDefender 9 Standard



# ARTA ILUSTRĂȚIILOR

Ovidiu Stanciu este unul dintre cei mai apreciați ilustratori de la noi din țară la ora actuală. Din portofoliul său fac parte colaborări cu diverse posturi TV și cunoscute publicații românești.

**XPC:** Care este povestea dumneavoastră în ceea ce privește grafica digitală? Cât de lung/difil este drumul până la dobândirea unei reputații precum cea de care vă bucurați în prezent?

**O.S.:** Nu există o "poveste" în acest sens. La început am fost și eu la fel de reticent ca majoritatea artiștilor. Am considerat calculatorul ca pe un surrogat, un fals înlocuitor al creionului sau al acrilicelor. Ar putea fi mai degrabă o ironie: în facultate mi-a fost foarte greu să accept "calculatoarele" ca pe un curs util (chiar mi-am întrerupt studiile la un moment dat din această cauză).

**XPC:** Ce programe folosiți pentru realizarea lucrărilor? Ce programe le-ați recomanda tinerilor graficieni aflați la început de drum?

**O.S.:** Cel mai mult (95%) folosesc Adobe Photoshop. În rest Adobe Illustrator și de două sau trei ori am folosit un Painter Classic (primit în pachetul tabletei grafice). Tinerilor graficieni le recomand mai degrabă să folosească o tabletă grafică în loc de mouse. Programele au fiecare rolul lor (Photoshop și Painter pentru "artisticării", programe vectoriale pentru logouri sau Web ș.a.m.d.).

**XPC:** Ce sfaturi le-ați da tinerilor graficieni/ilustratori?

**O.S.:** Cel mai bun sfat e să nu dea vina pe calculator; să își

formeze măiestria prin metodele tradiționale (mult exercițiu practic; mult studiu - desen/culoare și observație/analiză). Calculatorul nu va face niciodată mai mult decât știi să-i ceri; el e cea mai bună pensulă, cel mai bun creion, dar nu e "creionul fermecat".

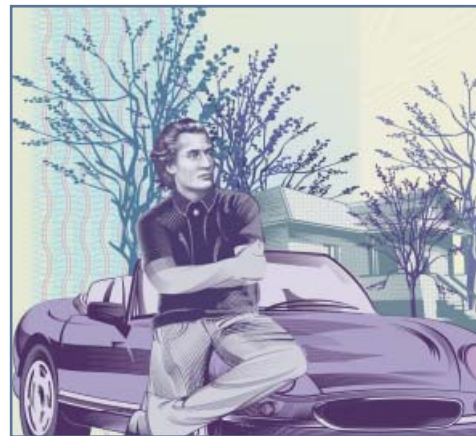
**XPC:** Ce categorii de ilustrații preferați să realizați (portrete, obiecte, caricaturi etc.) și de ce?

**O.S.:** Nu am o listă de preferințe. Îmi place să realizez orice, îmi place ca ceea ce fac să fie cât mai bine făcut, indiferent de tematică. Am totuși o slăbiciune vizavi de caricaturi și de ilustrațiile realiste, asta datorită meticulozității pe care o necesită.

**XPC:** Din punctul de vedere al profesiei, ce cale considerați că este mai bună (eventual mai profitabilă) pentru un grafician: angajat la o firmă de profil sau pe cont propriu?

**O.S.:** Ambele variante au și avantaje, și dezavantaje. Ca angajat ai un venit constant asigurat, prezența zi de zi într-un colectiv de profesioniști îți dezvoltă creativitatea. Ai ocazia unei specializări mult mai intensive și mai de nișă.

Pe cont propriu ai mai multă libertate, altfel spus, cum îți așterni așa dormi, iar veniturile sunt fluctuante și plățile se fac cu întârziere. Important este, în ambele situații, să te aștepti oricând la orice, să respecti calitatea muncii și dead line-ul.



**XPC:** Ce are întâietate: pasiunea sau profitul? Pot fi separate cele două aspecte?

**O.S.:** Dacă mi-ar plăcea să fac portrete și aș fi plătit pentru mașini, aș ajunge să-mi placă mașinile. Nu cred că pot și nici nu cred că trebuie să fie separate cele două criterii. Trebuie să faci ceea ce-ți place și să-ți placă ceea ce faci în egală măsură. Pasul următor este să urmărești să câștigi cât mai mult din asta.

**XPC:** Sunteți pasionat de calculatoare în general sau folosiți doar programele de grafică? Aveți alte aplicații, domenii de interes în ceea ce privește calculatoarele?

**O.S.:** Spun despre mine că "la calculator folosesc două mâini stângi". Nu sunt prea receptiv la alte aplicații, mizez pe faptul că pentru altele sunt alții și, la nevoie, putem colabora.



WWW.XPC.RO

FII CONECTAT

FII INFORMAT

FII CONECTAT

FII INFORMAT

- ȘTIRI
- HARDWARE
- SOFTWARE
- JOCURI
- GALERII
- DOWNLOAD
- FORUM
- CONCURS ONLINE

SITE-UL  **XtremPC**

-DOWNLOAD

-FORUM

SITE-UL  **XtremPC**

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.

# Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale



Cristian Alexandru Geambașu  
alex\_geambasu@yahoo.com

„Am observat că nu v-au plăcut imaginile trimise de mine luna trecută (shtitzzi..., mașinuța aceea galbenă cu dungi negre numită generic «die Wespe»). Oricum, mașina s-a dovedit a fi un work in progress, date fiind imaginile pe care vi le anexasem în continuare, imagini care sper eu că vă vor atrage câtuși de puțin atenția. Cum am spus și data trecută, mașina a fost modelată în 3dsmax7 în aproximativ 35h fără blueprint-uri (am folosit doar niște referințe pentru modelarea cauciucurilor și spoilerului). În principal am folosit polymodeling, ceva spline și foarte puțin boolean. În plus față de data trecută am folosit niște decaluri noi la texturare și materiale raytrace pentru vopsea și geamuri. Iluminarea este reprezentată de o sursă skylight, însoțită de o imagine HDR. Randarea s-a făcut în Mental Ray (Lanczos, 1-16), final gather cu 1500 sample-uri. Scena are acum aproximativ 1.4 mil. de poligoane, iar randarea s-a făcut în Mental Ray între 15 și 25 de min. + timpul de final gather pentru fiecare imagine pe un Athlon XP1800+, 1.5Gb RAM, Gf 6600GT.”

Imaginile trimise de tine luna trecută nu au apărut în revistă nu pentru că nu ne-ar fi plăcut, ci pentru că nu au ajuns la noi. Tot răul spre bine însă, pentru că, după cum spui și tu, ai mai avut timp să refinizezi creația. Și în mod clar ne-a atras atenția, pentru că imaginile sunt excelente. Poate shader-ul folosit pentru vopseaua mașinii este puțin cam prea reflectiv pentru a părea complet veridic, dar în rest nu prea ar fi nimic de comentat.

Așteptăm și alte creații la același nivel calitativ.



Tudoran Liviu Cosmin  
lit3d\_2004@yahoo.com

„«Hitler's Assassin» a fost creat în cinci zile, fiind prima mea încercare în modelarea organică, iar «Office» în 10h, timp de randare: 4 ore și 42 min. Ambele lucrări au fost realizate în 3dsmax7 și randate cu vRay 1.49. Mulțumesc!”

Trebuie să recunosc că nu am reușit să determin sursa de inspirație pentru «Hitler's Assassin». O presupunere ar fi jocul «Return to Castle Wolfenstein». Lăsând asta la o parte, lucrarea pare neterminată, în mod clar ar crea o impresie mai bună dacă ar fi finisată, mai ai de lucrat pe partea de texturare și punere în scenă. «Office» este OK, chiar dacă nu iese în evidență prin nimic, fiind destul de banală.





FORUMUL XTREMP

# Concurs de fotografii



Coincidență sau nu, fotografia câștigătoare de luna aceasta a concursului de fotografie de pe forumul XtremPC (având tema "Fotografie de stradă") a fost trimisă tot de Cosmin Iftode din Suceava. Titlul fotografiei este "Prietenii", iar imaginea a fost surprinsă în gara din Suceava. "Când ești copil totul e ceva mai simplu, ai un prieten lângă tine și ziua întreagă la dispoziție, prea puțin contează ce se întâmplă în jur. Fotografia îi surprinde pe cei doi prietenii într-o altă lume față de restul gării, din toate punctele de vedere, de la tonuri la atitudinea surprinsă."

Adrian Cristea  
cristea\_ady@yahoo.com  
<http://www.ady.cabanova.ro/>

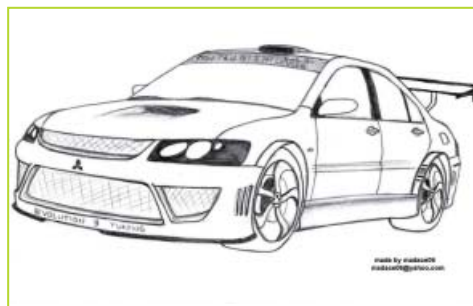
"Am vrut să mai diversific lucrările realizate și am ales să modelez acest Micky Mouse. Sursa de inspirație a fost o jucărie de pluș reală."

Dacă materialul jucăriei ar trebui să fie plușul, trebuie să te anunț că nu prea ți-a ieșit, seamănă mai mult cu un cauciuc moale. Modelarea este OK, chiar dacă nu presupunea foarte mult efort, având în vedere subiectul. Te poți avânta și la ceva mai complicat.



Mădălin Roșioru  
madace06@yahoo.com

"Aveți aici ultima mea lucrare, un Mitsubishi Lancer, caruia i-am aplicat un «pic» de tuning. Desenul a fost realizat în trei zile."



O schiță în creion interesantă, dar ar fi fost și mai bine dacă ai fi importat desenul în Photoshop pentru retușarea conturilor cu instrumente de precizie și eventual colorare.

**TG2 BUYING RUNNING SELLING**

**DIN LUNA MAI, SPECIAL TOPGEAR MAȘINILE ÎNCEARCĂ MAI MULT!**

**PENTRU CĂ TG2 ESTE SECȚIUNEA ÎN CARE CITEȘTI PE BUNE CE NĂRAVURI PROASTE AU MAȘINILE NOASTRE. DACĂ VREI ȘI TU CA MAȘINA TA SĂ TE ASCULTE ȘI SĂ SE STRĂDUIASCĂ MAI MULT PENTRU BUNUL MERS AL RELAȚIEI VOASTRE, ATUNCI DĂ-O ÎN REVISTĂ**

**Cu revista Top Gear simți altfel mașinile**

**BBC TopGear** don't THINK about cars

**CITEȘTE CEA MAI CUNOSCUTĂ REVISTĂ AUTO DIN LUME!**

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

# “BenQ Mobile a lansat noi modele de terminale mobile care folosesc materiale precum magneziu, aluminiu sau safir.”

În dialog cu BenQ Mobile despre efectele achiziției diviziei Mobile a Siemens



**Dorian Radu**  
Head of Representative Office  
BenQ Mobile România

**XPC:** Siemens Mobile era una dintre cele mai apreciate companii de telefonie mobilă în Europa. În ce mod aveți de gând să păstrați această reputație după achiziționarea acesteia?

**DR:** BenQ Mobile, nou creată companie după preluarea de către BenQ a fostei divizii de telefonie mobilă a Siemens AG în 2005, a făcut primul pas în luna ianuarie a acestui an, lansând noul brand BenQ-Siemens. Factorul “calitate”, care a consacrat întotdeauna brandul Siemens, rămâne în continuare prioritar și pentru BenQ Mobile. Ne aflăm în pragul unei fuziuni de culturi și de valori, fuziune pe care managementul companiei o consideră una de succes și de pe urma căreia utilizatorii noștri de telefoane mobile vor avea cel mai mult de câștigat. Diversificarea gamei este, de asemenea, un criteriu la fel de important iar, după cum s-a putut observa la 3GSM și la CeBIT, BenQ Mobile a lansat noi modele de terminale mobile care folosesc materiale precum magneziu, aluminiu sau safir.

**XPC:** Cum au evoluat cifra de afaceri și profitul după achiziționarea diviziei de telefonie mobilă a celor de la Siemens?

**DR:** La nivel european, s-a înregistrat o ușoară creștere comparativ cu anul trecut. BenQ Mobile ocupă în prezent locul 4 în lume ca volum de

vânzări. Prioritatea absolută pentru BenQ Mobile este concentrarea asupra profitabilității, iar doar după ce acest scop va fi atins se va atribui o atenție specială creșterii cotei de piață.

**XPC:** Care apreciați că va fi dinamica vânzărilor în momentul în care veți renunța la brandul Siemens?

**DR:** Noul brand BenQ-Siemens a fost bine primit în piața de multimedia phones. Potrivit acordului de licență, brandul Siemens poate fi folosit 18 luni de la semnare, fie co-branded, fie singular. Mai este însă destul de mult timp până atunci și nu putem face speculații pe această temă.

**XPC:** Care sunt inovațiile pe care le aduc telefoanele BenQ-Siemens ca noi concurenți pe o piață deja foarte bine dezvoltată?

**DR:** În primul rând, telefoanele mobile BenQ-Siemens șochează prin designul de avangardă, fiabilitate și prin materialele folosite. Carcase de magneziu sau aluminiu, ecranele de safir sunt doar unele din exemplele pe care le menționăm și mai sus, însă caracteristici precum module GPS, radio FM sau playere MP3 integrate sunt, de asemenea, punctele forte ale celor mai recente telefoane lansate sub marca BenQ-Siemens.

**XPC:** Camerele foto de care dispun telefoanele mobile devin din ce în ce mai puternice, oferind rezoluții mari. Până unde credeți că vor evolua camerele foto ale telefoanelor mobile din punctul de vedere al rezoluției, eventualului zoom optic, calității fotografiilor etc.?

**DR:** În scurt timp, telefoanele mobile vor devansa cu siguranță camerele foto digitale compacte. Utilizatorii își doresc din ce în ce mai mult să poată surprinde fotografii de calitate oriunde și oricând, iar acesta este unul dintre motivele pentru care sunt foarte atenți atunci când își aleg modelul de telefon mobil. Ei își doresc să poată avea mereu la îndemână o cameră foto iar soluția oferită de camerele digitale de mare rezoluție, integrate în telefonul mobil, este cea mai uzitată în prezent. Cu siguranță, producătorii vor continua să mărească rezoluția camerelor digitale integrate în telefoanele mobile.

**XPC:** Spuneți-ne, vă rugăm, câteva lucruri despre nou-lansatul BenQ-Siemens S88.

**DR:** BenQ-Siemens S88 este, din punctul meu de vedere, telefonul care ridică capacitățile multimedia la puterea designului exclusivist. Cu ajutorul ecranului strălucitor OLED de 2 inch, fotografiile sunt redată mult mai luminoase, mai contrastante și sunt mai vii ca niciodată. Pentru

designul deosebit BenQ-Siemens S88 a câștigat premiul “iF Award 2006”. Camera de 2 megapixeli cu zoom digital 16X, playerul MPEG, MP3 și AAC cu sunet surround 3D, cât și capacitățile de conectare și printare prin Bluetooth alături de memoria internă de 16MB extensibilă prin slotul Micro SD fac din acest telefon o adevărată “armă letală multimedia”.

**XPC:** Preferințele utilizatorilor se îndreaptă preponderent către smartphone-uri. Pe când va lansa BenQ un astfel de telefon și ce platformă software va folosi în această eventualitate?

**DR:** Actualmente smartphone-ul P50 este deja în piață, rulând pe platforma Windows Mobile 2003, iar în toamna aceasta se va lansa telefonul BenQ-Siemens P51, care rulează pe platforma Windows Mobile 2005, având și modul de GPS incorporat.

**XPC:** Piața europeană pare a fi dominată de companii precum Nokia și Sony Ericsson, în timp ce piața asiatică de LG și Samsung. Cum încearcă să se impună compania dumneavoastră?

**DR:** În prezent, în Europa, BenQ Mobile ocupă locul 4, după Nokia, Motorola și Samsung.

**XPC:** Următorul pas în domeniul comunicațiilor mobile este integrarea cu mediile Wi-Fi și VoIP. Ce intenționează să întreprindă BenQ-Siemens în această direcție și când va oferi pe piață primele astfel de terminale?

**DR:** Telefoanele din portofoliul BenQ Mobile care vor fi oferite pe acest segment sunt P50 și P51. Terminalul P51 combină funcții de navigare și de comunicare pentru utilizatorii profesioniști sau pentru omul de afaceri care călătorește din plin. BenQ-Siemens P51 deține o interfață WLAN (WLAN 802.11b/g) care oferă posibilitatea de a naviga pe Internet și de a efectua convorbiri via Voice-over-IP cu ajutorul programului Skype în apropierea oricărui hotspot. Serviciul E-mail Push informează în timp real utilizatorul cu privire la e-mail-urile noi primite. Posibilitatea de a citi și de a edita documente importante, inclusiv prezentări PowerPoint, cu ajutorul editorului și browser-ului integrat este iarăși o funcție folosită de un om de afaceri bombardat cu sute de documente de aprobat. Tastatura QWERTY și ecranul sensibil la atingere cu ajutorul stylus-ului permit introducerea facilă a datelor. Telefonul poate fi folosit bineînțeles și ca reportofon.

**XPC:** Marii producători de terminale mobile încep să-și arunce privirea către piețele eufemistic spus “emergente”. Care este poziția BenQ-Siemens față de această piață

redușă ca putere financiară, dar imensă ca număr de potențiali clienți?

DR: Acordăm o atenție deosebită prin realizarea de modele specifice (value for less money) acestor piețe. Portofoliul nostru cuprinde atât o gamă largă de telefoane de tip high end, cât și de tip lowend. Clasa de mijloc, denumită clasa C, este de asemenea una dintre clasele foarte apreciate atât în România, cât și în restul țărilor în care activăm. Orice producător nu poate să nu ia în seamă potențialul fantastic pe care îl deține o astfel de piață. Vă pot spune că în România, pe acest segment, avem rezultate

foarte bune din punctul de vedere al vânzărilor pe acest segment.

**XPC: Am observat că BenQ Mobile a venit în întâmpinarea unei noi cerințe în segmentul business, și anume aceea a telefoanelor mobile fără cameră digitală. Veți continua această tendință?**

DR: Da, o vom continua. În sectorul de business este obligatoriu să continuăm această tendință. Din ce în ce mai multe companii interzic folosirea în incinte a telefoanelor cu cameră. De asemenea, din feedback-ul primit de la

utilizatorii acestui segment o pondere semnificativă a apreciat că această tendință este binevenită.

**XPC: În ce măsură va implementa BenQ Mobile suport pentru standardul 3G în terminalele sale mobile?**

DR: 3G este bineînțeles soluția viitorului. Dorind să contribuie la acest viitor, BenQ Mobile se va implica din plin în acest segment începând cu acest an. După cum v-am spus, intenționăm să oferim o serie de surprize plăcute în România, așa că vă invităm să stați cu ochii pe noi.

# VODAFONE MOBILE CONNECT 3G PENTRU COMPUTER

## CONNEX VODAFONE A LANSAT

primul serviciu Vodafone care le aduce clienților din mediul de afaceri mult așteptata conectivitate mobilă la viteze mari. Produsul, denumit Vodafone Mobile Connect, le oferă clienților, prin intermediul serviciului 3G, acces rapid și ușor la Internet și la aplicațiile companiei, cum ar fi e-mail, Intranet, calendar, editor de agendă telefonică, SMS sau monitor de trafic de date, furnizând viteze de transfer al datelor de până la 384Kbps.

Produsul este furnizat într-un ambalaj de mărimea unei carcase de DVD și conține un manual ce acoperă excelent toate operațiunile care se pot efectua cu ajutorul cardului 3G, un ghid rapid ce cuprinde detaliile necesare conectării, precum și numele de

utilizator și parola folosită, un CD cu aplicația Vodafone Mobile Connect, cartela SIM aferentă abonamentului și cardul 3G efectiv.

Fabricat de compania Optian Wireless Technologies, acesta este construit pe baza unui cunoscut și celebru chip 3G CDMA furnizat de Qualcomm și care oferă un suport complet pentru toate cele patru frecvențe standard folosite de operatorii GSM: 900MHz și 1800MHz pentru Europa, 1900MHz pentru America de Nord și 850MHz pentru America Latină. Cu o greutate de 50 de grame și dimensiunile 120x54x12mm, acesta este un card PCMCIA de tip 2, fiind practic compatibil cu orice computer portabil modern.

Aplicația furnizată de Connex Vodafone, particularizată pentru



fiecare țară în care este disponibil serviciul 3G, este simplu de utilizat, urmând instrucțiunile explicite din manual și de pe ecran obținându-se în 3 minute mult dorita conectare la Internet. Ea permite citirea, scrierea și trimiterea de mesaje scrise, verificarea traficului Internet și modificarea setărilor și parametrilor conexiunii. Rezultatele testelor de viteză s-au apropiat de viteza maximă fizică de 384Kbps, arătând o rată de transfer constantă de 370Kbps, ceea ce este mai mult decât îmbucurător.

Serviciul este lansat împreună cu o varietate de oferte care răspund diferitelor nevoi de comunicare în mediul business, de la pachetul Unlimited Mobile Internet & Office, pentru clienții cu nevoi extinse de comunicare, până la oferte cu trafic de la 50 la 500MB inclus. Clienții care aleg pachetul Unlimited Mobile Internet & Office pot adăuga la această ofertă și opțiunea care asigură acces la rețeaua companiei și în roaming, prin toate diviziile și rețelele

partenere Vodafone. Această lansare a fost urmată și de extinderea, în cursul lunii aprilie, a serviciilor 3G în alte șapte orașe din România, acoperirea prezentă în 22 de orașe cuprinzând 30 de procente din populația țării, făcând oferta produsului Vodafone Mobile Connect și mai atractivă.

Produsul Connex Vodafone este unul foarte bun, atât construcția, cât și aplicația și manualul excelent concepute oferind cea mai convenabilă soluție mobilă de conectare la Internet disponibilă momentan pe piața românească.

Dorian Prodan





# SYMBIAN X2

## NOKIA N70 & N90

**Symbian este, la ora actuală, cel mai popular sistem de operare pentru telefoanele mobile, pus în valoare de modelele din seria N de la Nokia, precum N70 & N90.**

**DACĂ PÂNĂ ACUM RUBRICA SMARTPHONES A AVUT** în vedere numai telefoanele bazate pe Windows Mobile, a venit momentul în care ne vom axa pe cel mai popular sistem de operare pentru telefoanele inteligente la ora actuală, Symbian. În acest scop am avut în vedere doi dintre reprezentanții de seamă ai Seriei N de la Nokia, și anume modelele N70 și N90, ambele compatibile 3G.

### SYMBIAN

Ambele modele au la bază sistemul de operare Symbian 8.1a, Series 60. La nivel de interfață, Symbian nu diferă foarte mult de Windows Mobile sau, mai bine spus, Windows Mobile nu diferă foarte mult de Symbian, având în vedere vechimea celui din urmă. Ecranul principal include, ca și Windows Mobile, cinci shortcut-uri

către diverse aplicații. Deosebirea este că, în cazul Symbian, acestea nu se pot schimba, spre deosebire de Windows Mobile, unde se succed shortcut-urile aplicațiilor folosite recent. Fiind vorba de pictograme lipsite de textul aferent (pentru economisirea spațiului), este binevenită afișarea Tooltip-urilor în momentul în care se schimbă selecția. Tot în cadrul ecranului principal sunt afișate, în ordine cronologică, întâlnirile și evenimentele introduse în calendar. În ceea ce privește meniul, a fost aleasă varianta pictogramelor (Grid View), la fel ca și în cazul versiunii 5.0 a Windows Mobile. Cei care preferă varianta clasică pot alege modul List View, ce afișează elementele meniului principal unul sub celălalt.

Agenda de contacte onorează renumele de smartphone din toate punctele de vedere. Pentru fiecare persoană pot fi introduse numeroase date de contact, numere multiple de telefon mobil, fix, video, fax, pager, adrese de e-mail, site-uri Web, zile onomastice, însemnări etc. Din cadrul aceleiași agende de contacte pot fi realizate diverse alte acțiuni, în afară de apelarea persoanelor respective. Sunt posibile, printre altele, expedierea SMS-urilor, a mesajelor instantanee, trimiterea datelor de contact către alt telefon prin SMS, MMS sau via Bluetooth, sincronizarea contactelor etc. direct din agendă. Nu lipsește nici deja banala opțiune de creare a grupurilor de contacte.

Organizarea meniului principal lasă totuși de dorit. Și aceasta din cauza grupării ilogice, în unele cazuri, a anumitor elemente componente ale meniului. De exemplu, în locul grupării în cadrul unui singur grup a facilităților de gestionare a informațiilor personale (calendar, activități, însemnări) acestea sunt separate fără nici o justificare. Dacă, pe de o parte, calendarul se regăsește direct în meniul principal, celelalte facilități, în speță activitățile, însemnările și calculatorul, se regăsesc în cadrul grupului Office. Un alt exemplu este lipsa din cadrul meniului principal a opțiunilor. Acestea se regăsesc în cadrul grupului Tools. Astfel, pentru configurarea telefonului se urmează calea meniul, Tools, Settings. Deși legea nescrisă a ergonomiei aplicațiilor software recomandă plasarea opțiunilor în cadrul meniului Tools, considerăm că în cazul telefoanelor este mult mai comodă plasarea acestora direct în meniul principal, pentru o accesare mai rapidă. Totodată, anumite elemente care ar fi trebuit, de fapt și de drept, să se regăsească în cadrul opțiunilor, precum profilurile, temele sau apelarea rapidă, au fost mutate direct în meniul Tools, pe linie de egalitate cu opțiunile. Din fericire, posibilitatea mutării elementelor componente ale meniului în alte locații estompează aceste neajunsuri, utilizatorul putându-și organiza meniul după bunul plac.



Pe de altă parte, browser-ul Web al sistemului Symbian este net superior lui Internet Explorer, browser-ul implicit al telefoanelor motorizate de Windows Mobile. Se pare că browser-ul celor de la Microsoft se află pe poziție defensivă și pe piața sistemelor mobile, la fel ca și în cazul versiunii de desktop, cea care pierde încet, dar sigur din cota de piață deținută în favoarea browserelor concurente. Browser-ul Web al sistemelor Symbian se numește MobileBrowser și a ajuns deja la versiunea 2.8. Acesta dispune de un manager de Bookmark-uri care oferă facilitățile obișnuite de adăugare și organizare a link-urilor către site-urile favorite, plus posibilitatea trimiterii acestora prin SMS. Dintre opțiunile oferite de MobileBrowser amintim ștergerea cache-ului și a cookie-urilor, neafișarea imaginilor pentru micșorarea traficului, stabilirea dimensiunii textului, blocarea scripturilor Java etc. Un alt aspect în favoarea lui Symbian, din acest punct de vedere, îl constituie contorizarea traficului. Funcția respectivă este inclusă în cadrul listei apelurilor, subsecțiunea Packet data counter. Cifrele aferente înregistrării traficului pot fi șterse la anumite perioade de timp. Din păcate, aceste perioade sunt fixe (o zi, 10 zile sau 30 de zile), neputându-se contoriza automat, de exemplu, traficul unei luni cu 31 de zile.

În ceea ce privește conținutul multimedia, Symbian include RealPlayer, care poate reda o multitudine de formate precum MP3, AAC, Real Audio, WAV, AMR, MPEG-4 și altele. Videoclipurile înregistrate sunt salvate în format MPEG-4 și pot fi rulate în mod Fullscreen. De asemenea, fiind vorba de unul din playerele folosite în mod curent pe PC pentru redarea prin streaming a fișierelor audio și video de pe Internet, facilitatea cu pricina este disponibilă și pentru telefoanele mobile, profitându-se pe deplin de capabilitățile 3G ale acestora.

Ca orice sistem de operare dedicat telefoanelor mobile, și Symbian facilitează instalarea diverselor utilitare. Ba chiar numărul programelor pentru Symbian îl depășește pe cel al aplicațiilor pentru Windows Mobile, lucru de altfel firesc, ținând cont de vechimea primului. Nu vom insista asupra acestui aspect, deoarece aplicațiile pentru Symbian vor constitui subiectul unui articol viitor.

#### NOKIA N70

Încă de la citirea detaliilor tehnice devine evident faptul că producătorii au încercat să-i implementeze acestui model mai toate tehnologiile importante la ora actuală în ceea ce privește telefonია mobilă. De la cameră foto/video, player audio/radio, conectare prin Bluetooth și 3G, N70 este un telefon pe placul utilizatorilor pretentioși, care vor să aibă la dispoziție tot ce e mai nou în domeniu (mai puțin portul infraroșu, care lipsește de la acest model), chiar cu riscul de a nu folosi toate aceste caracteristici ale terminalului. Specificațiile modelului relevă un telefon de dimensiuni medii, 108.8mm lungime, 53mm lățime, 21.8mm grosime și o greutate de 126 grame. Ecranul cu o rezoluție de 176x208 pixeli are 41mm înălțime și 35mm lățime.



În ceea ce privește modul de construcție a acestui model, ne-au atras atenția mai multe elemente. Este vorba de elemente pentru care a fost aleasă o abordare aparte, originală, care este posibil ca în aceeași măsură să fie pe placul anumitor utilizatori, în timp ce alții pot fi chiar deranjați. Unul dintre acestea este modul de închidere a principalei camere foto (N70 dispune de două camere foto). Aceasta este protejată de un capac glisator, din plastic. Pentru accesarea camerei foto este suficientă tragerea în jos a acestuia, în timp ce ridicarea la nivelul normal duce la închiderea automată a aplicației aferente camerei. Acest capac, cel puțin la modelul pe care l-am testat, nu este foarte bine fixat, mișcându-se și scârțâind în momentul în care este strâns în palmă pentru a accesa meniul sau a vorbi la telefon. Pe de altă parte, butonul de pornire/oprire este plasat chiar pe mijlocul părții superioare și este foarte mic, evitându-se astfel apăsarea accidentală a acestuia. În afară de butonul de pornire/oprire pe partea exterioară a telefonului mai există un singur buton, pe lateral, pentru realizarea fotografiilor. Nu ar fi fost rău dacă tot pe partea exterioară ar mai fi fost poziționate butoanele de reglare a volumului și, eventual, de accesare a altor funcții precum browser-ul Web sau playerul multimedia.

#### NOKIA N90

Mult mai elegant, dar și mai costisitor decât N70, Nokia N90 este un telefon cu clapetă (și ecran suplimentar) care beneficiază de o serie de

elemente interesante la nivel de construcție. Camera foto constituie o componentă foarte importantă a acestui model, aspect reflectat de multitudinea de elemente care îmbunătățesc experiența foto oferită de N90. În primul rând, este vorba de clapeta rotativă. Aceasta poate fi rotită la un unghi mai mare de 90 de grade și se dovedește chiar comodă în scopul realizării fotografiilor. Simpla rotire a clapetei duce la deschiderea aplicației aferente camerei foto. Legat de camera foto, trebuie spus că aceasta beneficiază de apreciatele lentile Carl Zeiss. În al doilea rând, camera foto de 2MP situată în partea superioară a telefonului poate fi de asemenea rotită, chiar într-un unghi mai mare de 270 de grade. Și rotirea acesteia duce la deschiderea aplicației prin intermediul căreia sunt realizate fotografiile. În al treilea rând, fotografiile pot fi realizate chiar și cu clapeta închisă, afișajul fiind preluat de ecranul secundar. Și, în al patrulea rând, butoanele plasate atât pe clapetă (pentru accesarea meniului), cât și la baza telefonului (butonul de realizare a fotografiilor și joystick-ul secundar) ajută la realizarea fotografiilor atunci când se apelează la rotirea clapetei.

Singurul mare inconvenient îl poate constitui, pentru unii, dimensiunile destul de mari. 112mm lungime, 51mm lățime și 24mm grosime, cărora li se adaugă și greutatea de 173 grame. Acestea fac din N90 un telefon greu de purtat în buzunar.

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)

# jocuri



Bogdan Bridinel

## Jocuri în serial

Așa-numitul "conținut episodic" este una dintre noile tendințe din lumea jocurilor. Bine sau rău?

Ceea ce părea inițial doar o altă metodă gândită de Valve pentru a folosi la maximum potențialul comercial al lui Half-Life 2 a devenit acum o tendință în toată regula. În afară de noi episoade din Half-Life 2, Steam va oferi în curând pentru download și episoade din noua serie SiN, produsă de Ritual Entertainment în continuarea unui joc mai vechi al lor (de care eu aș zice că producătorii sunt mai atașați sentimental decât cumpărătorii, dar, mă rog, să lăsăm asta). În plus, mai există și Telltale Games, o companie formată din vechi angajați ai LucasArts, care încearcă să mențină vie flacăra jocurilor adventure point & click printr-o serie proprie, numită Bone.

Ideea, în esență, este bună. În loc să investească ani întregi și milioane de dolari într-un joc care ar putea să aibă succes sau ar putea să nu aibă, producătorii realizează un episod, îl lansează în mod independent (pentru că distribuția pe Internet îi scapă și de necesitatea de a avea un publisher care să se ocupe de distribuție și marketing) și își finanțează din câștiguri episoadele următoare. Un beneficiu suplimentar este că producătorii pot lua în considerare atunci când realizează un episod critice primite pentru episoadele anterioare, ceea ce înseamnă că își pot îndrepta greșelile la timp, pe când în cazul unui joc obișnuit nu pot vedea aceste greșeli decât atunci când este prea târziu (sigur, există patch-urile, dar acestea rezolvă de obicei probleme tehnice, nu erori de concepție). Și, pe deasupra, scăpați de sub patronajul publisherilor, producătorii devin liberi să facă jocurile așa cum vor, fără interferențe din exterior.

Și din punctul de vedere al jucătorilor apariția serialelor ar putea fi de bun augur. Fiind scurte, episoadele vor fi cu siguranță mult mai intense, iar structura bazată pe mister și revelații succesive, care a făcut populare

seriale ca Lost sau 24, cred că ar putea avea succes și sub formă de joc. Cu siguranță ar da naștere unor povești mai interesante decât majoritatea celor de care avem parte acum.

Problema mea este că cele trei companii aflate în avanposturile acestei noi posibile direcții din evoluția jocurilor sunt toate departe de a fi producătorul ideal pentru a face reclamă ideii. Valve, în primul rând, își demonstrează încă o dată incapacitatea de a lansa ceva la timp, amestindu-ne cu amânările suferite de Half-Life 2: Episode 1. Este vital pentru un serial să păstreze ritmul, iar, dacă producătorii nu reușesc sau au un ritm prea lent, va fi imposibil să ne păstrăm interesul pentru episoadele următoare. În ceea ce-i privește pe cei de la Ritual, aceștia arată mult entuziasm, dar până acum prea puține lucruri concrete. Iar Telltale a reușit să lanseze primul episod din Bone, dar acesta nu s-a bucurat de o primire strălucită, poate în parte și pentru că a fost inițial considerat cam scump (între timp Telltale și-a schimbat politica, ieftinind episoadele la destul de rezonabilă sumă de 12.5\$).

De altfel, cea mai spinoasă problemă este cea a prețului. În timp ce seriilele de televiziune oferă divertisment de calitate gratuit sau la un preț rezonabil (atunci când vine vorba de lansarea lor pe DVD), seriilele din domeniul jocurilor se profilează a fi foarte scumpe. Anunțat ca având undeva între patru și șase de ore de joc single player (fără nici o componentă multiplayer), HL2: Episode 1 va costa 20\$, ceea ce mie mi se pare jaf la drumul mare. Cu aproximativ de două ori mai mulți bani pot cumpăra Oblivion, care durează de cam zece ori mai mult. Producătorii trebuie să înțeleagă că nu pot face un pas într-o direcție și unul într-altul. Dacă vor să cumpărăm jocuri pe care le putem termina în aceeași zi în care le-am început, trebuie să ajusteze și prețul în concordanță.

### Ultima oră

Noutăți din lumea jocurilor

103

### Potențial irosit

Jocuri interesante, anulate

104

### They Hunger: Lost Souls

Încă le e foame.

108

### Medieval II: Total War

Razboi total în varianta medievală

109

### Heroes of Might and Magic V

Oare ce se întâmplă în misiunea numărul șase?

110

### Tomb Raider Legend

O, mamă, dulce mamă, din negură de vremi...

112



### Act of War: High Treason

Conspirații și trădare în America

114

### Tes IV: Oblivion

Uitarea duce în iad.

116

### The Godfather

Electronic Arts, Don Corleone, Little Italy - ingredientele unui joc de succes?

120

### Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth

Survival horror marca H.P. Lovecraft

122

### Blazing Angels:

#### Squadrons of WWII

Războiul doi mondial văzut de sus

124

### Red Orchestra: Ostfront 41-45

Online, pe frontul de Est

126

### Scratches

Cultura africană are misterele ei.

127

### Shadow of the Colossus

Colosal, din mai multe puncte de vedere

128

# ULTIMA ORĂ

## NOUTĂȚI DIN LUMEA JOCURILOR

COMMAND&CONQUER 3: TIBERIUM WARS

### Părintele genului RTS revine în 2007



Seria C&C poate că nu mai are nevoie de nici o prezentare, fiind cea care a revoluționat strategia în timp real la mijlocul anilor '90. Command&Conquer 3: Tiberium Wars va continua lupta dintre Global Defence Initiative (GDI) și Brotherhood of NOD într-un al treilea război ce se petrece în anul 2047. Tiberiumul, o substanță de origine extraterestră cu auto-propagare care a infectat pământul, se manifestă ca o epocă "glaciară" radioactivă. Între GDI (care luptă pentru controlarea extinderii periculoasei substanțe) și frăția NOD se iscă însă inevitabilul conflict, cei din urmă ținând

neapărat să-și impună propria viziune asupra Terrei.

Cât despre partea de gameplay, cei de la EA promit baze mobile, Ion Storms pe câmpul de bătălie și combinații între unități pentru un grad ridicat de personalizare. Pe partea de multiplayer va exista suport pentru clanuri și VoIP nativ integrat. Să sperăm că Electronic Arts n-o vor da în bară și cu această continuare, cum au făcut și cu alte titluri mai mult sau mai puțin celebre, mai ales că Westwood, studioul care a produs inițial seria, nu mai există, iar membrii săi, în mare parte, nu mai sunt angajați EA.

MOLYNEUX CEDEAZĂ

### Microsoft a cumpărat Lionhead

După tatonări care au durat câteva luni, Microsoft Game Studios a făcut pasul cel mare și a achiziționat studioul britanic Lionhead. Prestigiosul studio a fost înființat de vestitul Peter Molyneux, care îl conduce și în momentul de față. În decursul timpului, Lionhead și-a creat un renume de invidiat prin jocuri precum cele din seria Black & White sau mai recentul Fable, vândut în

peste două milioane de exemplare. Trecerea sub conducerea Microsoft modifică un pic planurile de viitor ale companiei lui Peter Molyneux, aceasta fiind reorientată acum exclusiv către titluri pentru Xbox 360 și Windows. Astfel, Lionhead intră în marea familie Microsoft, din care mai fac parte studiouri cu renume precum Bungie (Halo) sau Ensemble (Age of Empires).

STARFORCE

### Începutul sfârșitului?

StarForce va rămâne în istoria jocurilor video ca primul sistem de protecție care a dat rezultate împotriva pirateriei. Din păcate, la aceste rezultate se ajungea prin niște modalități dubioase, care au creat numeroase controverse. Totul a culminat cu procesul intentat de Christopher Spence împotriva companiei Ubisoft, care folosea StarForce pentru a-și proteja jocurile. Spence a cerut daune de nu mai puțin de cinci milioane de dolari, explicând pe larg cum StarForce poate dăuna computerelor pe care

este instalat. Ca urmare, Ubisoft a anunțat că nu va mai folosi de acum acest sistem de protecție, întrerupând orice legătură cu firma rusească ce îl produce.



Problemele realizatorilor StarForce însă nu se opresc aici, mișcarea făcută de Ubisoft fiind urmată de anunțul celor de la Aspyr Media, care renunță la rându-lor la includerea StarForce în SpellForce 2: Shadow Wars. Așteptăm cu interes replica rușilor.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

### Din nou frați, în același război

După succesul primelor două titluri Brothers in Arms, era logic ca Gearbox și Ubisoft să continue colaborarea. Astfel a luat naștere proiectul Brothers in Arms: Hell's Highway, următorul episod din această serie de succes. Matt Baker, Joe Hartsock și restul Diviziei 101 Aeropurtate vor încerca, și de această dată, să-și aducă aportul decisiv la câștigarea

războiului. Vor fi aduse îmbunătățiri semnificative aspectului grafic, noul motor Unreal 3.0 având un cuvânt greu de spus la acest capitol. Brothers in Arms: Hell's Highway este în producție în studiourile Gearbox, fiind realizat pentru PC și consolele de nouă generație (inclusiv PlayStation3), iar lansarea va avea loc în perioada sărbătorilor.





# POTENȚIAL IROSIT

## JOCURI INTERESANTE, ANULATE

Ni se întâmplă uneori să fim seduși și abandonați de jocuri care arată foarte promițător, dar sfârșesc prin a fi anulate, lăsând în urmă regrete și semne de întrebare. Mai departe, o listă cu cele mai interesante dintre ele.

### VIAȚA ÎN INDUSTRIA JOCURILOR

nu este nici de departe pe cât de simplă v-ați putea imagina. De la distanță ați putea crede că este vorba despre o activitate ca oricare alta, în care oamenii vin conștiințioși la muncă dimineața, își văd de treabă timp de opt ore și pleacă apoi acasă mulțumiți, cu certitudinea că și-au lăsat treaba într-un stadiu mai avansat decât era când au venit. Numai că în spatele acestei fațade banale se ascunde surprinzător de mult dramatism, iar în spatele poveștilor de succes care ne sunt vârate în mod normal în față se ascund multe povești mai puțin vesele, cu finaluri mai puțin fericite. Companii se închid peste noapte, parteneri de afaceri se injunghie unul pe altul pe la spate, angajați nemulțumiți refuză să mai continue lucrul și își iau câmpii, punând bazele propriilor firme, milioane de dolari sunt scufundate în întreprinderi prost gândite și sortite de la început eșecului. Există suficiente întâmplări tragicomice în istoria de peste 30 de ani a

industrii jocurilor cât să umple, dacă nu un roman egal ca dimensiune cu "Război și pace", măcar un serial de dimensiunea lui Sopranos.

Uneori, comparația cu seriilele polițiste este mai apropiată de adevăr decât v-ați imagina. Nu cu mult timp în urmă, un concept de consolă numit Phantom a bătut cu spectrul său știrile despre jocuri, până când s-a demonstrat că cei care se află în spatele său nu încercau decât să strângă cât mai mulți bani de la investitori naivi, fără a fi însă în nici un fel pregătiți pentru a lansa produsul pe care îl promovau. La fel s-a întâmplat și cu Gizmondo, o consolă portabilă care chiar a apărut, însă a eșuat lamentabil, nu înainte de a declanșa o serie de investigații oficiale care par să asocieze directorii companiei producătoare cu un grup mafiot suedez. Trăim într-o lume ciudată.

Din toate aceste întâmplări, cele care sfârșesc prin a suferi sunt jocurile. De multe ori, cei care se ocupă de realizarea lor au cele mai

bune intenții din lume și chiar vor să producă ceva de calitate, însă se trezesc puși față în față cu probleme de netrecut. Și, destul de des, singura ieșire este anularea jocului.

Chiar luna aceasta, un joc care suscitase destul de mult interes inițial, dar s-a pierdut mai apoi în obscuritate, a fost eutanasiat în mod oficial. Este vorba despre Starcraft Ghost, anunțat cu multă speranță de Blizzard și chinuit de o suită de probleme care probabil nu sunt atât

de spectaculoase ca o intervenție a mafiei, dar sunt cumva reprezentative pentru luptele și dificultățile prin care trece orice proiect din industria jocurilor înainte de a vedea lumina zilei (sau, uneori, fără a vedea lumina zilei). Cu această ocazie, ne-am gândit să ne întoarcem și noi în timp și să rememorăm cele mai interesante jocuri despre care am auzit de-a lungul timpului, fără a putea însă să le jucăm niciodată, din cauză că au





fost oprite înainte de a fi finalizate. Nu sunt puține, așa că vom împărtăși povestea în două articole, dintre care pe cel de-al doilea îl veți putea citi luna viitoare.

Sigur, nu ne facem iluzii, multe dintre aceste jocuri au fost anulate pe merit și este poate mai bine că s-a întâmplat așa. Însă nu pe asta ne vom axa în principal, ci pe ce puteau fi aceste jocuri, ce ar fi devenit ele dacă ar fi avut ceva mai mult noroc. Să începem.

## TORN

Black Isle a fost una dintre cele mai ghinioniste companii din domeniu în ceea ce privește anularea proiectelor, și asta în ciuda faptului că a fost și una dintre cele mai talentate și devotate echipe care s-au ocupat vreodată de realizarea de jocuri. O subdiviziune a Interplay, Black Isle a produs jocuri ca Fallout și Planescape Torment, dar a fost afectată în mod dramatic de convulsiile companiei-mamă, în special după ce aceasta a fost achiziționată de către publisher-ul francez Titus Interactive.

Ideea de a realiza Torn a apărut din considerente practice. Infogrames (redenumit acum în Atari) deține licența exclusivă pentru universul Dungeons & Dragons, ceea ce înseamnă că orice producător dornic să realizeze un RPG D&D se află la cheremul său. În speranța că asta le va aduce un grad mai mare de independență, cei de la Interplay au considerat că cel mai bine ar fi ca Black Isle să producă un nou RPG fantasy fără nici o licență, construind un univers propriu de la zero.

Principiile pe care avea să se axeze Torn au fost trasate imediat. El urma să fie primul joc Black Isle bazat pe un engine 3D (LithTech), urma să folosească pentru sistemul de dezvoltare al personajelor setul de reguli SPECIAL, conceput inițial pentru Fallout, și avea să aibă un univers fantasy tradițional, cu elfi, dwarfi și toate elementele obișnuite, în ideea ca jucătorii să se simtă ca acasă imediat. Fără a avea nici o idee care să îl scoată în evidență în mod deosebit, Torn a reușit totuși să stârnească mult interes prin simplul fapt că un RPG Black Isle era de așteptat să fie de calitate, indiferent de la ce premisă pornea. De altfel, tot ceea ce se știe despre el sună foarte interesant. Cu povestea plasată într-o lume

zdruncinată de conflictul ideologic între două facțiuni, una care dorește ordine totală și una dedicată haosului (fără ca nici una să reprezinte răul în sine), Torn urma să fie mai de acțiune ca un RPG Black Isle obișnuit, fără a ajunge însă chiar ca Diablo din acest punct de vedere.

În mod realist însă, se poate spune că Torn era condamnat încă de la început. Echipa de la Black Isle nu avea nici o experiență în folosirea tehnologiilor 3D, iar acest lucru s-a dovedit fatal, mai ales în condițiile în care, din rațiuni financiare, a fost ales engine-ul LithTech, mult mai puțin stabil și mai dificil de folosit decât varianta ideală a momentului, Unreal (de altfel, se spune că angajații Black Isle realizaseră la un moment dat o listă cu motivele pentru care Unreal este mai bun decât LithTech, în speranța că vor convinge managementul, însă nu s-a putut, diferența de cost fiind substanțială). Deși s-au luptat aproape doi ani cu tehnologia aflată la dispoziția lor, programatorii Black Isle s-au lovit de problemă după problemă, nereușind niciodată să ajungă la stadiul în care să poată avea o acțiune cursivă cu un număr rezonabil de mare de personaje pe ecran. S-a încercat și să se folosească versiuni mai noi ale engine-ului pe măsură ce acestea apăreau, dar asta nu a făcut decât să înrăutățească lucrurile, pentru că a întârziat în mod substanțial producția, până la punctul în care s-a ajuns la concluzia că era mai rentabil să se renunțe decât să se cheltuiască în continuare bani pe un joc cu puține șanse de a vedea lumina de la capătul tunelului. Torn a fost anulat și a reprezentat primul semnal de alarmă pentru companie, ale cărei vremuri bune trecuseră și aveau să fie urmate de vremuri foarte, foarte proaste.

## FALLOUT 3 (VAN BUREN)

Dacă Torn a semnalat începutul problemelor (cauzate totuși de prostul management financiar al companiei, nu de anularea nici unuia dintre jocuri), Fallout 3 a reprezentat punctul final pentru Black Isle. Afectat de plecările tot mai dese ale membrilor echipei, sături de nesiguranță și probleme și încurcat de finanțele tot mai precare de care dispunea, studioul a încercat totuși până în ultima clipă să-și respecte blazonul, lucrând la

doă jocuri ce ar fi putut, dacă erau finalizate, să îl ridice din nou pe linia de plutire. Cu nume de cod împrumutate de la doi dintre primii președinți americani, Jefferson și Van Buren erau, în realitate, Baldur's Gate III și Fallout 3. Despre primul nu știm foarte multe, dar despre al doilea există destule informații încât să ne facă într-adevăr să regretăm cu nu a fost niciodată terminat.

Povestea începea cu personajul principal în închisoare, în lumea postapocaliptică consacrată de primele două jocuri ale seriei. Jucătorul putea însă să aleagă dacă fusese închis pe drept sau era nevinovat, ceea ce schimba câteva atribute ale personajului încă de la început. În orice caz, în închisoare nu avea să rămână mult, pentru că, după ce se trezea că a fost transportat în stare de inconștientă în altă închisoare, el urma să fie eliberat de o explozie misterioasă și să fugă imediat, urmărit de vânători la fel misterioși. Din acest punct urma să înceapă o saga de proporții serioase, cu aventuri desfășurate în mai multe locații din Statele Unite, așa cum credeau cei de la Black Isle

că vor arăta acestea după o apocalipsă nucleară. Existau planuri pentru 16 astfel de locații, între care se putea călători pe jos, dar și cu ajutorul unuia dintre cele cinci vehicule din joc (o mașină de teren, una de poliție, o motocicletă cu ataș, un camion care putea duce după sine în remorcă un întreg laborator științific mobil și, la final, chiar un tren întreg, după ce jucătorul reușea să repare liniile ferate).

Spre deosebire de Torn, la Fallout 3 producția a mers ca pe roate până în ultima clipă. Atunci când a fost anulat jocul, motorul grafic era finalizat aproape în totalitate, designul era la rândul său în mare parte gata și bătut în cuie, o parte din elementele grafice fuseseră finalizate, iar singurul lucru care mai rămânea de făcut era asamblarea efectivă a zonelor. Însă în acel moment Interplay era într-o situație atât de disperată încât de la lună la lună nu se știa dacă angajații vor putea fi plătiți, așa că la un moment dat s-a luat decizia de a închide cea mai mare parte a operațiunilor și de a concedia

**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)**

majoritatea personalului. Victima a fost Black Isle, care reprezenta partea orientată pe jocuri de PC a companiei, în timp ce echipa care se ocupa de jocuri de consolă a mai fost menținută o vreme, numai pentru a lansa un joc de acțiune destul de penibil, numit Fallout: Brotherhood of Steel. Rămâne de discutat dacă nu ar fi fost mai bine pentru Interplay să păstreze echipa de PC, care avea două succese sigure pe masă în Fallout 3 și Baldur's Gate III, în loc să se bazeze pe mult mai puțin priceputa echipă care se ocupa de jocuri de consolă. În orice caz, insuccesul lui Brotherhood of Steel a fost ultima lovitură pentru o firmă cu multe probleme, iar ulterior Interplay și-a închis porțile. Actualmente, deși membrii echipei Black Isle s-au împrăștiat mult, cei mai mulți se află la Obsidian Entertainment, unde au produs Knights of the Old Republic II și lucrează acum la Neverwinter Nights II, ambele în colaborare cu Bioware.

Revenind la Fallout 3, el este poate cel mai trist exemplu dintre toate jocurile anulate vreodată. Un joc finalizat din punct de vedere conceptual, venit de la o echipă care nu putea da greș și deja interesant prin toate detaliile care se știau despre el, Fallout 3 ar fi meritat să trăiască. Din păcate, nu s-a putut.

### SAM & MAX FREELANCE POLICE

Fără să fi atins vreodată nivelul de popularitate de care s-au bucurat



jocurile din seria Monkey Island, Sam & Max Hit the Road este unul dintre jocurile cele mai reprezentative pentru perioada point & click a LucasArts și, în același timp, jocul a cărui poveste oglindește cel mai bine povestea relației companiei cu genul pe care l-a consacrat, doar pentru a-l abandona mai târziu. Totul a pornit de la două personaje create de Steve Purcell, unul dintre artiștii care au lucrat la LucasArts în perioada în care acolo se strânseseră cei mai pricepuți oameni în realizarea de jocuri adventure point & click. Sam este un câine antropomorfizat, îmbrăcat în costum, entuziast, dar în același

timp cu o anumită doză de demnitate, în timp ce Max este un iepure mai puțin umanizat și gol pușcă, aproape complet isteric și mereu pus pe distrugerii. Cei doi formau un cuplu de detectivi particulari într-o bandă desenată creată de Purcell și, pentru o vreme, au reprezentat gluma secretă preferată a celor de la LucasArts, care-i ascundeau cu ingeniozitate pe unde puteau prin jocurile la care lucrau. Mai târziu s-a decis că cei doi își merită chiar jocul lor, și așa a apărut Sam & Max Hit the Road, în 1993.

Da, 1993, adică acum mult timp. Era de așteptat ca după atâta timp jocul să fie uitat, dar umorul

său special, puțin dezechilibrat și puțin nesănătos, i-a făcut destul de mulți fani și i-a dat un loc special în inimile producătorilor, care și-au dorit să revină la un moment dat la el. După o primă tentativă eșuată de a folosi o firmă din exterior, LucasArts a început în interior lucrul la partea a doua, numită Freelance Police. Poate că ar fi trebuit să se analizeze mai bine de la început cât de multe vânzări se puteau aștepta de la continuarea unui joc din 1993, care mai era și adventure point & click pe deasupra, dar inițial nimeni nu și-a pus problema. O echipă din care făceau parte și câțiva dintre producătorii originalului, ajutați de la distanță de Steve Purcell, acum angajat Pixar, a lucrat cu destulă determinare la proiect, ducându-l, din câte se pare, până foarte aproape de final. În mod șocant și penibil, Freelance Police a fost anulat într-un moment în care era, conform unor declarații neoficiale, terminat în proporție de 95%. Subit, departamentul de marketing al LucasArts s-a trezit la viață, a calculat cheltuielile cu tipărirea discurilor, distribuția și publicitatea, a făcut o estimare a posibilelor câștiguri și a ajuns la concluzia că nu merita din punct de vedere financiar să lanseze jocul, nici dacă îl considera ca fiind gata. Și, printr-un simplu comunicat de presă, LucasArts a anunțat nu numai anularea lui Sam & Max Freelance Police, dar și divorțul său complet de lumea point & click, pe

## JOCURI RENĂSCUTE

Câteva dintre jocurile care au avut ghinionul de a fi anulate au avut și norocul de a renaște într-un anumit fel, în sensul că un alt producător a preluat ideea și s-a apucat să lucreze din nou la jocul respectiv, chiar dacă singurul lucru pe care prima încercare și cea de-a doua îl au în comun este numele.

### FALLOUT 3

RPG-ul celor de la Black Isle nu a putut supraviețui problemelor firmei, dar universul Fallout a fost adoptat de Bethesda, care intenționează să facă din versiunea proprie de Fallout 3 următorul joc pe care îl va lansa după Oblivion. Bineînțeles, asta schimbă complet și stilul jocului, pentru că Bethesda intenționează să urmeze linia trasată de propriile producții, ceea ce înseamnă că

Fallout 3 va fi un RPG la persoana întâi, cu o lume foarte mare și cu multă libertate de mișcare. Ideea ne surâde, singurele rezerve fiind legate de faptul că Bethesda nu se compară cu Black Isle din punctul de vedere al abilității de a crea povești interesante și nici nu are genul de simț al umorului care caracteriza jocurile Fallout.

### ULTIMA ONLINE 2 (X2)

Ce este amuzant (într-un fel) atunci când vine vorba despre continuarea lui Ultima Online este că ea a fost anulată de două ori. Nici Ultima Worlds Online: Origin, și nici Ultima X: Odyssey (cei de la EA au evitat în ambele cazuri să folosească numele Ultima Online 2 pentru a nu crea impresia că renunță la primul Ultima Online) nu s-au bucurat de prea mult

noroc, dar, chiar și în aceste condiții, nu ni se pare imposibil să se ajungă la o a treia tentativă.

### HOMM V

Partea a cincea a seriei Heroes of Might and Magic se afla deja în producție la New World Computing atunci când compania-mamă a dat faliment, chiar dacă nu ajunsese într-un stadiu foarte avansat. În cele din urmă, Ubisoft a achiziționat licența și i-a însărcinat pe rușii de la Nival cu reinvierea seriei. Cât de bine s-au descurcat vom afla în curând, pentru că jocul este, după cum se pare, aproape gata.

### SAM & MAX 2

Nici Sam și Max nu au dispărut cu totul din peisaj, deși Freelance Police nu are șanse să mai vadă

lumina zilei. Telltale Games, companie în care s-au regăsit unii dintre membrii echipei originale după ce au evadat din LucasArts, intenționează să reinvie cele două personaje într-o serie care va fi distribuită pe episoade, la fel ca și actualul lor proiect, point & click-ul Bone.

### PREY

Duke Nukem Forever nu este singurul joc al 3D Realms care a avut probleme în producție. La fel s-a întâmplat și cu Prey, la care s-a început lucrul în 1995, dar care încă nu era gata nici în 1999, când a fost anulat. În 2002 însă lucrul la Prey a fost repornit de la zero, cu o altă echipă (cei de la Human Head Studios) și un alt engine (cel de DOOM 3).

## REFUZATE NOUĂ

Există și jocuri care au fost finalizate și lansate, dar nu în forme care să ne fie nouă accesibile, în timp ce versiunea pe care o așteptam a fost anulată.

## GHOST RECON 2

Partea a doua din seria Ghost Recon s-a deosebit destul de mult de prima. Suficient de mult, se pare,



încât să-i facă pe cei de la Ubisoft să considere că este mai bine să anuleze versiunea de PC, deși au lansat jocul pe toate cele trei console ale perioadei (XBOX, PS2 și Gamecube). În loc să fie un shooter tactic hardcore, serios și complicat, la fel ca primul joc, Ghost Recon 2 a mai eliminat din aspectele prea complicate și s-a adaptat la

utilizatorii de consolă, motiv pentru care s-a considerat probabil că utilizatorii de PC nu îl vor aprecia, deși în nici un caz nu se putea spune despre el că este un joc slab. Vestea bună este că partea a treia a seriei, Ghost Recon: Advanced Warfighter, nu a avut aceeași soartă și va fi disponibilă și pe PC.

## PRINCESS MAKER 2

Nu râdeți, Princess Maker 2 este un joc destul de interesant. În el, jucătorul este un erou trecut de prima tinerețe care trebuie să modeleze destinul unei fete, de la vârsta de 10 ani până când împlinște 18. În funcție de ce învață și ce face, tânăra poate avea o viață foarte diferită, putând să se axeze pe activitățile normale pentru o fată (gătit, participat la baluri și alte activități sociale), dar și să devină un adevărat războinic. Este, dacă vreți, varianta japoneză



a lui The Sims, doar că este cu adolescente, se petrece în Evul Mediu și are mai multe săbii. În cazul său problema nu este platforma, pentru că e un joc de PC, ci limbile în care este disponibil. Originalul este în japoneză și nu a fost tradus decât în coreeană și chineză, ceea ce pentru noi este ca și cum nu ar fi fost tradus deloc. O variantă în engleză era la un moment dat în lucru, dar a fost anulată.

care a declarat-o ca nemaifiind atractivă în condițiile actuale ale pieței.

## WARCRAFT ADVENTURES

Ținând cont de modul în care intervenția Blizzard pare să transforme orice într-o mină de aur, nu putem să nu ne întrebăm dacă nu cumva chiar și genul adventure nu ar fi putut avea altă soartă, dacă tentativa celor de la Blizzard de a intra în el ar fi fost încununată de succes. Imediat ce au terminat lucrul la add-on-ul lui Warcraft II, mânași de faptul că erau mari fani ai point & click-urilor LucasArts, cei de la Blizzard au decis să-și încerce și ei mâna în această direcție, cu un joc încadrat tot în universul Warcraft. Dar, nesiguri probabil pe potențialul financiar al unui astfel de joc, au decis să nu îl producă în interior, ci să angajeze o altă firmă care să facă treaba și să o dirijeze pe aceasta de la distanță. Susținut, deci, fără prea multă trageră de inimă, Warcraft Adventures a trecut prin destul de multe probleme pe parcursul perioadei de un an, cât s-a lucrat la el în 1997 și 1998, înainte de a fi anulat.

Prima problemă era că firma angajată, Animation Magic, se afla tocmai în Rusia, ceea ce a făcut comunicarea foarte dificilă, din cauză că nu se putea discuta la orice oră și oricât, dar și din cauză că

uneori specificațiile erau înțelese în mod greșit în urma traducerilor defectuoase. Inițial însă lucrurile păreau să stea bine. Povestea, despre un tânăr orc crescut printre oameni, care ajunge după o lungă și complicată aventură să unească toate triburile de orci rămase blocate în lumea oamenilor, avea foarte mult potențial și i-a încântat suficient de tare pe cei de la Blizzard încât i-a determinat să o păstreze chiar și după dispariția jocului. Dar mai târziu a început să se vadă că ceva nu mergea bine, mai ales când Blizzard a simțit nevoia să apeleze la un specialist din afară, în persoana lui Steve Meretzky (unul dintre pionierii genului adventure,

creator al unor jocuri de succes încă din perioada în care genul era reprezentat de jocurile în mod text). Niciodată nu s-a declarat în mod oficial că Warcraft Adventures ar fi fost slab calitativ, dar este foarte posibil ca asta să fi reprezentat o problemă, iar intervenția târzie a lui Meretzky să nu fie suficientă pentru a îndrepta lucrurile.

În mod oficial, explicația pentru anulare a reprezentat-o faptul că jocul era învechit din punct de vedere conceptual. La momentul respectiv tocmai fusese anunțat Grim Fandango, un point & click bazat pe un motor grafic 3D, despre care Blizzard a considerat că va face Warcraft Adventures să pară foarte



învechit. Mai mult, în urma amănării cauzate de modificările pe care le ceruse Steve Meretzky, jocul ar fi ajuns să concureze direct cu Monkey Island III, iar cei de la Blizzard nu erau deloc încrezători în șansele lor de a-l bate pe acesta. Așa că, fără a ține cont de pledoariile fanilor sau de petiția apărută online, au luat decizia definitivă de a anula jocul. Interesant este că asta nu a anulat și povestea lui. Tot ceea ce ar fi trebuit să se întâmple în Warcraft Adventures a fost inclus într-un roman numit Warcraft: Lord of the Clans și a fost luat în considerare în Warcraft III. De altfel, povestea din Warcraft III începe imediat după sfârșitul celei din Warcraft Adventures și îl are printre personajele principale pe Thrall, cel despre ale cărui aventuri este vorba în Warcraft Adventures.

Și, cu povestea unuia dintre puțințele insuccese suferite de una dintre cele mai consecvente companii din industria jocurilor, ne oprim pentru moment. Vom reveni luna viitoare cu un număr de jocuri mai puțin cunoscute, care ar fi putut însă fi foarte interesante, dar și cu unele care au avut parte de multă atenție din partea presei, printre care și cel care ne-a dat ideea articolului, recent dispărutul Starcraft Ghost.

Bogdan Bridinel

# THEY HUNGER: LOST SOULS

Încă le e foame.

## Acțiune

“Lost Souls este primul joc de sine stătător de la Black Widow, realizat în scop comercial.”

**CANADIANUL NEIL MANKE ESTE UN NUME** în lumea MOD-urilor pentru jocuri precum Quake sau Half-Life. După ce a creat niveluri și hărți foarte populare, împreună cu alți pasionați creează compania Black Widow Games, prima lor realizare fiind modificarea pentru Quake 1 numită Special Ops Force (realizată la comandă pentru Rysher Entertainment, producătorul show-ului de televiziune Special Ops Force). Compania a continuat să producă proiecte la comandă, ultima realizare notabilă fiind Underworld: Bloodline, MOD de Half-Life, comandat chiar de Sony Pictures.

Însă cel mai de succes episod din istoria Black Widow Games rămâne trilogia They Hunger. Prima parte, inițial comandată de revista PC Gamer, a avut un asemenea succes încât au mai fost produse două continuări: They Hunger: Rest in Pieces și They Hunger: Rude Awakening, toate folosind bătrânul motor de Half-Life.

În aceste condiții, anunțul unui nou They Hunger nu a surprins multă lume. Principala diferență dintre noul episod - They Hunger: Lost Souls - și primele trei părți este chiar natura proiectului: Lost Souls este primul joc de sine stătător de la Black Widow, realizat în scop comercial. Lost Souls se rupe de primele episoade și din punctul de vedere al poveștii, noua întâlnire cu morții vii având de această dată loc într-un orașel din Europa de Est, unde eroul principal decide să petreacă o relaxantă vacanță.

Din păcate pentru el (și din fericire pentru noi), taxiul care-l transporta spre destinație este implicat într-un accident, șoferul fiind grav rănit. Cu ultimele puteri, șoferul îl direcționează pe jucător spre mănăstirea din orașelul apropiat. Deși pe tot parcursul drumului prin pădurea întunecată acesta va simți că ceva este în neregulă, doar la mănăstire se va convinge de înspăimântătorul adevăr: morții au înviat!

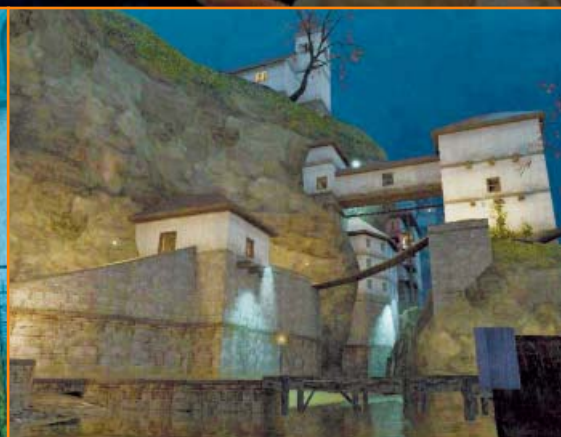
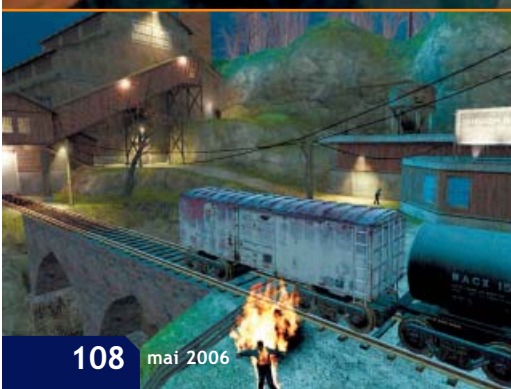
Deși firul epic pare stereotipic, producătorii promit că nu va fi deloc așa, accentul căzând pe întorsăturile poveștii și pe neliniaritatea aventurii. Vehiculele, prezente în vechile episoade They Hunger, își vor face apariția și în Lost Souls, însă mult mai movevrabile și cu o libertate de mișcare mult mai mare (vrea cineva să calce zombie cu tractorul?). De asemenea, producătorii promit puzzle-uri nemaivăzute într-un survial horror, care se vor folosi inclusiv de sistemul fizic Havok.

De altfel, dacă nu v-ați dat deja seama, They Hunger: Lost Souls este construit pe motorul grafic Source, cei de la Black Widow având foarte multă experiență cu toate uneltele de dezvoltare care au o oarecare legătură cu tehnologia folosită în Half-Life 1 și 2. Bineînțeles că cei de la Valve nu au ignorat acest proiect, They Hunger: Lost Souls fiind deja inclus în lista jocurilor care vor fi distribuite prin Steam.

Cosmin Aioniță

■ PRODUCĂTOR: BLACK WIDOW GAMES  
 ■ PUBLISHER: VALVE SOFTWARE  
 ■ WEB: WWW.BLACKWIDOWGAMES.COM

**DATA APARIȚIEI:** decembrie 2006



## Strategie

“Perioada de timp acoperită începe cu epoca cruciadelor și se termină cu descoperirea Americilor.”

# MEDIEVAL II: TOTAL WAR

Război total în varianta medievală

■ PRODUCĂTOR: CREATIVE ASSEMBLY  
 ■ PUBLISHER: SEGA  
 ■ WEB: WWW.TOTALWAR.COM/COMMUNITY/MEDIEVAL2.HTM

DATA APARIȚIEI: decembrie 2006

**ATUNCI CÂND SEGA A ANUNȚAT ACHIZIȚIONAREA** studioului Creative Assembly, multă lume a fost de părere că profilurile celor două companii nu se potrivesc de nici o culoare. Cei de la SEGA, vestiți pentru vechile lor console și arciul Sonic, nu păreau deloc “părinții” potriviți pentru Creative Assembly, creatori ai jocurilor Total War, serie strategică care a redefinit genul pe PC. Din fericire, după o încercare nereușită în domeniul jocurilor de acțiune pentru console (vezi Spartan: Total Warrior), SEGA a consimțit revenirea celor de la Creative Assembly la originile lor strategice prin Medieval II: Total War.

Este pentru prima dată însă când Creative Assembly se hotărăște să realizeze o continuare pentru unul din titlurile lor mai vechi. Producătorii nu se sfiesc să afirme că nu au fost niciodată mulțumiți de aspectul grafic al vechiului Medieval: Total War, construit pe un motor învechit chiar și la acea oră, și că la acest capitol se vor aduce principalele îmbunătățiri vizibile în Medieval II: Total War.

Deși Medieval II are la bază motorul grafic folosit și în Rome: Total War, acesta a fost în mare parte rescris pentru a suporta până la 10.000 de personaje active afișate pe ecran la un moment dat. De asemenea, altă problemă care îi deranja pe producători, și anume trupele cu aspect identic, a fost eliminată încă din start. Soldații din Medieval II: Total War sunt compuși din mai multe bucăți: cap, torso, membre etc. Punând la dispoziție câteva modele diferite din fiecare

categorie și amestecându-le, programatorii au ajuns să obțină o armată mai pestrită, unii soldați având acum barbă, alții purtând diferite modele de căști etc.

Perioada de timp acoperită de noul Medieval va începe cu epoca cruciadelor (unde va începe în jurul anului 1080) și se va termina odată cu Renașterea și descoperirea continentului american (mai exact, până la 1530). Gameplay-ul va evolua la rândul său, un accent important căzând acum pe religie (după modelul din Barbarian Invasion): preoții pe care îi veți folosi pentru a converti populația pot trece în cealaltă extremă, devenind eretici. În acest caz, însuși Papa va putea trimite inchiștorii care să rezolve situația. Asta în cazul în care sunteți în legături bune cu Statele Papale.

Asediile nu au fost uitate nici ele, o dată cu descoperirea prafului de pușcă acestea devenind și mai interesante. Tunurile atacatorilor vor putea fi contracarate construind până la trei ziduri de apărare sau prin folosirea armelor de putere mai mică, deosebit de eficiente în eliminarea inamicilor aflați în spații închise.

Pentru jocurile skirmish sau multiplayer, producătorii promit nu mai puțin de 21 de facțiuni jucabile (printre care se vor regăsi englezii, francezii, Imperiul Roman, otomanii și chiar aztecii). Din păcate, până la lansarea lui Medieval II: Total War va mai trece ceva vreme, perioada sărbătorilor de iarnă fiind încă departe.

Cosmin Aionită



# HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

## Oare ce se întâmplă în misiunea numărul șase?

### INTERACȚIUNE

- două misiuni din campaniile Haven și Inferno
- o hartă skirmish, Falcon's Last Flight
- modul Duel pentru multiplayer online

“Cele două hărți din campanie sunt complet diferite ca abordare, misiunea cu Haven fiind axată pe apărare.”

Data lansării: 23 mai 2006

- PRODUCĂTOR: NIVAL INTERACTIVE
- PUBLISHER: UBISOFT
- DISTRIBUTOR: UBISOFT
- WEB: WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

DUPĂ CE VĂ PREZENTAM PE LARG ÎN NUMĂRUL 74 cum arată eroii în beta-test, acum a venit momentul pentru o avanpremieră în sensul clasic al cuvântului, pe baza unui demo. Anunțul pentru lansarea versiunii demonstrative, ca și intenția de a lansa jocul luna aceasta (după E3) au fost destul de neașteptate, mai ales că problemele destul de mari din beta duceau cu gândul la o amânare de cel puțin șase luni. Totuși, lansarea s-ar putea să nu fie chiar așa pripită pe cât s-ar putea crede, pentru că, din ce am văzut, cea mai mare parte din neplăcerile din beta au fost rezolvate. Desigur, am avut la dispoziție doar două facțiuni din cele șase (Haven și Inferno) și doar două misiuni care oferă o bucătică minusculă din poveste, dar de ajuns ca să țină trează curiozitatea. Cele două hărți din campanie sunt complet diferite ca abordare, misiunea cu Haven fiind axată pe apărare și construirea castelului în condițiile în care resursele erau destul de răspândite, iar inamicul venea cel puțin o dată pe săptămână cu trupe proaspete la atac. Pentru mine, care jucam Heroes III de cele mai multe ori cu o abordare ofensivă, a fost destul de greu să rămân pe loc și să întăresc defensiva, deși îmi ardeau călcâiele să mă duc să le dau o sabie peste ochi dracilor din Inferno. Oricum, misiunea este foarte bine orientată spre obiective, deși uneori trebuie să ghicești direcția în care să te îndrepti pentru că nu există nici un marker activ pe hartă sau ceva de genul ăsta.

Cea de-a doua misiune este una de retragere organizată. Fugă, s-ar putea spune chiar, pentru că pe urmele eroului de Inferno pe care îl controlați sunt două armate cel puțin duble; Agraël pe numele său, eroul malefic trebuie să scape de trupele care îi vor pielea, de preferință în viață, să găsească un cort și să obțină cheia care îi asigură accesul în subteran, unde îl așteaptă însă și alte surprize. Pe scurt, în două misiuni avem cel puțin două-trei întorsături neașteptate ale intrigii, pe care

abia aștept să le pot pune în contextul poveștii complete. Desigur, pentru că sunt doar două facțiuni, nu se poate spune prea clar care este balansarea trupelor, iar Inferno, cu abilitatea Gating care permite chemarea pe câmpul de luptă a unui anumit procent de trupe în plus, ar putea părea (și uneori chiar este) mult prea puternic.

Pe lângă asta, au fost necesare destule încărcări pentru că în prima hartă AI-ul este prea agresiv și cu un meniu complet nou și opțiunile de construcții reorganizate și schimbate, este greu să știi din bun-simț pe ce să-ți cheltuești banii pentru a avea maximă eficiență. Și am aceeași neplăcere din beta legată de introducerea punctelor de oraș, care împing construirea surselor de bani prin săptămânile doi-patru, uneori chiar și pe a trupelor de nivel mare. Plus că nu înțeleg de ce s-a schimbat asocierea resurselor, îngerii de exemplu costând, pe lângă bani, și un cristal (înainte dependența era de geme), pentru că mărește la început gradul de confuzie.

Cât despre harta de skirmish, deși este doar pentru doi, a oferit ocazia de a vedea AI-ul la treabă, dar și destule din ceea ce are nou Heroes V de oferit în materie de artefacte, skill-uri și abilități. Unele complet noi, altele modificate doar ca nume și aspect, împreună cu ritmul jocului (destul de relaxat pe Normal, dar alert pe Heroic), chiar dau acel “feeling” de Heroes III și dorința de a mai juca încă o hartă și încă una... doar că deocamdată nu se poate.

Dacă problemele din beta par a fi fost rezolvate (unul-două bug-uri tot am remarcat, dar nimic strigător la cer), tot sunt câteva lucruri care nu mi-au plăcut foarte tare: secvențele cinemate fără lip sync și vocile cam prea stridente, cu replicile rostite prea patetic și forțat ca să fie credibile. Bine ar fi însă să fie doar astea “probleme” și tot restul jocului să se ridice la nivelul pe care milioane de fani din toată lumea îl anticipează. Deocamdată, așteptările lor par a fi justificate, demo-ul prezentându-se cu o atitudine eroică bine definită, magia și puterea împletindu-se deocamdată armonios într-un joc ce are potențialul să culegă laurii perfecțiunii.

Anda Drăgănuță





### Strategie



Doi dintre eroii campaniei Haven, Isabel și Godric.

**Isabel**

*Your strength has never been appreciated as much as today, Godric. Thank you for delivering me.*

Skip



Meniul de construcție diferă de cel din beta, a fost simplificat.

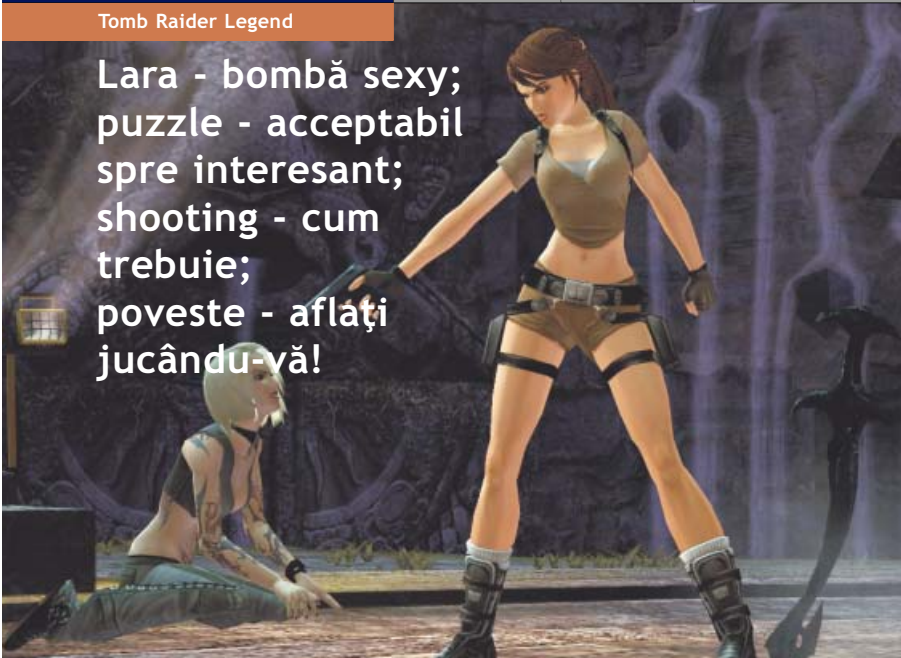


O imagine din subteran, cu teren specific Inferno și creaturi nu foarte prietenoase.



Tomb Raider Legend

Lara - bombă sexy;  
puzzle - acceptabil  
spre interesant;  
shooting - cum  
trebuie;  
poveste - aflați  
jucându-vă!



PREȚ: 30.5€ • PRODUCĂTOR: CRYSTAL DYNAMICS • PUBLISHER: EIDOS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.TOMBRAIDER.COM



# TOMB RAIDER LEGEND

## O, mamă, dulce mamă, din negură de vremi...

**AICI, ÎN PARAGRAFUL DE ÎNCEPUT,** probabil ar trebui să fac apologia seriei Tomb Raider. Să zic că în cei 10 ani de la apariția primului joc, Lara a trecut prin numeroase transformări mai mult sau mai puțin reușite, a ajuns să aibă reprezentante în lumea reală și aproape că a suferit odată cu nereușitul Angel of Darkness. Dar despre toată istoria primejdiilor arheologiei au curs deja râuri de cerneală, așa că cel mai bine ar fi să vă povestesc despre jocul de față, pentru că Legend a avut de înfruntat o grea misiune: readucerea la fosta glorie a seriei Tomb Raider.

Iar efortul de lucru a început cu redesenarea imaginii Larei, care a ajuns să capete forme ceva mai apropiate de cele umane, dar în nici un caz nu și-a pierdut din atributele feminine atât de apreciate, dovadă fiind o discuție peste care am dat pe un forum unde se cerea insistent un patch "nude raider". În rest, protagonista noastră a rămas la fel de athletică, evoluțiile pe vârfuri de munți fără echipament adecvat și cocotatul pe zgărie-nori fiind ceva normal, alături de salturi, rotiri și balansări pe cârligul cu fir. Același cârlig folosește și la interacțiunea cu mediul în cazul anumitor puzzle-uri, pentru că nu trebuie uitat faptul că Lara nu este doar

sâni, ci are și creier și îl folosește din plin pentru a dezlega misterul unei povești care împletește evenimente din trecutul ei și legenda mitică a regelului Arthur și a sabiei sale, Excalibur.

Prea multe detalii despre poveste nu am de gând să vă dau, doar faptul că cel mai mare dușman al Larei se va dovedi a fi o prietenă pe care ea o credea moartă de mult, pe nume Amanda. Ajungând pe urmele aceluiași artefacte, dar din motive evident diferite, cele două se vor înfrunta direct (nu vă bucurați, nu avem parte de păruială și de unghii înfipite în față), urmând să câștige... jucătorul, care nu numai că se bate, dar trebuie să înțeleagă și cum poate fi învins inamicul. De cele mai multe ori, veți avea de-a face cu simpli soldați, mercenari plătiți să moară sub tirul acelor pistoale de acum celebre ale Larei (dotate cu muniție infinită) sau al altor arme și grenade culese cam de peste tot. Nu lipsește nici specia boșilor, mai mult sau mai puțin umani, doar că toți sunt prea ușor de bătut, chiar și la final nefiind nevoie de prea mult efort. Cele mai interesante secvențe nu sunt însă nici bătlăiile cu boșii, nici puzzle-urile, ci (părerea mea, cel puțin) zonele în care Lara folosește spectaculos o motocicletă sau are

### INGREDIENTUL MINUNE: O FEMEIE PUTERNICĂ

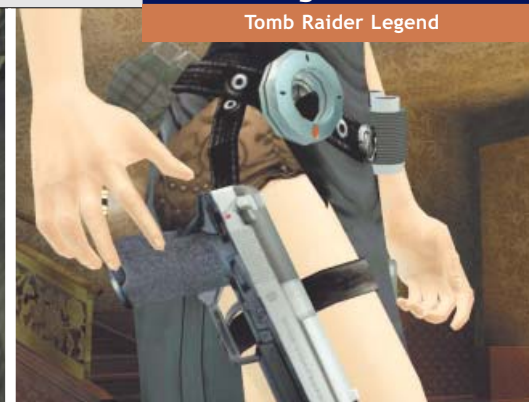
Dincolo de a fi unul din puținele personaje feminine care sunt eroine principale ale unui joc și chiar au făcut istorie, Lara Croft are o personalitate distinctă, care a depășit limitele computerului. Contesă de Abbingdon, nobilă englezoaică cu sânge albastru, Lara este însă pasionată de arheologie, pasiune moștenită de la tatăl ei, și este un specialist controversat, despre care se spune că a adus în muzee numeroase artefacte sau, din contră, că a intrat în tagma jefuitorilor de morminte care dau și numele seriei. Evident, depinde din ce perspectivă este pusă problema.

Și, pentru a întări prezența Larei, nu numai că au fost făcute destule jocuri, dar există o întreagă industrie asociată, cu jucării, tricouri, căni și insigne, benzi desenate, romane de aventuri și două filme. Și, de-a lungul timpului, pasionata aventurieră a fost reprezentată de șapte dive: Lucy Clarkson, Rhona Mitra, Nell McAndrew, Vanessa Demouy, Lara Weller, Angelina Jolie și, cel mai recent, Karima Adebibe.



SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1





Secvențele pe motocicletă sunt mai bine realizate decât cele cu carul din PoP: The Two Thrones.

parte de senzații la altitudin ridicată într-un avion pe cale să se dezintegreze.

Pe de altă parte, dacă luptele sunt simple și sistemul de țintire (automat sau manual) este bine realizat, puzzle-urile variază în mai multe categorii: cele normale, în mare parte mecanice și bazate pe fizică (utilizarea de lăzi și bolovani pentru a ține apăsat anumite butoane), dar prea simplist și la mintea cocoșului realizate, rezolvarea lor ținând mai mult de viteza și de abilitatea manevrării tastelor decât de un real efort intelectual; puzzle-urile sub formă de minijoc, unde esențială este apăsarea la momentul potrivit a tastei potrivite, care devin simpatice după ce te prinzi ce vrea jocul de la tine și chiar spectaculoase, pentru că pun în valoare agilitatea protagonistei; "puzzle-urile" bazate pe "fugi sau crapă și reîncarcă ultimul checkpoint!", cele mai enervante posibil, pentru că nu prea apreciez să fiu făcută afiș de un bolovan sau feluțe din cauza unor

lame ascuțite. În esență, nimic foarte complicat, doar absolut frustrant în anumite zone și exact când începi să prinzi gustul totul se termină. În coadă de pește, așa putea spune.

Pe lângă normala înaintare în poveste, peste tot prin cele prea puține opt niveluri sunt răspândite comori care deblochează tot felul de bonusuri, de la secvențe cinematice și artwork-uri până la noi haine pentru Lara, ce pot fi schimbate și probate în dormitorul ei din castelul părintesc. Da, aveți acces și la casă, plină și ea de tot felul de mistere și comori, o metodă interesantă de a prelungi durata de viață a jocului; mai ales că terminarea poveștii înseamnă doar 84% din total, restul fiind acoperit de bonusuri și de opțiunea "time trial", care vă pune în fața necesității de a termina un nivel într-un anumit timp dat.

Pe partea tehnică am menționat deja utilizarea fizicii, cu destul succes, pentru că oferă posibilități interesante, de genul eliminării unei cete de mercenari nervoși prin

dărâmarea unui stâlp peste ei. Puteți juca chiar și fotbal și din fundal chiar se aude "gooooooooo!", dar nu vă recomand să încercați așa ceva și cu bolovanii. Camera este chiar foarte bine pusă la punct, mai bine ca în Prince of Persia, care este seria cea mai apropiată ca tip de gameplay. Grafica nu pune la prea mare încercare nici sistemele mai puțin dotate, dar, dacă activați conținutul "next gen", în mod cert aspectul vizual mai crește cerințele video și uneori chiar încurcă jocul prin ciudate scăderi de frame-rate și bug-uri mai puțin observabile la detalii minime. Coloana sonoră nu excelează, dar este de ajuns de antrenantă, iar vocile își fac datoria

cum trebuie, menționând că Lara este posesoarea unui accent "british" inconfundabil.

La sfârșit, după ce am înțeles măcar parțial de ce Lara goneste prin toată lumea după tot felul de artefacte, am rămas un pic nedumerită. Da, Tomb Raider Legend este un joc bun... dar totuși nu doar scurtimea îl trage înapoi. Este clar că a fost realizat pentru noua generație de jucători, care dau înapoi din fața unor puzzle-uri prea dificile, o nouă generație care apreciază mai mult sângele decât creierul.

Legend este un joc comercial, pe care fanii înrăiți îl vor juca pe post de amintire a vremurilor trecute, dar nu se vor lega prea mult de el. Pentru restul lumii, Lara cea nouă este extrem de interesantă și poate că, o dată cu titlurile ce vor urma (nu am îndoieli că ele vor veni), seria Tomb Raider va căpăta ceva mai multă substanță și profunzime.

Anda Drăgănuță



**PRO**

- folosire interesantă (deși limitată) a fizicii
- poveste evidențiată în special prin secvențe cinematice
- puzzle-uri destul de simplețe, majoritatea mecanice

**CONTRA**

- minijoculețe enervante până prindeți ideea
- aspect grafic decent, dar nu de ultimă generație
- prea scurt și cu boși ușor de bătut

**JOCURI ALTERNATIVE**

Tomb Raider Legend

PoP: The Two Thrones

Indiana Jones and the Emperor's...

**VERDICT**

În mod sigur, Legend trezește din comă seria Tomb Raider, dar nu o însănoșește pe deplin.

**8**

Act of War: High Treason



Un add-on din păcate mai puțin lucrat ca originalul, dar cu destule aspecte interesante.



PREȚ: 23.9€ • PRODUCĂTOR: EUGEN SYSTEMS • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.ATARI.COM/ACTOFWAR



# ACT OF WAR:

# HIGH TREASON



## Conspirații și trădare în America

### CAM ACUM UN AN, ACT OF WAR:

Direct Action intra în atenția strategilor de fotoliu ca un titlu intens, plin de acțiune, deși inspirația sa venea clar din serii celebre ca C&C. Oferind și o grafică impresionantă, Direct Action a avut de ajuns de mult succes ca să beneficieze și de un add-on, care continuă linia poveștii pline de conspirații și mașinațiuni din umbră ale Consorțiului, facțiunea rea, combătută de armata americană și de Task Force Talon, o grupă de operativi speciali. În mare, acțiunea se petrece înainte de alegerile prezidențiale din Statele Unite ale Americii, doar că... șeful în exercițiu al SUA este asasinat, cei doi candidați la funcția supremă atacați, răpiți și... aici urmează să aflați ce li s-a întâmplat după aceea.

Din păcate, lipsesc anumite părți care au suscit interes în original. Nu au mai fost introduse

secvențe cinematice cu actori reali, de exemplu, în locul lor fiind imagini realizate pe motorul grafic al jocului, mult mai puțin calitative. Nu că actorii ăia ar fi fost de Oscar sau ceva, dar adăugau un plus unei povești care se vrea realistă. Pe de altă parte, cei de la Eugen Systems nu au procedat așa cum se face de obicei, adăugând în add-on o facțiune nouă pentru a justifica apelul la buzunarele jucătorilor. Au introdus în schimb trupele mercenare, care sunt disponibile tuturor celor trei facțiuni, simultan, depinzând cine are cei mai mulți bani și este dispus să îi sacrifice pentru a angaja luptători plătiți. Mercenarii au avantajul de a putea fi trimiși oriunde pe hartă, dar, atenție, transportorul care îi duce poate fi distrus și așa se duc pe apa sâmbetei o grămadă de bani.

O altă adăugire față de elementele oferite în original este introducerea bătăliilor navale.

Oferța de nave maritime, atât de suprafață, cât și subacvatice, este destul de consistentă. Totuși, după ce s-au ocupat cu o atenție absolut exagerată de valuri și de mișcarea apei, producătorii au cam ingnorat AI-ul. O navă habar n-are să ocolească o insulă ceva mai mărișoară, iar atacurile cu torpile au uneori tendința să rateze din motive abstracto-necunoscute.

Lungimea campaniei este decentă pentru un add-on, la fel și varietatea misiunilor, care din fericire păstrează abordarea originalului: nu se pune neapărat accentul pe construcția unei baze și distrugerea a tot ce mișcă, ci există și obiective ce trebuie îndeplinite doar cu ajutorul unei echipe limitate sau chiar cu un singur om, într-un fel de stealth destul de stângaci și frustrant pe alocuri. Atunci când aveți însă și baze, lucrurile se desfășoară într-un ritm îndrăcit, AI-ul nu iartă nici o

greșeală, iar viteza de dezvoltare este esențială.

N-ar mai fi prea multe de discutat, puteți încerca și multiplayerul unde își evidențiază avantajele trupele de mercenari. Grafica este la înălțime, dar parcă pe undeva și-a mai pierdut din calitate, exploziile nu mai au aceeași grandoare. Coloana sonoră este și ea remarcabilă, astfel că, în ansamblu, deși mai puțin reușit decât originalul, Act of War: High Treason reușește să ofere destule ore de încleștări strategice pline de tensiune.

Anda Drăgănuță

7

**VERDICT**

Păcat că lipsesc unele din elementele care au adus succesul originalului.

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-8 (LAN, ONLINE)

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**



TES IV: Oblivion

Pergamentele bătrânilor își dovedesc încă o dată puterile într-un titlu de zile mari, dar nu lipsit de probleme.



PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: BETHESDA • PUBLISHER: 2K GAMES • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.ELDRSCROLLS.COM



# TES IV: OBLIVION

## Uitarea duce în lad.

**CA MARE FAN DE RPG-URI, TREBUIE SĂ** recunosc că anul acesta jocurile s-ar putea rezuma pentru mine la trei titluri: Oblivion, aici de față sub becul cu halogen al analizei critice, și deocamdată mult așteptatele proiecte Neverwinter Nights 2 și Gothic 3. Dintre toate, Oblivion a beneficiat de cea mai puternică mediatizare și a fost într-adevăr așteptat cu suflul la gură, printre sesiunile de joc cu predecesorul său, The Elder Scrolls III: Morrowind (și add-on-urile Tribunal și Bloodmoon).

Practic, nici nu știu prea bine cu ce să încep. După un maraton înverșunat contra numeroaselor opțiuni și misiuni și în același timp sub presiunea factorilor externi numiți "alte jocuri de testat și scris", Oblivion este un amalgam de creștere în nivel, misiuni secundare care te lasă cu gura căscată, o poveste principală care nu prea m-a satisfăcut din punct de vedere narativ, ieșiri în desktop (și blestemat prostul obicei al subsemnatei de a salva din an în Paște, noroc de Autosave) și admirat peisajele cu HDR absolut superbe. Până la urmă, cred că voi începe cu grafica. Este primul lucru care izbește, nu numai vizual, ci și la nivel de performanță a computerului. Și nu că cerințele minime expuse la sistemul necesar ar fi foarte joase, dar o experiență într-adevăr încântătoare măcar din punct de vedere vizual necesită (asta a fost

platforma noastră de test principală) un procesor pe 64 de biți la 3000+, 1GB memorie RAM și o placă video X1900XTX overclockată. În special cu ajutorul plăcii, jocul a funcționat fără nici o problemă cu toate setările la maximum, cu HDR sau cu Anti-Aliasing activat (poate este doar problemă pentru plăcile ATI, dar HDR și AA nu au putut fi activate simultan, iar unii jucători s-au plâns chiar că nu puteau activa deloc HDR).

Doar că nu toată lumea poate beneficia de un asemenea sistem. Astfel că am extins aria testării pe computerele de acasă ale redactorilor bolnavi de oblivionită. Și sunt cam toți. La unii a funcționat decent pe un P IV 2.6GHz cu 1GB RAM și un ATI 9550GU, în 640x480, setările minime, evident (dacă ploua, însă, se ducea totul de râpă). O privești oribilă, așa spune. La alții, pe sistemul minim indicat de producători, avea două-trei frame-uri pe secundă chiar și în celula de închisoare de la început, deci a fost de nejuțat. În esență, un joc care cere produsele high end cel puțin din punct de vedere grafic și n-ar strica 2GB RAM, să nu se sufocă restul de programe din background.

Dacă însă aveți un sistem dotat după ultimul răcnet, sigur ochii se vor delecta. Orașele sunt detaliat realizate și cu evidente diferențe arhitecturale, de la înzăpezitul Bruma, cu case din lemn, până la Imperial City, cu districtele sale

separate, înconjurat de ziduri masive din piatră, cu case monumentale și pline de bogății numai pentru cineva cu înclinații spre clasa Thief. În afara orașelor, se întind toate formele de relief posibile, vântul se strecoară prin iarbă, apusurile de soare ar înduioșa și cel mai lipsit de romantism om; opusul regatului Tamriel sunt lumile alternative din Gate of Oblivion, portalurile ce duc în lad, cu lavă, cer roșu, turnuri masiv-amenințătoare în înălțimea lor



SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2GHz, 512MB RAM, 128MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1

### INGREDIENTUL MINUNE: ÎN LUNG ȘI-N LAT

Ca și predecesorul său Morrowind, Oblivion își desfășoară quest-urile într-o lume imensă, destul de dens populată atât cu creaturi prietenoase, cât și cu diverși monștri, de la șobolanii de început până la trollii și monștrii ciudați din porțile roșii ale Iadului. Mai ceva ca în Morrowind, au fost eliminați aproape complet timpii de încărcare în mediile exterioare, doar textul "Loading area" și o mică îngreunare a deplasării anunțând desfășurarea unei noi zone. Astfel că puteți să vă faceți de cap peste tot, prin apă și pe vârfuri de munți, în peșteri și prin orașe, în temple și catacombe, dar și în case și palate.



întunecată, pământ ars și monștri pe măsură. Și special aș menționa aici, nu doar grafic, dar și ca idee de quest, două misiuni intitulate Dreamworld și Paintworld. Fără a da prea multe detalii, ambele sunt idei foarte interesante din punctul de vedere al misiunii propriu-zise, dar cea de-a doua este o copie fidelă a Tamriel-ului, doar că... pictată, până și cerul fiind realizat din tușe de pensulă. O atenție pentru detaliu dusă la extrem, dar care face aceste misiuni secundare să fie sufletul jocului, ceea ce te ține să joci aproape fără întrerupere.

Povestea principală, care în funcție de nivelul de dificultate ales poate ține între 13 și 40 de ore, implică personajul vostru, închis pentru varii crime într-o celulă din Imperial City, unde se întâmplă să fie și o intrare secretă spre o serie de tunele alese ca mijloc de fugă de către împărat. În mod evident pentru răufăcătorul care devine eroul salvator, împăratul îl implică în găsirea singurului său fiu rămas în viață și îi încredințează un artefact prețios, Amulet of Kings, simbolul puterii și sigiliul care împiedică deschiderea porților Oblivion-ului. Și mai evident, toate se termină până la urmă relativ bine, Tamriel-ul este salvat și, contrar așteptărilor mele, n-am devenit împărat. Finalul poveștii este spectaculos măcar ca realizare vizuală, pentru că n-aș putea spune că intriga este extrem de impresionantă sau foarte originală, ba chiar prea previzibilă pe alocuri. Oricum, nu în această poveste stă longevitatea jocului, ci în numeroasele misiuni adiacente, sute de ore de joc pentru... Pentru ce?

Păi să vedem. Există întâi gildele. Fighters Guild, Mages Guild, Thieves Guild, Dark Brotherhood, The Blades. Sper că n-am uitat nici una. Înscrierea și ascensiunea în rândul fiecărei gilde depind de clasa, rasa și abilitățile personajului ales, dar cu un Fighter puteți face foarte bine toate celelalte misiuni. Deși nu este la fel de amuzant să faci cu un hoț quest-urile de la Fighter sau invers. Esențial este însă că se poate, iar opțiunile de personalizare ale eroului sunt imense. Dincolo de clase și abilități specifice, prerandate, personalizarea este posibilă în cel mai mic detaliu, atât la aspectul fizic, cât și în ceea ce privește posibilitățile de dezvoltare. Aici intră în scenă o problemă mult discutată de toți cei care se joacă, și anume scalarea dificultății. Mai clar, scalarea reprezintă o relativă uniformizare a nivelului inamicilor în funcție de nivelul la care se află personajul vostru. Acest lucru este valabil și pentru item-urile din joc, lucru care a stârnit vii proteste, și pe bună dreptate. Ce rost mai are să te chinuiești să cumperi o sabie sau o armură mai bune, magice eventual, dacă și ultimul bandit din tufișuri are și el la fel sau chiar mai bune? Personal, n-am fost foarte deranjată de acest sistem de scalare. Este până la urmă o chestiune de gust, iar jucătorii hardcore sunt cei care au protestat cel mai tare. Și nu doar atât, s-au și pus pe lucru, realizând destule moduri care fie împart lumea în niveluri de dificultate, fie reduc scalarea, fie forțează apariția item-urilor rare doar în anumite locuri, nu pe toate drumurile. Dacă vreți să schimbați câte ceva în gameplay, pe <http://www.elderscrolls.com>

[/forums/index.php?s=da71dac25526e9c1cb0a9c617751154c&showforum=25](http://forums/index.php?s=da71dac25526e9c1cb0a9c617751154c&showforum=25) găsiți o listă cu site-urile care publică diverse moduri și efectele lor asupra lumii jocului. În orice situație, faceți un backup la salvări.

Dincolo de misiunile pentru variile gilde, care au și ele câte o poveste simpatică de spus care să justifice creșterea în nivel, personajele din orașe oferă și ele destule lucruri de făcut. Ascultarea zvonurilor sau a NPC-urilor care vorbesc pot și ele duce la noi topic-uri și noi quest-uri. În afară de cele deja menționate special, Dreamworld și Paintworld, au mai fost unele care mi-au atras atenția în mod deosebit, din diverse motive. Unul dintre ele implică omorârea tuturor personajelor închise într-o casă, o reiterare a cărții *And Then There Were None* a Agathe Christie, unde 10 personaje plătesc cu viața pentru crime din trecutul lor. Sau salvarea unei prințese orc, răpită de trollii, care susține că s-ar fi descurcat foarte bine și singură dacă tatăl ei i-ar fi dat voie să mai poarte toporul, doar că acesta din urmă considera că ciopârțirea creaturilor din pădure nu era un comportament demn de o domnișoară cu sânge albastru. Sau cele două familii rivale din Imperial City, ținute la distanță de forțele de ordine, dar extrem de asemănătoare cu trista poveste a lui Romeo și a Julietei. Desigur, acestea sunt doar câteva exemple, iar multe din misiuni implică direct "du-te și omorâ-l pe X/fură obiectul Y/recuperează artefactul Z!". La un moment dat chiar mă și săturasem de peșteri, catacombe și temple ruinate cu subterane populate de fantome, cu o mențiune specială că m-a enervat îngrozitor

TES IV: Oblivion



ultima misiune pentru Thieves Guild, care implică furtul unui Elder Scroll din inima bibliotecii imperiale. Nu că ideea n-ar fi fost superbă, dar preludiul furtului, ca să zic așa, este cam prea lung. Oricum, în toate aceste misiuni este implicată și o doză de utilizare a creierului. Unele quest-uri implică și puzzle-uri, nu foarte dificil de rezolvat, dar totuși o variație bine-venită.

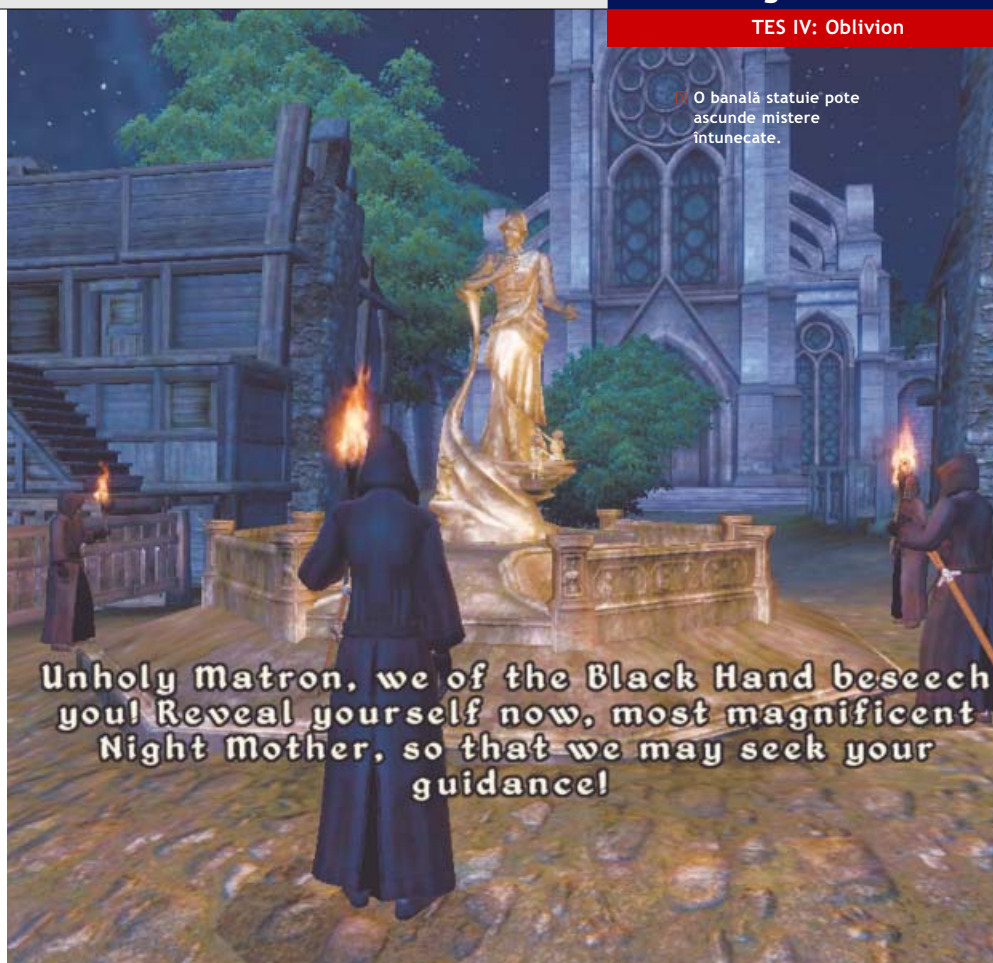
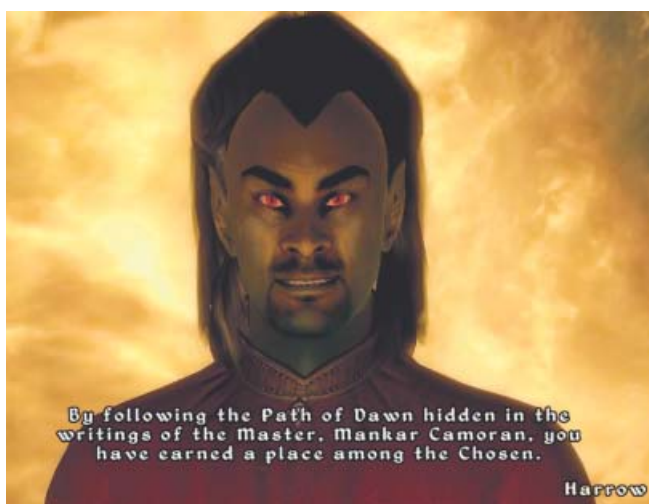
Ar fi și chestiuni neplăcute, pentru că nu trăim într-o lume perfectă și nici măcar regatul Tamriel nu este perfect. M-a plictisit goana după butoanele pentru porțile automate. Goana după chei pentru ușile imposibil de deschis cu Lockpicking. Unele NPC-uri îți dădeau întâlnire peste două ore la taverna X, ca să apară abia după cinci zile, într-un fel de bug destul de bizar. Alte misiuni implică prezența unui însoțitor sau, de mai multe ori, trebuie să urmați pe cineva într-un anume loc. Și, chiar dacă pathfinding-ul este mult mai bun ca în Morrowind, tot s-a întâmplat să se piardă la vreo încărcare personajul de quest care se ținea de coada mea. Nu m-au mulțumit pe deplin nici animațiile third person. Dacă personajul arată decent văzut din spate, mersul pe cal (da, se poate călări pentru a acoperi mai repede distanțele) la persoana a treia mi-a sugerat mai curând o legănare senzuală pe un podium de modă la o prezentare de lenjerie intimă. Și nu, nu se poate lupta de pe cal, lucru ciudat dacă stăm să ne gândim că Mount&Blade (un joc produs doar de doi oameni, încă neterminat, dar perfect jucabil din punctul de vedere al luptelor călare) oferă o experiență notabilă din acest punct de vedere și în nici un caz nu dispune nici de resursele umane, nici de cele financiare de care a

beneficiat Bethesda pentru Oblivion. Caii, în schimb, sunt antrenați să lupte și se pot dovedi inamici redutabili (Shadowmere mi-a fost companion fidel), putând, de exemplu, să omoare un lup dintr-o singură lovitură. Și, dacă scotociți cu atenție, veți da la un moment dat și peste un alt fel de... cal, un inorog mai precis, care, cu ceva blândețe, poate să vă aparțină.

Pentru că am vorbit de utilizarea calului pentru deplasare mai rapidă (Athletics crește totuși numai dacă mergeți pe jos sau înotați), Oblivion este mândrul posesor al unui sistem excelent de călătorie rapidă, direct de pe hartă. Pentru leneșii ca mine a fost nemaipomenit; la început sunt disponibile doar orașele principale, dar, pe măsură ce descoperiți varii locații, și acestea sunt accesibile în orice moment din două click-uri de mouse. Și, o dată cu harta, am ajuns și la meniuri. Probabil din dezvoltarea simultană și pentru consola Xbox 360 meniurile au fost simplificate mult prea mult și sunt preponderent identificabile diferitele atribute numai prin intermediul unor pictograme. Lipsesc uneori cu desăvârșire tag-urile explicative pentru diverse obiecte, per total meniul este mult mai îngrămadit, mai bizar și mai greu de obișnuit cu el decât în Morrowind. Într-o fereastră sunt afișate doar șase-șapte obiecte simultan, am folosit scrolling-ul din plin pentru a găsi un anume item, ceea ce înseamnă scurtă la deget când se adună o cantitate semnificativă de chestii. Magicienii nu mi s-au părut foarte eficienți sau poate că nu am dat peste cei mai puternici, oricum nici mama vrăjilor nu rezistă în fața unei lovituri de sabie sau de topor bine plasată.

Plus că obiectele mi s-au părut prea grele pentru limita pe care o poate căra personajul. Desigur, o dată cu creșterea în nivel, crește și mărimea inventarului și o pereche de Boots of the Unburden sunt excelente, dar tot nu puteți căra prea multe lucruri de valoare simultan pentru a face un ban cinstit grămadă. Obligativu cinstit, pentru că obiectele furate pot fi vândute numai anumitor personaje ce sunt revelate doar dacă luați misiunile cu gilda hoților. Și banii mi s-au părut prea puțini (iarăși, lucrurile devin mai simple o dată cu creșterea skill-ului aferent) și nu cred că există vreun vânzător (și ăla la hoți) care să ofere mai mult de 1200 aur pe o armură sau o sabie care la mine valorează 5-6000 aur. La fel, nici recompensele găsite pe parcurs sau chiar la diverși boși nu sunt atât de satisfăcătoare pe cât ar fi trebuit să fie. Adică, dacă tot m-am chinuit o grămadă să deschid un cufăr cu incuetoare Very Hard, ar trebui să găsesc mai mult de doi morcovi, un măr, un inel de aramă și un pumnal ruginit. Aceste probleme au fost pe undeva rezolvate cu mod-uri, toate laudele pentru comunitate, dar asta nu înseamnă că studioul producător trebuia să neglijeze aceste aspecte doar ca să le dea de lucru fanilor.

O altă chestiune mult lăudată a fost așa-numitul Radiant AI, inteligența artificială aplicată NPC-urilor care le-ar fi făcut să se comporte cât se poate de natural și de asemănător cu oamenii reali. Într-un fel, această intenție a reușit. NPC-urile au un program de urmat, se duc la serviciu, mănâncă, dorm, dar în cea mai mare parte pur și simplu stau într-un loc



și apar discuții care se tot repetă la un moment dat. Plus că, înainte de a rezolva misiunea principală, nimeni nu pare panicat de amenințarea distrugerii totale. "A, s-a deschis un Oblivion Gate și ne atacă monștrii... și ce mai faci? De unde îmi iau și eu o carte bună?" Sau o altă ciudățenie, care ține pe undeva probabil de ignorarea unor scriptări care ar fi fost totuși necesare: una din misiunile de la Thieves Guild implică furtul unui sceptru din camera Archmage-ului din Mages Guild. Teoretic, o misiune foarte dificilă, stealth... practic, floare la ureche pentru că se întâmpla ca Archmage să fie chiar eu. Adică să fur de la mine... și ceea ce ar fi trebuit să fie o misiune provocatoare a devenit o banală călătorie în Imperial City și câteva încărcări ale unor locații interioare.

Dincolo de toate aceste aspecte problematice, care țin de concepția de gameplay pe undeva probabil afectată și de dezvoltarea pentru consolă, Oblivion rămâne un joc incredibil de immersiv, un fel de drog virtual, de ajunsese să ignori pe toată lumea și să mă joc nonstop, în redacție, acasă... Sau aproape nonstop pentru că jocul are nefericitul obicei de a ieși în desktop pe neașteptate după câteva ore (cei mai nefericiți

au experimentat crash-uri din 10 în 10 minute și s-au lăsat păgubași cel puțin până la apariția unui patch); combinația Alt-Tab blochează și ea la rândul ei jocul, deși se pare că numai dacă punei pauză din meniu; o chestiune de noroc, aș zice, dacă nu se blochează, astfel că s-ar putea să fiți nevoiți să întrerupeți orice alte contacte pe computer de genul Yahoo Messenger. Revenind un pic la lucrurile bune, pe lângă cele spuse mai sus legate de quest-uri și grafică, și coloana sonoră este la înălțime, la fel și vocile care beneficiază de un lip synch aproape perfect. De menționat vocea lui Patrick Stewart (căpitanul Picard din Star Trek, dacă nu vă spune nimic numele), care dă viață fiului împăratului, Martin. Modelele personajelor și ale monștrilor sunt detaliat realizate, chiar dacă cam toate fețele sunt inevitabil cam colțuroase. Există și o parte semnificativă de fizică, o lovitură puternică dezechilibrează inamicii, lupii se rostogolesc morți la vale, din unele capcane cad bolovani sau apar brusci țepi ce pot fi fatali.

Și totuși... Oblivion are toate șansele să fie RPG-ul anului. Desigur, concurența reprezentată de NWN 2 și Gothic 3 este deocamdată doar la stadiul de discuție, pentru că dintre cele două

titluri cu pretenții doar NWN 2 are șanse reale să apară până la sfârșitul acestui an (în vară chiar, dacă este să ne luăm după data oficială). Și poate că acest material poate părea o sumă de nemulțumiri și plângeri prea numeroase pentru o notă mare. Sunt lucruri care deranjează, care afectează pe undeva plăcerea jocului, dar în nici un caz nu-l trimit la coșul de gunoi al rateurilor. Din contră, Oblivion merită jucat, cu atât mai mult dacă aveți un calculator unde își poate desfășura întreaga frumusețe grafică, oferă sute de ore de pierdere într-o lume fantastică, atât pentru RPG-istul înrăit, cât și pentru cei care nu prea au răbdare cu acest gen. Eu abia m-am putut desprinde ca să scriu despre el, deși nu pot avea pretenția că am reușit să îngrămădesc în aceste pagini tot ce are de oferit Oblivion. Mai curând am zgâriat suprafața, pentru a acoperi cât mai multe aspecte, chiar și la un nivel superficial. Detaliile care fac savoea poveștilor vă las să le descoperiți în joc. Acum, vreau să devin vampir, s-a oferit cineva să mă muște, The Dark Gift mă așteaptă. Oare pot fi transformate în vampiri toate creaturile din joc? Vă provoc să aflați.

Anda Drăgănuță

**PRO**

- lume imensă, fără timpi de încărcare
- grafică și sunet spectaculoase
- quest-uri secundare extrem de interesante

**CONTRA**

- sistemul chestionabil de scalare a dificultății
- crash-uri frecvente și bug-uri ale quest-urilor
- povestea principală nu strălucește prin originalitate

**JOCURI ALTERNATIVE**

TES: Oblivion

Morrowind

Gothic 2

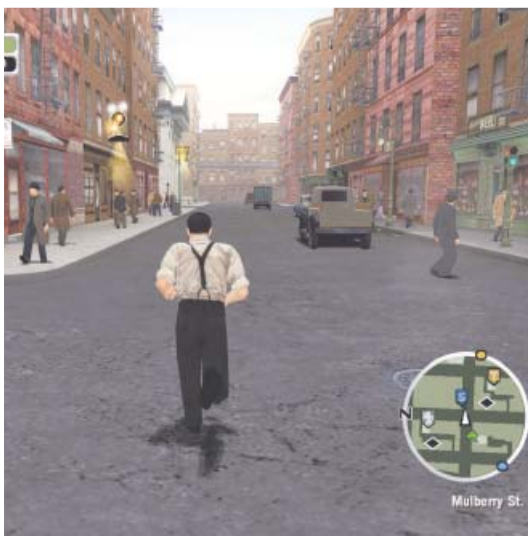
**VERDICT**

Anulează viața socială, devine drog și obișnuință, atenție însă și la monștrii de gameplay!

9

The Godfather

Marlon Brando rămâne, chiar și după trecerea în neființă, imaginea nașului Don Corleone.



PREȚ: 30.5€ • PRODUCĂTOR: ELECTRONIC ARTS • PUBLISHER: E.A. • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EA.COM/OFFICIAL/GODFATHER/GODFATHER/US



# THE GODFATHER

## Electronic Arts, Don Corleone, Little Italy - ingredientele unui joc de succes?

ÎN MOMENTUL ÎN CARE CEI DE LA ELECTRONIC Arts au anunțat că vor produce un joc bazat pe celebra serie de filme "The Godfather", realizată de vestitul regizor Francis Ford Coppola, o anumită nebulie s-a instalat în sufletele unei părți însemnate a publicului. Este vorba despre acel segment de oameni care au considerat The Godfather (jocul) ca o continuare directă a jocului Mafia și care acum sunt foarte dezamăgiți. Tristul adevăr este că adaptarea celor de la EA nu face parte din aceeași categorie calitativă cu jocul studioului ceh Illusion Softworks.

Este cunoscut faptul că The Godfather a fost un proiect multiplatformă, proiectat în special pentru consolele actuale (PlayStation2 și Xbox) și, mai apoi, adaptat PC-ului. Portarea a adus cu sine o grafică deloc spectaculoasă și un control cel puțin ciudat. De altfel, acestea sunt și principalele motive care împiedică The Godfather să intre în aceeași categorie cu Mafia sau seria Grand Theft Auto. Adăugați și câteva nepotriviri cu linia trasată de filme, care pot îndepărta fanaticii creațiilor cinematografice, și aveți în față portretul standard al unui joc mediocru.

Povestea începe cu un episod care explică

legătura personajului controlat de jucător cu familia Corleone, stăpâniii cartierului Little Italy din New York. Încă din start, se poate observa o grafică stearsă, monotună, deloc potrivită pentru anul 2006, salvată oarecum de realizarea foarte reușită a personajelor principale ale poveștii. Don Vito Corleone împrumută atât aspectul regretatului actor Marlon Brando, cât și vocea acestuia (însă numai în unele replici, restul fiind realizate de un imitator profesionist). Electronic Arts a urmat aceeași rețetă de reproducere fidelă și pentru restul personajelor, cu o excepție notabilă, de care vom vorbi mai târziu însă.

După acest prolog, jucătorul este lăsat să personalizeze aspectul fizic al personajului pe care îl va ghida spre rangul de Don al New York-ului. Această etapă este una inedită pentru un astfel de joc, opțiunile puse la dispoziție de producători rivalizând până și cu cele dintr-un RPG serios.

Începând de aici, urmează lunga ascensiune spre elita mafiotă a orașului New York, proces care va implica colindarea întregului oraș și rezolvarea diferitelor misiuni gândite de producători. În spiritul Grand Theft Auto,

personajul controlat va putea fura orice mașină din trafic și o va putea folosi pentru a se deplasa mai repede dintr-un loc într-altul (nu există restricții de viteză așa cum erau în Mafia). Numărul modelelor de mașini din New York este însă ridicol de mic, iar aspectul acestora este cel mult modest. În contrast cu personajele bine realizate, mașinile au un număr foarte mic de poligoane și geamurile fumurii și mate. O decizie cel puțin ciudată a producătorilor, în condițiile în care chiar și mașinile din Grand Theft Auto III arată și dau mult mai bine decât cele din Godfather. Orașul împrumută același aspect grafic nefinisat, din topor, ca și mașinile. Este foarte grav că un joc apărut în 2002, vorbim aici de același etern Mafia, arată și azi mult mai bine decât The Godfather.

Lăsând la o parte aspectul grafic al jocului, The Godfather vine cu niște idei de gameplay interesante, neexploatate la potențialul lor maxim, din păcate. Pentru a putea supraviețui din punct de vedere financiar, personajul principal trebuie să convingă patronii anumitor afaceri (aici vorbim de brutari, măcelari, croitorii etc.) de necesitatea plății unei taxe de

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.4GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1

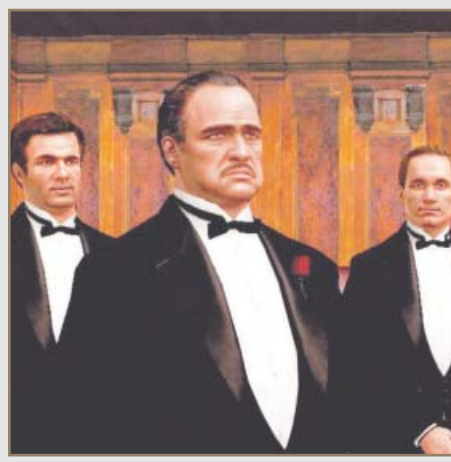




protecție. Unii vor fi receptivi la astfel de propuneri, alții nu. Cu aceștia din urmă trebuie aplicate metode de convingere mai neortodoxe (bătaia e ruptă din Rai, nu?). De asemenea, veți descoperi că unii dintre acești patroni își folosesc afacerea ca acoperire pentru alte activități ilegale care se petrec în spatele ușilor închise: spre exemplu, sub acoperământul unei mici măcelarii se poate ascunde un cazinou foarte profitabil. Astfel, prin aceleași mijloace "specifice", puteți pune mâna și pe o parte din încasărilor provenite din aceste afaceri nu tocmai legale. Partea proastă este că aceste afaceri, odată trecute sub controlul personal, nu vor mai putea fi pierdute niciodată. Este totuși ironic ca celelalte familii, aflate într-o competiție strânsă pentru supremația orașului, să nu încerce să-ți fure câștigul de sub nas. Este bine totuși că măcar personajul nostru poate atenta la câștigurile familiilor adverse, atacându-le camioanele de transport sau depozitele de marfă de contrabandă.

Pe lângă aceste ocupații opționale, pentru a avansa în joc, mafiotul nostru trebuie să urmeze anumite misiuni legate de firul principal al poveștii. Din păcate, aici producătorii, în ciuda faptului că încearcă, nu mai pot fi fideli desfășurării evenimentelor din film. Deși vom asista la momente dragi oricărui iubitor de cinematografie clasică (cum ar fi încercarea de asasinare a Don-ului, în care își fac apariția și portocalele), un element va deregla paralela film-joc, realizată până în acel moment cel puțin decent. Povesteam mai devreme cum Electronic Arts a acordat o foarte mare atenție realizării personajelor, împrumutând atât aspectul fizic al actorilor, cât și vocile acestora. Din păcate, există o excepție: Al Pacino nu a acceptat colaborarea cu EA (având alte planuri cu Scarface-ul celor de la Vivendi) și astfel

## INGREDIENTUL MINUNE: FAMILIA CORLEONE



personajul Michael Corleone (interpretat în film de către Pacino) a trebuit să fie schimbat și povestea readaptată. Mi se pare o lipsă de neacceptat, Michael fiind totuși personajul central al ultimelor două părți din film și următorul Don. În aceste condiții, consider că drumul deschis de producători personajului nostru către titlul de Don este un pic forțat.

De altfel, sunt de părere că genul jocului ales de EA pentru a realiza adaptarea unui asemenea film nu este cel mai potrivit. Mi se pare cel puțin ciudat ca un membru al familiei Corleone, protectoare a cartierului Little Italy, să poată călca cu mașina pe oricine dorește, când se știe că personajele din film, interpretate de Brando și Pacino, aveau o cu totul altă concepție asupra recurgerii la crimă.

La lista de lucruri rele se adaugă și controlul, neadaptat de nici o culoare combinației de mouse și tastatură. Pentru a realiza unele mișcări,

Partea care atrage cel mai mult în The Godfather este chiar prezența aceluiași personaje ca în filmul omonim. Electronic Arts a făcut eforturi considerabile pentru ca vedete incontestabile precum Marlon Brando, Robert Duvall sau James Caan să-și împrumute atât aspectul fizic, cât și vocea personajelor din joc. Regretatul Marlon Brando a terminat sesiunea de înregistrări pentru acest joc chiar pe patul spitalului, înainte de a trece în neființă. Din păcate, din cauza condiției grave în care se afla, nu toate înregistrările au putut fi folosite, apelându-se la un imitator profesionist pentru restul de replici. Păcat că producătorii nu au putut ajunge la o înțelegere cu Al Pacino, rolul personajului Michael Corleone fiind astfel mult redus.

trebuie "vâslit" la mouse din toate puterile, iar numărul de taste folosite este un pic cam mare pentru ce oferă de fapt jocul. De asemenea, mașinile sunt mult prea sensibile la comenzi, pe când personajul nu e. Singurul lucru reușit legat de acest capitol mi se pare sistemul de țintire, bine gândit de producători. Ca o mențiune specială, am încercat să joc The Godfather folosindu-mă de un gamepad, însă jocul a refuzat cu înverșunare să funcționeze cu un asemenea controller, deși am bifat această opțiune în meniu.

Trăgând linie și adunând, cu puțin efort în plus, The Godfather putea fi cel mai bun din această categorie de jocuri și o completare poate necesară a filmului. Așa însă, după cum afirma un fan pe un anumit forum, "Mafia, ca joc, este mai aproape de conceptul filmului decât The Godfather".

Cosmin Aioniță

**PRO**

- prezența personajelor din film
- anumite elemente de gameplay
- sunetul și muzica, în special voice acting-ul

**CONTRA**

- controlul slab
- aspectul grafic învechit
- lipsa adevăratului Michael Corleone

**JOCURI ALTERNATIVE**

The Godfather

Mafia

Grand Theft Auto: San Andreas

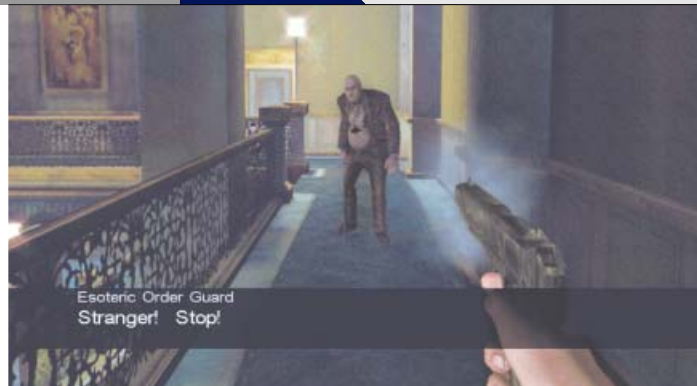
**VERDICT**

O ofertă pe care, din păcate, o puteți refuza.

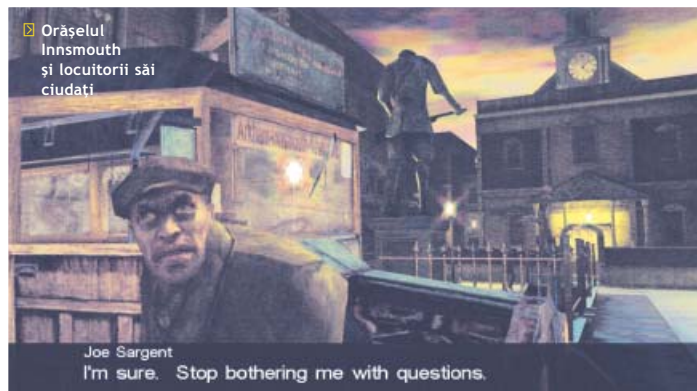
**7**



I'a Dagon!  
I'a Hydra!



Esoteric Order Guard  
Stranger! Stop!



Orășelul  
Innsmouth  
și locuitorii săi  
ciudați

Joe Sargent  
I'm sure. Stop bothering me with questions.

PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: HEADFIRST PRODUCTIONS • PUBLISHER: BETHESDA/UBISOFT • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.CALLOFCTHULHU.COM



# CALL OF CTHULHU: DCOTE

## Survival horror marca H.P. Lovecraft

### PROBABIL AȚI AUZIT DE NENUMĂRATE ORI

citatul "duse sunt vremurile în care jocurile video erau făcute de un singur om în garajul personal". Însă cu toții știm că mai există și excepții care confirmă regulile. Din când în când, apare câte un titlu, realizat de o companie necunoscută, care pur și simplu impresionează. Iar când află că acel proiect a fost portat pentru PC de o singură persoană, care a lucrat și neplătită, lași la o parte toate bug-urile din el, toate inexactitățile și te bucuri de ceea ce ar trebui să ofere orice joc adevărat: gameplay și feeling. Capitulul la care Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth excelează, demonstrând încă o dată, dacă mai era nevoie, că nu motorul grafic de ultimă generație contează și nici miile de poligoane, ci pasiunea care se pune în realizarea unui titlu cu adevărat bun.

Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth are la bază RPG-ul pen'n'paper Call of Cthulhu, realizat după operele lui H.P. Lovecraft. Însă cum la noi așa ceva nu o să vedem în viitorul apropiat, putem afirma că principala sursă de inspirație a celor de la Headfirst



Productions a fost nuvela "The Shadow Over Innsmouth", scrisă de vestitul autor în 1931. De aici reiese și unul dintre cele mai mari atuuri ale acestui joc: atmosfera tipică scrierilor lui Lovecraft.

Nu aș dori să dezvălui prea multe elemente ale poveștii, pentru că, în fond, aceasta este cea mai importantă parte a jocului, care trebuie parcursă și savurată de fiecare în felul său. Tot ce pot spune este că, pe parcursul acestei aventuri, veți trăi sentimente greu de explicat în cuvinte și veți afla cam toate detaliile despre istoria macabră a micuțului port Innsmouth.

Producătorii au dat dovadă de o măiestrie ieșită din comun când au scris documentul de design al acestui titlu. Dacă la început ai senzația că joci un adventure clasic, îmbrăcat în straiile unui motor grafic 3D, vei fi uimit cum se va face tranziția ulterior spre elementele caracteristice jocurilor stealth, iar apoi spre cele ale unui shooter clasic. În final, nu poți încadra exact Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth într-o categorie anume și te mulțumești numindu-l simplu: survival horror.

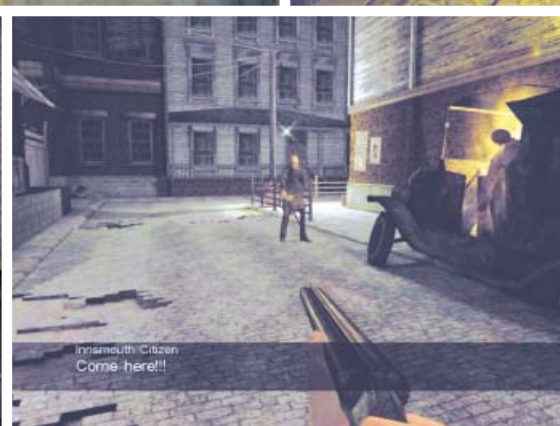
La fel ca Peter Jackson's King Kong, Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth nu are nici un fel de interfață afișată pe ecran. În schimb, producătorii se folosesc de elementele vizuale și auditive pentru a reprezenta sănătatea personajului. Atât cea fizică, cât și cea mentală. Pe măsură ce eroul este lovit din ce

### INGREDIENTUL MINUNE: ATMOSFERA LOVECRAFTIANĂ

Pentru cine nu cunoaște, H.P. Lovecraft (1890-1937), alături de Edgar Allan Poe, a fost unul dintre pionierii genului horror, operele sale influențând scriitorii contemporani cum ar fi Stephen King sau Clive Barker. Producătorii au exploatat la maximum licența pe care o dețineau, împănând jocul cu elemente care fac referință la diferite momente șocante din nuvelele americanului. Ca un exemplu, frica exagerată de șobolani a nebunului din închisoarea orașului Innsmouth aduce aminte de nuvela "The Rats in The Walls", scrisă de Lovecraft în 1923.

În ce mai tare, culoarea de pe ecran începe să se piardă, iar în momentul în care totul este alb-negru putem fi siguri că sfârșitul este aproape. De asemenea, când Jack (personajul principal) își rupe un picior, efectul va fi mai mult decât vizibil pe ecran, unde personajul va schiopăta și se va auzi un zgomot de os frecat de alt os. Acest sistem de răni localizate este încurajat și de modul în care sunt aplicate pachetele de "sănătate" găsite în joc. Acestea conțin elementele pe care le găsim și în realitate într-o astfel de trusă de prim-ajutor: bandaje, ac și ață chirurgicală, calmante etc. Fiecare tip de rană va necesita o anumită cantitate din fiecare element. Astfel, se va ajunge în situația în care o rană urâtă nu va putea fi

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 128MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1



“remediată” doar cu bandaje, iar aceasta se va agrava pe măsură ce timpul trece, personajul murind la un moment dat. Toate informațiile despre numărul utilităților medicale pe care Jack le deține, precum și cantitatea de muniție care îi stă la dispoziție sunt afișate în inventarul eroului, alături de notițele din jurnal sau obiectele necesare pentru rezolvarea puzzle-urilor.

Call of Cthulhu nu este un joc recomandat copiilor. Conține atât un limbaj destul de violent, cât și imagini șocante. Exact din acest motiv producătorii au decis să implementeze și un sistem de sănătate mentală. În momentul în care personajul asistă la scene tulburătoare, mintea începe să-i joace feste. Acestea sunt reprezentate pe ecran de diferite efecte: fie un blur excesiv, fie deformări ale mediului înconjurător, toate acompaniate de un puls în continuă creștere, de o respirație din ce în ce mai grea sau de o pierdere temporară a auzului. Dacă personajul este expus prea mult timp acestor elemente șocante, poate ceda mental, caz în care jocul se va încheia, sau se poate

sinucide cu una din armele din dotare. Ca o paranteză, Call of Cthulhu este singurul joc în care am dedus că personajul are rău de înălțime: de fiecare dată când privirea va fi îndreptată în jos, de la un balcon să zicem, vederea se va încetșoșa, personajul revenindu-și numai după secunde bune în care se va simți în siguranță.

Pe partea tehnică, Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth nu impresionează ochiul obișnuit cu efectele de ultimă oră, cum ar fi cele din Oblivion. Motorul grafic este unul învechit, la standardele de acum câțiva ani buni, însă care, surprinzător, își face treaba foarte bine. Realizarea nivelurilor aș numi-o impecabilă, cel de pe vapor, în special, impresionând atât din punctul de vedere al designului, cât și al gameplay-ului. Sunetul este excelent realizat, fiind, practic, de multe ori mult mai util decât elementele vizuale. Dialogurile, deși la început par un pic... teatrale, exagerate, spre sfârșit vor ajunge să sune mai natural ca sunetul propriei voci.

Din păcate, jocul suferă de o lipsă acută de beta testing, bug-urile regăsindu-se la tot pasul. De la simpla inabilitate de a folosi combinația ALT-TAB (jocul iese în desktop cu nonșalanță la apăsarea minunatei combinații), la blocări în anumite momente ale jocului, bug-uri grafice (rezolvate, ce-i drept, de versiuni mai noi de drivere) și până la bug-uri care împiedică jucătorul să progreseze, Call of Cthulhu le are pe toate. Mărturisesc că, pentru a termina creația celor de la Headfirst, am apelat la forumul oficial (pe care îl recomand cu căldură celor care se vor aventura să joace acest titlu) și chiar la oficialii Bethesda.

În sfârșit, clasicului Undying i se adaugă încă un joc de excepție din categoria horror. Din păcate, producătorul Headfirst Productions este într-un impas financiar serios, continuarea, Call of Cthulhu: Destiny's End, având șanse foarte mici de a mai vedea lumina zilei. Cu toate acestea, Dark Corners of The Earth rămâne unul dintre cele mai bune titluri horror existente.

Cosmin Aioniță

**PRO**

- firul epic și atmosfera apăsătoare
- sistemul de sănătate (atât fizică, cât și mentală)
- balansul între aventură, stealth și shooter

**CONTRA**

- bug-urile, de toate felurile
- grafica depășită

**JOCURI ALTERNATIVE**

Call of Cthulhu: DCoTE

Clive Barker's Undying

Silent Hill 4: The Room

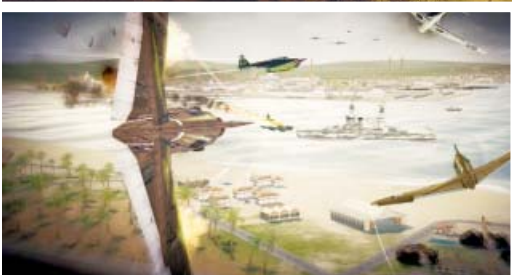
**VERDICT**

Dacă puteți trece peste bug-uri, impresionant. Dacă nu, mai scădeți-i un punct.

**9**

Blazing Angels: Squadrons of...

Pasăre rară pe PC un joc cu avioane, dar asta nu înseamnă că scapă de penița ascuțită a criticii.



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: UBISOFT ROMÂNIA • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.BLAZING-ANGELS.COM



# BLAZING ANGELS:

# SQUADRONS OF WWII

## Războiul doi mondial văzut de sus

**S-AR PĂREA CĂ STUDIOUL UBISOFT ROMÂNIA**

s-a specializat în simulatoare. Navale, ca excelentul Silent Hunter III sau de zbor, ca Blazing Angels. Realizat inițial pe Xbox 360 tot de echipa autohtonă, jocul a fost portat pe PC pentru a le oferi și pasionaților de avioane posesori de computere personale câteva ore de lupte aeriene. Totuși, deși acordăm tot creditul eforturilor producătorilor și le urăm numeroase succese viitoare, nu se poate spune că Blazing Angels a lovit piața ca o revelație în materie de simulatoare de zbor.

De fapt, nici nu este un simulator, este cât se poate de arcade. Nu că a fi arcade ar fi un lucru rău, nu toți se omoară după controale mai complicate decât dacă s-ar afla la manșa unui avion real. Problemele sunt altele, plecând de la alegerile de gameplay și ajungând până la faptul că după două-trei misiuni în single player ești tentat să lași totul baltă.

Dacă Blazing Angels poate fi lăudat pentru ceva, atunci va fi lăudat pentru variația locațiilor

în care se desfășoară bătăliile.

De la Dunkirk și bătălia pentru Anglia până în Africa de Nord, apoi nu puteau lipsi Pearl Harbor sau faimosul conflict de la atolul Midway, pentru a încheia cu un fiord norvegian, Paris sau



Berlin, producătorii acoperind bine aria celor mai importante lupte aeriene și le-au pus foarte bine în context cu explicații istorice. Din păcate, nu avem și o poveste pe lângă lecția de trecut istoric. Protagonistul are alături o echipă de alți trei piloți: Joe, cel mai tânăr, mecanicul grupului, Frank, tacticianul, și Tom, dependentul de adrenalină. Toate sună bine și frumos, dar încercarea de a ne face să ne pese de cei trei colegi eșuează lamentabil. În primul rând pentru că n-am avut nici o misiune în care măcar unul dintre ei să fie doborât. Și apoi pentru că nu se dau nici un fel de detalii despre ei: de unde vin,

cine sunt, ce făceau în viața civilă, ce număr poartă la pantofi sau dacă au avut vărsat de vânt, ceva, orice care să îi personalizeze dincolo

de un simplu nume.

Cei trei pot fi controlați prin intermediul unui sistem simplist și puteți face uz la nesfârșit de abilitățile lor (și bombele, torpilele, gloanțele și combustibilul sunt infinite, dar să zicem că n-ar fi o problemă majoră, avem de-a face totuși cu un arcade), astfel că misiunile single player sunt mult prea ușoare pentru binele lor. Joe repară avionul în aer, Frank atrage asupra lui tirul inamic, iar Tom se repede la atac într-un fel de "killing spree". Ar fi fost mai realist dacă utilizarea acestor "puteri" era limitată ori avionul lovit ar fi avut implementat un model de damage localizat sau dacă ar fi putut fi măcar

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.4GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-16 (LAN, ONLINE)

Bătălia pentru Anglia implică și acrobații pe sub poduri.



personalizat în partea de single player.

Ca să mai scadă puțin din notă, n-a fost introdus nici un mod de cameră din cockpit, există doar perspectiva din spate. Oricât de sexy ar fi dosul unui avion, aș fi preferat totuși să mă simt mai mult ca un pilot. Plus că am ajuns rapid la exasperare cu replicile camarazilor/inamicilor repetate de sute de ori, dialogurile inutile și vocile total nepotrivite. Totuși, măcar avioanele sună bine, șuierul bombelor în căști și zgomotele exploziilor se aseamănă cu cele reale. La fel și pe partea grafică, Blazing Angels are momente în care arată extraordinar de bine, unele clădiri, ca Turnul Eiffel sau Big Ben, sunt extrem de bine detaliate, la fel și apa, cerul și coloanele de fum, cu HDR și compania; dar imediat or să apară clădiri și arme terestre banale, fără poligoane, bombe nu lasă urme pe sol,

avioanele se văd de departe ca o grămadă de paranteze roșii zburătoare.

Partea cea mai deranjantă este însă cea legată de control. Pe mouse și tastatură, așa cum bine vă imaginați, lucrurile se petrec cel puțin ciudat. Dar, în condițiile în care un controller alternativ a refuzat cu încăpățănare să fie recunoscut în joc, perifericele normale au fost la mare preț, la fel și înjurăturile legate de "follow camera". Și... doborât avioane, împușcat avioane, eventual distrus baze terestre și crucișătoare, aruncat bombe, distrus avioane, doborât avioane, împușcat avioane, vânat avioane... după trei misiuni deja plictiseala era la ea acasă. Noroc cu multiplayerul, care aduce coeziunea de

echipă care lipsește în single player. Avem Dogfight (deathmatch aerian), Seek and Destroy (un fel de last man standing) și Aces High (cine rezistă cel mai mult este asul); avem și mod cooperativ, atât pentru campanie, cât și în multiplayer, sub numele de Kamikaze (apărare împotriva Zero-urilor japoneze sau utilizarea lor pentru a distruge nave americane) și Capture the Base.

Blazing Angels reușește să fie o sumă de contradicții: single player plictisitor și sistemul "squad-based" nebalansat contra multiplayer antrenant; grafică superbă uneori, dar alteori lipsită de orice detaliu; sunete și coloană sonoră excelente, dacă n-ar fi fost vocile și replicile repetate la infinit. Și, în lipsa unei povești, jocului îi lipsește acea atracție sentimental-emoțională care să creeze dependență.



Anda Drăgănuță

**PRO**

- aspect vizual în mare parte bine lucrat
- sunete și muzică bine alese
- multiplayer antrenant cu opțiuni variate

**CONTRA**

- campanie single player plictisitoare
- imposibilitatea de a alege sau personaliza avionul în campanie
- mult prea ușor și fără "feeling" realist

**JOCURI ALTERNATIVE**

Blazing Angels: Squadrons of WWII

Pacific Fighters

Crimson Skies

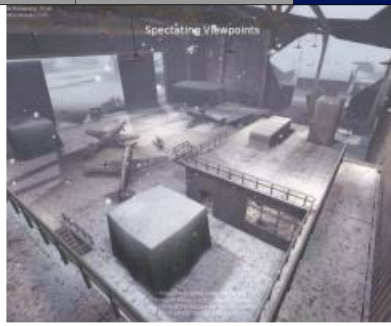
**VERDICT**

Puteți foarte bine să ignorați campania și să vă bucurați din plin de multiplayerul bine garnisit.

**7**

Red Orchestra: Ostfront 41-45

Într-un cuvânt:  
realism; în  
două:  
Red Orchestra.



PREȚ: 20€ • PRODUCĂTOR: TRIPWIRE INTERACTIVE • PUBLISHER: VALVE • DISTRIBUITOR: VALVE • WEB: WWW.REDORCHESTRAGAME.COM



# RED ORCHESTRA:

## OSTFRONT 41-45



### Online, pe frontul de Est

**ACUM CEVA VREME, CÂND UNREAL** Tournament 2003 era încă la putere, în încercarea de a promova acest titlu, Epic Games a organizat o întrecere un pic mai specială. Intitulat "Make Something Unreal", concursul, realizat împreună cu NVIDIA, oferea premii în valoare de un milion de dolari, care includeau și o licență pentru motorul grafic Unreal v2. Numele câștigătorului a fost Red Orchestra, un mod ce trata conflictele armate din al doilea război mondial, iar producătorii acestuia au plecat acasă cu marele premiu, precum și cu permisiunea de a realiza un titlu comercial. Astfel s-a născut Red Orchestra: Ostfront 41-45, un joc de sine stătător, distribuit de Valve prin serviciul Steam.

Producătorii au mutat inteligent acțiunea pe frontul de Est și, de ce să nu recunoaștem, ne cam săturasem de sătucurile franceze aflate sub asediu sau veșnica debarcare din Normandia. În rest, Red Orchestra: Ostfront 41-45

păstrează aceleași ingrediente care l-au făcut faimos pe vremea când încă era un simplu mod. Hărțile sunt în continuare uriașe, realismul izbitor, documentarea misiunilor exemplară. Cei de la Tripwire au inclus 13 hărți în distribuția finală a jocului, pe care am putea să le împărțim în două categorii mari: hărți în care infanteria este de bază sau hărți în care primează vehiculele. Dimensiunile acestora sunt impresionante, însă acesta nu este un lucru neapărat bun. Deocamdată, Red Orchestra: Ostfront 41-45 suportă un număr maxim de 32 de jucători pe un server, acest lucru făcând ca hărțile uriașe să pară slab populate chiar și atunci când serverul este plin. Remarcăm aici că producătorii au inclus și o hartă a cărei acțiune se desfășoară în România, la Arad mai exact.

Al doilea punct forte al acestui joc este realismul lui. Deși Red Orchestra: Ostfront 41-45 încearcă (și chiar reușește) să combine

dinamismul caracteristic unor jocuri precum Call of Duty cu impresia de câmp de bătălie nelimitat, a la Battlefield, o face fără a sacrifica elementele realiste. Astfel, împărțirea pe clase a personajelor este mult mai drastică decât în alte titluri orientate pe jocul în echipă. În momentul în care alegi să devii conducător de tanc, atunci să știi că principalul tău rol va fi acela de a manevra blindatul, celelalte sarcini căzând în sarcina coechipierilor. De asemenea, în Red Orchestra: Ostfront 41-45 armele trebuie încărcate manual, iar traiectoria gloanțelor este corect influențată de legile fizicii.

Există deja o comunitate care joacă cu regularitate acest joc, doritorii de acțiune putând folosi motorul de căutare inclus pentru a se alătura unei bătălii pe placul lor. Pentru cei care nu vor să se arunce direct în focul confruntărilor online, Tripwire a inclus și un mod Practice, în care hărțile pot fi jucate și offline cu ajutorul boților.

În ciuda tuturor punctele bune enumerate mai sus, Red Orchestra: Ostfront 41-45 dă totuși impresia unui joc de mâna a doua. Grafica nu tocmai spectaculoasă (motorul grafic Unreal 2 are deja o vârstă), unele animații ale soldaților, meniurile cu aspect prăfuit, boții nu tocmai inteligenți, precum și unele scăpări la capitolul gameplay îi aduc permanent aminte jucătorului că acest titlu a fost, la origini, un mod. Cu toate acestea, să nu uităm totuși că Red Orchestra: Ostfront 41-45 este un joc distribuit online, la un preț modest (pentru străinătate) și care reușește să-și depășească lejer condiția prin gameplay-ul de calitate pe care îl oferă.

Cosmin Aioniță

**VERDICT**

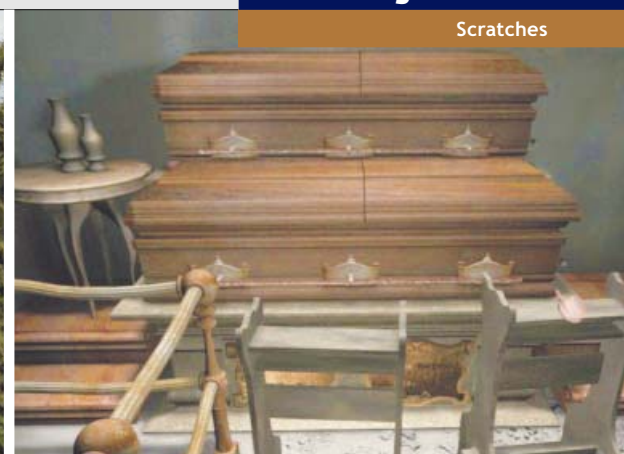
Realist și foarte jucabil, însă prăfuit din punct de vedere artistic.

8

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1.2GHz , 512MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-32 (LAN, ONLINE)



Un scriitor de romane horror trăiește propria-i poveste oribilo-misterioasă.



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: NUCLEOSYS • PUBLISHER: GOT GAME • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.SCRATCHESMYSTERY.COM



# SCRATCHES



## Cultura africană are misterele ei.

**NU ARE CUM SĂ VĂ FIE FRICĂ** de întuneric. Întunericul nu este o stare palpabilă, nu este fizic, este doar ceva negru, o nonculoare, un spațiu în care ochii sunt neputincioși sau se obișnuiesc cu greu. Dar... în perdeaua întunecată se ascund mistere, poate monștri, spirite malefice și crime demult uitate... după cum bine află și eroul Michael Arthate, de meserie scriitor. El cumpără o casă în stil victorian aflată într-un colț uitat de lume, pentru a-și găsi liniștea și inspirația ca să poată așterne pe hârtie finalul celui de-al doilea roman al său.

Dar, așa cum se întâmplă de obicei prin casele din secolele trecute, praful, resturile și mucegaiul au pus stăpânire pe toate colțurile, lumina electrică nu funcționează (deși siguranțele sunt în regulă!), apa nici atât, iar multe uși sunt misterios încuiate, iar cheile lipsesc. Povestea se desfășoară în mare parte în această casă,

dar și în alte câteva locații (o capelă, un garaj, o seră), ceea ce înseamnă că o să vedeți până la exasperare mereu aceleași camere și aceleași decoruri prăfuite, cu o grafică statică îngrozitoare spre oribilă, mai oribilă chiar decât misterul în sine.

Scratches este complet tributar aventurii clasice, point and click, unde mouse-ul este singura periferică necesară pentru a înainta în joc. Inventarul este și el la fel de clasic și absolut toate obiectele ce vor intra în el vă vor fi de folos la un moment dat. Deci nici un fel de induceri în eroare, nu există acele puzzle-uri bazate pe numeroase încercări pentru a nimeri până la urmă soluția corectă. Două-trei dintre lucrurile pe care le veți avea de rezolvat implică unele combinații de obiecte, dar în rest puzzle-urile sunt directe, de fapt țin mai mult de a reuși descuierea unor uși sau de a intra chiar pe fereastră în caz că locația se întâmplă să aibă intrarea zidită...

Cea mai mare parte a rezolvării misterului rezidă în lecturarea a destule ziare, jurnale și scrisori, dar și în convorbirile telefonice cu editorul și cu secretara scriitorului. De altfel, telefonul este singurul element al vieții moderne care pare să funcționeze în acea casă, în rest doar râcăieli misterioase ce vin de undeva din subsolul scufundat în beznă... Deși povestea este previzibilă pe alocuri, ea reușete în mare parte cu ajutorul sunetului și parțial al imaginilor să se mențină interesantă, chiar dacă jocul poate fi terminat fără probleme într-o singură zi.

Totuși, oricât de mare ar fi meritul sunetelor și al melodiilor pentru a te face să sari de pe scaun, ambele au momente în care pur și simplu dispar, jocul este mult prea tăcut, nu se aud nici pași, nici nimic. Poate a fost o alegere de design, și tăcerea poate fi incredibil de înspăimântătoare, dar în cazul de față nu se dovedește a fi prea inspirată. Despre aspectul vizual nici nu merită discutat, dacă Scratches

ar trebui judecat doar după acest aspect, ar lua un mare 2, grafica prerandată, statică, neclară, fără detalii, fiind actuală eventual acum vreo 10 ani.

Dincolo de faptul că o grafică mai bună ar fi ajutat la o imersiune mai mare (dar, deh, studioul producător este la primul său joc și cred că prin America de Sud nu prea stau finațorii de astfel de proiecte pe la toate colțurile), Scratches nu trebuie ignorat, fie doar pentru că titlurile de aventură sunt destul de rare în ultima vreme. Și cum nu avem de-a face cu un joc mediocru, o zi în compania lui sigur vă va face plăcere.

Anda Drăgănuță



## VERDICT

O aventură clasică, subminată de scurtime și de grafica la modă acum vreo 10 ani.

7



SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800GHz, 128MB RAM, 16MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1

Una dintre cele mai talentate echipe din studiourile Sony dovedește că originalitatea nu a dispărut din industria jocurilor.



PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: SCEI • PUBLISHER: SCEE • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.SHADOWOFTHECOLOSSUS.COM



# SHADOW OF THE COLOSSUS

## Colosal, din mai multe puncte de vedere

**ACESTA A FOST UN ARTICOL DIFICIL** de scris, pentru că nu este deloc ușor să îți păstrezi echilibrul atunci când vorbești despre Shadow of the Colossus. Este foarte ușor să uiți tot ceea ce este mai puțin bun și este foarte ușor să cazi în hiperbolă, făcând ca jocul pe care îl descrii să nu semene în totalitate cu jocul real pe care l-ai jucat. Asta se întâmplă pentru că cele mai bune momente pe care le oferă Shadow of the Colossus sunt atât de intense și memorabile încât șterg cu ușurință amintirea momentelor mai puțin plăcute, dar și pentru că, una peste alta, el este mai puțin ca jocurile reale, pe care le vedem zi de zi, și mai mult ca cele extraordinare, pe care ne place să le visăm.

Premisa este una înșelător de simplă. Este un joc în care trebuie să călătorești printr-o lume foarte vastă, să găsești toate cele 16 creaturi gigantice care o populează și să le ucideți. Nimic mai mult. Nu căpătați arme mai bune în timp, nici experiență, nu aveți parte de o

poveste complexă și plină de întorsături. Povestea este bine realizată și fascinantă pe parcursul jocului pentru aerul de mister pe care îl imprimă, însă foarte puțin dezvoltată, singurele momente în care își face apariția fiind începutul și sfârșitul. În privința arsenalului din dotare, o sabie și un arc sunt tot ce aveți, alături de ele foarte util fiind și companiul de nădejde al eroului, calul său.

Acțiunea se împarte în două. Pe de o parte, trebuie să călătorești prin lumea jocului (coplesitor de vastă și spectaculoasă), doar cu ajutorul luminii reflectate din sabie, care dă direcția generală în care se află următorul colos fără a sugera cât de departe este acesta sau care este drumul ce duce la el. Călătoria (care nu este întreruptă de nici un timp de încărcare) este mereu interesantă, atât datorită peisajelor incredibile, cât și datorită faptului că Agro, calul eroului, este cel mai bine realizat din orice joc am văzut, dar scopul principal servit de acest preludiv la fiecare colos este în

realitate acela de a mai destinde jucătorul. Cea de-a doua componentă a jocului, lupta, este atât de intensă și tensionată încât nu cred că cineva ar putea suporta să treacă direct de la un colos la altul.

Deși luptele au câteva elemente în comun (toți coloșii au puncte slabe, care trebuie atacate cu sabia, după ce vă cățărați cumva pe ei), fiecare dintre ele este deosebită și memorabilă în felul său. Veți sta agățați pe capul unui uriaș de câteva zeci de metri, în timp ce el se zguduie din toate puterile pentru a vă arunca, veți fi târați în adâncul apelor, purtați în zbor, atacați cu raze ucigașe și veți goni călare pentru a fugi din calea unui colos imposibil de evitat în alt fel. Va trebui de fiecare dată să înțelegeți ce trebuie făcut (uneori nu este deloc ușor), iar apoi să vă duceți la îndeplinire planul, ceea ce întotdeauna presupune mult efort și concentrare totală. Și, de fiecare dată, veți rămâne la final cu mâinile înclăștate pe controller și

un mare sentiment de ușurare că ați reușit. Nu este vorba despre un joc ușor și, tocmai de aceea, fiecare victorie aduce o satisfacție deosebită.

Sigur, Shadow of the Colossus nu este un joc perfect. Este poate prea scurt, lasă jucătorul prea mult în ceață uneori (au fost situații în care m-am crezut blocat iremediabil, pentru că nu înțelegeam ce să fac mai departe) și are o cameră la persoana a treia uneori dificil de controlat. Însă nu perfect trebuie să fie un joc pentru a lua nota 10. Trebuie doar să fie foarte, foarte bun, să fie deosebit, impresionant și memorabil, iar Shadow of the Colossus are toate aceste calități.

Bogdan Bridinel

	<b>VERDICT</b>	<b>10</b>
	Fără nici o îndoială, unul dintre cele mai bune jocuri ale generației sale.	

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • NUMĂR JUCĂTORI: 1





# My dream **FIFA WORLD CUP FINAL**

IS BRAZIL **TEASING GERMANY** FOR 90 MINUTES  
PLAYING KEEP-Y-UPPY, REPEATEDLY NOTMEGGING THEM AND **SCORING** AT WILL.



YOUR *Dream*  
YOUR **FIFA WORLD CUP™**

BRAZIL	5
GERMANY	4

Go ooooo aaaaaaa!



What's your dream?  
[www.mydreamfinal.com](http://www.mydreamfinal.com)



The **Genies**  
Phoning their **MUMS**  
are for help.



We all have a go  
at nutmegging  
the German team.  
**TWICE.**

It's legit

LEGAL NUMBO-JUMBO

© 2006 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. in the USA and other countries. EA SPORTS is a registered trademark of Electronic Arts Inc. EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. in the USA and other countries. EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. in the USA and other countries. EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. in the USA and other countries.

3+ **PlayStation.2** **XBOX** **PC DVD ROM** **PSP** **XBOX 360** **NINTENDO GAMECUBE** **NINTENDO DS** **GAME BOY ADVANCE** **mobile**

www.pegi.info

OFFICIAL LICENSED PRODUCT



# Graphics Communication



Calculatorul tău poate deveni acum cu un **Tuner TV Leadtek** un adevărat centru multimedia cu televizor și radio mereu la dispoziția ta.



### WinFast TV2000XP RM

- Tuner TV, PAL BG/DK
- 8bit (Conexant 878A)
- Telecomandă
- Picture in Picture
- Captură MPEG 1/2/4/VCD/DVD/WMV



### WinFast TV2000XP Expert

- Tuner TV/FM, PAL BG/DK
- 10bit (Conexant CX23881)
- Telecomandă
- **StereoTV**
- 250\$ bundle software
- FM – 181 de posturi
- Picture in Picture
- Captură MPEG 1/2/4/VCD/DVD/WMV
- Timeshifting
- Teletext
- DirectBurn DVD



### WinFast Walkie TV

- Tuner TV extern USB 2.0
- PAL BG/DK
- 9bit (Philips 7115 + WIS7007)
- Telecomandă
- StereoTV
- **Compresie Hardware MPEG 2,4**
- 250\$ bundle software
- Picture in Picture
- Captură MPEG 1/2/4/VCD/DVD/WMV
- Timeshifting
- DirectBurn DVD

### WinFast PalmTop TV

- Tuner TV extern USB 2.0
- PAL BG/DK
- 10bit (Conexant CX25843)
- Telecomandă
- StereoTV
- **NU necesită alimentare la priză**
- 350\$ bundle software
- Picture in Picture
- Captură MPEG 1/2/4/VCD/DVD/WMV
- Timeshifting



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