

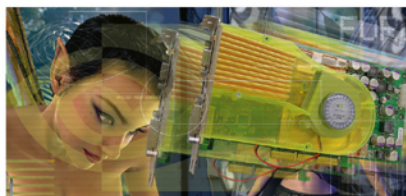


tremPC

CD

hardware * software * internet * jocuri

NVIDIA SLI



■ 2 MAI BUN CA 1

TIPOGRAFIA DE ACASA

■ PRINTEAZĂ IEFTIN

CENTRUL DE COMANDĂ



■ MANAGERE DE FIȘIERE

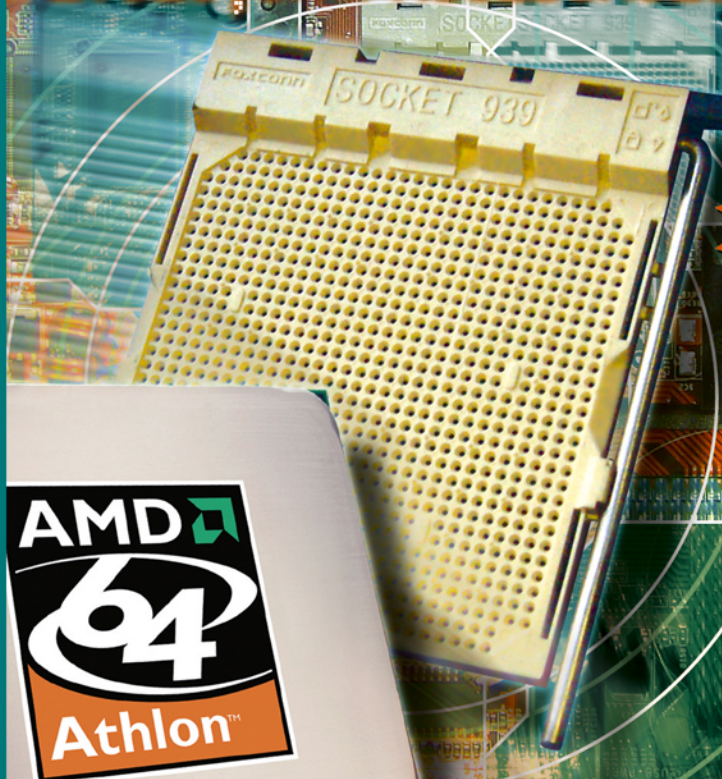
THE CHRONICLES OF RIDDICK



■ VIN DIESEL VINE PE PC

61271M 95P4

EVOLUȚIA PROCESORULUI Athlon64



UMFLĂ POTUL!
MGT
EDUCATIONAL

Microtek ScanMaker 6800
Microtek FilmScan 2700
Wacom Graphire3 Classic
Wacom Volito





TU ALEGI LA CE TE UIȚI...

Pentru că există multe canale TV, pentru că există și mai multe gusturi, am venit cu o ofertă. De TV Tuner.

Nu e nevoie să te impui, nici să lași de la tine, să aștepti reluarea unui film sau să afli din ziare rezultatul meciului de ieri. Tot ce-ți trebuie e un televizor multifuncțional și un video recorder. La noi, toate acestea le găsești la **29€***.

Și vei avea un TV Tuner de nota 10! Telecomanda, Picture in Picture (PIP), video recorder modern, radio și multe alte utilități!

Și nu uita: TV Tuner Xpert TV PVR de la KWorld - este unul dintre cele mai bune pe piața românească.



Așa că alege.
La ce te uiți mâine seara?



*Preț recomandat pentru end-user. Nu include TVA.

Quartz Computer.

B-dul Iuliu Maniu 1-7, Facultatea de Electronica și Telecomunicații, parter. Telefon: (021) 410 99 49, 410 99 48. E-mail: quartz@quartz.ro

Notebook din seria A4

Inspirat din lucruri care fac un desktop ideal



www.asus.com



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

ASUS recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Mobile Computing.



Performanta la nivel de desktop

Procesoarele avansate si placile video puternice asigura performante in editari video care rivalizeaza cu desktop-urile.



Ecran lat 16:10 si boxe pe 4 cai

Ecranul lat 16:10 si boxele incorporate pe 4 cai permit sa vizionati filme si sa ascultati muzica la un inalt nivel calitativ.



Atentie la detalii

Are inclus un touchpad 16:9 pentru a se integra cu dimensiunile ecranului. Astfel nu trebuie sa miscati degetul in mod repetat pentru a deplasa cursorul dintr-un colt in altul.



Modelat dupa desktop

Design-ul unic permite un acces rapid in interiorul notebook-ului. Se poate detasa partea de jos a carcasei permitandu-se accesul direct la placa de baza.

A4000G/A4000L

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 532/538 supporting Hyper-Threading Technology; 3.06/3.20GHz, 533MHz FSB, 1MB L2 Cache; Intel® Celeron® D Processor 335: 2.80GHz, 533MHz FSB, 256K L2 Cache
- Microsoft® Windows® XP Home/ Professional
- 15.1" XGA/SXGA+ & 15.4" WXGA/WSXGA+
- ATI Mobility Radeon™ 9700 (Only A4000G)

ROMSOFT SA

Tel: +4021-22-40-333
Fax: +4021-22-40-238
Email: office@romsoft.ro
www.romsoft.ro

Senorg Romania SRL

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

R.H.S. Company S.A.

Tel.: +40-21-331.00.67/68/69
Fax: +40-21-331.00.51
www.rhs.ro

ASUS[®]
HEART OF TECHNOLOGY

Legătura dintre mașinile de spălat și IT

Luna decembrie este caracterizată, în primul rând, printr-un volum mare de vânzări. Toți am luat cu asalt magazinele și, în special, pe cele de tip hypermarket. Acestea sunt, pe bună dreptate, din ce în ce mai populare, datorită diversității ofertei și orarului prelungit. Câteodată este salvator să ai de unde să cumperi aproape orice dorești chiar și după ora 20.

Tot mai multe dintre ofertele acestor magazine au început să includă și produse IT de genul sistemelor sau componentelor PC. Este reconfortant să știi că poți cumpăra la aproape orice oră un harddisk sau o memorie RAM. Cu toate acestea, nu suntem încă foarte convinși că aceste magazine sunt pregătite să vândă componente IT. Și când spunem asta ne referim, în primul rând, la cunoștințele în domeniu ale angajaților lor, mai exact la lipsa acestor cunoștințe.

Ca exemplu, merită relatată o întâmplare trăită de un prieten lipsit de cunoștințe în domeniul calculatoarelor. El avea o serie de recomandări foarte precise, calculate în funcție de banii pe care îi avea la dispoziție. Urma să caute un magazin de unde să achiziționeze respectivele componente. În ciuda instrucțiunilor clare, el a avut dificultăți foarte mari în a obține ceea ce vroia, din cauza magazinului pe care l-a ales. Vânzătorul nu a înțeles ce tip de placă grafică vroia și nu a reușit să se lămurească nici în urma discuției telefonice cu specialistul solicitat de prietenul nostru. Întrebat ce placă video high-end cu chipset ATI Radon are pe stoc, el a răspuns că are una cu chipset ATI Radeon Platinum și nu a putut fi convins în nici un fel că nu acela este numele chipset-ului, dând dovadă de o siguranță de sine complet nejustificată. Într-o altă situație similară, un astfel de vânzător nu a putut fi convins că nu există memorie DDR PC 133. El a continuat să insiste în această privință, în mod inutil, chiar dacă problema nu avea nici o relevanță în momentul respectiv (în stoc nu aveau așa ceva, ceea ce nici nu este de mirare, dat fiind că nu s-a fabricat niciodată).

Este drept, nici magazinele de specialitate nu oferă condiții perfecte și nu au angajați atoateștiutori, dar, din experiența noastră, este mult mai probabil să găsiți un sfat util într-un astfel de magazin sau, dacă nu, măcar un vânzător care știe să identifice numele chipset-ului unei plăci. Noi considerăm că, cel puțin momentan, din magazinele care nu sunt specializate în produse IT ar trebui să cumpere doar cei care au cunoștințe în domeniu suficient de bune încât să nu aibă nevoie de nici un ajutor din partea vânzătorului.

Așteptăm pe adresa de e-mail a redacției (redactia@xtrempc.ro) opinia voastră referitoare la acest subiect, mai ales dacă aveți experiențe similare.

Echipa XtremPC



IANUA

006 IT EXPRESS

- 008 Puncte de vedere
- 010 ATI Radeon X850 XT Platinum...
- 011 Cell
- 012 Minunile telefoanelor mobile
- 012 Un antivirus cu totul original
- 013 Record absolut în domeniul...
- 014 Dual Stress Liner
- 014 NVIDIA nForce5
- 015 Sony Photo Vault
- 016 Reportaj în România
- 018 Interviu HP România
- 020 Interviu Microsoft România
- 022 Tehnotrend

024 HARDWARE

- 026 Ultima oră
- 032 Aparatele DSLR
- 034 Tipografia de acasă
- 040 64 biți în 939 pini
- 048 Laborator
- 062 Hard mail
- 064 Premiile forumului
- 068 Topuri

072 HOBBY

- 073 Ultima oră
- 078 Ars digitalis
- 080 Centrul de comandă
- 084 Laborator
- 088 Galerii Xtreme
- 090 Incredibil, dar nu imposibil
- 092 Comunicații

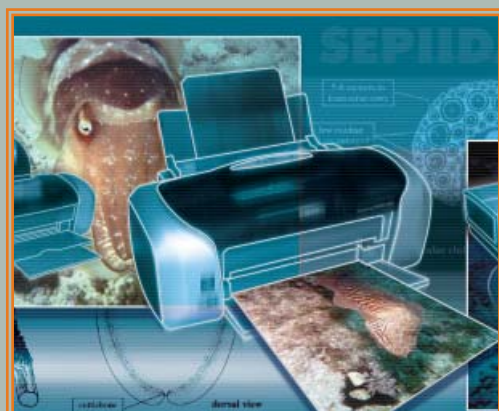
094 JOCURI

- 095 Ultima oră
- 098 Cultul personalității
- 102 Dragonshard
- 103 Pariah
- 104 Final Fantasy XI
- 106 The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay
- 108 Vampire: the Masquerade - Bloodlines
- 110 Prince of Persia: Warrior Within
- 112 Sid Meier's Pirates!
- 114 Need for Speed Underground 2
- 116 Immortal Cities: Children of the Nile
- 117 Alexander
- 118 Painkiller: Battle out of Hell
- 120 Worms Forts: Under Siege
- 121 FIFA Football 2005
- 122 Black View



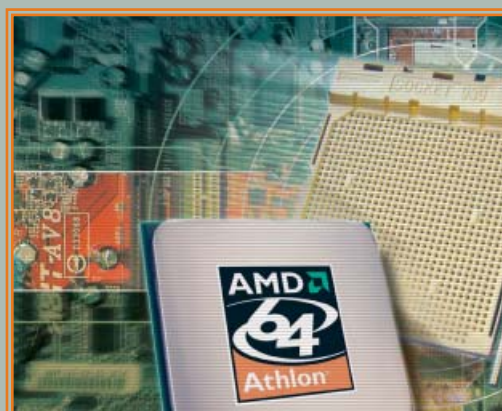
032 APARATELE DSLR

Armele profesioniștilor



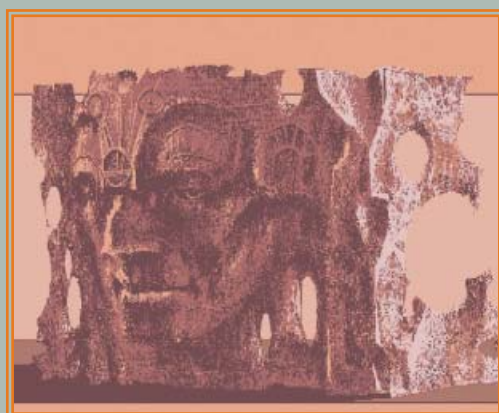
034 TIPOGRAFIA DE ACASĂ

Printează ieftin



040 64 BIȚI ÎN 939 PINI

Evoluția Athlon64



078 ARS DIGITALIS

Preistoria animației 3D



112 SID MEIER'S PIRATES!

Viața dulce de pirat al secolului al XVII-lea



Echipa

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

Design

Cristina Hanciarec tehnoredactare
 Mona Petre grafică

Publicitate & PR

Cristina Savu director vânzări
 cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising

E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacția

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

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galeriei Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor

E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție

Infopress S.A. tipar
 MCCD realizare CD

Publisher

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

ISSN

1582-2818

Publicație auditată BRAT
 pe perioada ianuarie-iunie 2004



IT express

008 Puncte de vedere

În contact cu cititorii

010 ATI Radeon X850 XT...

Rafinarea gamei anterioare

011 Cell

Noua arhitectură

012 Minunile telefoanelor mobile

Terminalul care detectează...

012 Un antivirus cu totul original

Dacă e infectat, închide-!l!

013 Record absolut în domeniul...

Cea mai mare imagine realizată...



014 Dual Stress Liner

CPU cu 24% mai rapide

014 NVIDIA nForce5

SLI pentru platforma Intel

015 Sony Photo Vault

De pe aparatul foto digital pe CD

016 Reportaj în România

Evenimentele pieței locale IT

018 Interviu

În dialog cu HP România

020 Interviu

În dialog cu Microsoft România

022 Tehnotrend

Tendințe în lumea tehnologiei



Liviu Marica

DOUA PROCESOARE INTR-UNUL

Atât AMD, cât și Intel și-au anunțat intenția de a lansa anul acesta procesoare dual core.

Rata de creștere a performanțelor înregistrate de procesoare a început să scadă în ultimul an. Cauza principală a acestei stagnări, mai mult sau mai puțin vizibilă, a fost imposibilitatea de a crește frecvența menținând în același timp o degajare mică de energie termică. Cu alte cuvinte, nici AMD, dar nici Intel nu au putut să mai crească performanțele prin simpla mărire a frecvenței de funcționare. Deja Intel a ajuns să livreze cu noile procesoare Prescott coolere mari zgomotoase, iar temperaturile înregistrate de acestea au pus pe gânduri utilizatorii obișnuți cu vechile Pentium 4 care rula la maxim 45-50 de grade. De partea cealaltă a baricadei, AMD nu a mai mărit foarte mult frecvența procesoarelor sale, dar a continuat să mărească cifrele din denumirea Athlon XP doar pentru că a adăugat cache suplimentar.

Prin urmare, este evident de ce trebuia schimbată strategia pentru a continua lupta pe piața procesoarelor.

AMD a jucat cartea numită 64 biți, și chiar dacă specialiștii nu acordau șanse de reușită (mai ales din prisma faptului că nu exista încă un sistem Windows), Athlon64 a reușit să se impună rapid pe piață datorită performanțelor înregistrate pe sistemele de operare existente (chiar dacă erau pe 32 biți). Intel s-a abținut mult timp să intre în această competiție pentru platforma pe 64 biți pentru utilizatorii obișnuți dorind probabil să-și protejeze procesoarele pe 64 biți destinate serverelor. Apariția Windows XP pe 64 biți va schimba cu siguranță viziunea Intel, și anul acesta vom asista la apariția procesoarelor Pentium cu suport pentru 64 biți.

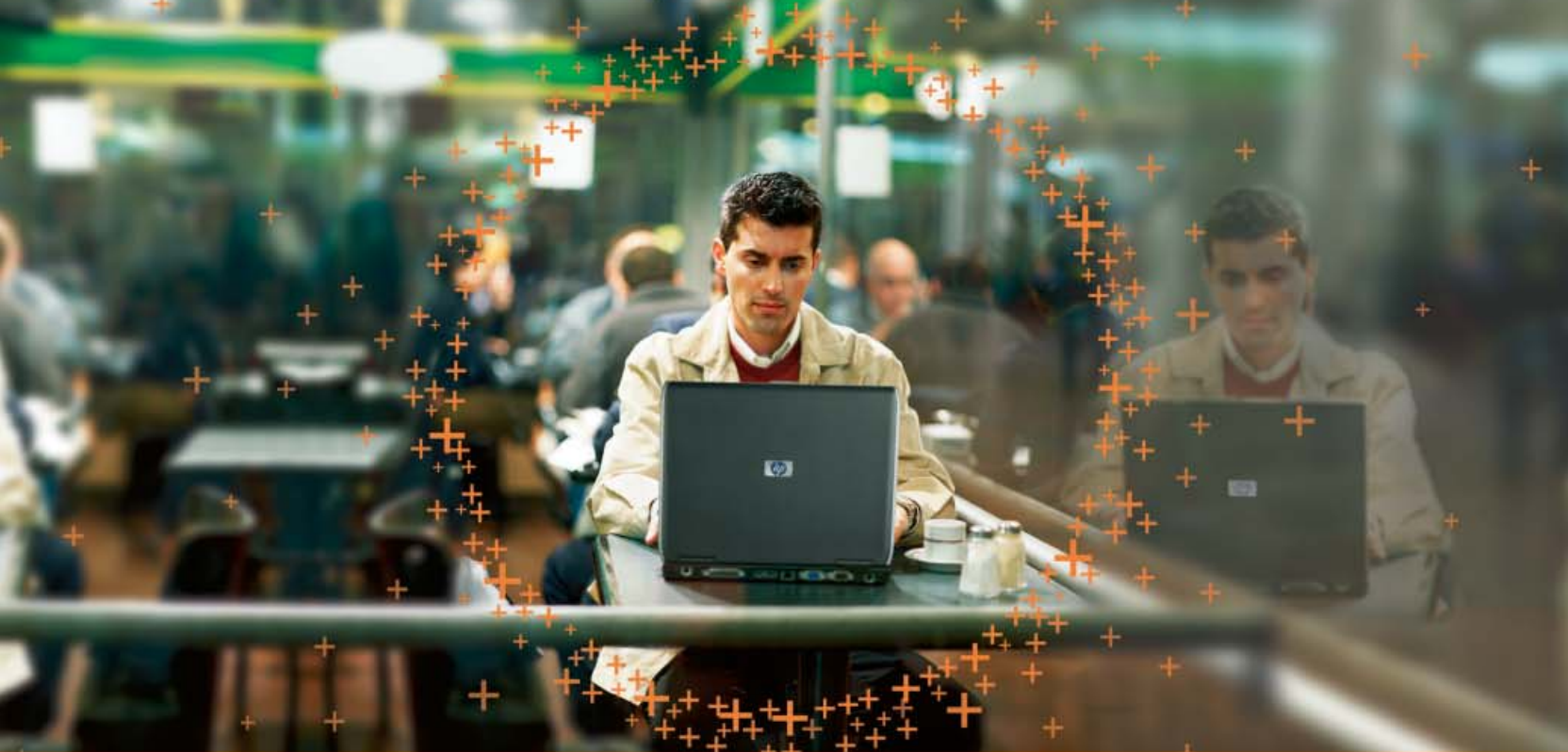
Intel a anticipat că un procesor care poate gestiona mai multe fire de execuție își va îmbunătăți performanțele obținute într-un sistem de operare multitasking, așa cum este Windows. Așa că a lansat procesoarele dotate cu

Hyper-Threading. Sistemul de operare recunoaște două procesoare în loc de unul, iar aplicațiile optimizate pentru sistemele multi-procesor (cum ar fi operația de rendering din 3d studio max) rulează mult mai rapid.

Următorul pas a fost făcut cam în același timp atât de AMD, cât și de Intel prin anunțarea procesoarelor dual core, adică două procesoare într-unul singur. Numele tehnologiei este la fel pentru Intel și AMD, însă modul de implementare este diferit. AMD a realizat procesorul Opteron cu o arhitectură pregătită pentru dual core, în timp ce Intel va trebui să apeleze la anumite artificii. Procesorul Intel dual core destinat să lupte cu Opteron poartă numele de cod Montecito, iar fiecare nucleu va avea propria memorie cache: 1MB cache L2 și 12MB cache L3. Prin urmare, Montecito va avea un total de 2MB cache L2 și 24MB cache L3.

Spre deosebire de AMD, care se va limita doar la piața serverelor, Intel va lansa și un procesor dual core destinat utilizatorilor obișnuți: Paxville. Am întrebat un reprezentant AMD de ce nu se vor lansa procesoare Athlon64 dual core, însă răspunsul lui "utilizatorii obișnuți nu au nevoie încă de dual core" nu m-a mulțumit. Nu au nevoie de dual core? Dar de 64 biți pentru ce au nevoie?

Întrebarea care se ridică este dacă Intel va activa sau nu tehnologia Hyper-Threading pentru Paxville. Dacă opțiunea Hyper-Threading va fi activată, atunci sistemul de operare va recunoaște patru procesoare: două fizice și două virtuale. Performanțele vor fi cu siguranță mari, însă problema vine din simplul fapt că Windows XP nu poate lucra cu patru procesoare. Un reprezentant Intel mi-a răspuns la această întrebare că încă nu s-a hotărât dacă se va activa sau nu tehnologia Hyper-Threading în procesoarele dual core.



Acum îți permiți notebook-ul pe care îl meriți.

Cea mai avansată tehnologie mobilă la dispoziția profesioniștilor cu adevărat mobili. Dacă ești un profesionist adevărat, care înțelege marele avantaj al mobilității, nu te mulțumești doar cu calități precum baterie de cursă lungă și greutate foarte redusă, ci îți dorești și o marcă în care poți avea încredere. Un notebook pe care să fii mândru să-l folosești în public. Cu alte cuvinte, îți dorești un HP Compaq Business Notebook nx9030 echipat cu Intel® Centrino™ Mobile Technology. Nu îți trebuie mult să faci o alegere fericită, convinge-te consultând prețurile!

HP recomandă Microsoft® Windows® XP Professional.



HP COMPAQ BUSINESS
NOTEBOOK nx9030

de la **1165* €**

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
 - Intel® Pentium® M Processor 715/725/735
 - Intel® 855GM Chipset
 - Intel® Pro/Wireless 2100 (802.11b)
- Microsoft® Windows® XP Professional Edition
- Memorie 256/512 MB 266 MHz DDR SDRAM
- Hard disk 40/60 GB
- Display 15" XGA
- Drive optic DVD/CD-RW combo sau DVD-RW



HP COMPAQ BUSINESS
NOTEBOOK nx9020

de la **899* €**

- Intel® Celeron® M Processor 330
- Microsoft® Windows® XP Professional Edition sau Microsoft® Windows® XP Home Edition
- Intel® 852GM Chipset
- Memorie 256 MB 266 MHz DDR SDRAM
- Hard disk 30 GB
- Display 15" XGA
- Drive optic DVD/CD-RW combo sau DVD-ROM

Maximă performanță a bateriei pentru eficiență și mobilitate de lungă durată. Acum la un preț excepțional.



Grăbește-te, prețurile sunt valabile doar până la 31 ianuarie!

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

SUNĂ	(021) 222 20 72
ACCESEAZĂ	www.hp.com.ro
VIZITEAZĂ	partenerii HP din țară



* Prețul corespunde configurației minimale, este orientativ și nu include TVA. Pentru detalii suplimentare contactați partenerii autorizați HP. Intel, logotipul Intel, Intel Inside, logotipul Intel Inside, Intel Centrino, logotipul Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium și Pentium III Xeon sunt mărci înregistrate ale corporației Intel sau ale subsidiarelor acesteia în Statele Unite ale Americii și în alte țări. Microsoft și Windows sunt mărci înregistrate ale corporației Microsoft în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. ©2004 Hewlett-Packard Development Company L.P. All Rights Reserved.

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



“La aproape jumătate de an de lucru cu un mini PC pot spune că alegerea a fost una reușită. Performanță, silențiozitate, portabilitate (sistemul cântărește doar 5kg), aspect estetic deosebit.”

INTRA IN CONTACT!



ADRESA:

Str. Puskin nr. 18
București 1



E-MAIL:

redactia@xtrempc.ro



TELEFON:

021-231.28.66



FAX:

021-230.29.76

CONTRAEDITORIAL: VIITORUL MINI PC-URILOR

Luna aceasta cele mai multe discuții au fost provocate de prezentarea pentru Half-Life 2 și de nota acestuia, pe forum discuțiile dintre cei care consideră nota potrivită și cei care o consideră cam mare fiind destul de aprinse.

Dintre scrisori ne-a atras atenția una legată de editorialul din XtremPC 59, despre soarta mini PC-urilor. Mesajul ne-a ajuns cu întârziere, dar ni se pare destul de interesant, așa că v-il oferim în continuare.

VREMEA DINOZAUROILOR A TRECUT

De la: C. Stoica

Pentru: redactia@xtrempc.ro



Am citit cu interes articolul privind viitorul mini PC-urilor în România și pot afirma că va veni și timpul în care avantajele acestor sisteme vor fi apreciate în mai mare măsură.

Din 1985, am avut mai multe sisteme desktop pe care le-am schimbat cam la doi ani. Câteva lucruri m-au nemulțumit la aceste sisteme: dimensiunea carcasi ATX, consumul de energie și, mai ales, zgomotul produs de ventilatoarele sistemului. Pot spune că ultimul aspect a început să mă streseze cu adevărat și să am probleme cu azul. Este lucrul care m-a determinat să caut o alternativă, fără să renunț la performanță. Eram tentat să investesc într-un notebook pentru gabaritul, mobilitatea și gradul de silențiozitate mai mare.

Am analizat toate ofertele existente pe piața românească, am efectuat teste pe mai multe tipuri de notebook-uri (precizez că mă interesa multimedia, editarea foto, grafica vectorială) și într-un final m-am hotărât, în această vară, să-mi cumpăr un mini PC. Mi s-a părut cel mai bun compromis între sistemele desktop ultra-performante și ultra-scurse și notebook-urile ultra-scurse.

Am cumpărat un Barebone Shuttle SN85G4 în configurația: placă de bază FN85, procesor AMD Athlon64 3200MHz, 512MB DDR 400, placă video ATI Radeon 9200, harddisk Maxtor 80GB cu Serial ATA, CD-RW TEAC. Am ales această configurație ținând cont și de buget, dar și în perspectiva de a putea face upgrade. Procesorul este performant și nu aș fi tentat să-l schimb în viitor din câteva motive de bun simț. Noile procesoare, dincolo de prețurile extrem de mari, cer surse mult mai puternice de peste 400W, se încălzesc puternic, solicitând coolere performante, scumpe și zgomotoase. M-aș întoarce de unde am plecat. Mini PC-ul permite un upgrade al memoriei până la 3GB, placa video poate fi schimbată cu una mai performantă, mai pot adăuga un harddisk S-ATA creând o matrice RAID, un DVD-RW poate înlocui actualul CD-RW. Dacă țin cont că sistemul are Card Reader 6 în 1, 6 porturi USB 2.0, port Firewire 400 etc., este clar că în viitor sistemul poate fi upgradat pentru a face față

oricărei cerințe de performanță. La acestea se poate adăuga în viitor și un sistem Windows 64 biți, mai performant decât actualul Windows XP.

La aproape jumătate de an de lucru cu un mini PC pot spune că alegerea a fost una reușită. Performanță, silențiozitate, portabilitate (sistemul cântărește doar 5kg), aspect estetic deosebit. Nu regret că am investit într-un mini PC. Oricât de laudate sunt notebook-urile, nici cele mai scumpe nu pot atinge performanța unui mini PC bine configurat și asta la o jumătate din prețul unui notebook. Aștept încă maturizarea pieței monitoarelor LCD pentru a completa mini sistemul și cu un monitor pe măsură (actualmente folosesc un monitor CRT Trinitron Dell de 17”).

Este adevărat că prețul pare prohibitiv, dar dacă privim prețurile medii ale unui desktop performant (unde va pe la 2000€) și al unui notebook (peste 1500€), prețul unui mini PC nu îl depășește pe al celorlalte sisteme. El reprezintă un compromis, așa spune fericit, între cele două tendințe. Nu cred că, în viitor, un beneficiar ar rezista tentației de a avea un computer de mici dimensiuni, aspectuos, performant, silențios, mic consumator de energie, cu posibilități de upgrade etc. Nu cred că mulți își doresc cu adevărat sisteme de 20-30kg, cu surse de 500W, cu zgomotul infernal al celor 3-5 ventilatoare montate în carcasă și cu nevoia unui spațiu de care nu întotdeauna vor dispune. Bătălia pentru mini PC se va da, ca și acum, pe marile piețe occidentale și asiatice. Dacă acolo această tendință se va impune, și piața românească va reacționa corespunzător.

Eu cred sincer în viitorul mini PC-urilor și efortul financiar, nu ușor, vă asigur, merită prin satisfacțiile pe care un asemenea sistem le aduce proprietarului. Aveați dreptate în articol. Nu mulți posedă un asemenea sistem. În orașul meu nu cred să fie mai mult de trei mini PC-uri, dar am observat interesul și unda de regret al unora care nu au o asemenea bijuterie. O bătălie a fost pierdută, dar nu și războiul. Dacă mi s-ar oferi alternativa unui desktop de vârf, tot mini PC-ul l-aș alege. Vreamea dinozaurilor este pe cale să apună. Să așteptăm cu încredere!

CU OCHII PE FORUM!

mandelu

Naiba să îi mai înțeleagă pe redactorii de jocuri! Adică un joc ca HL2, super joc, însă cu poveste inexistentă practic, ia 10. O mizerie, nu dați cu pietre, este doar părerea mea, Mafia ia și ăla 10. Un super joc ca Warcraft 3 cu tot cu expansion ia note mult mai mici. Ce contează că la HL2 joci o dată, de două ori și gata, iar la Warcraft 3 joci luni de zile? Recunosc că nu îi înțeleg. Sunt curios ce notă va lua luna viitoare Sid Meyer's Pirates!, care e super simplu, însă te lipește de monitor.

XtremPC

Povestea din Half-Life 2 nu este slabă, ci doar expusă într-un mod prea discret, care face ca majoritatea jucătorilor să nu o înțeleagă în totalitate. Chiar și așa, jocul are o atmosferă deosebită, mult peste ceea ce oferă alte FPS-uri. Iar în privința rejucabilității te înșeli: Half-Life 2 are și el multiplayer și suport pentru moduri, deci va fi jucat ani la rând. Contradicția dintre părerea ta despre Mafia și cea a majorității demonstrează cât de subiectiv apreciem cu toții jocurile.

y0py

Un număr bun spre foarte bun. Știri OK, testul Intel arată bine (deși am câteva nemulțumiri cu privire la modelele de A64 alese ca termen de comparație), review foarte bun la Half-Life 2, Black View amuzant și în același timp îngrijorător (nu de alta, dar petrec la fel de mult timp în fața monitorului cât un MMORPG-ist. Câteva greșeli de ortografie, nimic grav. Marea mea nelămurire este cum de a fost pusă 6800 LE în topul plăcilor high-end, când este clar depășită de 6600 GT.

XtremPC

Plasarea unei plăci în categoria "High end" nu are legătură cu performanțele sale, ci cu intențiile producătorilor, demonstrate atât prin construcție, cât și prin preț.

vica

Fain! ăsta este cuvântul care descrie cel mai bine nr. 60, asta poate și pentru că nr. 59 m-a cam dezamăgit. La capitolul hardware sunt testele de care era nevoie, poate un pic cam târziu... Cu o lună înainte ar fi fost mai bine. La Software, nimic interesant, din păcate, pe moarte sau nu, Winamp "is still alive", așa că, cui îi pasă de ce va fi? Nu mi s-a părut un subiect demn de atenție, dar mă rog. Fain și articolul despre Half-Life 2.

XtremPC

Winamp este încă în viață, da, dar, după cum dovedește și testul de luna trecută, există deja programe care îl întrec. Este posibil ca, în timp, el să se scufunde încetul cu încetul în uitare. Nu suntem de acord că nu contează, pentru că, în primul rând, nu suntem de acord cu ideea că nu ar trebui să ne pese de viitor.

MAXKOOL999

Per total numărul este la nivelul standard. Am găsit două chestii cârcotoase: una minoră, în sensul că la articolul ATI R520 ați scris "Viitoarea consolă box 2", dar cealaltă este cam frustrantă. La testele hardware de produse diverse, toate produsele au notare tip stelute, în afară de două plăci grafice. Vă hotărâți odată ce sistem de notare folosiți?

XtremPC

În cazul componentelor ale căror performanțe pot fi apreciate exact, prin intermediul testelor, sistemul de notare este mai precis și ajută utilizatorii să compare produsele între ele. În alte cazuri, însă, cum este cel al aparatelor foto digitale, acest lucru nu mai este valabil și apelăm la un sistem de notare simplificat.

XtremPC: Într-adevăr, avantajele mini PC-urilor sunt destul de numeroase și trec dincolo de simpla problemă a spațiului. Silențiozitatea datorată construcției lor este un alt avantaj neglijat la prima vedere, dar destul de important. În mod clar există motive pentru a achiziționa un mini PC, nu aceasta este problema noastră, ci mai curând observarea faptului că mini PC-ul nu pare, deocamdată, să fi fost adoptat de prea mulți utilizatori. Poate că era clar încă de la început că va fi un produs de nișă, dar, dacă nișa sa se dovedește prea mică, ne putem aștepta să dispară cu totul.

Ai dreptate și că nu piața românească este cea determinantă pentru viitorul unui produs. Ea are specificul său și nu reflectă toate

tendențele din afară, dar, cum noi aici locuim, suntem foarte interesați de ce se întâmplă în România. Și, dacă mini PC-urile nu vor avea succes și în plan local, ne putem aștepta ca prețurile să rămână ridicate și utilizarea lor redusă chiar și în condițiile în care în alte țări ar obține un succes substanțial.

Desigur, ce va aduce viitorul rămâne de văzut. Utilizatorii au început să își dorească PC-uri mai arătoase, mai mici și mai discrete, dar tendința producătorilor pare să sugereze că viitorul ne va aduce opusul: mai multă putere, mai multă căldură, mai mult zgomot. Dinozaurii vor pierde probabil lupta în cele din urmă, dar întrebarea este cât de curând va veni acest moment.

altele nu au putut fi incluse. Demo-ul de BloodRayne 2 se găsește chiar în acest număr. Wallpapere au mai fost și vor mai fi, dar în ceea ce privește posterele, răspunsul este negativ. Nu sunt foarte mulți cititori interesați și nu considerăm că merită costul suplimentar.

»» ECONOMII EXAGERATE »»

De la: Minel Ungureanu

Pentru: redactia@xtrempc.ro

Nu putea decât să mă amuze faptul că cineva se plânge că așteaptă o lună pentru a termina revista în șase ore. Înseamnă că acel om nu se joacă decât duminica pe calculator, pentru că mi se pare o cafea de dimineață în comparație cu cruzimea sub formă de 5 ani așteptați pentru un joc care durează doar 15 ore. Sau cum rămâne cu prietenul meu care zilnic muncește aproape o oră să-și prepare paste după o rețetă personală și unică, pe care apoi le înghite în mai puțin de 10 minute? M-a amuzat și faptul că 5000 de lei pe zi m-ar face să nu simt banii dați pe revistă; chiar mă gândeam și eu că, dacă aș economisi în fiecare zi echivalentul unui suc, aș putea să plătesc taxa lunară la World of Warcraft. Însă mai trebuie să renunț și la prăjitura zilnică pentru trecerea la 64 biți și mai trebuie să renunț și la porția de cartofi dacă vreau și 6800GT. Și toate acestea pe lângă carnea pe care nu o mai mănânc nu pentru că este post, ci pentru că trebuie să plătesc telefonul și curentul supt de sursa de 450W. Și te mai miri de ce rata natalității a scăzut.

XtremPC: O reacție destul de amuzantă, deși poate prea acidă la sugestia de a crește dimensiunea și, în același timp, prețul revistei. Într-adevăr, mulți dintre cititori nu agreează această idee, motiv pentru care nu avem intenția de a o pune în aplicare în viitorul apropiat.

»» TRAILERE ȘI POSTER »»

De la: Tiger X

Pentru: redactia@xtrempc.ro

În primul rând vreau să laud coperta, care este în continuare excelent realizată, dar am și unele dezamăgiri: n-ați făcut nici o "Prima Impresie" pentru Pariah, cu toate că văd că este un joc super. Mai băgați niște pagini pentru jocuri, mai ales că luna viitoare ar trebui să fie prezentate o grămadă de jocuri foarte așteptate (sper că nu uitați de Scrapland sau BloodRayne 2). Și prezentați și Halo 2 și Metroid Prime 2: Echoes, că văd că tot prezentați și jocuri de consolă și din câte am văzut pe Net astea merită. Se știe dacă o să apară vreodată pe PC? Dar Ninja Gaiden și Death by Degrees? A, și ce se mai aude de Psychotoxic?

Puneți și voi în revistă un poster format A3, măcar de Crăciun. Puneți pe DVD demo-urile astea nou-apărute, cum ar fi BloodRayne 2 și Scrapland. Puneți mai multe trailere, vă rog în special să puneți trailer-ul cinematic de la World of Warcraft, trailer-ul oficial CGI de la Metroid Prime 2: Echoes și cel nou apărut de la Pariah. Și puneți mai multe poze, că alea-s mici. Și ați putea pune și wallpapere din jocuri.

XtremPC: Încercăm să oferim și o perspectivă asupra lumii consolelor, dar nu putem să acordăm mai mult spațiu jocurilor de consolă. Dintre titlurile de consolă menționate de tine, doar Halo 2 are șanse de a ajunge pe PC. Cât despre Psychotoxic, el este programat să apară în luna martie. BloodRayne 2 și Scrapland vor fi prezentate atunci când le vom avea. Despre Pariah poți citi un articol chiar în acest număr.

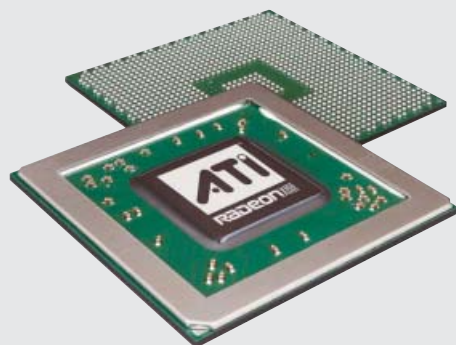
Oricât ar părea de mare, DVD-ul nu este infinit și nu putem să punem chiar tot ce există. Unele dintre lucrurile pe care le-ai cerut tu au fost pe DVD-urile noastre,

ATI Radeon X850 XT Platinum Edition

RAFINAREA GAMEI ANTERIOARE

După lansarea cu succes a liniei de plăci grafice Radeon X800, ATI nu a stat degeaba, ci a pregătit noua generație X850, ce ridică și mai mult nivelul performanței.

În ultimii ani, în special datorită produselor high-end de succes, ATI a câștigat foarte multe procente în acest segment al pieței de plăci grafice desktop. Recent, conform unei analize realizate de Mercury Research, cota de piață high-end ATI este de 55%, cu 13% mai mare decât cota NVIDIA. Și, dacă segmentul high-end nu este cel care aduce cel mai mare profit, trebuie amintit faptul că ATI are de mult timp soluții mainstream performante la pret foarte bun, spre deosebire de NVIDIA, ce abia acum revine cu chipset-ul GeForce 6600GT. Acesta este disponibil momentan doar în variantă PCI Express, cea AGP urmând a apărea în canalele de distribuție în scurt timp.



Cei ce au urmărit evoluția ATI în ultimii ani de la lansarea lui Radeon 9700 Pro au putut observa strategia producătorului canadian de a lansa o generație nouă, ca apoi, în maxim jumătate de an, să apară un nou model, bazat pe aceeași arhitectură, dar cu frecvențe de funcționare mai mari, datorită îmbunătățirii procesului de fabricație. De asemenea, se mai lansează și un chip cu performanțe puțin scăzute, care se adresează utilizatorilor sensibili la preț. Această strategie este aplicată de ATI pentru toate segmentele de piață: high-end, mainstream și low-end.

Urmând această tradiție, ATI a lansat noua familie Radeon X850 și a adăugat noi membri ai seriei X800. Păstrând nomenclatura, Radeon X850 XT Platinum Edition este vârful de gamă ce păstrează arhitectura cu 16 conducte de randare a pixelilor și are procesorul grafic care funcționează la 540MHz și cei 256MB de memorie GDDR3 la 1180MHz, cu 20, respectiv 60MHz mai mult decât Radeon X800 XT Platinum Edition, pe care în scurt timp îl va înlocui. Radeon X850 XT va avea aceeași frecvență de funcționare pentru procesorul grafic cu Radeon X800 XT Platinum Edition, adică 520MHz și 1080MHz pentru memorie, cu 40MHz mai puțin. Ambele modele folosesc chip-ul R480. Până în momentul retragerii de pe piață, Radeon X800 XT Platinum Edition, X800 XT, X800 Pro și X800 SE vor fi produse folosind chip-ul R423, în loc de R420. Diferența constă în procesul de fabricație de 0.11 microni, ce va permite scăderea consumului de curent și va duce la dispariția conectorului de alimentare suplimentar.

Pentru a combate GeForce 6800GT, ATI va folosi modelul Radeon X850 XL cu 16 conducte de randare și frecvențe ușor scăzute ale memoriei și procesorului grafic: 1000MHz și 400MHz. Prețul pentru acest model se va situa în jurul valorii de 349\$. Pentru un preț de aproximativ 249\$, ATI va oferi Radeon X800 cu 12 conducte de randare, 128MB de memorie DDR funcționând la 700MHz și procesor grafic la 400MHz. Toate modelele lansate se conectează pe magistrala PCI Express, dovedind astfel hotărârea ATI de a renunța cât mai curând la platforma AGP. Din punctul de vedere al funcțiilor implementate, nu a fost introdus nimic nou față de familia Radeon X800, câștigul de performanță obținându-se prin creșterea frecvențelor de funcționare.

Creșterea frecvențelor de funcționare a dus implicit la creșterea cantității de căldură pe care sistemul de răcire trebuie să o disipeze. De aceea,



Radeon X850 XT Platinum Edition este prima placă video ATI ce are un sistem de răcire care ocupă două sloturi în spatele carcasei. Un radiator masiv de cupru cu baza de aluminiu este folosit pentru răcirea procesorului grafic și a memoriei. Ventilatorul cu multe pale de mici dimensiuni este încapsulat într-o carcasă de plastic transparent ce are rol de evacuare a aerului cald în afara carcasei. Acest ventilator este dotat cu un senzor ce permite reglarea turăției în funcție de temperatură. Cele șase puncte de prindere de PCB elimină orice îngrijorare privind stabilitatea soluției de răcire.

Radeon X850 XT Platinum Edition este dotat cu 256MB de memorie GDDR3 la 1.6ns și are doi conectori DVI, cel de-al doilea fiind implementat folosind un chip Silicon Image SiL1162 și un conector VIVO. Conectorul de alimentare suplimentar are șase pini, nu foarte multe surse actuale fiind dotate cu astfel de mufe, lucru ce necesită achiziționarea unui adaptor.

Per total, noua familie de chip-uri grafice ATI face progrese din punctul de vedere al performanței și al disponibilității în cantități mai mari datorită rezolvării problemelor legate de procesul de fabricație. De asemenea, prin Radeon X800 XL, ATI reușește să atace segmentul high-end cu prețuri sub 400\$, în care NVIDIA nu avea concurent serios pentru GeForce 6800GT.

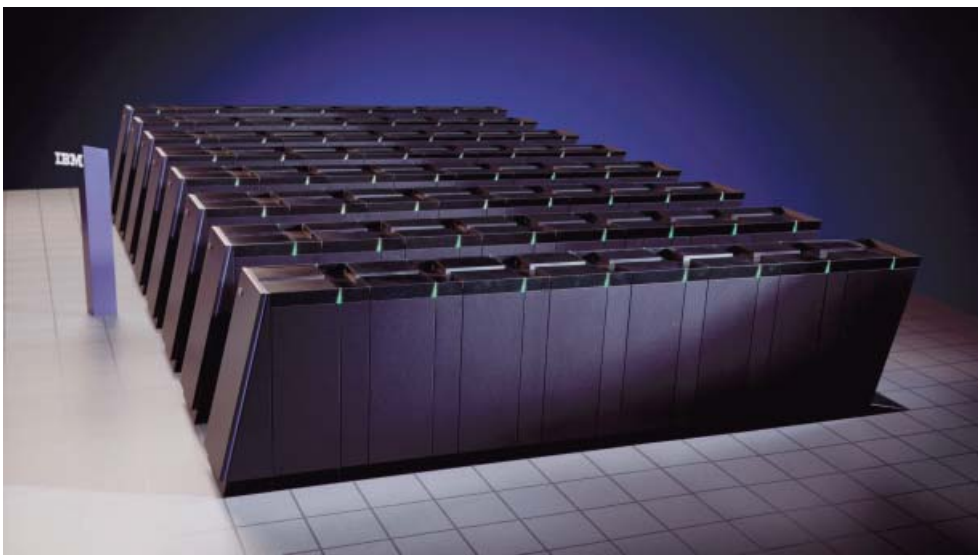
Specificații

	Radeon X850 XT Platinum Edition	Radeon X850 XT	Radeon X800 XT Platinum Edition	Radeon X800 XT	Radeon X850 Pro	Radeon X800 Pro	Radeon X800 XL	Radeon X800	Radeon X800 SE
Chip grafic	R480	R480	R420; R423	R420; R423	R480	R420; R423	R430	R430	R420; R423
Frecvență GPU	540MHz	520MHz	520MHz	500MHz	520MHz	475MHz	400MHz	400MHz	425MHz
Conducte de randare pixeli	16	16	16	16	12	12	16	12	8
Procesoare vertex	6	6	6	6	6	6	6	6	6
Memorie	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	DDR	DDR
Cantitate memorie	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB	128MB	128MB
Frecvență memorie	1180MHz	1080MHz	1120MHz	1000MHz	1080MHz	900MHz	1000MHz	700MHz	800MHz
Magistrală memorie	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți
Interfață conectare	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16; AGP8X	PCI Express x16; AGP8X	PCI Express x16; AGP8X	PCI Express x16; AGP8X	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16; AGP8X
Preț sugerat de producător	549\$	499\$	499\$	449\$	399\$	399\$	349\$	249\$	249\$

Cell

NOUA ARHITECTURA

Procesorul Cell, rodul colaborării dintre IBM, Sony și Toshiba, începută în 2001, se poate dovedi o revoluție în domeniul arhitecturii microprocesoarelor.



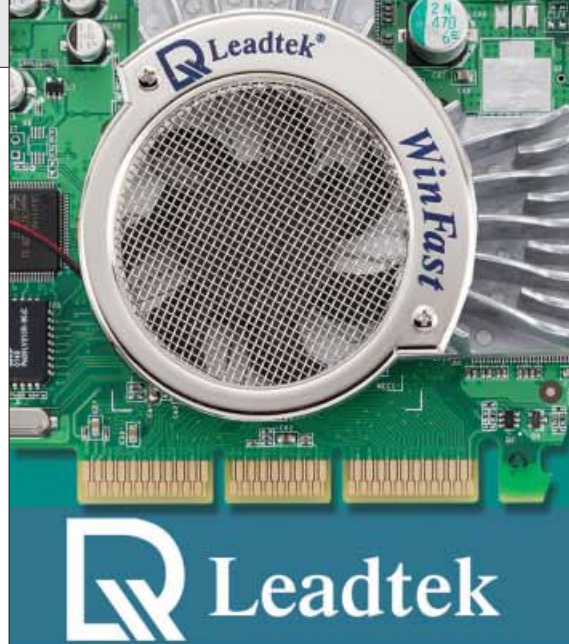
Coalizarea forțelor departamentelor de cercetare ale Sony, Toshiba și IBM (STI) în vederea producerii primului SoC (System on a Chip) a avut loc în 2001, arhitectura noului procesor fiind definitivată, și primele prototipuri ale lui Cell fiind testate în prezent în workstation-uri IBM. În funcție de performanțele și problemele acestora, variantele comerciale ar putea fi disponibile în a doua jumătate a anului 2005. Unul dintre primele produse ce va folosi un procesor Cell va fi cel mai probabil consola de jocuri PlayStation 3, primele prototipuri urmând a fi arătate publicului în luna mai în cadrul conferinței E3. Pentru anul 2006 este planuită lansarea produselor HDTV de la Sony și Toshiba ce vor folosi noua arhitectură.

Principiul din spatele arhitecturii Cell, menită a revoluționa modul de construcție a microprocesoarelor, este foarte simplu: orice procesor ce folosește această arhitectură este interoperabil cu modele similare prin intermediul unei magistrale de viteză foarte mare, creând astfel un sistem complet, asemănător cu celulele corpului uman, ce formează un tot unitar. Deși acest lucru pare de domeniul imposibilului în prezent, Sony, IBM și Toshiba au investit peste 400 de milioane de dolari în centrul de cercetare comun din Austin, Texas. În ciuda faptului că arhitectura Cell a fost de la început identificată cu PlayStation 3, beneficiile vor fi vizibile în orice domeniu unde puterea de procesare este primordială. Astfel, conform declarațiilor STI, un modul dintr-un server lamelar dotat cu un procesor Cell va avea o putere de procesare de aproximativ 16TFlops, adică se va situa printre primele 10 supercomputere din lume în acest

moment. Unitatea constructivă a unei arhitecturi Cell are la bază un microprocesor Power IBM cu instrucțiuni RISC pe 64 biți, ce va fi disponibil în variante single și multinucleu. Această unitate de bază a arhitecturii Cell va fi de tipul SIMD (Single Instruction Multiple Data) și va opera independent odată ce sistemul va fi inițializat. Controller-ul de acces direct la memorie (DMA) al fiecărei unități este conceput în așa fel încât orice chip poate accesa orice adresă de memorie din sistem. Astfel, pentru software, resursele sistemului vor fi văzute ca un tot unitar, controlul acestora fiind ușurat semnificativ. Numărul de nuclee ale unei unități Cell este variabil, în funcție de destinația finală și de complexitatea produsului.

Dintre specificațiile procesorului Cell, prezentate în cadrul unei conferințe ce a avut loc pe data de 29 noiembrie în orașul Armonk, statul New York, amintim frecvența de funcționare de 4.6GHz, tensiunea de alimentare de 1.3V, temperatura de operare de 85°C și magistrala de comunicație de 6.4GB/s. Procesul de fabricație a procesorului Cell este SOI (Silicon-on-Insulator) de 0.09 microni. Cell va avea o interfață I/O integrată flexibilă și funcții de securitate menite a proteja proprietatea intelectuală.

Arhitectura Cell va fi optimizată pentru aplicații multimedia în timp real ce au nevoie de o capacitate de procesare din ce în ce mai mare, precum difuzarea de programe high-definition multicanal, captura digitală a imaginilor și filmelor, precum și pentru aplicații de calcul intensiv.



Leadtek

We Make Dreams a Reality



PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS

Noua generație 3D

Acceleratoarele 3D ale viitorului sunt disponibile acum pentru tine.



PLĂCI VIDEO AGP

Putere 3D

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



TV TUNERE

Interne

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



TV TUNERE

Externe

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

SKINMEDIA

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

Minunile telefoanelor mobile

TERMINALUL CARE DETECTEAZA MATERIALE RADIOACTIVE

Polițiștii din toată lumea ar putea găsi fără prea mult efort materialele radioactive înainte ca acestea să-și concretizeze potențialul periculos. În ajutorul acestora poate veni un telefon dotat cu senzori speciali. Singura problemă este prețul de producție destul de mare.



Nu peste mult timp va fi disponibil un model de telefon mobil din gama "Smartphones" care, după spusele cercetătorilor, va putea fi folosit de poliție pentru depistarea materialelor radioactive înainte de a fi utilizate la crearea bombelor.

Modul de funcționare a acestora se poate dovedi deosebit de eficient. Detectarea și strângerea informațiilor se realizează în timpul patrulelor obișnuite, iar pe baza datelor procesate se creează hărți detaliate ale locațiilor în care urmele radioactive au fost detectate.

Prototipurile ale acestor telefoane sunt deja obiecte ale echipamentului ofițerilor americani din unele porturi și aeroporturi.

Inginerii de la Lawrence Livermore National Laboratory au realizat o conexiune wireless între telefonul respectiv și un calculator care

preia și procesează fluxul de date. Un transmițător GPS atașat telefonului va transmite calculatorului data și locul în care au fost detectate materialele radioactive, iar acesta va realiza o hartă detaliată a unui anumit loc în care sunt depozitate astfel de materiale.

Deocamdată, cea mai mare provocare pentru cercetători este crearea unui senzor mai ieftin care să permită cât mai multor departamente de poliție să se doteze cu astfel de telefoane.

În prezent acesta costă aproximativ 10.000\$, însă prețul-țintă este de 1000\$. Reducerea prețului se va realiza printr-o scădere puțin semnificativă a preciziei de detectare a materialelor radioactive.

Un antivirus cu totul original

DACA E INFECTAT, INCHIDE-L!

Cercetătorii de la Hewlett-Packard lucrează la un program care abordează problema virusilor într-o manieră cu totul nouă. Ei propun limitarea capacității de operare a calculatoarelor infectate.

Virusii constituie una dintre cele mai mari amenințări la adresa PC-urilor actuale. Deși piața software dispune din belșug de programe antivirus, acestea nu au reușit să împiedice propagarea virusilor. Beagle și Netsky sunt doar două exemple de virusi a căror depistare la timp ar fi putut evita pierderile de miliarde de dolari suferite de mari companii din Statele Unite, și nu numai.

Metoda pe care Hewlett-Packard o propune, deși pare simplistă, ar putea reprezenta o soluție viabilă atâta timp cât antivirusii clasici vor continua să fie cu un pas în urma creatorilor de virusi. Programul celor de la HP va realiza supravegherea calculatoarelor din rețea detectând eventualele comportamente suspecte. Dacă un anumit calculator este etichetat de program pe baza

comportamentului recent ca fiind infectat cu un virus capabil să se răspândească singur, atunci funcționarea calculatorului în cauză va fi limitată doar la anumite funcții care nu avantajează propagarea virusului.

"Propagarea reprezintă oxigenul virusilor moderni, iar interzicerea acestei abilități înseamnăuciderea lor. Deși nu se va reuși eliminarea completă a virusilor, programul va aduce o limitare semnificativă a înmulțirii acestora", susține Tony Redmond, Chief Technology Officer în cadrul companiei Hewlett-Packard.

Programul este instalat în prezent pe 50 de servere HP (virusate intenționat) și, se pare, a reușit să limiteze într-o oarecare măsură răspândirea virusilor fără a reduce semnificativ viteza de rulare a acestora. În 2005 programul

va fi furnizat mai multor companii din Statele Unite, însă până în prezent nu au fost făcute referiri la prețul de vânzare al programului.

"Dacă un program asemănător ar fi fost disponibil în ianuarie 2003, s-ar fi redus pierderile financiare provocate de virusi precum Slammer", declară Tony Redmond.

Limitarea funcționalității calculatoarelor suspectate a fi virusate se concretizează în împiedicarea realizării anumitor conexiuni în cadrul rețelei dinspre calculatorul infectat. Programul celor de la HP va limita la 50 numărul conexiunilor realizate într-un minut de calculatorul a cărui activitate a fost etichetată ca fiind suspectă. Aceasta nu se dorește o alternativă la clasicele programe antivirus, ci doar o completare și o creștere a razei de protecție oferite de acestea.

Record absolut în domeniul fotografiei digitale

CEA MAI MARE IMAGINE REALIZATA PANA IN PREZENT

Dimensiunea gigantică a fotografiei obținute face posibilă mărirea fără o pierdere importantă de calitate și observarea unor amănunte care în mod normal ar fi fost imposibil de sesizat.



O companie olandeză cunoscută ca The Netherlands Organization for Applied Scientific Research susține că a realizat cea mai mare fotografie digitală din lume. Este vorba de o imagine a orașului Delft realizată de la înălțime.

De fapt, este vorba de peste 600 de fotografii realizate în ceva mai mult de o oră, copiate pe calculator și lipite pentru a obține imaginea finală. Procesul de comparare și optimizare a celor 600 de imagini a durat peste 24 de ore. A urmat lipirea efectivă a acestora, proces pentru care a fost nevoie de rularea timp de trei zile a cinci calculatoare de ultimă generație.

Compania olandeză a întâmpinat o serie de dificultăți în atingerea scopului, care au determinat-o să vină cu o serie de noutăți în domeniul fotografiei digitale. Este vorba, în primul rând, de dezvoltarea unui program special pentru lipirea celor 600 de fotografii realizate. De asemenea, a fost creat un format propriu pentru salvarea imaginii finale datorită faptului că formatul TIF - utilizat de obicei pentru imagini de mari dimensiuni - nu putea realiza salvarea din cauza dimensiunii acesteia. Pentru a evita limitările impuse de stocarea temporară a fotografiilor pe cardurile de memorie, a fost stabilită o legătură între cameră și un laptop,

realizându-se astfel salvarea directă pe calculator a fotografiilor create.

Cifrele fișei tehnice a fotografiei obținute sunt impresionante: mărimea imaginii - 78.797x31.565 pixeli; numărul total de pixeli ai imaginii finale - 2.487.227.305; numărul pixelilor însumați ai celor 600 de fotografii-sursă - 3.537.408.000 (600 de imagini la o rezoluție de 3008x1960); 7.5GB - dimensiune.

Recordul anterior aparținea fotografului Max Lyons, primul care a reușit să depășească bariera de un miliard de pixeli.

Cei care doresc să se convingă pot vizita site-ul companiei olandeze (<http://www.tpd.tno.nl/smartsite966.html>) și mări sau micșora, după bunul plac, fotografia prin intermediul tehnologiei flash.



Link to the Future



PLĂCI DE BAZĂ Intel LGA775

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



PLĂCI DE BAZĂ AMD

Fiabilitate și performanță garantate pentru platforma ta PC.



PLĂCI DE BAZĂ AMD

Performanță deosebită la prețul corect pentru PC-ul tău.



UNITĂȚI OPTICE Eficiență

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

SKINMEDIA

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

Dual Stress Liner

CPU CU 24% MAI RAPIDE

Uneori, companiile sunt nevoite să apeleze la schimburi de experiență. O astfel de colaborare între AMD și IBM a condus recent la îmbunătățirea tehnologiei de fabricație a procesoarelor.



AMD și IBM au anunțat finalizarea unei tehnologii unice de fabricație a tranzistorilor: Dual Stress Liner. AMD și IBM lucrează împreună la această tehnologie încă din ianuarie 2003, rezultatele urmând să fie folosite de cele două companii în îmbunătățirea performanțelor propriilor procesoare. Prin aplicarea acestei tehnologii în producția procesoarelor, se poate obține o creștere a performanței de până la 24%.

Realizarea unor tranzistori mai eficienți din punctul de vedere al consumului de curent se traduce prin obținerea unor procesoare puternice și care nu disipează multă energie termică. Cu cât tehnologia de fabricație operează cu valori mai mici, tranzistorii devin mai mici și au o viteză de lucru mai mare. Din păcate, reversul medaliei este că tranzistorii operează cu un consum mare de energie, prin urmare căldura degajată este mare, conducând la erori și comutări ineficiente.

Tehnologia prezentată de IBM și AMD rezolvă o parte din aceste probleme prin comprimarea silicului. Dual Stress Liner mărește performanțele canalelor de tranzistoare p și n prin întinderea atomilor de silicium dintr-un tranzistor și comprimarea acestora în alt tranzistor. Aplicarea acestei tehnologii în fabricarea procesoarelor nu implică adoptarea unor tehnici sau dispozitive speciale. Astfel, tranziția la noua tehnologie nu va crea probleme de ordin tehnic sau organizatoric.

Tehnologia Dual Stress Liner va fi aplicată de AMD în toate procesoarele AMD pe 64 biți pe 90 nanometri. Chiar și procesoarele AMD dual core vor beneficia de această tehnologie. Primele procesoare AMD pe 64 biți realizate în tehnologia de 90 nanometri vor fi disponibile la mijlocul acestui an. Procesoarele IBM Power Architecture care vor utiliza Dual Stress Liner vor fi lansate tot la mijlocul anului acesta.



NVIDIA nForce5

SLI PENTRU PLATFORMA INTEL

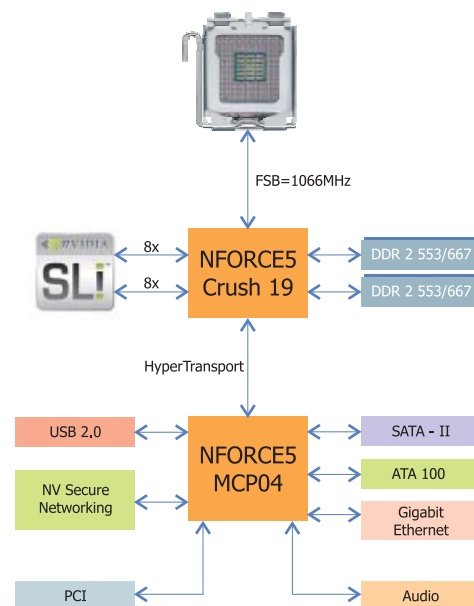
După trei ani și jumătate de activitate pe piața chipset-urilor destinate plăcilor de bază, NVIDIA a decis că a venit timpul să atace și platforma Intel.

NVIDIA a luat surprinzător de greu decizia de a fabrica chipset-uri destinate platformei Intel. Și, chiar dacă reprezentanții NVIDIA au declarat de multe ori că nu vor plăti licența de 5\$ pe chipset pentru a avea voie să producă chipset-uri pentru procesoarele Intel, iată că de curând lucrurile par a se fi schimbat. Un comunicat de presă a anunțat că Intel și NVIDIA au semnat un acord prin care NVIDIA este licențiată să producă chipset-uri pentru plăcile de bază Socket 478 și LGA775. S-au auzit o serie de zvonuri despre faptul că NVIDIA ar fi fost scutită de plata licenței, dar nimic nu a fost declarat oficial pe această temă. Din acest acord, fanii Intel vor beneficia de noi variante de plăci de bază pentru procesoarele lor favorite și, cine știe, poate chiar de o creștere a performanței. Noul chipset NVIDIA va purta numele de nForce5 și va fi disponibil începând cu primăvara acestui an. nForce5 va putea motoriza plăci de bază atât Socket 478, cât și LGA775. Probabil că nu vom

asista la multe lansări de plăci de bază Socket 478 cu nForce5 deoarece această platformă este la final de drum. Pentru Socket LGA775, chipset-ul NVIDIA va fi compatibil cu Prescott, dar și cu viitoarele procesoare Intel din seria 600 (cache L2 de 2MB) și dual core Smithfield. nForce5 va avea încă de la debut suport pentru viitoarele procesoare Intel pe 64 de biți.

Plăcile cu nForce5 vor avea dual channel DDR2 (din păcate, nu vor fi compatibile cu DDR), Gbit LAN, RAID 5, SATA II, două sloturi PCI Express 8X (prin urmare, suport pentru NVIDIA SLI), 4 sloturi PCI Express 1X, 10 USB 2.0, FSB 800MHz și 1066MHz. Nu se știe încă nimic despre tehnologia 7.1 folosită în nForce5 pentru sunetul integrat, dar poate fi SoundStorm sau Intel High Definition Audio.

Lansarea oficială nForce5 va coincide, probabil, cu lansarea chipset-ului Intel Lakeport, care are specificații asemănătoare cu varianta de la NVIDIA, excepția fiind suportul pentru NVIDIA SLI.



Sony Photo Vault

DE PE APARATUL FOTO DIGITAL PE CD

Sony a prezentat o soluție interesantă pentru cei care dețin o cameră foto digitală și doresc să salveze imaginile direct pe un suport optic (CD) fără să folosească computerul.

Apariția aparatelor foto digitale cu senzori CDD mai mari de 6 megapixeli a avut drept efect o creștere rapidă a cerinței pentru memorii flash de capacitate cât mai mari. Chiar dacă majoritatea tipurilor de memorie s-au ieftinit suficient de mult pentru a nu mai constitui o așa mare problemă, comparativ cu anul trecut, de multe ori este util să poți salva fotografiile de pe cardul de memorie flash pe un mediu optic (CD sau DVD). În primul rând, este mult mai economic, deoarece un CD de 700MB costă de peste 500 de ori mai puțin decât echivalentul capacității sale în memorie flash.

Din păcate, atunci când plecăm în concediu, am dori să nu transportăm cu noi multe bagaje (sunt de ajuns cele ale însoțitoarei noastre, care de fiecare dată ne depășesc cu mult imaginația). Așa încât folosirea notebook-ului în acest scop nu este mereu o soluție viabilă.

Sony a intuit această problemă și a lansat un dispozitiv ce este în esență un CD Writer portabil: Photo Vault. Inovația principală vine din tehnologia folosită care permite transferul imaginilor de pe aparatele foto digitale pe mini CD (200MB) fără a avea nevoie de computer. Photo Vault este dotat și cu un cititor pentru carduri Memory Stick, astfel încât nici măcar cablul USB 2.0/1.1 nu mai este necesar. Din păcate, formatul proprietar Sony, Memory Stick, este singurul tip de card de memorie flash pe care



il poate citi, astfel încât această facilitate este utilă numai posesorilor de aparate foto digitale Sony. Folosind cablul USB 2.0/1.1, Photo Vault este compatibil cu majoritatea aparatelor foto digitale Sony, dar și cu o serie de modele fabricate de Canon, Konica Minolta, Nikon, FujiFilm și Olympus. Pentru lista completă a modelelor de aparate foto digitale compatibile cu Photo Vault puteți consulta adresa: <http://www.sony.net/Products/Media/Photovault/compatible.html>.

O funcție secundară, dar utilă în anumite situații, este capacitatea de a reda printr-un port TV-Out imaginile de pe Memory Stick sau mini CD pe televizor.

Operarea este simplă: se conectează aparatul foto (sau cardul Memory Stick), se introduce un mini CD (din păcate, Photo Vault nu este compatibil cu mediile CD-RW) și apoi se apasă butonul inscripționat "Enter". Nu se pot selecta anumite fișiere pentru a fi salvate, toate informațiile de pe cardul de memorie fiind transferate pe mini CD. După ce inscripționarea mini CD-ului s-a terminat, Photo Vault verifică automat dacă informațiile au fost copiate fără erori. Un mini CD de 200MB este copiat în aproximativ 9 minute, în timp ce verificarea mai durează aproximativ 8-9 minute.

De menționat că Photo Vault nu este compatibil cu USB 2.0 și nu poate fi conectat la computer. Poate funcționa atât prin intermediul a patru baterii de tip AA, cât și prin intermediul unui transformator inclus în pachet. Cu un set de patru baterii, Photo Vault poate inscripționa aproximativ 6 mini CD-uri (conține foarte multă calitate a bateriilor, recomandate fiind cele de tip Ni-MH).



ALTEC LANSING

Just listen to this!



SISTEME AUDIO 5.1

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



SISTEME AUDIO 2.1

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



SISTEME AUDIO 2.0

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



CĂȘTI

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

SKINMEDIA

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

REPORTAJ ÎN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

Rezultatele HP pentru anul financiar 2004



HP România a încheiat anul financiar 2004 cu o creștere a vânzărilor totale de peste 24%, dovedind încă o dată profesionalismul cu care a onorat angajamentele față de clienții și partenerii săi. "Anul financiar 2004 a fost un an de referință pentru HP România. Disponând de un portofoliu bogat de produse, soluții și servicii și având la bază echipe solide de specialiști, pentru toate verticalele de piață, suntem convinși că până în anul 2007 vom dubla vânzările", a declarat Radu Enache, director general Hewlett-Packard România.

Departamentul Sisteme Personale a înregistrat în anul financiar 2004 o creștere solidă a veniturilor, de 8%, față de anul anterior, fapt care reflectă buna colaborare cu canalul de

distribuție local. "Pentru anul 2005, ne propunem o creștere de 15% a vânzărilor de sisteme personale, orientându-ne atât pe proiecte de infrastructură, cât și pe piața întreprinderilor mici și mijlocii", a declarat Răzvan Moșoiu, directorul departamentului Sisteme Personale, HP România.

O creștere spectaculoasă a veniturilor a înregistrat și departamentul Imprimare și Prelucrare a Imaginii. "A fost un an al realizărilor, înregistrându-se creșteri valorice de 37%, atât pe partea de hardware, cât și pe cea de consumabile, comparativ cu anul precedent", a declarat Irinel Ilie, departamentul Imprimare și Prelucrare a Imaginii, HP România.

www.hp.com.ro

Gigabyte în România

Vineri, 10 decembrie 2004, la World Trade Center, Gigabyte a anunțat deschiderea reprezentanței din România. Gigabyte este unul dintre cei mai mari producători de componente pentru calculatoare la nivel mondial, fiind totodată producătorul cu cea mai mare cotă de piață în România pentru plăcile de bază și cardurile video. De asemenea, Gigabyte își menține poziția de lider pe piața IT în cele mai multe țări din Europa de Est. Deschiderea filialei din România continuă strategia de extindere în Europa de Est. Numai în ultimul an au fost deschise alte patru reprezentanțe în țările vecine: Polonia,

Serbia și Muntenegru, Turcia și Cehia. Prin această extindere regională, Gigabyte încearcă să ofere sprijin adecvat atât distribuitorilor, cât și utilizatorilor finali. Pe fondul acestei dezvoltări și beneficiind de sprijinul și eforturile susținute de promovare ale distribuitorilor locali, Gigabyte a realizat anul acesta în România vânzări de 10 ori mai mari pentru plăcile de bază raportat la anul 2001. Distribuitorii autorizați pentru produsele Gigabyte în România sunt: Caro Group, Elko Tech România, K Tech Electronics și Tornado Systems.

www.gigabyte.com.tw



"Aventura PrePay" Orange



Pe data de 30 noiembrie 2004, Orange România a premiat câștigătorii campaniei "Aventura PrePay". Utilizatorii Orange PrePay care și-au reîncărcat contul cu cel puțin 50\$ în perioada 5 iulie-5 octombrie au avut posibilitatea de a câștiga una dintre cele 15 excursii pentru două persoane în Mexic, Africa de Sud sau Brazilia, telefoane Nokia și reduceri speciale la produsele Orange. Orange România le dorește câștigătorilor drum bun în "Aventura PrePay". Yves Gauthier, director comercial Orange România, a declarat: "Prin această campanie, adresată în special tinerilor care sunt dinamici, deschiși spre cunoaștere și aventură, amori de distracție și care doresc să fie diferiți, am dorit să oferim clienților noștri o experiență incitantă și deosebită."

www.orange.ro

Microsoft România a împlinit opt ani de activitate

Microsoft România a prezentat jurnaliștilor un bilanț al celor opt ani de activitate pe piața locală. Principalele realizări ale acestei perioade sunt ilustrative pentru impactul asupra pieței IT&C: dezvoltarea unei rețele de parteneri cu expertiză și experiență confirmate, implicarea în proiecte majore, creșterea cifrei de afaceri cu un ritm mediu anual de peste 60%, coagularea unei puternice comunități de dezvoltatori, susținerea mediului academic, relația de parteneriat construită împreună cu Guvernul României și implicarea în viața culturală și socială prin programe comunitare.

“În urmă cu opt ani deschideam birourile reprezentanței locale cu speranța că vom reuși să aplicăm modelul de succes Microsoft, și am devenit un partener pe termen lung al companiilor românești, aducând oamenilor cea mai nouă tehnologie și, mai ales, oferindu-le posibilitatea de a avea cele mai utilizate programe Microsoft în limba română. Am izbutit să ne îndeplinim misiunea, reușind să transmitem în interiorul corporației și în lume o imagine foarte bună a industriei românești de software”, a declarat primul General Manager al Microsoft România.

www.microsoft.com/romania



DEECUBE

PUTERE 3D DE LA ATI



RADEON X800 / 9800

Performanță absolută

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



RADEON 9600

Inovație și creativitate

Descoperă secretele ultimei generații de jocuri 3D.



RADEON 9550

Alegerea optimă

Performanță serioasă la un preț rezonabil. Viitoarea generație mainstream.



RADEON 9250

Soluția avantajoasă

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

ISA Hardware a devenit Master-Distribuitor AMD

Corporația AMD, unul dintre cei mai mari producători de microprocesoare, și compania ISA Hardware au semnat un acord de distribuție cu atribuirea statutului de Master-Distribuitor companiei ISA Hardware. ISA Hardware a înființat la sfârșitul lunii noiembrie 2004 oficiul din România care va livra pe piață toate variantele box de procesoare desktop, servere și mobile AMD. “Începutul anului 2004 a fost marcat de semnarea unui acord de distribuție cu compania ISA Hardware. De la începutul anului și până în prezent, ISA Hardware a devenit cel mai puternic distribuitor AMD din Europa, în special în Europa de Est, compania fiind singurul distribuitor AMD cu birouri în țările din această parte a Europei. Prin înființarea oficiului din România, companiile IT locale vor beneficia de produse originale AMD și de stocuri puse la dispoziție de ISA Hardware.



Oficiul din România va avea contact permanent cu cel regional din Europa, cu sediul în München”, a declarat Hans Brandner, Sales Manager Eastern Europe, AMD.

www.isahardware.com

Concept Electronics a sărbătorit 14 ani

Pe data de 9 decembrie 2004, Concept Electronics a sărbătorit 14 ani de când furnizează soluții IT&C în România, alături de clienți, furnizori și parteneri. “Suntem foarte mulțumiți de rezultatele obținute în anul 2004”, a declarat domnul Dan Drăgoiu, președintele Concept Electronics. “Creșterea înregistrată de Concept Electronics în acest an se datorează efortului susținut de către fiecare membru al echipei, pe parcursul întregului an. Rezultatele economice obținute ne motivează să ne mobilizăm eforturile pentru anul următor, pentru a ne menține la aceleași standarde ridicate de calitate și profesionalism.” Alături de rezultatele pozitive pe plan financiar, Concept Electronics a

reușit în acest an să-și consolideze poziția de integrator de sisteme informatice, prin adăugarea de noi competențe în domeniul securității datelor. Prin parteneriatele încheiate anul trecut cu nume de rezonanță din domeniul securității datelor (Safe Boot, Decru), Concept Electronics se poziționează în topul furnizorilor de soluții de securitate din România. Domnul Dan Drăgoiu a mai declarat: “Pentru a veni în întâmpinarea clienților noștri cu cele mai fiabile soluții IT, începând cu acest an am adăugat o nouă linie de activitate prin furnizarea de produse și servicii de securitate de înaltă tehnologie”.

www.conceptelectronics.ro

SKINMEDIA

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

“Deja HP a introdus câteva tehnologii în camerele foto digitale, unice în acest domeniu.”

În dialog cu Hewlett-Packard despre lumea digitală



Mugur Pantaia

PSG Category Manager

Cristian Gilmeanu

IPG Comercial Category Manager

Radu Negoescu

IPG Consumer Category Manager

Hewlett-Packard România

XPC: Aveți de gând să atacați segmentul camerelor digitale SLR pentru a acoperi o plajă largă de utilizatori?

HP: În acest moment, utilizatorii cărora dorim să ne adresăm sunt cei amatori sau semiprofioniști. Prioritatea principală este de a crea camere cât mai ușor de folosit, prietenoase, cu o calitate foarte bună a imaginilor captate. De aceea, camerele HP sunt de tipul compact, point-and-shoot (oferind însă și posibilitatea de a controla manual anumite aspecte ale expunerii). Camerele SLR sunt mai greu de folosit - necesitând cunoștințe avansate în domeniul fotografiei - și, de ce nu, mai mari și mai grele.

XPC: Ce noi facilități veți adăuga camerelor digitale din segmentul amator pentru a crește valoarea produsului?

HP: Deja HP a introdus câteva tehnologii în camerele foto digitale, tehnologii unice în acest domeniu. Este vorba de HP Real Life Technologies, care prelucrează imaginea captată, fotografiile obținute fiind perfecte, indiferent de modul în care au fost acestea realizate. Astfel, camera HP R707 a fost primul aparat foto digital care permitea eliminarea efectului de ochi roșii direct în cameră, după efectuarea fotografiei. În viitor, aceste tehnologii vor fi dezvoltate și extinse și, probabil, ne vom putea aștepta la a doua generație de Real Life Technologies (de exemplu, funcții de prelucrare în cameră a videoclipurilor).

XPC: Cum este văzută divizia de camere digitale HP în România de către utilizatori și care este cota de piață deținută?

HP: Din păcate, în acest moment nu există rapoarte oficiale referitoare la segmentul de camere foto digitale în România, dar din informațiile furnizate de partenerii noștri, suntem în topul producătorilor de camere digitale. Părerea utilizatorilor este foarte pozitivă, noile modele fiind performante, la prețuri extrem de atractive.

XPC: Cum a fost primit de piața din România primul scanner vertical HP? Vom mai vedea în curând modele noi și ce facilități vor avea ele?

HP: După un început mai lent, piața începe să realizeze avantajele scanner-ului vertical transparent 4600 (cea mai importantă fiind posibilitatea de a scana și obiecte mai mari de A4). Cu siguranță vom continua să dezvoltăm noi produse în acest domeniu.

răspunsul acestei transformări. Piața crește consistent în valoare și, bineînțeles, și mai abrupt în unități.

XPC: Care sunt principalii concurenți ai HP la noi în țară în segmentul imprimantelor inkjet?

HP: Având în vedere că aproape jumătate din imprimantele vândute în România sunt HP, concurența este focalizată în jurul locului 2. Aici joacă toți producătorii importanți, cum ar fi Epson, Canon și Lexmark.

XPC: Piața dispozitivelor multifuncționale devine din ce în ce mai mare. Ce noi facilități aveți de gând să adăugați produselor deja existente?

HP: Compania a făcut câteva demersuri în această direcție, multifuncționalele lansate în această toamnă pe piață beneficiind de funcții avansate de prelucrare de fotografii și de posibilități largite de conectare. Astfel, există cititoare de carduri pentru imprimarea directă a

“79 de milioane de imprimante laser vi se par poate mult, poate puțin. Aceasta înseamnă însă mai mult decât competiția la un loc sau că al doilea printer cumpărat în lume este HP.”

XPC: Aveți de gând să introduceți în gama de scannere modele cu senzor LIDE?

HP: Scannerele HP sunt concepute pe baza senzorilor CCD care oferă cea mai bună calitate, permițând și scanarea obiectelor tridimensionale (de exemplu, cărți, diapozitive în rame etc.). Senzorii LIDE nu permit scanarea obiectelor care nu sunt perfect lipite de sticla scanner-ului, de aceea în momentul de față acest segment nu este interesant.

XPC: Cum vedeți piața imprimantelor laser color pe plan mondial și care este efectul scăderilor masive de prețuri înregistrate anul acesta?

HP: Imprimantele laser color câștigă din ce în ce mai mult teren în imprimarea de birou, iar prețul din ce în ce mai accesibil cred că este

fotografiilor, ecran LCD color (cel mai mare având 8.8cm), efecte avansate de editare fotografii, imprimare pe orice format de hârtie, inclusiv panoramic. Avem multifuncționale cu placă de rețea inclusă, cu și fără fir (802.11b/g), echipamente dotate cu unitate de imprimare și scanare automată față-verso sau cu port PictBridge.

O altă facilitate foarte importantă înglobată în cele mai noi multifuncționale este localizarea completă în limba română: panou frontal și mesaje afișate pe ecranul LCD color complet traduse, ceea ce ușurează interacțiunea cu utilizatorul.

XPC: Credeți că se va ajunge la momentul în care proiectoarele digitale se vor adresa și utilizatorilor obișnuiți, nu doar celor din

segmentul business? Care este avantajul unui proiector wireless?

HP: Cred că acest moment a fost deja atins. Prețul unui proiector perfect echipat pentru prezentări video, acum sub 1000€, este situat între prețul unui televizor obișnuit de 72-80cm și cel al unui televizor cu retroproiecție. Wireless pentru proiecțiile de business înseamnă conveniență și chiar eleganță. HP consideră proiecția wireless un lux necesar, oferind toate accesoriile pentru o investiție suplimentară de doar 100€.

XPC: Ce este o soluție "Total Printer Management"? Cui se adresează o astfel de soluție?

HP: Total Printer Management este propunerea HP de optimizare a infrastructurii imaging and printing în scopul creșterii productivității utilizatorilor și al reducerii costurilor totale de utilizare. În esență, constă într-un mix hardware corect ales și amplasat în așa fel încât să răspundă cerințelor de exploatare reale ale utilizatorilor, un soft performant de management al flotei dintr-o singură consolă și un set flexibil de servicii, de mentenanță și financiară. Am început aplicarea acestor principii la noi, la HP, iar rezultatul, nu doar în teorie, este o infrastructură perfect dimensionată, funcțională și redundantă, care produce costuri transparente și mai mici.

XPC: Când a fost lansată prima imprimantă laser? Ce caracteristici avea?

HP: În 1984, odată cu primul Personal Computer, HP a avut îndrăzneala să-i alăture primul laser de birou, înglobând într-un design compact tehnologia laser rezidentă doar în mașinile industriale de producție ale momentului. Cu 8ppm, 300 dpi, 35kg și aproape 100\$ per kilogram, hilare în acest moment, prima imprimantă laser de birou reprezenta o soluție de imprimare destul de râvnită.

XPC: Care este cea mai recentă imprimantă laser HP și ce performanțe oferă?

HP: Toamna aceasta a fost tare bogată la HP. Am lansat prima imprimantă laser A4 cu mai bine de 50ppm ce imprimă la 1200dpi fără penalități de viteză, prima imprimantă laser monocrom cu duplex standard la sub 400€, cea mai accesibilă imprimantă laser color cu 16ppm, și exemplele ar putea continua.

XPC: Câte imprimante laser a vândut HP pe piața mondială de la început și până acum?

HP: 79 de milioane de imprimante laser vi se par poate mult, poate puțin. Aceasta înseamnă însă mai mult decât competiția la un loc sau că al doilea printer cumpărat în lume este HP.

XPC: Cum este recomandarea dumneavoastră cu privire la modalitatea de stocare a imaginilor digitale? Este mai bine să le printăm sau să le menținem pe un suport optic (DVD/CD)?

HP: Este greu de făcut o recomandare, fiecare utilizator având părerea proprie. În continuare, fotografiile imprimate, puse în album, au un farmec mai mare decât cele privite direct pe ecranul monitorului. Este mai comod să deschizi albumul decât calculatorul, poți să pui fotografiile în ramă, poți să iei cu tine albumul oriunde dorești.

XPC: Câți angajați are HP România? Care este cifra de afaceri pe anul fiscal 2004?

HP: În prezent, biroul HP din România are peste 170 de angajați, din care 45% lucrează în sectorul de servicii. HP România a încheiat anul financiar 2004 cu o creștere a vânzărilor totale de peste 24%.

XPC: Unde poate un utilizator obișnuit testa și primi sfaturi referitoare la imprimantele HP?

HP: Compania oferă utilizatorilor de mai bine de 3 ani un centru de demonstrații, unde se pot vedea, testa și afla informații detaliate despre toate produsele de periferie și nu numai. Este vorba de HP Interactive Center, situat în centrul Bucureștiului (B-dul Știrbei Vodă nr. 95). Deoarece potențialii clienți nu sunt obligați să achiziționeze nimic, atmosfera este mult mai relaxată decât într-un magazin, informațiile mai detaliate și mai exacte, iar posibilitatea de a vedea efectiv rezultatele obținute cu un anumit echipament sau o comparație între mai multe produse sunt de un real folos pentru aceștia.

XPC: Cea mai recentă apariție în domeniul PDA-urilor o constituie ecranele cu rezoluție VGA. Care va fi următorul pas în evoluția acestor dispozitive, după părerea HP?

HP: Tendința manifestată în ultima perioadă și cu siguranță și în viitorul mai mult sau mai puțin apropiat este aceea de a îngloba într-un singur dispozitiv cât mai multe tehnologii de transmitere date și voce: GSM, GPRS, WLAN, Bluetooth etc. În ultima perioadă tot mai mulți producători de dispozitive tip PDA au lansat pe piață produse care să răspundă acestor cerințe, HP fiind și de această dată un promotor al noilor tehnologii și tendințe din piața IT prin lansarea noului model de PDA HP iPAQ h6340. Interesul crescând manifestat de către utilizatori în direcția utilizării unor dispozitive de acest gen mă face să cred că în următorii ani majoritatea producătorilor de dispozitive PDA vor "migra" treptat oferta de produse tip PDA către produse tip "smartphone".

XPC: Câte sisteme desktop HP au fost vândute în România în anul fiscal 2004? S-a înregistrat o creștere față de anul trecut? Ce cifră vă propuneți pentru anul viitor?

HP: Compania a reușit pe parcursul anului 2004 să mențină ritmul alert (manifestat de piața IT din România) de creștere a vânzărilor de calculatoare personale. Menținând același ritm, HP își propune ca și pe parcursul anului viitor să obțină o creștere a vânzărilor de sisteme desktop de aproximativ 15%-20%.

99
ani

GARANȚIE



GeIL®

ULTRACLOCKING



DDR 2

Inovator

Noua generație DDR 2 vine să aducă PC-ului tău următoarea generație a performanței.



ULTRA X

Ultracllocking

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



ULTRA

Overclocking facil

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



VALUE

Stabilitate în orice condiții

Construcție la 6 straturi pentru o exploatare de lungă durată.

SKINMEDIA

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

“Succesul nostru depinde de creșterea satisfacției partenerilor și utilizatorilor.”

În dialog cu Microsoft România despre tendințele înregistrate de piața software locală



Ovidiu Artopolescu
Director Executiv
Microsoft România

XPC: Microsoft România a fost înființată în urmă cu opt ani. Cum au fost acești opt ani, dar mai ales cât de greu a fost la început?

O.A.: Au fost ani de învățare continuă, de construire, pas cu pas, a relațiilor de parteneriat, a prezenței în industria software, în mediul de afaceri și în viața comunității românești. Principalele realizări ale acestei perioade sunt ilustrative pentru impactul asupra pieței IT&C: dezvoltarea unei rețele de parteneri cu expertiză și experiență confirmate, implicarea în proiecte majore, creșterea cifrei de afaceri cu un ritm mediu anual de peste 60%, coagularea unei puternice comunități de dezvoltatori, susținerea mediului academic, relația de parteneriat construită împreună cu Guvernul României și implicarea în viața culturală și socială prin programe comunitare. “În urmă cu opt ani deschideam birourile reprezentanței locale cu speranța că vom reuși să aplicăm modelul de succes Microsoft, devenind un partener pe termen lung al companiilor românești, aducând oamenilor cea mai nouă tehnologie și, mai ales, oferindu-le posibilitatea de a avea cele mai utilizate programe Microsoft în limba română. Eram numai patru oameni, nu aveam toate informațiile despre ce înseamnă să lucrezi pentru Microsoft, îndeplineam fiecare mai multe roluri, dar am pornit la drum cu dăruire și onestitate. Am reușit să ne îndeplinim misiunea, putând transmite în interiorul corporației și în lume o imagine foarte bună a industriei românești de software” - a declarat primul General Manager al Microsoft România, Silviu Hotăran.

XPC: Care este rata de piraterie oficial recunoscută în România? Ce măsuri a luat Microsoft în România pentru combaterea pirateriei software și care a fost succesul acestor acțiuni?

O.A.: Conform studiului IDC publicat în primăvara acestui an, rata pirateriei software în România era de 73%. Acest lucru înseamnă o scădere față de anii precedenți; reamintesc faptul că în urmă cu șase ani rata pirateriei software în România era de peste 90%. Microsoft România s-a implicat prin campanii de informare, de explicare a avantajelor programelor originale și a riscurilor programelor piratate. Permanent derulăm activități împreună cu partenerii noștri din rețeaua de distribuție pentru reducerea numărului de oferte ilegale. Acest lucru se realizează prin dezvoltarea unor materiale informative destinate clienților, plasarea de promotorii în cele mai importante magazine, dar și prin cooperarea cu autoritățile, atunci când există situații de încălcare a drepturilor de proprietate intelectuală. De asemenea, Microsoft România este membru în Comitetul Local al Business Software Alliance, alături de alte companii străine și românești, și sprijină acțiunile locale ale acestei alianțe.

XPC: Ce reprezintă programul “Parteneri pentru Educație”? Care sunt obiectivele acestui program?

O.A.: “Parteneri pentru Educație” este un program dezvoltat de Microsoft România, ca parte componentă a programului global Partners in Learning. Programul presupune un parteneriat public-privat, în care sunt implicate persoane interesate de dezvoltarea potențialului creativ al sistemului educațional. Misiunea programului este să contribuie la facilitarea accesului la tehnologia informației și la valorificarea potențialului pentru cunoaștere al comunității celor care învață. Publicul țintă vizat este cel reprezentat în sistemul preuniversitar și este format din profesori, elevi și părinți. De la lansare, în februarie 2004, ne-am concentrat atenția pe înțelegerea nevoilor comunității educaționale și am identificat, împreună cu partenerii cea mai importantă cerință a sistemului: instruirea în utilizarea IT&C în procesul de predare-învățare. Microsoft România administrează programul în acord cu sugestiile EduForum (format din personalități ale vieții educaționale, culturale și politice românești) și în parteneriat cu MEC, MCTI, precum și cu ONG-uri interesate de instruirea digitală a profesorilor, asociații ale profesorilor interesate de identificarea resurselor educaționale moderne, școli, licee, profesori și elevi fani ai utilizării tehnologiei informației în învățământ.

XPC: Care sunt obiectivele acestui program?

O.A.: Cele mai importante obiective:
- încurajarea școlilor să introducă/îmbunătățească nivelul de utilizare IT&C;
- stimularea creativității profesorilor în procesul de pregătire și predare a materiei la clasă;

- colaborarea cu școlile în vederea pregătirii absolvenților pentru cariere și locuri de muncă unde se utilizează tehnologia digitală.

XPC: De ce ar trebui utilizatorul obișnuit să aleagă Windows, și nu Linux?

O.A.: Windows este cel mai răspândit sistem de operare din lume la ora actuală. Existența altor sisteme de operare concurente este benefică, deoarece concurența ne stimulează să inovăm tot timpul și să aducem mereu facilități și îmbunătățiri sistemului nostru de operare. Recomandăm utilizatorului obișnuit de acasă să folosească Windows XP Home cu SP2, care îi conferă securitate deplină de la pornirea calculatorului, apărându-l de majoritatea atacurilor din Internet, de virusi sau de aplicații malițioase. De fapt Service Pack 2 a fost creat pentru a permite utilizatorilor să beneficieze din plin de calculator, să poată naviga în siguranță pe Internet, să poată învăța și să se poată juca fără a se teme de diverse atacuri. De asemenea, noi constant aducem îmbunătățiri și modificări sistemului de operare, pentru a-l adapta noilor cerințe, sau pentru a-l proteja de noi atacuri. Linux este un sistem de operare ce are multe distribuții, dar are probleme cunoscute de suport, compatibilitate și interoperabilitate. În plus, precum o arată și un studiu făcut de analiștii de la Forrester, Windows are un număr de bug-uri de securitate mult mai mic decât numărul de bug-uri de securitate prezent în diversele distribuții Linux, și pentru aceste bug-uri oferă patch-uri mult mai rapide decât în cazul comunității Linux. Însă problema este una de percepție: datorită dimensiunii bazei instalate de sisteme Windows din întreaga lume, vestea unui nou bug se propagă foarte repede și generează un interes mare. De aceea, utilizatorul trebuie să fie foarte atent când alege un sistem de operare, deoarece noi oferim acestuia studii comparative, realizate de companii de consultanță. Un ultim aspect este cel al experienței utilizatorului și a beneficiilor pe care el le are. Folosind Windows, el poate învăța rapid, își poate face temele pe calculator, poate descărca poze pe calculator, le poate organiza, modifica, poate crea filme pe baza celor descărcate de pe Internet sau de pe camera proprie și, bineînțeles, se poate juca!

XPC: Care a fost rata de creștere a vânzărilor de software Microsoft în România pe parcursul celor opt ani de la înființarea Microsoft România?

O.A.: Microsoft România a înregistrat creșteri semnificative ale cifrei de afaceri în fiecare din cei opt ani de la deschiderea filialei, fiind considerată una dintre cele mai dinamice filiale Microsoft din regiune. Ritmul mediu anual de creștere în această perioadă a fost de peste 60%.

XPC: Care sunt planurile Microsoft România pentru anul 2005? Aveți de gând să lansați versiuni ale sistemului de operare Windows XP și a pachetului Office XP cu facilități reduse și un preț special adaptat pieței din România?

O.A.: Succesul nostru depinde de creșterea satisfacției partenerilor și utilizatorilor tehnologiei de vârf Microsoft și de aceea dorim să contribuim la dezvoltarea industriei IT din România prin: promovarea portofoliului de soluții locale în sectoare, precum administrația publică, retail, telecomunicații, financiar/bancar, asigurări și utilități; continuarea programelor de transfer de cunoștințe cu accent major pe securitatea sistemelor informatice, business intelligence și tehnologii de interoperabilitate; lansarea noilor programe de certificare pentru dezvoltatorii de aplicații și furnizorii de servicii; construirea unor soluții prototip împreună cu partenerii și clienții noștri în laboratoarele Microsoft Technology Centers (<http://www.microsoft.com/services/microsoftservices/tech.mspx>). Prețurile pentru suitele Office 2003 localizate în limba română sunt deja cu 25% mai ieftine decât cele în limba engleză sau decât edițiile vândute în țările din vestul Europei. Pentru utilizatorii de acasă, am introdus ediția Office 2003 Student&Teacher Edition, disponibilă în magazine la prețul aproximativ de 150\$. Această ediție conține cele mai cunoscute aplicații Office - Word, Excel, Outlook și PowerPoint. Prețul pentru sistemul de operare Windows este același în toate țările, chiar și în cele din vestul Europei. Dacă vă referiți la Windows XP Starter Edition, sistem de operare pentru începători, lansat în câteva țări din lume, printre care Thailanda și Rusia, va putem spune că pentru piața românească nu sunt planuri privind disponibilitatea acestui produs.

XPC: Va introduce vreodată Microsoft în Internet Explorer funcții pe care alte browsere le au deja de ceva timp (tabbed browsing, mouse gestures)?

O.A.: Internet Explorer a fost reînnoit complet odată cu Service Pack 2 pentru Windows XP. Astfel, acum utilizatorul este protejat implicit de atacuri de pe Internet, ferestre pop-up, controale ActiveX malițioase. De asemenea, utilizatorul poate acum gestiona add-on-urile pe care le instalează peste Internet Explorer. Există o multitudine de add-on-uri disponibile gratuit la www.microsoft.com/windows/ie/addon, unele dintre ele aducând exact facilitățile de care vorbiți.

XPC: Bill Gates afirma la anunțarea viitorului sistem de operare al Microsoft că cerințele de sistem ridicate se justifică prin faptul că, la data lansării, calculatoarele utilizatorilor obișnuiți vor fi atât de puternice încât acest lucru nu va mai fi o problemă. Mai este valabilă această afirmație?
O.A.: Bineînțeles! Unul dintre lucrurile pe care le observăm la ora actuală este scăderea prețurilor la majoritatea componentelor hardware, incluzând aici și plăci grafice, audio, plăci de bază, memorii, harddisk-uri etc. De fapt, marea majoritate a calculatoarelor ce se vând în prezent sunt compatibile cu viitorul sistem de operare de la Microsoft.

XPC: De ce s-a renunțat la introducerea noului sistem de fisier WinFS odată cu versiunea Longhorn?

O.A.: Dorim să lansăm Longhorn în vara anului 2006, și de aceea am decis să renunțăm la introducerea tehnologiei WinFS în Longhorn la momentul lansării acestuia. Însă nu abandonăm proiectul WinFS, care va fi în stadiul BETA pentru lansarea Longhorn.

XPC: Va mai fi lansat vreun SP pentru XP înainte de Longhorn?

O.A.: Nu vom mai lansa un Service Pack pentru Windows XP înainte de lansarea sistemului de operare Longhorn. Totuși vom continua să scoatem noi update-uri și facilități pentru Windows.

XPC: Ne putem aștepta anul viitor la o nouă versiune de Office?

O.A.: Următoarea versiune de Office, Office 12, va fi disponibilă în 2006. Însă anul viitor vor apărea noi update-uri și ediții ale suitelor Office, precum și ale serverelor Office. Una din noile ediții va fi Office for Small Business Management, care conține o aplicație financiară proiectată de echipa de la Microsoft Business Solutions, ce permite gestiunea financiară a unei întreprinderi mici sau mijlocii.

XPC: La apariția Windows XP, utilizatorii au avut mari probleme cu găsirea driverelor pentru diferite componente hardware. Utilizatorii încercau înlocuirea cu drivere de Windows 2000 sau chiar NT. Care va fi situația în momentul lansării versiunii pe 64 biți a Windows XP?

O.A.: Pe 6 decembrie am lansat Release Candidate 1 pentru Windows XP 64 biți. Deci momentul lansării se apropie. Cei ce doresc să testeze o versiune "customer preview" o pot descărca de la <http://www.microsoft.com/windowsxp/64bit/evaluation/upgrade.mspx>. Lucru important de știut la această versiune de Windows XP este că ea suportă aplicațiile și driverele pe 32 biți. Există însă producători care vor oferi drivere specializate pe 64 biți, pentru a beneficia la maxim de puterea unui sistem pe 64 biți.

XPC: Care este cota de piață a sistemelor de operare Microsoft pentru mediul server pe piața românească?

O.A.: Conform unui studiu IDC, în cel de-al treilea trimestru din anul curent din totalul de servere livrate pe piața românească, 72% au fost livrate cu sistem de operare Windows Server.

XPC: Când va fi lansat sistemul de operare Windows XP pentru procesoarele AMD și Intel pe 64 biți?

O.A.: Următoarea generație a software-ului pentru calculatoarele pe 64 biți este în momentul de față în curs de dezvoltare și va fi disponibilă în prima jumătate a anului 2005. Windows XP pe 64 biți va suporta inițial procesoarele AMD Athlon64, AMD Opteron, Intel Xeon cu suport pentru Intel EM64T și Intel Pentium 4 cu suport pentru Intel EM64T, urmând ca la date ulterioare să fie adăugat suportul și pentru alte procesoare pe 64 biți.



AG neovo

A Different Class Of Display



SERIA F

Accesibilitate

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



SERIA M

Performanță

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



SERIA E

Multimedia

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



SERIA X

Profesionalism

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

SKINMEDIA

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



USB Cup Warmer

CALDURA PRIN USB 2.0

► Personal, îmi place să-mi beau cafeaua caldă și consider că atunci când se răcește își pierde din farmec. De aceea am considerat util gadget-ul "USB Cup Warmer", ce are ca unic scop menținerea unei băuturi la o temperatură de aproximativ 40° pentru cel puțin o oră. USB Cup Warmer se înfășoară în jurul cunii de cafea (sau

ceai, fiecare după preferințe) și se conectează la USB 1.1/2.0. Evident că nu necesită instalarea de drivere, iar lungimea de 300mm este suficientă chiar și pentru uriașa mea cană de cafea. Opțional se poate achiziționa și un adaptor "Car to USB" pentru a putea fi conectat la bricheta autoturismului. Prețul gadget-ului este de 15\$, iar cu adaptorul pentru mașină ajunge la aproximativ 23\$.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

USB Optical Liquid Mouse Santa Claus

UNDE ESTE MOS CRACIUN?

► Chiar dacă sărbătorile de iarnă tocmai au trecut, mouse-ul "USB Optical Liquid Mouse Santa Claus" ne ajută să ne amintim de atmosfera magică de sfârșit de an. Așa cum se poate deduce din numele lui, mouse-ul este optic, iar conectarea la computer se realizează prin portul USB 2.0. În partea de contact cu podul

palmei, mouse-ul are un compartiment transparent, plin cu lichid în care plutește o figurină în formă de Moș Crăciun. Greutatea este de 123g, cablul are o lungime de 142cm, iar dimensiunile sunt: 115x60x35mm. Singurul lucru pe care am putea să i-l reproșăm ar fi că nu este wireless.



Beyond Microwave oven

CUPTOR CU SCANNER

► Compania Beyond s-a hotărât să ne schimbe modul de a ne prepara mâncarea prin lansarea unor aparate de gătit "inteligente". Din această gamă ne-a atras atenția cuptorul cu microunde dotat cu scanner de coduri de bare. Prin urmare, nu mai trebuie să ghicim câte minute trebuie să lăsăm punga de popcorn astfel încât

să nu le mai facem scrum ca de obicei. Cuptorul este livrat inițial cu 4.000 de variante de bare de coduri, dar se poate updata prin intermediul unui alt produs al companiei Beyond: Home Hub, un terminal care face legătura între aparatele electrocasnice "inteligente" și Internet.

Mars DDR II

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

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



Numărul 1 mondial în tehnologia anti-piraterie!
Chip-ul decodor anti-piraterie ASIC unic la Kingmax.

- Fără erori
- Performanță extraordinară

Tehnologia memoriei de generație următoare

- Modul DDR 533/667MHz cu 240 pini
- Standard de operare JEDEC 1.8 volți, ce reduce consumul de curent cu până la 50%
- "On-Die Termination" pentru a preveni erorile generate de reflexia semnalului transmis

- Îmbunătățiri operaționale pentru a crește performanța memoriei, eficiența și timing-urile
- Latență CAS: 3, 4 și 5
- Capacități disponibile: 256MB / 512MB / 1GB
- Garanție pe viață (oriunde în lume)

The "MUST-HAVE" tool for your new-generation NB

1GB
DDR400
SO-DIMM



TinyBGA
DRAM Module



Global Technical Support

http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm

Product Awards & Honors



Distributor:



K Tech Electronics srl
Tel: 40-21-224-4535
Fax: 40-21-224-5587
<http://www.ultrapro.ro>



Tornado Sistem SRL(Boxcom)
Tel: 40-21-206-7783
Fax: 40-21-312-9820
<http://www.tornado.ro/page.jsp>



ELKOTech Romania S.A.
Tel: +40(21)224.60.94
Fax: +40(21)224.60.97
<http://www.elko.ro>

hardware

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

032 **Aparatele DSLR**
Armele profesioniștilor

034 **Test comparativ imprimante inkjet**
Tipografia de acasă

040 **Test comparativ plăci de bază Socket 939**
64 biți în 939 pini

048 **Laborator**
În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse

062 **Hard mail**
Te ajutam să scapi de problemele tehnice

064 **Premiile forumului**
Produsele anului 2004

068 **Topuri**
Locul unde poți alege un produs cu adevărat de top

PLATFORMA DE TEST

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

Plăci video:
CPU - Pentium 4 3.2E
Placă de bază - ABIT IC7-G
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

ASUS A8N-SLI DELUXE



Fiind prima placă de bază ce implementează inovativa tehnologie NVIDIA SLI, ce crește performanțele în aplicațiile 3D, ASUS A8N-SLI Deluxe primește distincția "Produsul lunii".



Ionuț Alexandru Popa

SISTEM INTR-UN SINGUR CHIP

Integrabilitatea capătă un nou sens datorită tendințelor de proiectare

În domeniul hardware, primii ani ai acestui mileniu au fost caracterizați printr-o cursă acerbă pentru crearea celor mai performante componente, cursă ce nu ține cont de aspectele practice pentru utilizatori. Astfel, vedem revenirea procesoarelor desktop ce costă peste 1000\$ și apariția plăcilor video ce depășesc 500\$.

În afară de prețul exorbitant, aceste componente au ca dezavantaje consumul ridicat de curent și, de foarte multe ori, zgomotul peste limita suportabilului produs în timpul funcționării. Aceste componente sunt practice doar pentru utilizatorii entuziaști ce țin cont doar de performanță, dispuși să renunțe la orice pentru a o obține.

Pentru marea majoritate a utilizatorilor este mai important aspectul prețului și al funcționalității. Conștienți de acest lucru, producătorii de chip-uri au început să își îndrepte atenția către acea piață interesată de nivelul de integrabilitate al unui produs și apoi de aspectul performanței. Această tendință se observă cel mai bine la chipset-urile plăcilor de bază ce integrează în momentul de față controller audio pe 7.1 canale, Gigabit LAN, USB 2.0, Firewire, placă video, controller RAID Paralel ATA și Serial ATA.

Nici plăcile video actuale nu sunt lipsite de funcții suplimentare, cel mai bun exemplu în acest sens fiind seria GeForce 6x00 de la NVIDIA. Această serie aduce ca noutate capacitatea de decodare MPEG-2, accelerare hardware Windows Media Video 9 și Spatial-Temporal Adaptive Per Pixel De-Interlacing. Aceste funcții sunt posibile datorită chip-ului decodor PureVideo DVD ce are 20 de milioane de tranzistoare și este integrat în nucleul procesorului grafic. Deși familia GeForce 6x00 a fost lansată de mai bine de opt luni,

noile funcții ale PureVideo DVD sunt disponibile doar cu cea mai nouă versiune a driverelor Forceware. Totuși, în ciuda declarațiilor NVIDIA, PureVideo DVD este disponibil doar pe modelele GeForce 6800/6600GT/6600/6200, nu și pe versiunile high end GeForce 6800GT/Ultra pe AGP sau PCI Express.

Tot NVIDIA este un deschizător de drumuri în ceea ce privește arhitectura System-on-Chip. Media Communication Procesor (MCP), adică southbridge-ul chipset-urilor sale pentru plăci de bază se va îndrepta către mai multe direcții din punct de vedere arhitectural, una dintre acestea fiind integrarea tuturor funcțiilor sistemului, chiar și a procesorului. Stadiul final este reprezentat de sistemul format dintr-un singur chip ce va îndeplini toate funcțiile unui calculator actual, plus altele noi.

Pentru moment, nu există informații despre ce procesor va fi integrat în MCP-ul NVIDIA. În prezent, exemple de sisteme dintr-un singur chip sunt PDA-urile, calculatoarele industriale și dispozitivele set-top-box. Avantajele unei astfel de arhitecturi sunt scăderea costurilor și a dimensiunilor. Ca dezavantaje trebuie menționată posibilitatea limitată de upgrade, ce este rezolvată doar parțial prin creșterea gradului de programabilitate al procesorului.

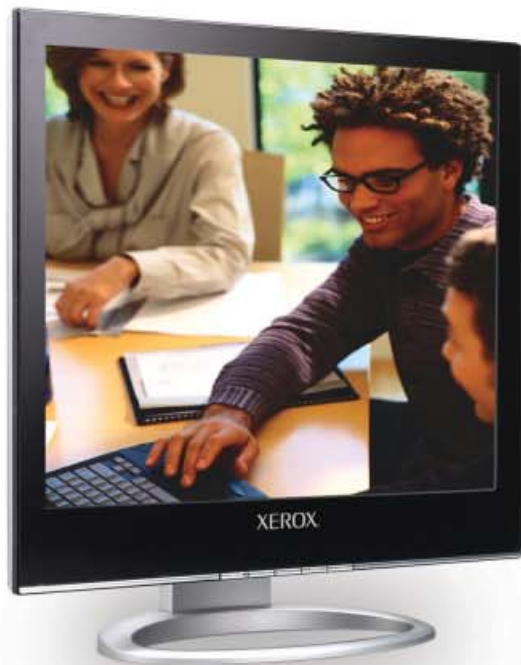
Conceptul sistemelor dintr-un singur chip câștigă tot mai mult teren, deoarece permite scăderea nivelului de zgomot din timpul funcționării, un singur chip neavând nevoie de o soluție de răcire complexă, și consumând mult mai puțin curent decât sistemele high end. Pe viitor, se poate prognoza astfel apariția unui nou segment al pieței sistemelor desktop, cu preț final scăzut, de pe urma căruia au de câștigat și producătorii și utilizatorii.

XEROX®

BEAUTIFUL TO WORK WITH,
BEAUTIFUL TO BEHOLD

...cu un grad ridicat de performanță

DESIGNED FOR PRODUCTIVITY,
MADE FOR REABILITY



XL 775D



XC 778NS

	XL 775D	XC 778NS
Display	17.0" vizibil, Active Matrix TFT	17", Pure Flat; Anti-Reflection, Anti-Glare Screen
Unghi de vizibilitate orizontal	140 grade	
Timp de raspuns	16 ms	
Marime pixel	0.264 mm	0.25 mm
Rezolutie maxima	1280 x 1024 @ 75 Hz	1280 x 1024 @ 65 Hz; 1024 x 768 @ 85 Hz
Frecventa (vertical)	60-75 Hz	50-160 Hz
Luminozitate	260 cd/m ²	
Rata contrast	450:1	
Intrare video	Analog si DVI	Analog si DVI
OSD	DA	DA
Interfara Wall-mount	DA	



DEPOZITUL DE CALCULATORARE®



Bdul. Mareșal Averescu 8 - 10,
Sector 1, București
Tel. 021/224.03.33
Fax: 021/224.36.00

BUCURESTI Str. Stirbei Voda nr.172 - 221 73 77; Sos. Stefan cel Mare nr.22 -210 53 93; B-dul Ion Mihalache nr.109 - 224 18 70; B-dul Decebal nr.18 - 326 57 34; Str. Bratianu nr.6 - 313 78 42; Calea Mosilor nr.294 - 211 97 16; Sos. Ottenitei nr.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; ALBA IULIA Piata Iuliu Maniu 8, bl. 31E - 0258 817 912; ALEXANDRIA Str. Bucuresti, bl. BM4 - 0247 421 179; ARAD Str. Stefan Augustin Doinas 2-4, bl. M7 - 0257 228 844; BACAU Str. Unirii, bl. 15SCD - 0234 510 127; BAJA MARE B-dul Republicii 15 - 0262 250 838; BRAILA Str. 1 Decembrie 1918, nr. 5 parter - 0239 613 148; BRASOV B-dul 15 Noiembrie 50 - 0268 474 596; BUZAU Str. Unirii, bl. 16H, parter - 0238 726 150; CLUJ Str. Fabricii 1, bl. M5 - 0264 449 866; 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; IASI Str. Costache Negri 60, bl. CL21 - 0232 222 144; ORADEA B-dul General Magheru 6 - 0259 468 228; PIATRA NEAMT B-dul Decebal, nr. 71, bl E2, p - 0233 226 716; PITESTI Str. Republicii 162-164 - 0248 610 070; 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; SFANTU GHEORGHE Str. Grigore Balan, bl.30 sc.B - 0267 312 907; 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; TARGU JIU Str. Victoriei, nr. 138 - 0253 227 124; 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; TULCEA Str. Babadag, nr. 7 B3, parter - 0240 515 415; VASLUI Str. Republicii 363, sc. A, parter - 0235 323 024; ZALAU Str. Gheorghe Doja, Nr.69 - 0260 660 734

ULTIMA ORA

NOUATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

Pe scurt

Card flash în miniatură

Tendința de miniaturizare și cererea de componente cu consum redus de energie a îndemnat pe Samsung la crearea cardului de memorie MMCmicro, cu dimensiuni mai mici decât suprafața de contact a unei taste.

Performanțele la citire/scriere sunt de 10MB/s, respectiv 7MB/s. Pentru moment, capacitățile sunt de 32, 64 și 128MB. Dimensiunile fizice sunt de 12x14x1.1mm, iar voltajul de alimentare variază de la 1.8 la 3.3V.

www.samsung.com

NVIDIA GeForce 4000

Telefoanele mobile devin din ce în ce mai complicate, tinzând către dispozitive multimedia complete. Mulți producători de chip-uri pentru PC-uri și-au îndreptat astfel atenția către acest segment, unul dintre ei fiind NVIDIA. Noul său WMP (Wireless Media Processor) GeForce 4000 a fost ales de Motorola pentru telefoanele mobile E1000, V980 și C980. GeForce 4000 are cameră foto de 3 megapixeli cu zoom digital 8X și suport pentru codare și decodare video simultană.

www.nvidia.com

AMD țintește calculatoarele industriale

Calculatoarele industriale sunt diferite de cele personale prin faptul că sunt proiectate special pentru anumite sarcini, neavând un design multifuncțional, ci unul de tipul System-On-Module cu grad ridicat de integrabilitate. AMD oferă doritorilor kit-ul Geode GX SOM-144 Reference Design Kit (RDK), bazat pe un procesor Geode GX 533@1.1W. Acesta are suport pentru standardele USB 1.1, Paralell ATA-66, AC'97, LPC, PCI și SMB. Sistemele de operare suportate sunt Microsoft Windows CE, Windows XP Embedded și Linux.

www.amd.com

O nouă tehnologie de protecție la copiere a CD-urilor

La începutul acestui an, Sony va scoate la vânzare CD-uri audio ce vor implementa o nouă tehnologie de protecție împotriva copierii.

www.sony.com

BTC Z-22 și Z-40

4GB într-un inch

Mania miniaturizării a lovit în ultimele luni segmentul dispozitivelor de stocare mobile, modele din ce în ce mai mici făcându-și apariția pe piață. BTC este unul dintre producătorii acestora, lansând de curând linia de harddisk-uri de 1 inch cu capacități de stocare de 2.2, respectiv 4GB. Conectarea și alimentarea lui Z-22 și Z-40 se fac prin intermediul unui port USB 2.0. Pentru ușurința

în utilizare, BTC livrează un cablu prelungitor de 60cm și un CD cu utilitarul de back-up produs de CyberLink PowerBackup. Având o greutate de doar 48g, Z-22 și Z-40 se mândresc cu compatibilitatea cu platformele Macintosh și Linux. Harddisk-ul folosit de BTC are o viteză de rotație a platanelor de 4200rpm și un timp de acces de 15ms.

www.btc.com.tw



SEMPRON MOBILE 3000+

În notebook-uri, 90nm prin AMD



Caracterizate printr-un consum de energie redus, noilor procesoare AMD construite în procesul tehnologic de 0.09 micrometri s-a adăugat și Sempron 3000+, versiune dedicată notebook-urilor. Comparativ cu versiunea desktop Sempron 3100+, frecvența de funcționare este tot de 1.8GHz, diferența constând în cantitatea de memorie cache level 2, ce este de două ori mai mică, adică de 128KB. Sempron 3000+ este disponibil pentru Socket 754 și este dotat cu tehnologia EVP (Enhanced Virus Protection). Ca și la varianta desktop, nu sunt suportate instrucțiunile pe 64 biți. Prețul la cantități de peste 1000 de bucăți este de 134\$.

www.amd.com

DELL XPS GEN 4

Performanță extremă



Cunoscutul integrator Dell a prezentat noua generație a PC-urilor sale din seria XPS destinate jucătorilor înrâșiți. XPS Gen 4 sunt dotate cu procesoare Intel Pentium 4 Prescott sau Extreme Edition pentru Socket LGA775, plăci de bază cu chipset I925XE, și suportă maxim 4GB de memorie DDR2, 1.2TB de stocare

magnetică și ca placă video Radeon X800 XT sau GeForce 6800 Ultra. Configurația de bază are un preț de pornire de 2150\$, pragul de 4000\$ fiind ușor de depășit prin alegerea unui procesor Extreme Edition, 2GB de RAM și 500GB spațiu de stocare. Greutatea unității centrale, cu toate componentele instalate, este de aproximativ 19kg.

www.dell.com

RAZER DIAMONDBACK

Trecerea la senzorul optic



Unul dintre cei mai înfocați susținători ai senzorilor cu bilă pentru mouse-uri, Razer, face trecerea la superiorii senzori optici prin lansarea modelului Diamondback. Precizia acestuia este oferită de un senzor optic de 1600dpi capabil să sesizeze accelerații ale mâinii utilizatorului de aproximativ 15g. Acesta scanează suprafața de contact de 5800 ori pe secundă, oferind o rezoluție de 5.8 megapixeli. Senzorul nu este dotat cu funcții de economisire a energiei pentru a nu introduce latențe la pornire, dacă mouse-ul nu este atins o perioadă mai

înelungată de timp. Cele șapte butoane ale lui Razer Diamondback sunt complet programabile în funcție de preferințele utilizatorului. Pentru un contact perfect cu suprafața pad-ului și pentru diminuarea zgomotului produs de frecare, picioarele lui Diamondback sunt confecționate din teflon. Conductivitatea semnalului către PC este perfectă datorită conectorului USB aurit. Pentru cei ce participă des la LAN-party-uri, Razer oferă Diamondback Lan-Pack, o borsetă de depozitare și transport.

www.razerzone.com

ZALMAN VF700

Răcire fără zgomot pentru VGA

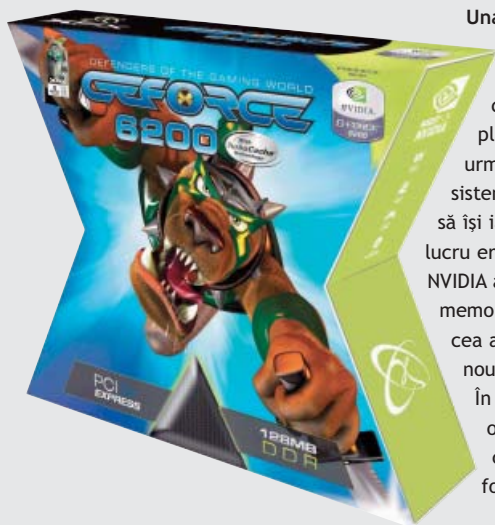
Cunoscut pentru designul deosebit al radiatoarelor folosite în produsele sale de răcire, Zalman a introdus în ofertă un cooler pentru plăcile video din seria Flower Heatsink (FHS). VF700 va fi disponibil în două variante: CU, construit integral din cupru, ce va cântări 270g, și ALCU, ce folosește și aluminiu și va avea doar 180g. Înălțimea este identică: 30mm. Ventilatorul are 70mm în diametru și 11 pale. Turația acestuia poate fi modificată prin intermediul controller-ului Zalman Fanmate ZM-MC1. În modul Silent ventilatorul se rotește cu 1350rpm și produce un zgomot de doar 18.5dB, iar în modul Normal, la 2650rpm zgomotul crește la 28.5dB.

www.zalman.co.kr



GEFORCE 6200 TURBOCACHE

Memoria sistemului la bătaie



Una dintre cele mai eficiente metode de scădere a costurilor unui sistem este fără îndoială integrarea cât mai multor componente pe placa de bază. În prezent, pe o placă de bază putem găsi placa de sunet, cea de rețea și cea video. Cea din urmă folosește în majoritatea cazurilor memoria sistemului. Totuși, cei care doresc performanță trebuie să își ia gândul de la acest mod de implementare. Acest lucru era cel puțin valabil până în momentul în care NVIDIA a lansat GeForce 6200 TurboCache ce folosește memorie dedicată de maxim 64MB și până la 256MB din cea a sistemului. Primul producător ce a implementat noul chip grafic este XFX cu al său GeForce 6200 TC. În ciuda eforturilor NVIDIA de a scădea costurile, XFX oferă pentru GeForce 6200TC doi conectori DVI, conectarea la ecranele CRT fiind disponibilă prin folosirea adaptorului DVI-VGA inclus.

www.xfx.com

Pe scurt

Celule de memorie Flash de 20nm

Cea mai mică celulă de memorie Flash din lume a fost produsă de Infineon și are dimensiunea de 20nm, de 5000 de ori mai puțin ca grosimea firului de păr. Infineon crede că această tehnologie va permite în câțiva ani fabricarea de chip-uri de 32Gb.

www.infineon.com

Benzii magnetice de 100TB

Folosind tehnologia nanopatterning, cercetătorii de la IBM lucrează la un proiect care va permite stocarea a 100TB de date pe benzile magnetice. Această capacitate este de 250 de ori mai mare decât cea suportată de benzile magnetice în prezent.

www.ibm.com

Pentium M cu FSB la 533MHz

Conform noului roadmap Intel, la începutul acestui an vor fi lansate primele procesoare Pentium M Dothan cu frecvența FSB-ului mărită la 533MHz. Este vorba de chip-urile 770 la 2.13GHz, 760 la 2GHz, 750 la 1.86GHz, 740 la 1.73GHz și 730 la 1.6GHz. Spre sfârșitul anului 2005 urmează a fi lansat modelul 780 la 2.26GHz.

www.intel.com

NVIDIA NV48

După ce se zvonise că nu va mai fi produs, chip-ul grafic NV48, ce se dorește concurent direct cu ATI R520, va fi disponibil în al doilea trimestru al anului 2005. Folosind procesul tehnologic de 90nm, NV48 va fi produs la Taiwan Semiconductor Manufacturing Company (TSMC), nu la fabrica IBM, cum se speculase anterior.

www.nvidia.com

Maximizes
Your PC's Energy

www.pccoollers.ro

Enermax Technology Corporation

Pe scurt

150W pentru plăcile video

Creșterea consumului de curent al plăcilor video actuale a dus la adoptarea de soluții din partea producătorilor, precum folosirea a doi conectori Molex adiționali pentru GeForce 6800 Ultra. Conectorii AGP și PCI Express nu fac față nevoilor chip-urilor grafice actuale, furnizând doar 42, respectiv 75W. Din acest motiv, consorțiul PCI-SIG a anunțat definitivarea standardului pentru PCI Express, x16 Graphics 150W-ATX, ce permite alimentarea prin socket cu maxim 150W. Pentru BTX, standardul corespunzător va fi gata în scurt timp.

www.pcisig.com

Samsung anunță chip-uri GDDR3 de 512Mb

Primele chip-uri de memorie GDDR3 de 512Mb au fost produse de Samsung. Acestea vor permite crearea de plăci video cu memorie de 512Mb sau mai mari, având o densitate de cel puțin două ori mai mare decât orice alte chip-uri GDDR3 de pe piață. Aceste chip-uri vor permite scăderea dimensiunilor PCB-urilor și vor menține un consum scăzut de curent, în ciuda creșterii capacității.

www.samsung.com

VIA îmbunătățește chip-urile audio

Conform acordului de licențiere a tehnologiilor dezvoltate de QSound în produsele sale Vinyl Envy24, VIA va lansa în curând chip-uri și mai avansate ce vor aduce îmbunătățiri pentru audiofilii amatori de jocuri și va include funcții complete de configurare pentru obținerea unei experiențe audio complete. Chip-urile ce vor fi lansate sunt capabile să facă decodare Dolby Digital EX și DTS ES.

www.via.com.tw

IBM vinde divizia de sisteme PC

Cel mai mare integrator din China, grupul Lenovo, a anunțat achiziționarea diviziei IBM ce se ocupa cu distribuția de sisteme, printr-o tranzacție de 1.25 miliarde de dolari. La această sumă se mai adaugă și datoriile de 500 de milioane de dolari pe care Lenovo le va prelua. În urma acestei mișcări, Lenovo va urca pe plan mondial de pe locul 8 pe locul 3 în topul integratorilor, după Dell și Hewlett-Packard. În același timp, Lenovo a anunțat că va lansa sistemele sale și pe plan internațional, prima mișcare în acest sens fiind mutarea sediului general de la Beijing la New York.

www.ibm.com

SAMSUNG 913N

Primul LCD de 19" cu 8ms



Dacă monitoarele LCD cu timpi de răspuns mici și diagonală de 17" nu sunt un lucru ieșit din comun, cu cât creștem dimensiunile, este mai dificil să obținem un timp de răspuns competitiv. Totuși, Samsung 913N este un model cu diagonală de 19" ce reușește să scadă sub pragul de 10ms, oferind 8ms. Timpul de răspuns nu este singurul punct forte al lui 913N, contrastul având și el o valoare excelentă, de 800:1. Luminozitatea este de 300cd/m², iar unghiul de vizibilitate din lateral de 160°.

www.samsung.com

LACIE ETHERNET DISK

Stocare direct prin rețea

Renumit pentru soluțiile sale de stocare externă, LaCie a adăugat gamei sale de produse Ethernet Disk, un sistem de stocare în rețea, ce se poate monta în rack-uri de 19", asigurând astfel integrarea ușoară în structurile existente. Ethernet Disk este o soluție pentru companiile mici și capacități de până la 800GB. Controlul se realizează cu ajutorul Windows XP Embedded, ce permite toate tipurile actuale de securitate a datelor. Simultan, LaCie

Ethernet Disk suportă 25 de conexiuni. Capacitatea de stocare poate fi extinsă și prin adăugarea de dispozitive externe pe porturi USB sau Firewire. Ethernet Disk suportă sistemele de operare Windows, Linux, Mac OS și Unix. Conectarea la rețea se face prin interfața Fast Ethernet. Configurarea se face automat prin DHCP sau prin intermediul unei aplicații Web. Procesorul ce controlează Ethernet Disk funcționează la 733MHz și este ajutat de 128MB RAM.

www.lacie.fr



NEC ND-3520A

8X pentru DVD+RW



Goana după viteze de scriere mai mari pentru blank-urile DVD a ridicat ștacheta anul trecut până la 16X. Totuși, pentru discurile reînscrisibile, limita de 4X nu a fost încă depășită, cel puțin până la lansarea lui NEC ND-3520A, ce aduce, ca noutăți față de precursorul ND-3500A, 4X pentru discurile dual layer și 8X, respectiv 6X pentru DVD+R și DVD-R. Acest lucru a fost posibil prin folosirea unui nou cap optic de citire/scriere. Buffer-ul intern a rămas la capacitatea de 2MB, iar vitezele de scriere pentru DVD+R/DVD-R, la 16X.

www.nec.com

ATI FIREGL V3100

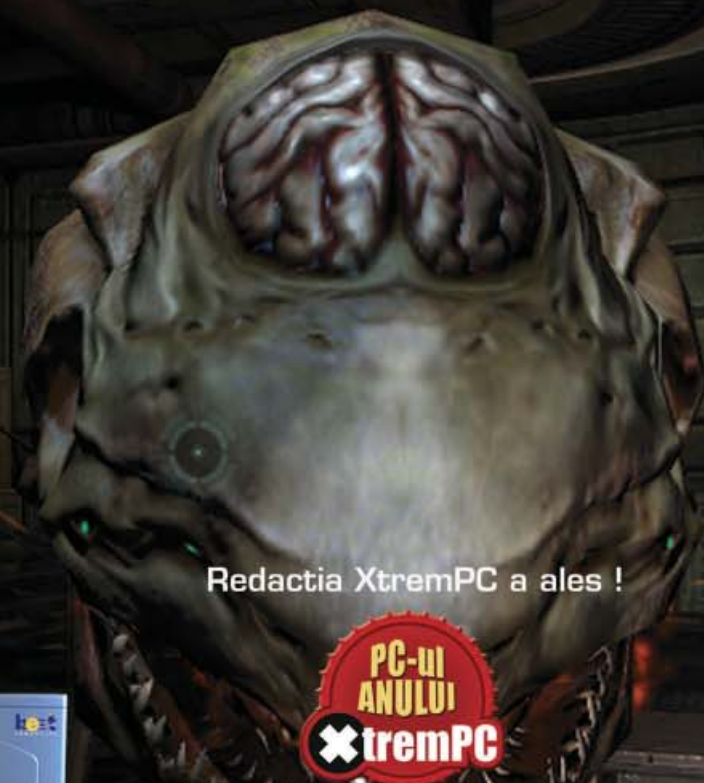
Întărirea liniei workstation



În încercarea de a mai câștiga procente la cota de piață a acceleratoarelor grafice pentru workstation-uri, ATI l-a adăugat liniei sale de produse FireGL pe V3100. Acesta are o cantitate de memorie de 128MB, conectată la chip-ul grafic cu patru conducte de randare printr-o interfață pe 128 biți. FireGL V3100 este certificat pentru 3ds max, AutoCAD, CATIA, Maya, SOFTIMAGE/XSI și SolidWorks, și suportă afișarea imaginii pe două monitoare prin conectori D-Sub și DVI. Interfața de conectare a lui FireGL V3100 este PCI Express. Pentru moment, IBM a anunțat că va integra noul produs în stațiile sale de lucru IntelliStation M Pro, dotate cu procesoare Intel Pentium 4 cu frecvențe până la 3.6GHz.

www.ati.com

Vezi diferența ?



Redactia XtremPC a ales !



Best Avenger PX432 EE

Intel Pentium 4 3.2 GHz EE
Asus P4E800 Deluxe
2x 512 DDR Geil Ultra-X
Raid 0 WD 36GB 10000 rpm SATA
160GB WD SATA
DVDRW 16x Asus 16004P
Pny nVidia 6800 Ultra
Creative Audigy 2 ZS
Antec Plus View 1000 AMG
Sursa Enermax Cooler Giant 430

Imaginile sunt preluate din jocul Doom 3

Distribuit în România de:



www.bestdistribution.ro

Dezvoltat de:



idSoftware.com

Tu alegi !

Distribuit de:
ACTIVISION



Pe scurt

Dublarea lățimii de bandă la PCI Express

Consortiul PCI SIG a anunțat că va finaliza până la sfârșitul lui 2005 specificațiile standardului PCI Express 2.0, ce va dubla lățimea de bandă actuală de 2.5Gb/s pentru un canal, la 5Gb/s. Primele produse compatibile PCI Express 2.0 sunt așteptate pe piață în anul 2007.

www.pci-sig.com

Opteron pe 90nm

După ce Athlon64, fabricat în procesul tehnologic de 90nm, a fost livrat în tăcere, este rândul Opteron să aibă parte de aceeași soartă. Astfel, modelele 146, 246, 248 și 846 pentru serverele cu 1, 2, 4 și 8 procesoare și-au făcut apariția în canalele de distribuție. Aceste modele nu sunt diferite din punctul de vedere al performanței de cele construite în procesul de 130nm SOI (Silicon-on-Insulator).

www.amd.com

Monitor de 102"

Cel mai mare monitor cu plasmă din lume are o diagonală de 102", adică mai bine de 2.5m. Rezoluția maximă a lui Samsung Atlas este de 1920x1080. Contrastul de 2000:1 și luminozitatea de 1000cd/m² sunt și ele neobișnuit de mari. Producția în masă va începe, conform declarațiilor Samsung, cel mai târziu în luna iunie a acestui an.

www.samsung.com

Standard wireless low-power

Alianța ZigBee, care se ocupă cu ratificarea standardelor wireless cu consum redus de energie, a anunțat definitivarea primului său standard. Acesta se bazează pe specificațiile IEEE 802.15.4 ale undelor radio în banda de frecvență de 2.4GHz. Inedită la acest standard este structura înălțată prin care pachetele de date circulă din zală în zală până la punctul de destinație.

www.zigbee.org

SiS certificat PCI Express

Momentan, singurul producător de chipset-uri certificat PCI Express de către PCI-SIG, consorțiul ce a dezvoltat acest standard, este SiS. Acest lucru pare uimitor dacă ne gândim că SiS este singurul producător important de chipset-uri care nu are produse PCI Express pe piață. Cel mai probabil, întârzierea se datorează perioadei de validare PCI-SIG. În aceste condiții nu trebuie să ne mire dacă ceilalți producători își vor primi validarea chipset-urilor în scurt timp.

www.sis.com.tw

ZALMAN CNPS7700-CU

Moda ventilatoarelor de 120mm

În ciuda consumurilor ridicate ale componentelor moderne, ce îndreaptă tot mai mulți utilizatori către alegerea unor sisteme de răcire cu apă, prețul acestora și complexitatea procesului de instalare sunt un impediment serios în adoptarea acestora de toată lumea. Din acest motiv, mulți producători îmbunătățesc designul modelelor de coolere cu aer pentru a face față căldurii disipate de procesoarele moderne. Zalman și-a adăugat astfel în ofertă CNPS7700-Cu și CNPS7700-ALCu, radiatoare dotate cu ventilatoare de 120mm. Față de

concurență, Zalman nu folosește un sistem heat-pipe, bazându-se pe suprafața mare de disipare a radiatorului, ce atinge 3268cm². Turația ventilatorului poate fi reglată prin intermediul controller-ului FanMate între aproximativ 1000 și 2000rpm. Din cauza dimensiunilor și greutateii de 918g, Zalman CNPS7700-Cu nu poate fi instalat în sisteme în care există componente mai înalte de 39mm pe o rază de 68mm față de centrul procesorului.



www.zalman.co.kr

LENTILE VARIOPTIC

Zoom fără părți în mișcare



Unul dintre principalele motive pentru care serviciul MMS nu a fost întâmpinat cu foarte mare succes a fost calitatea slabă a fotografiilor luate de camerele digitale încorporate în telefoane, ce urmau a fi transmise pe această cale. Recent, producătorul francez de lentile Varioptic a inventat un nou model de obiectiv pentru telefoanele mobile, capabil să ofere funcțiile de focalizare automată și zoom maxim 3X. În afară de dimensiunile extrem de reduse, de 20x10x10mm, noile lentile Varioptic nu au părți în mișcare, fapt ce le face atrăgătoare pentru producătorii de mobile. Costul de producție inițial va fi de aproximativ 3-5€, iar în cantități mai mari poate ajunge și la 1€. Aceste lentile au aplicabilitate și în alte domenii precum industria mașinilor, cititoare de coduri și echipament medical.

www.varioptic.com

LACIE D2

Acum și pe Serial ATA

Un avantaj al interfeței Serial ATA față de tradiționala Parallel ATA îl constituie funcția de hot swap. Această funcție este foarte utilă în momentul conectării unui harddisk extern. Producătorul francez LaCie, conștient de acest lucru, și-a dotat linia de produse d2 cu magistrala de conectare Serial ATA. Problema conectorilor Serial ATA externi și a celor de alimentare a fost rezolvată de LaCie printr-un controller PCI ce trebuie instalat în calculatorul gazdă. Seria d2 este oferită în capacități ce pornesc de la 74GB (harddisk de

10.000rpm) până la 400GB (harddisk de 7200rpm). Toate modelele pot fi montate în rack-uri de 19" și sunt livrate cu bundle-ul software LaCie Software Utilities și SilverKeeper.



www.lacie.fr



SAMSUNG YH-999

Multimedia în podul palmei

Lansarea platformei Media Center de către Microsoft a dus la apariția de dispozitive mobile capabile să redea o gamă largă de formate audio și video, adevărate Portable Media Player (PMP). Varianta Samsung se numește YH-999 și se laudă cu dimensiuni extrem de reduse, de doar 95x105x20mm, în care și-a făcut loc un harddisk de 1.8" cu capacitatea de 20GB, un ecran TFT de 3.5" și o baterie Li-Ion. Cu o greutate de doar 240g, Samsung YH-999 poate

fi sprijinit pe birou cu ajutorul unui picior rabatabil, asemănător cu o fotografie înrămată. Formatele cu care este compatibil Samsung YH-999 sunt MP3, WMA, Secure WMA (DRM), WMV, MPG și JPEG. Autonomia bateriei este de aproximativ 3 ore în cazul vizionării filmelor. Interfața Media Center permite controlul intuitiv al lui Samsung YH-999.

www.samsung.com



Pe scurt

Gigabyte 3D1

O alternativă mai ieftină la SLI o reprezintă achiziționarea lui Gigabyte 3D1, o placă video cu două procesoare GeForce 6600GT pe același PCB. Cantitatea maximă de memorie disponibilă este de 256MB GDDR3 pe o magistrală de 256 biți. Răcirea este asigurată de un radiator masiv cu două ventilatoare. Scorul obținut de Gigabyte 3D1 în 3DMark05 este de două ori mai mare decât cel al unei plăci GeForce 6600GT și îl depășește pe cel al lui ATI Radeon X850 XT Platinum Edition.

www.gigabyte.com.tw

Intel renunță la I925X

Odată cu introducerea chipset-ului I925XE ce aduce suport pentru magistrala la 1066MHz a procesoarelor LGA775, Intel a renunțat la producerea de plăci de bază proprii cu chipset-ul I925X. Acesta este probabil un semn că pe viitor va înceta și producția acestui chipset.

www.intel.com

Primele tunere dual-chip

Unul dintre neajunsurile tunerelor TV actuale îl constituie imposibilitatea urmăririi în mod Picture-in-Picture a altui canal TV decât cel după care se înregistrează. Acest neajuns este rezolvat de cei de la Noval prin modelul Dual-TV NV-TV300D, ce folosește două chip-uri LG Innotek TALN-H202T. În ciuda prezenței celor două chip-uri, nu se poate înregistra simultan de pe două canale diferite.

www.noval.co.jp



BIOSTAR IDEQ 300G

Instalare în două minute

Deși avântul luat de mini PC-uri s-a mai domolit, unii producători continuă să lanseze noi produse ce aduc îmbunătățiri semnificative conceptului. Unul dintre aceștia este Biostar cu al său iDEQ 300G, ce folosește o construcție a șasiului care permite deschiderea în mod asemănător cu o capotă de mașină, instalarea componentelor putând fi făcută, conform declarațiilor producătorului, în mai puțin de două minute. În funcție de modelul ales,

sunt accesibile funcții multimedia fără inițializarea sistemului de operare. Printre aceste funcții se numără cea de tuner FM, player mp3 și vizualizarea pozelor de pe discuri DVD/VCD. Placa de bază folosită în iDEQ 300G are chipset-ul I915G cu southbridge-ul ICH6R. La construcția lui iDEQ 300G, Biostar a folosit conceptele Balanced Technology Extended (BTX) dezvoltate de Intel.

www.biostar.com.tw

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" XtremPC 59

"Potul" 59 - Diverta - a fost umflat!



Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 59 au fost oferite de Diverta. Cei care au răspuns corect la întrebări și au trimis taloanele de participare

până pe data de 8 decembrie 2004 (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul redacției. Câștigătorii sunt: PREMIUL I - o cameră digitală compactă TRUST 735S POWERCAM ZOOM a fost câștigată de Ionescu Mihai Alexandru din București. PREMIUL II - cinci sisteme de boxe 5.1 4500P 5.1 HOME THEATRE SYSTEM au fost câștigate de: Ghițiu Silviu din București; Scurt Lucian din Narghita, jud. Bihor; Ghercioiu Andrei din Slatina, jud. Olt; Caraiman Daniel din Orșova, jud. Mehedinți; Ion Alexandru din Ploiești, jud. Prahova. Premiul III - 10 kit-uri wireless

305KS WIRELESS OPTICAL DESK SET au fost câștigate de: Lăzărică Ștefan din Băilești, jud. Dolj; Chiper Ghe. Adrian din Timișoara, jud. Timiș; Coleșa Tiberiu din Baia Mare, jud. Maramureș; Marcu Bogdan din Sibiu; Florea Emanuel din București; Nârtea Gabriel din Craiova, jud. Dolj; Tănase Viorel din Brăila; Divoiu Cristian din Mizil, jud. Prahova; Kolozsvari Andreea din Reșița, jud. Caraș-Severin; Man Mihai din Cluj-Napoca, jud. Cluj. Filmul tragerii la sorți îl puteți viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".



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)



APARATELE DSLR

ARMELE PROFESIONISTILOR

Ce este un aparat foto DSLR? Care sunt avantajele și dezavantajele unui DSLR, comparativ cu un aparat foto digital compact? Acestea sunt întrebări la care vom încerca să răspundem.

PREȚURILE APARATELOR FOTO DSLR

(Digital Single Lens Reflex) au scăzut suficient de mult pentru a deveni accesibile. Totuși, înainte de a cumpăra un aparat foto digital destinat profesioniștilor, ar trebui să analizăm cu atenție dacă avem nevoie cu adevărat de un DSLR. De multe ori, cu un aparat foto digital compact de top (clasă denumită "prosumer"), un fotograf amator poate obține rezultate mult mai bune decât cu un DSLR. Printre cei mai renumiți producători de aparate DSLR putem enumera: Canon, Nikon, Olympus, Minolta și Pentax.



CE ESTE DSLR?

Un aparat foto digital DSLR este destinat profesioniștilor care doresc să aibă un control total al fotografiilor. Numele acestor aparate vine din tehnologia folosită pentru viewfinder. Astfel, lumina trece prin lentile, dar, în loc să ajungă pe senzorul CCD (sau CMOS), este reflectată de o oglindă mobilă care este poziționată la un unghi de 45 de grade față de axa verticală. În fața viewfinder-ului este o prismă cu cinci fețe care preia lumina și o redirecționează spre viewfinder. Rolul prisme este de a inversa razele de lumină reflectate de oglindă astfel încât atunci când privim prin viewfinder să avem o imagine corectă. Atunci când este acționat declanșatorul, oglinda se ridică pentru a permite luminii să ajungă la senzorul CCD sau CMOS. Lucrurile se petrec în mod similar în cazul aparatelor SLR cu film foto.

O altă deosebire între aparatele foto DSLR și cele compacte constă în lentilele interschimbabile. În timp ce pentru un DSLR lentilele interschimbabile sunt un standard, aparatele foto digitale de tip "prosumer" pot oferi în cel mai bun caz posibilitatea montării de adaptoare.

AM NEVOIE DE DSLR?

Chiar dacă la prima vedere un aparat foto DSLR este visul oricărui pasionat de fotografie, nu



trebuie să uităm că un instrument profesional poate da foarte multă bătaie de cap unui începător. În primul rând, trebuie să analizați cu multă atenție de ce aveți nevoie cu adevărat de la un aparat foto. Dorința de a avea un aparat foto performant nu justifică investirea unor sume mari pentru o serie de funcții pe care nu le veți folosi niciodată.

Prețul real al unui aparat foto DSLR este cu mult mai mare decât prețul de achiziție. Accesoriile care trebuie cumpărate pentru un DSLR sunt numeroase, iar dacă nu le achiziționați

DICȚIONAR

ADAPTOR

Anumite aparate foto digitale permit montarea unor lentile adiționale numite "adaptoare". Prin intermediul acestora se poate mări unghiul de vizibilitate sau zoom-ul optic.

FILTRU

Reprezintă un dispozitiv ce se montează pe obiectivul aparatului foto pentru obținerea unui efect artistic sau reducerea celor nedorite. În funcție de efectul asupra luminii, filtrele sunt de trei tipuri: pentru difuzie, refracție și absorbție.

FOCALIZARE MANUALĂ

Funcție a aparatelor foto digitale ce permite dezactivarea focalizării automate. Majoritatea aparatelor foto digitale destinate amatorilor nu au această funcție, în timp ce altele permit focalizarea manuală doar pe anumite distanțe prestabilite. Funcția de focalizare manuală este utilă în situații de iluminare slabă sau atunci când fotograful

dorește obținerea unor anumite efecte speciale.

PROSUMER

Termen care provine din combinarea cuvintelor "PROfessional" și "conSUMER". Caracterizează o persoană care deține foarte multe cunoștințe despre un anumit domeniu (cum ar fi în cazul de față fotografia digitală), dar nu este un profesionist. Un aparat foto din clasa aceasta are dotări destul de apropiate de cele destinate profesioniștilor, însă nu beneficiază de toate facilitățile oferite de un DSLR.

SENZOR CCD

Este acronimul de la "Charged Coupled Device". Este un senzor alcătuit din fotodiode care capturează fiecare câte un pixel din viitoarea imagine.

SENZORI FOVEON

Spre deosebire de senzorii CCD care realizează capturarea unui pixel cu o singură culoare, cei

Foveon sunt realizați asemănător cu tehnologia filmului color. Senzorii Foveon au trei straturi de pixeli (pentru albastru, verde și roșu), la fel cu filmul color, care are trei straturi de substanțe chimice. Acuratețea culorilor este net superioară, dar din păcate sensibilitatea este mai mică, iar tehnologia este disponibilă doar pentru o gamă redusă de aparate foto digitale.

VIEWFINDER

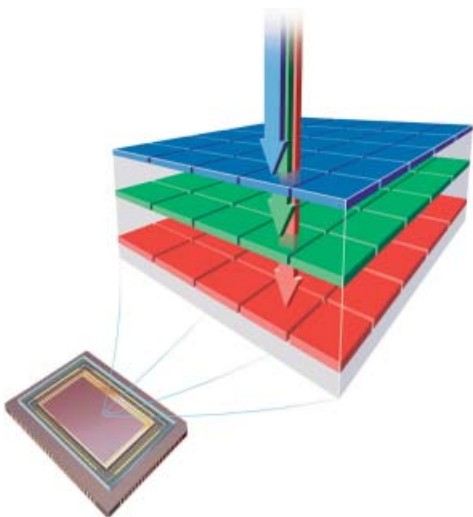
Denumit și vizor, viewfinder-ul permite previzualizarea fotografiei. Acesta poate fi optic sau electronic. Cele optice permit o vizualizare mai bună, în special în condiții de iluminare slabă. Avantajul celor electronice este posibilitatea de afișare a informațiilor suplimentare.

VIGNETARE

Efect nedorit de întunecare a colțurilor fotografiei. Vignetarea poate fi cauzată de montarea unor filtre necorespunzătoare (mai mici) sau a convertoarelor.

veți pierde, cu siguranță, unele dintre cele mai mari avantaje ale aparatelor foto DSLR. Cum să beneficiați de avantajul lentilelor interschimbabile atunci când nu îți permiți să le cumperi? Sau ce folos că în anumite situații un anumit filtru poate să-ți ofere imaginea dorită, dacă nu ai banii necesari să-l achiziționezi?

Prin urmare, dacă bugetul vă permite numai achiziția aparatului DSLR fără accesorii, sfatul nostru este să nu faceți încă acest pas sau să vă îndreptați către un aparat foto prosumer.

**AVANTAJELE DSLR**

Cel mai mare avantaj al aparatelor foto DSLR este obținerea unor fotografii cu o calitate superioară celor realizate cu aparatele foto digitale obișnuite. Unul dintre motive este

dimensiunea mult mai mare a senzorilor CCD sau CMOS folosiți în construcția aparatelor foto DSLR. Senzorii CCD sau CMOS din DSLR au între 40% și 100% din aria unui film foto. Aparatele foto compacte cu senzori CCD sau CMOS au dimensiuni mult mai mici, dar pot avea un număr similar de pixeli cu cel al unui aparat foto DSLR. Prin urmare, pixelii sunt mult mai mici, iar calitatea imaginii capturate este redusă.

Un rol important în diferența de calitate dintre un DSLR și un aparat foto digital compact îl joacă calitatea mult mai bună a lentilelor.

Al treilea mare avantaj vine din tehnologia care stă la baza aparatelor DSLR. Imaginea poate fi previzualizată mult mai bine prin viewfinder-ul acestora, comparativ cu cele optice sau electronice cu care sunt dotate aparatele compacte sau chiar prosumer.

Lentilele interschimbabile permit folosirea obiectivului potrivit în funcție de specificul situației.

Atât aparatele DSLR, cât și o parte din cele prosumer permit folosirea filtrelor. Avantajul DSLR vine din faptul că prin viewfinder se poate observa cu multă precizie efectul filtrului aplicat.

DEZAVANTAJELE DSLR

Dacă vreți un aparat foto digital pentru vacanță, cu siguranță unul DSLR nu este ceea ce vă trebuie. Prin natura funcțiilor și a construcției, un aparat foto DSLR este mult mai voluminos și are o greutate mult mai mare decât unul compact sau chiar prosumer. Dacă planificați să realizați cu un DSLR fotografii interesante în excursia voastră din Egipt, veți constata imediat

ce greu este să vă deplasați având un plus de cel puțin un kilogram la bagajele de mână.

Un minus al aparatelor DSLR este lipsa opțiunii de realizare a clipurilor video. Nu spunem că un aparat foto digital compact ar avea o calitate video foarte bună, dar este bine uneori să ai la dispoziție o funcție de cameră video.

O problemă delicată a aparatelor DSLR vine din proprietatea de a accepta lentile interschimbabile. Atunci când se schimbă obiectivul, apare problema prafului care pătrunde pe senzorul CCD. Operația de curățare a senzorului este dificilă și necesită instrumente speciale. De obicei este recomandată apelarea la un centru specializat.



Dacă vreți să faceți poze macro cu un aparat prosumer este simplu: activați funcția macro din meniu și asta este tot. Cu un DSLR lucrurile sunt mai complicate. Trebuie să cumpărați lentile speciale de macro, care sunt foarte scumpe.

CONCLUZIE

În concluzie, alegerea categoriei din care să faci parte viitorul vostru aparat foto digital de top poate fi o decizie foarte greu de luat. Totul este să încercați să determinați cu exactitate de ce anume aveți nevoie.

Liviu Marica

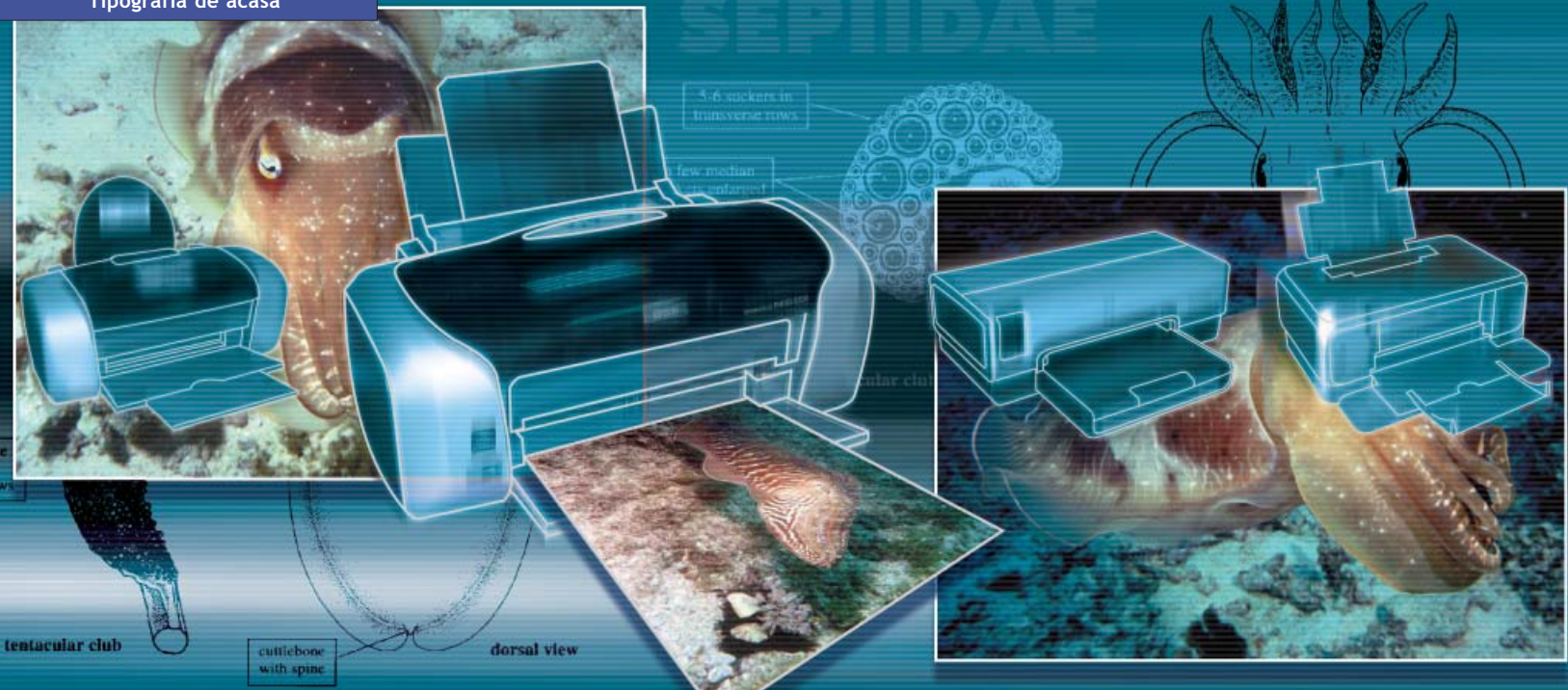


www.rc-computers.ro

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)



TIPOGRAFIA DE ACASA PRINTEAZA IEFTIN

Atunci când dorim să ne cumpărăm o imprimantă pentru acasă, prima categorie pe care o analizăm este cea inkjet deoarece din punctul de vedere al prețului rămâne încă cea mai accesibilă. În acest articol vom afla care este oferta la început de an a celor mai importanți jucători.

PIAȚA IMPRIMANTELOR INKJET ESTE UNA specială, iar strategia de marketing a producătorilor este unică în lumea IT. Deoarece competiția este foarte mare și produsele oferite au caracteristici asemănătoare, prețul inițial de achiziție joacă un rol deosebit de important. Astfel, pe parcursul timpului s-a ajuns la o situație oarecum paradoxală: prețul imprimantelor este la fel sau chiar mai mic decât costul de producție. Totuși, afacerea rămâne una foarte profitabilă deoarece consumabilele sunt livrate la un preț mult mai mare decât cel de producție. De multe ori s-a ajuns în situația în care schimbarea cartușelor era mai costisitoare pentru utilizator decât dacă ar fi cumpărat o imprimantă nouă. Acest lucru neobișnuit se întâmplă mai ales în perioada sărbătorilor, când producătorii de imprimante efectuează mari reduceri de prețuri. Acum câțiva ani, Lexmark a avut o acțiune pe piața americană prin care a vândut imprimante cu un preț mult sub costul de fabricație în speranța că își va recupera pierderea din vânzarea cartușelor. Ideea nu a fost una foarte bună deoarece utilizatorii preferau, în mod normal, să cumpere altă imprimantă decât să schimbe cartușele.

CUM SĂ ALEG?

Pentru a-și proteja afacerea, producătorii de imprimante schimbă tipul cartușelor odată cu lansarea unor noi modele. Din acest motiv este bine să căutați să achiziționați o imprimantă care are o dată de lansare cât mai recentă. Altfel, riscați să constatați că peste câteva luni de la achiziția imprimantei nu mai găsiți să cumpărați cartușele de care aveți nevoie. Când cumpărați o imprimantă inkjet este bine să vă interesați ce cantitate de cerneală au cartușele din dotare comparativ cu cele care pot fi achiziționate separat. Este foarte important acest aspect deoarece multe din imprimantele inkjet sunt vândute cu cartușe "de test". Cu alte cuvinte, cartușele respective au doar puțină cerneală, utilizatorul având neplăcuta surpriză să constate că s-au terminat după ce a tipărit câteva pagini.

SISTEM DE TEST

La test s-au aliniat 9 imprimante cu cerneală oferite de cei mai importanți 4 producători de pe această piață: Canon, Epson, HP și Lexmark. Condiția principală de participare a fost prețul de până în 150€. Pentru testarea vitezei au fost imprimate 20 de pagini în mod text și 20 de

pagini în mod grafic color. Fiecare imprimantă a fost testată în toate modurile de calitate disponibile. Punctajele au fost acordate în funcție de dotări și de raportul dintre viteză și calitate. S-a mai ținut cont de ergonomie, dar în special de software-ul oferit (posibilitatea de a seta anumiți parametri, salvare de profile, acces ușor la cele mai folosite funcții). Testul a fost realizat folosind următorul sistem: procesor Celeron 2.4GHz, placă video integrată, harddisk de 60GB, 512MB RAM, USB 2.0.

CONCLUZIE

Testul care urmează se dorește a fi un ghid pentru utilizatorii care au nevoie de o imprimantă inkjet ieftină pentru a tipări ocazional. Chiar dacă un astfel de echipament nu costă foarte mult, este bine să analizați foarte bine oferta înainte de achiziție, deoarece altfel ați putea fi dezamăgit de ceea ce tocmai ați cumpărat. Dacă doriți să printați zilnic peste 30 de pagini, atunci sfatul nostru este să achiziționați o imprimantă laser care are un cost pe pagină mult mai mic decât cel al unei imprimante inkjet.

Liviu Marica

Canon PIXMA iP3000



107€ / 12 luni

Tornado Sitema
021-206.77.40
www.tornado.ro

Prețul imprimantei Canon PIXMA iP3000 este cu puțin peste 100€, iar prețul cartușelor este rezonabil. Are o viteză de printare monocrom foarte bună (22ppm) pentru clasa de preț de sub 150€.

TEHNOLOGII

Poate imprima direct de la un aparat foto digital compatibil cu tehnologia PictBridge. Pentru cei care doresc să aibă o colecție personalizată de CD/DVD, PIXMA iP3000 oferă o funcție de printare a discurilor. Calitatea textului imprimat este bună deoarece dimensiunile picăturilor de cerneală sunt între 2 și 5 picolitri.

DOTĂRI

Are un desing care permite rabatarea tăvițelor de alimentare și stocare a hârtiei în vederea economisirii spațiului de pe birou. În colțul din dreapta este amplasat butonul de pornire/oprire. Imediat lângă el se află un LED care indică starea imprimantei (pornită sau oprită). Funcționează cu patru cartușe de cerneală: negru, galben, magenta și albastru. Capul de imprimare este separat de cartușe.

SOFTWARE

Pachetul software include aplicații de optimizare foto. Driverul imprimantei permit o gestionare foarte simplă și

eficientă a profilelor de setări. Profilelor li se pot asocia pictograme și o descriere. Setarea predefinită poate fi modificată pe baza unui anumit profil.

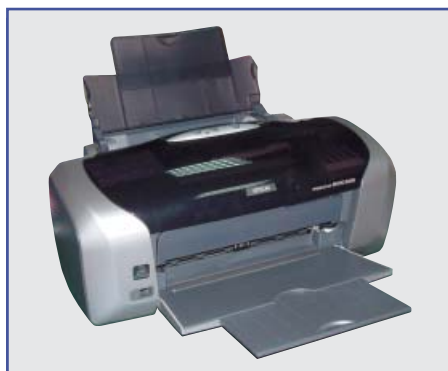
CONCLUZIE

Canon PIXMA iP3000 este o alegere bună pentru o imprimantă destinată computerului de acasă.

- Conectare: USB 2.0
- Card reader: Nu
- Ecran LCD: Nu
- Direct print: PictBridge
- Număr cartușe: 4
- Dimensiuni: 418x286x170mm
- Greutate: 6.5kg

Verdict ★★★★★

Epson Stylus Photo R200



125€ / 12 luni

MB Distribution
021-230.03.14
www.mbd.ro

Epson Stylus Photo R200 este la granița dintre o imprimantă fotografică și una normală inkjet.

TEHNOLOGII

Folosește tehnologia MicroPiezo și utilizează șase cartușe separate pentru fiecare culoare (negru, cyan, magenta, galben, light cyan, light magenta). Dacă unul dintre cartușe lipsește imprimanta refuză să funcționeze. Cartușele inițiale permit tipărirea a 472 coli A4 la 360 dpi cu o acoperire de 5% pentru fiecare culoare.

DOTĂRI

Pentru cei care doresc să aibă o colecție personalizată de CD/DVD, Stylus Photo R200

oferă o funcție de printare a discurilor. Panoul de control conține 3 butoane: pentru încărcarea capului de imprimare, anularea operației de imprimare și oprire/pornire. Are două mufe USB 1.1: una în spate pentru conectarea la PC și una în față pentru imprimarea directă de la un aparat foto digital compatibil cu tehnologia PictBridge.

SOFTWARE

Instalarea software-ului s-a realizat rapid și fără nici un fel de probleme. Driverul sunt optimizate mai mult pentru tipărirea fotografiilor și mai puțin orientate către realizarea profilelor de setări

particularizate. Din setări se poate alege o valoare între -25 și +25 a intensității pentru fiecare culoare, strălucirea, contrastul și saturația.

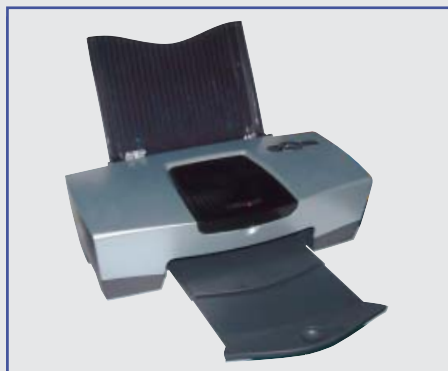
CONCLUZIE

Epson Stylus Photo R200 reprezintă o opțiune bună pentru utilizatorii cu buget redus care doresc o imprimantă cu valențe fotografice.

- Conectare: USB 1.1
- Card reader: Nu
- Ecran LCD: Nu
- Direct print: PictBridge
- Număr cartușe: 6
- Dimensiuni: 462x263x196mm
- Greutate: 5.2kg

Verdict ★★★★★

Lexmark Z815



77€ / 12 luni

CEE-mark România
021-232.68.07
www.lexmark.ro

Lexmark Z815 este o imprimantă inkjet de mici dimensiuni, cu o calitate bună în imprimarea fotografiilor. Tăvițele sunt rabatabile, fapt ce permite realizarea unei economii importante de spațiu pe birou atunci când știm că nu avem nevoie de imprimantă.

TEHNOLOGII

Funcționează cu două cartușe (negru și color). Cartușul color are patru nuanțe: albastru, magenta, galben și negru. Opțional, pentru a obține o calitate superioară a imaginilor color, se poate achiziționa separat un cartuș foto cu șase culori. Claritatea textului este bună pe setarea "normal", însă

pe modul "quick print" scade destul de mult, caracterile cu o dimensiune mai mică de patru fiind ilizibile. Un alt dezavantaj al tipării în modul "quick print" este zgomotul mare. Viteza în modul text este bună, însă atunci când doriți să printați o fotografie la calitate maximă înarmați-vă cu multă răbdare.

DOTĂRI

Capacitatea tăviței de alimentare cu hârtie este de numai 100 de coli. Are doar două butoane pentru pornit/oprit și anularea operației de imprimare. Instalarea cartușelor este simplă și din fericire nu se mai realizează prin intermediul

software-ului, ca în cazul altor imprimante Lexmark.

SOFTWARE

Ne-a surprins plăcut faptul că programul de instalare era în limba română.

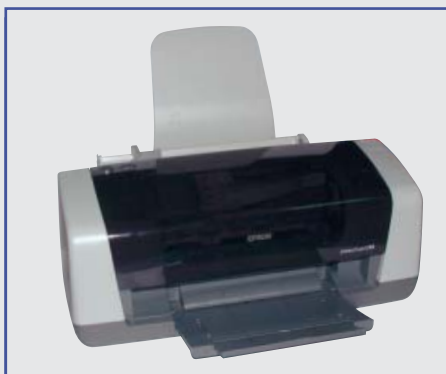
CONCLUZIE

Recomandată celor care doresc o imprimantă accesibilă din punctul de vedere al prețului.

- Conectare: USB 1.1
- Card reader: Nu
- Ecran LCD: Nu
- Direct print: Nu
- Număr cartușe: 2
- Dimensiuni: 152x440x230mm
- Greutate: N/A

Verdict ★★★★★

Epson Stylus C45



45€ / 12 luni

MB Distribution
021-230.03.14
www.mbd.ro

Epson Stylus C45 este soluția cu cel mai mic preț de la Epson. Are dimensiuni mici, iar calitatea textului este suficient de bună pentru documentele tipărite acasă.

TEHNOLOGII

Folosește tehnologia MicroPiezo și este dotată cu două cartușe: negru (35 de duze) și color (câte 15 duze pentru fiecare din cele trei culori). Cu ajutorul cartușului negru se pot tipări până la 210 pagini (la o acoperire a suprafeței de 5%), în timp ce cartușul color are o durată de viață pentru 180 de pagini (la o acoperire a suprafeței de 15%, adică 5% pentru fiecare culoare).

DOTĂRI

Pentru a reduce cât mai mult costurile, Epson a renunțat la orice detaliu care nu era absolut necesar. Din fericire, aceste economii nu au afectat și calitatea imprimării, care s-a dovedit a fi la un nivel calitativ bun atâta timp cât nu este folosită setarea "draft". Alimentarea cu hârtie se realizează printr-o tăviță verticală amplasată în partea superioară care are o capacitate de 100 de coli. Pe partea superioară a carcasei sunt două butoane: unul pentru pornit/oprit, iar cel de-al doilea pentru încărcarea capului de imprimare.

SOFTWARE

Driverul permite salvarea de profile, dar nu există posibilitatea de a vizualiza ce setări are un anumit profil înainte de a-l încărca.

CONCLUZIE

Când ai nevoie de o imprimantă ieftină pentru calculator, Epson Stylus C45 poate fi soluția pe care o cauți.

- Conectare: USB 1.1
- Card reader: Nu
- Ecran LCD: Nu
- Direct print: Nu
- Număr cartușe: 2
- Dimensiuni: 424x229x172mm
- Greutate: 2.5kg

Verdict ★★☆☆☆

HP Deskjet 6540



134€ / 12 luni

Partenerii HP România
021-222.20.72
www.hp.com.ro

HP Deskjet 6540 este destinată utilizatorilor care doresc o imprimantă rapidă în documente monocrom. Are un design care inspiră durabilitate, iar carcasa are culoare argintie.

TEHNOLOGII

Opțional se poate achiziționa un cartuș foto cu șase culori pentru creșterea calității în printarea fotografiilor (PhotoREt IV). Panoul de comandă, amplasat în partea stânga-sus, conține un buton pentru pornit/oprit, unul pentru anularea imprimării și altul pentru modificarea calității (fast-normal, normal și best). Este dotată cu două porturi USB 2.0, unul în spate și unul în față (foarte util pentru cei care au

nevoie mai des să conecteze /deconecteze cablul USB 2.0).

DOTĂRI

Dintre accesoriile care pot fi achiziționate separat trebuie menționate server-ul de printare și portul wireless, dar și modulul pentru duplex. Este de menționat facilitatea „ink back-up”. Această funcție permite tipărirea chiar și cu un singur cartuș atunci când trebuie să printăm un document, însă unul din cartușe s-a terminat, iar achiziționarea unui nou consumabil nu este posibilă pentru moment.

SOFTWARE

Instalarea driverelor durează mai mult decât la celelalte

imprimante concurente din test, însă sunt stabile și oferă posibilitatea de a realiza foarte multe setări.

CONCLUZIE

O soluție recomandată pentru utilizatorii care își doresc pentru acasă o imprimantă rapidă, dar și capabilă să tipărească fotografii de calitate.

- Conectare: USB 2.0
- Card reader: Nu
- Ecran LCD: Nu
- Direct print: Nu
- Număr cartușe: 2
- Dimensiuni: 450x367x144mm
- Greutate: 5.98kg

Verdict ★★★★★

Epson Stylus C64



68€ / 12 luni

MB Distribution
021-230.03.14
www.mbd.ro

Este o imprimantă foarte interesantă din punctul de vedere al opțiunilor oferite la un preț de doar 68€. Designul amintește foarte puțin de modelul înlocuit (Epson Stylus C62, testată de noi anul trecut), dar cea mai importantă schimbare este numărul de cartușe folosite: patru.

TEHNOLOGII

Fotografiile tipărite cu Epson Stylus C64 sunt rezistente la acțiunea apei și a timpului datorită cernelurilor Epson DURABrite. Viteza obținută de noi în timpul testelor (atât în modul monocrom, cât și în cel color) este suficientă pentru a tipări documente pentru acasă.

Nu recomandăm folosirea modului "draft" nici chiar pentru documentele mai puțin importante, deoarece viteza este mare, dar calitatea scade foarte mult, caracterele mici devenind imposibil de citit.

DOTĂRI

Alimentarea cu hârtie se realizează printr-o tăviță verticală amplasată în partea superioară, ce are o capacitate de 100 de coli. Pe partea superioară a carcasei sunt trei butoane: unul pentru pornit/oprit, al doilea pentru anularea operației de imprimare și cel de-al treilea pentru încărcarea capului de imprimare.

SOFTWARE

Rezoluția maximă este disponibilă doar în modul foto și numai dacă se utilizează hârtie foto specială.

CONCLUZIE

Este destul de dificil de găsit în clasa de până în 100€ o imprimantă cu port paralel și cu patru cartușe separate de culoare, așa cum este Stylus C64.

- Conectare: USB 1.1, paralel
- Card reader: Nu
- Ecran LCD: Nu
- Direct print: Nu
- Număr cartușe: 4
- Dimensiuni: 450x437x308mm
- Greutate: 3.9kg

Verdict ★★★★★

Canon PIXMA iP4000



123€ / 12 luni

Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Canon PIXMA iP4000 este asemănătoare din punctul de vedere al designului cu modelul PIXMA iP3000. Totuși, noi considerăm că are o linie mai elegantă și chiar dacă este o imprimantă mai voluminoasă ne-ar face plăcere să o avem pe birou. Folosește 6 cartușe de culoare pentru obținerea unor rezultate superioare calitativ în imprimarea fotografiilor.

TEHNOLOGII

Poate imprima direct de la un aparat foto digital compatibil cu tehnologia PictBridge. Pentru cei care doresc să își realizeze o colecție personalizată de CD/DVD, PIXMA iP4000 oferă o funcție de printare a discurilor

(facilitate întâlnită la majoritatea imprimantelor din acest test).

DOTĂRI

Atunci când toate tăvițele sunt rabatate, PIXMA iP4000 poate pune în dificultate un utilizator neinițiat, care nu va ști ce fel de aparat este. Singurul buton vizibil este cel de pornit/oprit, și acela foarte bine integrat în linia carcasi.

SOFTWARE

Atât pachetul software, cât și driverele sunt optimizate pentru tipărirea fotografiilor. La fel ca și în cazul modelului PIXMA iP3000, și driverele imprimantei PIXMA iP4000 permit o

gestionare foarte simplă și eficientă a profilelor de setări, fapt util atunci când dorești imprimări în diverse formate.

CONCLUZIE

Canon PIXMA iP4000 este o alegere bună pentru cei care vor să aibă acasă o imprimantă capabilă să tipărească rapid documente text și fotografii cu o calitate foarte bună.

- Conectare: USB 2.0
- Card reader: Nu
- Ecran LCD: Nu
- Direct print: PictBridge
- Număr cartușe: 6
- Dimensiuni: 418x286x170mm
- Greutate: 6.7kg

Verdict ★★★★★

HP Deskjet 5740



88€ / 12 luni

Partenerii HP România
021-222.20.72
www.hp.com.ro

HP Deskjet 5740 folosește pentru imprimare două cartușe: unul negru și unul color (tri-color). Ambele cartușe sunt disponibile în două variante: capacitate redusă și capacitate ridicată. Imprimanta venită la test era însoțită de un cartuș negru de capacitate ridicată și unul color de capacitate redusă.

TEHNOLOGII

Calitatea fotografiilor realizate cu Deskjet 5740 (chiar și fără cartușul foto opțional) se apropie de cea oferită de imprimantele foto, diferențele fiind mai mult legate de timpul necesar tipării fotografiilor la rezoluție maximă.

DOTĂRI

Are dimensiuni reduse, fiind o imprimantă foarte potrivită pentru birourile aglomerate. Panoul de comandă conține trei butoane: pentru pornire/oprire, de anulare a imprimării și cel de-al treilea pentru reluarea imprimării. Tot pe panoul de comandă se află și două indicatoare luminoase pentru starea cartușelor. Erorile de blocaj al hârtiei se pot remedia ușor prin îndepărtarea unei uși de acces amplasate în partea din spate a imprimantei.

SOFTWARE

Instalarea driverelor a fost lipsită de probleme. Setările ce se pot realiza sunt bine

structurate, însă gestionarea profilelor nu este la înălțime.

CONCLUZIE

HP Deskjet 5740 este recomandată utilizatorilor care doresc mai mult decât o simplă imprimantă inkjet. Viteza de imprimare în modul text este suficient de mare, însă în modul foto scade destul de mult.

- Conectare: USB 2.0
- Card reader: Nu
- Ecran LCD: Nu
- Direct print: Nu
- Număr cartușe: 2
- Dimensiuni: 450x214x160mm
- Greutate: 3.3kg

Verdict ★★★★★

Epson Stylus Photo R300



145€ / 12 luni

MB Distribution
021-230.03.14
www.mbd.ro

Epson Stylus Photo R300 este o imprimantă fotografică și are un preț foarte bun pentru ceea ce oferă din punctul de vedere al dotărilor.

TEHNOLOGII

Folosește tehnologia MicroPiezo și este dotată cu un ecran LCD pentru realizarea directă a setărilor (facilitate utilă atunci când se imprimă direct de pe un aparat foto digital). Operația de încărcare a capului de imprimare se realizează la instalarea imprimantei și consumă o bună parte din cerneala imprimantei. Din fericire, următoarele seturi de cartușe instalate vor funcționa la capacitatea lor normală.

DOTĂRI

Dispune de 6 cartușe separate pentru fiecare culoare (negru, cyan, magenta, galben, light cyan, light magenta) și poate imprima pe suprafața CD-urilor. Poate tipări de pe următoarele tipuri de memorii flash: Compact Flash (tip I și II), xD-Picture Card, Smart Media, SD Memory Card, MultiMediaCard, Magic Gate Memory Stick, Memory Stick Duo, IBM Microdrive. Cu ajutorul card reader-ului fotografiile de pe cardurile de memorie pot fi arhivate direct pe un dispozitiv zip sau CD-RW extern, fără a folosi calculatorul.

SOFTWARE

Partea software este identică cu cea a modelului Stylus Photo R200.

CONCLUZIE

Epson Stylus Photo R300 este recomandată în primul rând utilizatorilor care dețin un aparat foto digital și doresc să imprime fotografii direct, fără să mai folosească computerul.

- Conectare: USB 2.0
- Card reader: Da
- Ecran LCD: Da
- Direct print: PictBridge
- Număr cartușe: 6
- Dimensiuni: 498x264x225mm
- Greutate: 5.2kg

Verdict ★★★★★

	HP Deskjet 6540	Canon PIXMA iP4000	Epson Stylus Photo R300	Canon PIXMA iP3000	HP Deskjet 5740
Pret	134€	123€	145€	107€	88€
Detalii tehnice					
Tehnologie printare	HP Thermal Inkjet	Bubble Jet Ink-on-demand	MicroPiezo	Bubble Jet Ink-on-demand	HP Thermal Inkjet
Viteză monocrom	30ppm	25ppm	15 ppm	22 ppm	26ppm
Viteză color	20ppm	17ppm	15 ppm	15 ppm	18ppm
Consumabile	339 (800 pagini); 344 (450 pagini)	BCI-3eBk (330 pagini); BCI-6C,BCI-6M, BCI-6Y (440 pagini)	T0481 (450 pagini); T0482-T0486 (430 pagini)	BCI-3eBk (330 pagini); BCI-6C,BCI-6M, BCI-6Y (440 pagini)	339 (800 pagini); 343 (260 pagini)
Memorie instalată	16MB	N/A	N/A	42KB	16MB
Ecran LCD	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Card reader	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Conectare	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Rezoluție color	4800x1200dpi	4800x1200dpi	5760x1440dpi	4800x1200dpi	4800x1200dpi
Rezoluție monocrom	1200x1200dpi	N/A	N/A	600x600dpi	1200x1200dpi
Capacitate totală tăvi	150	150	120	150	100
Dimensiuni	450x367x144mm	418x286x170mm	498x264x225mm	418x286x170mm	450x214x160mm
Greutate	5.98kg	6.7kg	N/A	6.5kg	3.3kg
Teste					
Viteză color	3.37ppm	3.89ppm	2.1ppm	3.4ppm	2.5ppm
Viteză monocrom	6.35ppm	6.25ppm	1.66ppm	6.25ppm	5.35ppm
Calitate	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★★
Software	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★☆
Dotări	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆
Ergonomie	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★☆
Verdict	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆

	Epson Stylus Photo R200	Lexmark Z815	EPSON Stylus C64	Epson Stylus C45
Pret	125€	77€	68€	39€
Detalii tehnice				
Tehnologie printare	MicroPiezo	Thermal Inkjet	Micro Piezo	Micro Piezo
Viteză monocrom	15ppm	20ppm	17ppm	12ppm
Viteză color	15ppm	14ppm	9ppm	5.5ppm
Consumabile	T048140 (477 pagini); T048240 - T048640 (472 pagini)	18C0031 (475 pagini); 18C0032E (450 pagini)	T0441 (400 pagini); T0452-T0454 (250 pagini)	T036(330 pagini, 3.5 %); T037 (180 pagini)
Memorie instalată	N/A	N/A	N/A	N/A
Ecran LCD	Nu	Nu	Nu	Nu
Card reader	Nu	Nu	Nu	Nu
Conectare	USB 1.1	USB 1.1	USB 1.1, paralel	USB 1.1
Rezoluție color	5760x1440dpi	4800x1200dpi	5760x1440dpi	2880x720dpi
Rezoluție monocrom	N/A	2400x1200dpi	N/A	N/A
Capacitate totală tăvi	120	100	100	100
Dimensiuni	462x263x196mm	152x440x230mm	450x437x308mm	424x229x172mm
Greutate	5.2kg	N/A	3.9kg	2.5kg
Teste				
Viteză color	2ppm	1.5ppm	0.55ppm	0.31ppm
Viteză monocrom	1.66ppm	4.8ppm	2.06ppm	1.33ppm
Calitate	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Software	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Dotări	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Ergonomie	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Verdict	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆

Notă: Numărul de pagini ce se pot imprima cu un cartuș este calculat la o acoperire de 5% cu excepția locurilor unde este specificată o altă valoare. Pentru cartușele de color numărul de pagini este calculat la o acoperire de 5% pentru fiecare culoare. Testele de viteză și verificarea calității au fost efectuate la setarea "normal".

TOP
MAINBOARDS

SOLTEK®

Unleashing The Power of 64-bit Computing



MAINBOARD



SL-K8AN2E-GR

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

Socket 478



SL-865Pro2-FGR

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



Socket 775



SL-915GPro-FGR

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



SL-9550-XD/PD

ATI Radeon™ 9550

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



Socket 754



SL-K8AV2-GR

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



Socket 939

SL-K8TPro-939

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



Soltek Mini Barebone Systems

Enjoy **Qbic**
Enjoy life!!



Qbic Spring Collections

Intel® Pentium® 4 Solution

Qbic EQ3401 series
Intel Springdale 865G
Qbic EQ3402 series
Intel 845GE

VIA® C3 CPU Embedded Solution

Qbic IQ3601 series
VIA CLE266
VIA C3 1000MHz CPU Embedded

AMD® Socket A Solution

Qbic EQ3702/EQ3705 series
NVIDIA nForce2 IGP
Qbic EQ3704 series
VIA KM400A

SOLTEK NEW AWARDS



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

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

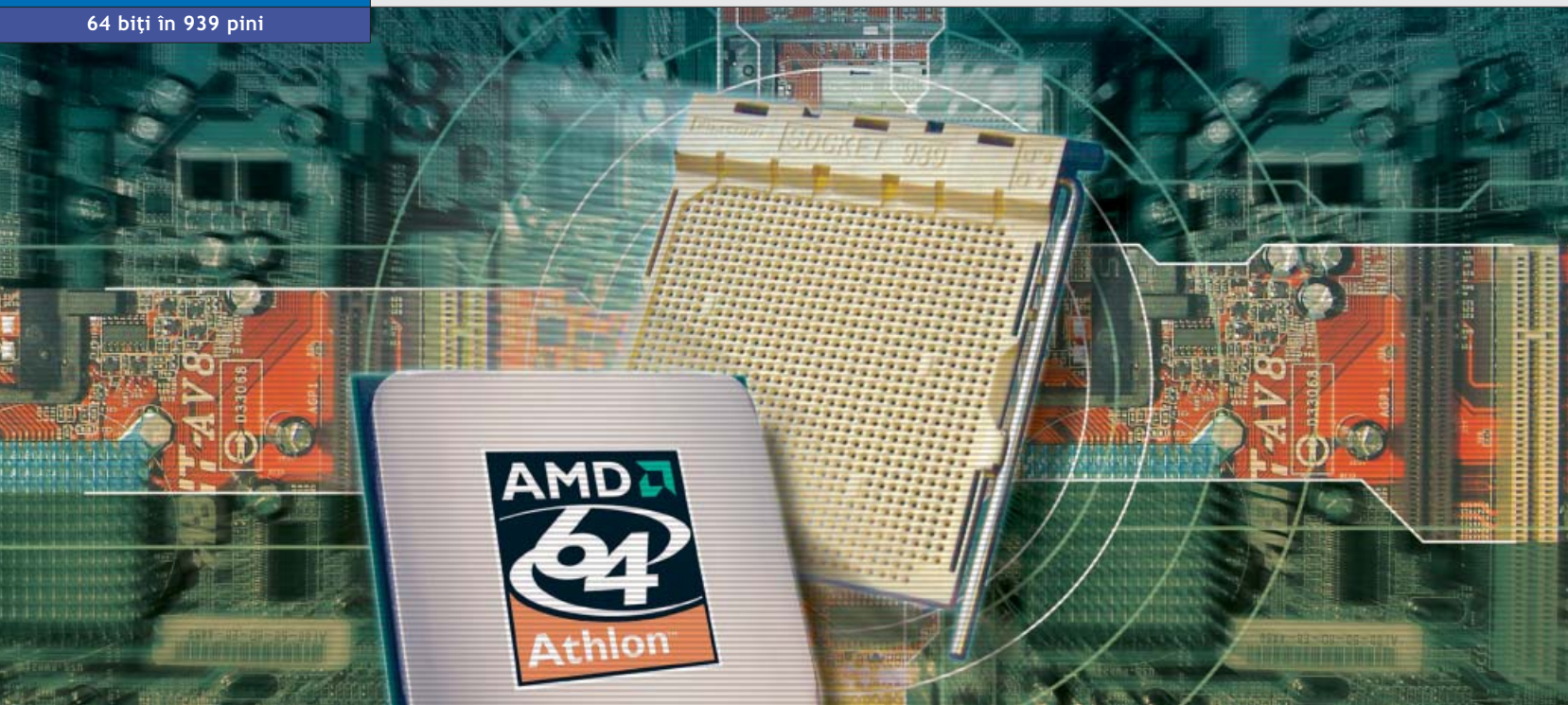
Authorized Distributors

FIT DISTRIBUTION

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

2005 International
CES

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



64 BITI ÎN 939 PINI

EVOLUTIA ATHLON64

Un impediment major în răspândirea procesoarelor Athlon64 îl constituie fără îndoială cele trei socket-uri cu 754, 939 respectiv 940 pini, existente pe piață, ce derutează cumpărătorul.

CHIAR DACĂ PARE GREU DE ÎNȚELES ȘI REȚINUT, oferta actuală de procesoare Athlon64 este foarte ușor de descifrat. Socket 940 este destinat procesoarelor Opteron pe 64 biți ce fac parte din segmentul server/enterprise și folosesc memorie registered DDR. Socket 754 va primi noi modele și în 2005 și este destinat a deveni o platformă low-end pentru utilizatorii sensibili la pret. Noile modele Socket 754 vor face parte din gama Sempron și nu vor fi dotate un suport pentru instrucțiunile pe 64 biți. Pentru performanță, utilizatorii vor trebui să se îndrepte spre Socket 939, ale cărui modele vor migra către procesul tehnologic de 90nm, ce va reduce costurile, consumul de curent și va permite creșterea frecvențelor de funcționare.

CE ADUCE NOU SOCKET 939

Creșterea numărului de pini de la 754 la 939 s-a făcut nu pentru a obliga utilizatorii să schimbe placa de bază, ci pentru a permite integrarea unui controller de memorie dual-channel în procesor. Integrarea acestei componente, de obicei găzduite de northbridge, are ca principal efect creșterea vitezei de transfer cu memoria sistemului și scăderea latențelor. Efectul negativ este acela că trecerea la un nou tip de memorie, în cazul actual DDR2, va necesita schimbarea

controller-ului de memorie și implicit a procesorului. Deci la apariția primelor chipset-uri pentru Athlon64 cu suport pentru memorie DDR2, chiar dacă vor folosi Socket 939, nu vor putea fi utilizate cu procesoarele actuale. Și dacă ne gândim că în 2005-2006 se va face trecerea la DDR2, ne dăm seama că posibilitățile de upgrade ale noilor procesoare nu sunt cu mult mai bune decât cele ale modelelor cu 754 pini.

SISTEMUL DE TEST

În ciuda faptului că au fost lansate de peste șase luni, disponibilitatea procesoarelor Athlon64 pe 939 pini lasă de dorit. Acest lucru este valabil și pe plan internațional, nu doar la noi în țară. Lucrurile vor intra în normalitate, conform declarațiilor AMD, la începutul acestui an datorită trecerii la procesul de fabricație de 90nm. Pentru testul nostru am folosit un procesor Athlon64 3800+ BOX oferit de firma ISA Hardware. Memoria sistemului a fost un kit dual channel DDR400 1GB Geil Value cu timing-urile CAS 2.5-4-4-8. Instalarea sistemului de operare Windows XP s-a făcut pe un harddisk Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 de 80GB. Placa video folosită pentru plăcile de bază cu slot AGP a fost ATI Radeon 9800 Pro. Pentru cele cu slot PCI Express am folosit o placă video GeForce 6600, deoarece încercarea de a utiliza un Radeon X700

Pro pe ASUS A8N-SLI Deluxe s-a soldat cu neinițializarea sistemului de operare. Din acest motiv, rezultatele obținute în jocuri de cele două categorii de plăci de bază nu pot fi comparate direct, în ciuda rezoluției scăzute ce reduce drastic influența plăcii video. În testele sintetice, unde placa video nu contribuie la rezultatul final, se pot compara direct toți concurenții testului nostru. Fiecare din cele 10 teste și nota la dotări au contribuit în mod egal la stabilirea verdictului.

CONCLUZIE

În momentul în care problemele de disponibilitate ale noilor procesoare vor fi rezolvate și modelele 3000+ și 3200+ construite în procesul tehnologic de 90nm se vor găsi în cantități rezonabile, noua platformă va putea fi privită ca opțiune în fața mult mai popularelor procesoare Pentium 4 LGA775. Lansarea la jumătatea acestui an a sistemului de operare Windows XP 64 bit Edition va întări fără îndoială poziția procesoarelor Athlon64. Un motiv în plus pentru ca platforma Socket 939 să câștige inimile utilizatorilor entuziaști îl reprezintă chipset-ul nForce4 SLI ce crește performanța în jocuri prin folosirea a două plăci video NVIDIA. Athlon 64 cu 939 pini este alegerea celor ce doresc performanță maximă în segmentul desktop.

Ionuț Alexandru Popa

ASUS P5AD2 Premium



www.asus.com

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

~Anandtech.com



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



AI NOS

Creste puterea procesorului la comanda



Hyper Path II

Tehnologie ce permite folosirea capabilitatii memoriei la extrem



DDR II 600

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



PEG Link

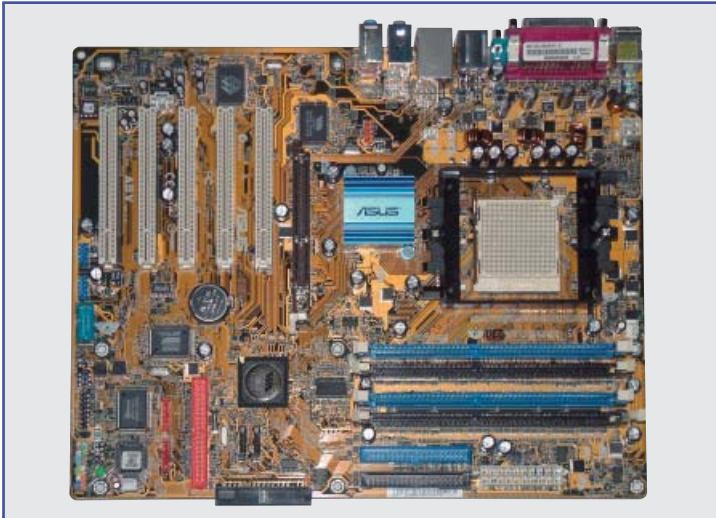
Largeste controlul asupra overclocking-ului la nivel grafic



CPU Lock Free

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

ASUS A8V Deluxe Wireless Edition



148.84\$ / 36 luni

Depozitul de Calculatoare / RHS Company / Tornado Systems / Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-331.00.67 / 021-206.77.40 / 021-211.70.90
www.itshop.ro / www.rhs.ro / www.tornado.ro / www.ultrapro.ro

A8V Deluxe Wireless Edition este una dintre primele plăci pentru Socket 939 apărute pe piață și folosește chipset-ul VIA K8T800 Pro ce permite blocarea frecvențelor sloturilor AGP/PCI, permițând un overclocking al FSB-ului eficient.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Nivelul dotărilor lui A8V Deluxe Wireless Edition este excelent și layout-ul PCB-ului este impecabil, în ciuda numărului mare de chip-uri prezente. Un LED verde indică dacă placa de bază este alimentată sau nu. Northbridge-ul este răcit pasiv cu un radiator de mici dimensiuni, iar southbridge-ul nu este dotat cu vreun sistem de răcire. Pe partea de software, A8V Deluxe Wireless Edition este livrată împreună cu suita InterVideo WinDVD Suite Platinum, formată din WinDVD 5, WinDVD Creator 2 și WinRip 2, plus

utilitare ASUS. Placa de rețea Wi-Fi 802.11g livrată de ASUS se montează într-un slot PCI.

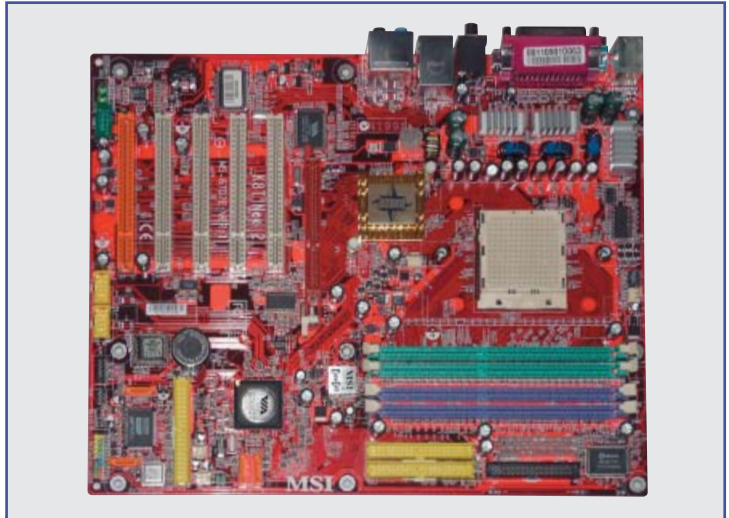
PERFORMANȚE

La overclocking frecvența maximă atinsă de procesor a fost de 2532MHz prin ridicarea FSB-ului la 211MHz. Rularea la viteza maximă a Hypertransport-ului s-a făcut fără probleme. Stabilitatea pe durata testelor a fost ireproșabilă, rezultatul modest la capitoul overclocking datorându-se în principal procesorului Athlon 64 3800+, cu frecvență foarte apropiată de limita tehnologiei pe 0.13 microni.

CONCLUZIE

Dotările foarte bune ale lui ASUS A8V Deluxe Wireless Edition sunt completate de performanță și stabilitate.

MSI K8T Neo2-FIR



119€ / 36 luni

Flamingo Computers / Skin Media
021-236.20.03 / 021-231.50.97
www.flamingo.ro / www.skin.ro

Primul chipset pentru Athlon 64 care suportă frecvența Hypertransport-ului la 1000MHz, VIA K8T800 Pro este folosit de MSI în construcția lui K8T Neo2-FIR.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pentru cei pretențioși cu posibilitățile de conectare a unităților de stocare, MSI a adăugat un controller RAID Promise ce aduce un canal IDE ATA133 și două Serial ATA. Astfel, numărul maxim de unități IDE ce pot fi conectate este 10. Layout-ul PCB-ului nu are probleme serioase. De notat este totuși plasarea conectorului suplimentar cu patru pini într-un loc în care obstrucționează fluxul de aer de ieșire din carcasă. Deoarece chipset-ul VIA K8T800 Pro nu se încinge foarte tare în timpul funcționării, MSI a folosit doar un radiator pasiv de mici dimensiuni pentru northbridge. DIMM-urile de

memorie sunt colorate diferit. Chip-ul CoreCell, proprietar MSI, permite efectuarea overclocking-ului dinamic. Pentru cei care doresc să aibă un PC cu interior arătos, MSI a inclus cabluri IDE rotunjite de culoare roșie, ce se potrivesc cu PCB-ul plăcii.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute în teste încadrează MSI K8T Neo2-FIR la același nivel cu plăcile cu chipset VIA K8T800 Pro. Frecvența maximă de 2496MHz a procesorului a fost atinsă prin creșterea valorii FSB-ului la 208MHz. În această situație creșterea de performanță este extrem de mică, nejustificând forțarea sistemului.

CONCLUZIE

MSI K8T Neo2-FIR este o alegere bună datorită dotărilor peste medie și, nu în ultimul rând, performanței și stabilității în condiții normale.



- Socket: Socket 939
- Chipset: VIA K8T800 Pro + VT8237
- Hypertransport: 1000MHz
- Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI
- Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB
- ATA: 2xATA133
- RAID: 1xATA133, 4xSerial ATA
- Conectori: 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF
- FSB / Multiplicator: 200-300MHz / Da
- Extra: Placă de rețea Wi-Fi 802.11g, bundle software



- Socket: Socket 939
- Chipset: VIA K8T800 Pro + VT8237
- Hypertransport: 1000MHz
- Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI
- Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB
- ATA: 2xATA133
- RAID: 1xATA133, 4xSerial ATA
- Conectori: 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF
- FSB / Multiplicator: 200-280MHz / Da
- Extra: Cabluri IDE rotunjite

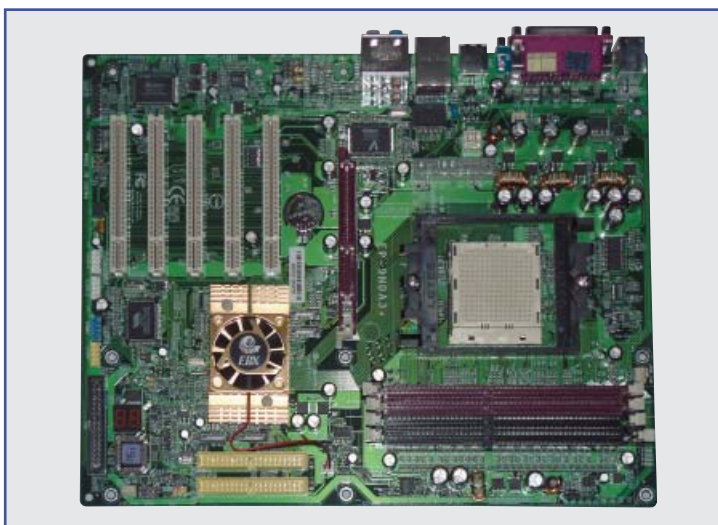
Verdict

9.777

Verdict

9.673

EPOX EP-9NDA3



157\$ / 36 luni

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Versiunea mai ieftină a noi linii de chipset-uri nForce3 250 este implementată de către EPoX pentru EP-9NDA3.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

În tradiția EPoX, PCB-ul lui EP-9NDA3 este verde, iar cooler-ul ce răcește chipset-ul este auriu. Un LED de diagnosticare ajută utilizatorii care forțează limitele sistemului prin indicarea stării curente. Folosirea unui singur chip în locul combinației northbridge+southbridge are ca efect scăderea numărului de componente ale PCB-ului, lucru ce permite obținerea unei aranjări mai aerisite. Pentru a adăuga valoare produsului, EPoX livrează EP-9NDA3 împreună cu o șurubelniță, cabluri IDE rotunjite și radiatoare pentru tranzistoarele MosFet. Socket-ul procesorului este plasat mai jos

decât de obicei, fapt ce permite instalarea de coolere de mari dimensiuni fără teama că acestea vor interfera cu sursa de alimentare. Conectorii de alimentare obstrucționează fluxul de aer ce iese din carcasă.

PERFORMANȚE

Dintre rezultatele obținute în teste trebuie remarcat în special cel de compresie WinACE, unde EP-9NDA3 aproape a doborât bariera celor șase minute, și cel de compresie DivX, unde placa a obținut peste 68fps. La overclocking, am reușit la rulăm teste la 2520MHz prin creșterea FSB-ului sistemului la 210MHz.

CONCLUZIE

Micile atenții oferite de EPoX și comportarea generală bună ne fac să recomandăm EP-9NDA3 ca un produs demn de luat în considerare.

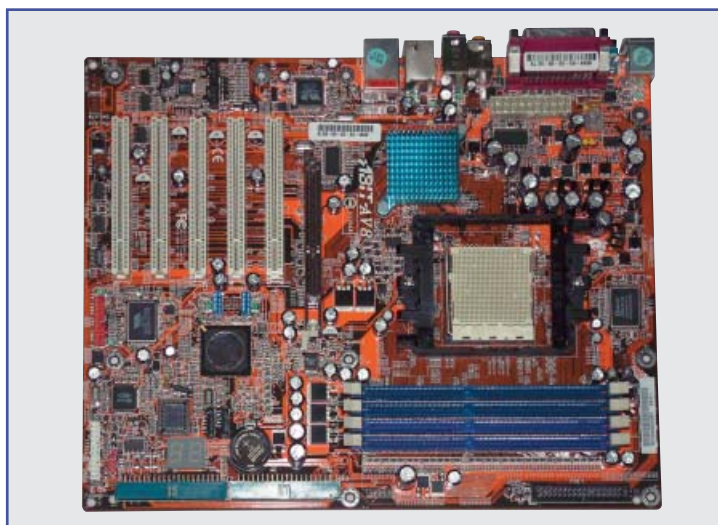


- Socket: Socket 939
- Chipset: nForce3 250
- Hypertransport: 1000MHz
- Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI
- Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB
- ATA: -
- RAID: 2xATA133, 2xSerial ATA
- Conectori: 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF
- FSB / Multipliator: 200-400MHz / Da
- Extra: Cabluri IDE rotunjite, LED diagnosticare, șurubelniță

Verdict

9.768

ABIT AV8-3RD EYE



114€ / 24 luni

Ultra PRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

AV8-3RD EYE face parte din seria de plăci ABIT livrate cu GuruClock.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ca la majoritatea plăcilor de bază pentru Athlon 64, layout-ul PCB-ului nu pune probleme serioase, socket-ul procesorului fiind așezat în așa fel încât coolerele mari să nu atingă sursa de alimentare în carcasa mică. DIMM-urile de memorie sunt plasate la o distanță suficient de mare de slotul AGP și de socket. LED-ul de diagnosticare ajută la identificarea stării sistemului, lucru util în special în timpul overclocking-ului. Conectorii IDE sunt așezați în partea dreapta-jos și sunt îndreptați spre locul unde se montează harddisk-urile. Northbridge-ul este răcit pasiv cu un radiator de dimensiuni medii. GuruClock este un dispozitiv ce se conectează la PC printr-un port USB

și afișează temperaturile din sistem, turațiile ventilatoarelor etc. Cu ajutorul lui se mai pot selecta unii parametri de overclocking.

PERFORMANȚE

Prin overclocking, frecvența maximă stabilă la care am putut rula testele a fost de 2498MHz, corespunzătoare unui FSB la 208MHz. Opțiunile BIOS-ului sunt foarte detaliate și permit chiar setarea voltajului pentru northbridge și southbridge. Rezultatele obținute sunt foarte bune, ABIT AV8-3RD EYE remarcându-se în special la testele DOOM 3 și arhivare WinACE.

CONCLUZIE

ABIT AV8-3RD EYE iese în evidență prin performanță și variatele opțiuni de setare disponibile prin intermediul BIOS-ului sau GuruClock.

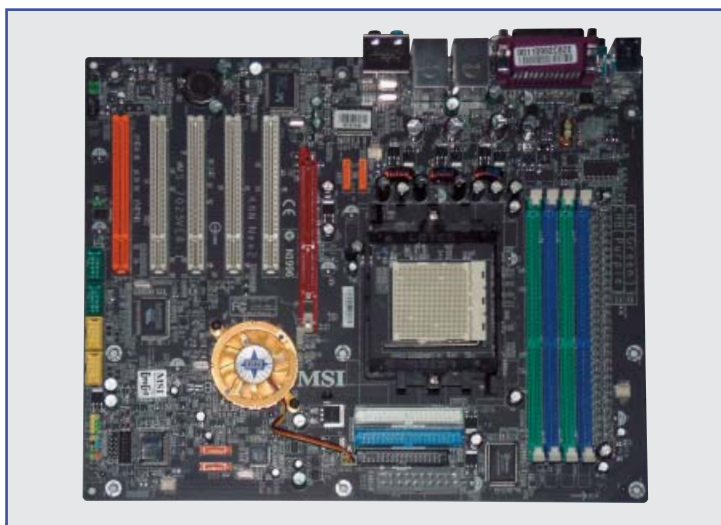


- Socket: Socket 939
- Chipset: VIA K8T800 Pro + VT8237
- Hypertransport: 1000MHz
- Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI
- Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB
- ATA: 2xATA133
- RAID: 2xSerial ATA
- Conectori: 6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF
- FSB / Multipliator: 200-410MHz / Da
- Extra: GuruClock, LED diagnosticare

Verdict

9.798

MSI K8N Neo2 Platinum-54G



125€ / 36 luni

Flamingo Computers / Skin Media
021-236.20.03 / 021-231.50.97
www.flamingo.ro / www.skin.ro

Noua variantă a chipset-ului nForce3, modelul 250GB este "miezul" lui MSI K8N Neo2 Platinum-54G.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

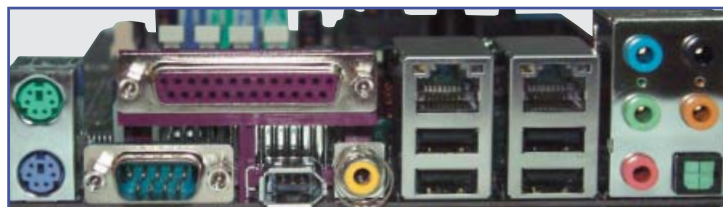
La prima privire, se poate observa layout-ul PCB-ului, diferit de ceea ce suntem obișnuiți să vedem la plăcile de bază actuale. Socket-ul procesorului este plasat mult mai jos decât de obicei, DIMM-urile de memorie sunt așezate în paralel cu partea de sus a plăcii, iar chip-ul nForce3 250GB se găsește în prelungirea sloturilor PCI. O potențială problemă o reprezintă instalarea coolerelor de procesor de dimensiuni mari ce pot atinge placa video sau memoria RAM. PCB-ul de culoare neagră creează o impresie plăcută. Doi dintre conectorii Serial ATA sunt plasați destul de prost, deasupra slotului AGP, spre spatele carcasei.

PERFORMANȚE

Frecvența maximă a procesorului la care sistemul a funcționat stabil a fost de 2508MHz, obținută prin ridicarea FSB-ului la 209MHz. Astfel, am obținut în testul Comanche 4 73.24fps. Pentru menținerea stabilității, am crescut din BIOS voltajul de alimentare al procesorului cu 3.3% față de valoarea nominală. Față de chipset-ul VIA K8T800 Pro, se poate observa că nForce3 250GB obține rezultate mai bune în jocuri, la diferență minimă, ce-i drept, însă rămâne în urmă la compresia WinACE.

CONCLUZIE

MSI K8N Neo2 Platinum-54G se remarcă pozitiv prin dotări și performanță, însă are unele puncte negative la capitolul layout al PCB-ului.



- Socket: Socket 939
- Chipset: nForce3 250GB
- Hypertransport: 1000MHz
- Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI
- Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB
- ATA: -
- RAID: 2xATA133, 4xSerial ATA
- Conectori: 6 USB 2.0, 1 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF
- FSB / Multiplicator: 200-450MHz / Da
- Extra: Cabluri IDE rotunjite, Wi-Fi 802.11g

Verdict

9.975

GIGABYTE GA-K8NXP-9



201.3\$ / 36 luni

Caro Group / ELKOTech România / Tornado Sitemis / Ultra PRO Computers
021-313.71.09 / 021-224.60.94 / 021-206.77.40 / 021-211.70.90
www.caro.ro / www.elko.ro / www.tornado.ro / www.ultrapro.ro

Noul chipset NVIDIA nForce4 și-a găsit repede loc printre modelele celor mai cunoscuți producători, GA-K8NXP-9 făcând parte din seria 8Σ de la Gigabyte.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Gigabyte GA-K8NXP-9 reușește să păstreze un layout îngrijit și aerisit prin gruparea conectorilor după tip și schema coloristică diferită. Spațiul din jurul procesorului permite instalarea fără probleme a coolerelor de dimensiuni mari. Deși chipset-ul este răcit activ și este plasat în continuarea slotului PCI Express x16, el nu interferează cu PCB-ul plăcii video. Modulul DPS (Dual Power System) se montează într-un slot special ce se află pe partea superioară a PCB-ului și are rol de stabilizare a curentului de alimentare. Cele două controllere Gigabit LAN permit folosirea PC-ului

în care este instalat Gigabyte GA-K8NXP-9 ca gateway.

PERFORMANȚE

Frecvența maximă atinsă de procesor la overlocking a fost de 2496MHz. Acest lucru s-a realizat prin creșterea FSB-ului la 208MHz. Opțiunile avansate de setare a memoriei în BIOS-ul lui Gigabyte GA-K8NXP-9 sunt accesibile prin apăsarea combinației de taste Ctrl+F1. Eficiența chipset-ului și a controller-ului de memorie integrat în procesor se vede în testul Sandra 2004 Memory Int, unde cei 6127MB/s reprezintă aproximativ 95% din lățimea de bandă maximă a memoriei dual channel DDR400.

CONCLUZIE

Nivelul performanțelor și al dotărilor fac din Gigabyte GA-K8NXP-9 un produs pe care oricine și l-ar dori.



- Socket: Socket 939
- Chipset: nForce4 Ultra
- Hypertransport: 1000MHz
- Sloturi: 1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI
- Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB
- ATA: -
- RAID: 2xATA133, 8xSerial ATA
- Conectori: 10 USB 2.0, 3 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF
- FSB / Multiplicator: 200-250MHz / Nu
- Extra: Dual Power System, Wi-Fi 802.11g

Verdict

10.232

ASUS A8N-SLI Deluxe



198\$ / 36 luni

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Într-un pachet neîncăpător vine prima placă de bază cu tehnologia SLI testată de laboratorul hardware XtremPC.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pachetul software inclus de ASUS constă din WinDVD Platinum 5, DVD Copy 2, WinDVD Creator Platinum 2 și Disc Master 2. O plăcuță cu conectori Serial ATA externi este la îndemână pentru cei ce nu doresc să deschidă carcasa PC-ului pentru a copia fișiere de pe un alt harddisk. Sloturile PCI-E x1 sunt plasate între cele pentru plăci video, lucru ce face ca ele să fie aproape inaccesibile în momentul montării lui GeForce 6800 Ultra. Chipset-ul este răcit de un radiator de aluminiu de mici dimensiuni și de un ventilator destul de gălăgios. Spațiul din jurul socket-ului

procesorului permite instalarea coolerelor de mari dimensiuni.

PERFORMANȚE

Ca puncte forte ale noului chipset nForce4 se observă optimizarea controller-ului magistralei Hypertransport și a lucrului cu controller-ul de memorie integrat în procesoarele Athlon 64 ce permite obținerea la peste 6GB/s rată de transfer. Timpul de arhivare WinACE, ce scade sub șase minute, este și el printre cele mai bune la această categorie.

CONCLUZIE

În ciuda problemelor de compatibilitate cu unele plăci video, ce vor fi probabil rezolvate prin update-uri de BIOS, ASUS A8N-SLI Deluxe este un produs ce va mulțumi utilizatorii entuziaști.



- Socket: Socket 939
- Chipset: nForce4 SLI
- Hypertransport: 1000MHz
- Sloturi: 2 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI
- Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB
- ATA: -

- RAID: 2xATA133, 8xSerial ATA
- Conectori: 8 USB 2.0, 2 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF
- FSB / Multipliator: 200-400MHz / Da
- Extra: Bundle software, conectori Serial ATA externi

DICȚIONAR

AGP (ACCELERATED GRAPHIC PORT)

- Este o specificație de magistrală foarte rapidă dedicată plăcilor video. Momentan, versiunea AGP 8X oferă o lățime de bandă de 2.1GB/s.

BIOS (BASIC INPUT-OUTPUT SYSTEM)

- Componentă software stocată pe un chip ROM de memorie care face testul componentelor sistemului în timpul inițializării sistemului și conține codul interfețelor I/O.

BLUETOOTH - Standard de conectare wireless între două dispozitive. Rata maximă de transfer este de 2Mbps pe o rază maximă de 10 metri.

BUS - Set de linii hardware din interiorul unui calculator prin care se transmit informațiile între diversele componente.

CACHE - Memorie folosită pentru a accelera transferul datelor. Ea stochează informația cel mai des accesată din RAM.

COOL'N'QUIET - Tehnologie de modificare a frecvenței procesorului pentru a reduce consumul de curent. Este implementată pe procesoarele Athlon 64, dar trebuie suportată de BIOS-ul plăcii de bază, de chipset și de sistemul de operare.

DDR (DOUBLE DATA RAM) SDRAM

- Tip de memorie care transferă de două ori mai rapid date decât o memorie SDRAM la aceeași frecvență. Acest lucru este posibil deoarece memoria DDR SDRAM transferă datele pe frontul crescător al unui ciclu de tact și pe cel descrescător.

DUAL CHANNEL - Chipset-urile care suportă această tehnologie permit folosirea memoriei RAM în perechi de module identice pentru dublarea lățimii de bandă disponibile.

FIREWIRE - Standard de conectare, inițial implementat doar pe platformele Apple. Ultimele variante oferă o rată de transfer maximă de 400Mb/s pentru PC-uri și 800Mb/s pentru computerele Apple. Cele mai răspândite dispozitive Firewire sunt plăcile de captură și camerele video.

FSB (FRONT SIDE BUS)

- Este magistrala prin care procesorul comunică cu memoria RAM și cu northbridge-ul. Multiplicarea internă a acestei frecvențe dă frecvența de funcționare a procesorului (lucru valabil pentru sistemele fără procesoare AMD pe 64 biți).

HYPERTRANSPORT - Magistrală prin care se conectează procesorul, memoria și slotul AGP al sistemului. Este caracteristică procesoarelor AMD pe 64 biți. Frecvența de funcționare a Hypertransport-ului este deseori considerată ca fiind cea a FSB-ului, însă acest lucru nu este corect deoarece frecvența de tact a procesorului nu este dată de înmulțirea acesteia cu multiplicatorul. Momentan,

Hypertransport-ul funcționează la frecvențe de până la 800MHz, oferind o lățime de bandă de 6.4GB/s.

IRDA (INFRARED DATA

ARCHITECTURE) - Standard de transmisie a informației care folosește raza infraroșii.

LAN (LOCAL AREA NETWORK)

- O rețea de calculatoare care ocupă o arie de mărime mică. Fiecare PC din această rețea este un nod și este conectat la un alt nod prin cabluri.

NORTHBRIDGE - Este principalul chip de pe o placă de bază și se ocupă cu transferul între procesor, memorie și magistrala AGP.

OVERCLOCKING - Modificarea parametrilor standard de funcționare a unor diferite componente pentru a rula la o viteză mai mare decât cea specificată.

PCI (PERIPHERAL COMPONENT

INTERCONNECT) - Magistrală de conectare a componentelor dintr-un calculator introdusă de Intel în 1993.

PCI EXPRESS - Interfață de comunicare ce oferă o lățime de bandă mult mai mare decât PCI sau AGP. Prin combinarea mai multor linii (1, 2, 4, 8, 16) se obțin sloturi cu dimensiuni și destinații diferite. Spre exemplu, sloturile PCI Express x16 sunt folosite pentru plăci video.

POST (POWER ON SEFT TEST)

- O serie de teste ce sunt executate de sistem la inițializare. Se verifică memoria, tastatura, disk-urile etc.

RAID (REDUNDANT ARRAY OF INEXPENSIVE/INDEPENDENT DISKS)

- Metodă de împărțire a transferului de date între mai multe harddisk-uri pentru a mări viteza de transfer (RAID 0) sau pentru mărirea securității datelor (RAID 1). Există și variante care combină avantajele și dezavantajele metodelor menționate anterior.

SERIAL ATA - Interfață de conectare pentru harddisk-uri care permite o rată de transfer de 150Mb/s.

Conectorii Serial ATA sunt subțiri și îmbunătățesc circulația aerului în carcasa calculatorului.

SOCKET - Locul în care se montează procesorul. Forma acestuia diferă de la platformă la platformă.

Procesoarele Athlon 64 se montează pe Socket 754, iar Athlon 64 FX-51 și Opteron pe Socket 940.

SOUTHBRIDGE - Chip de pe placa de bază ce oferă conectivitatea cu alte componente precum harddisk-urile, dispozitivele USB, Firewire, tastatura, mouse-ul etc.

USB (UNIVERSAL SERIAL BUS)

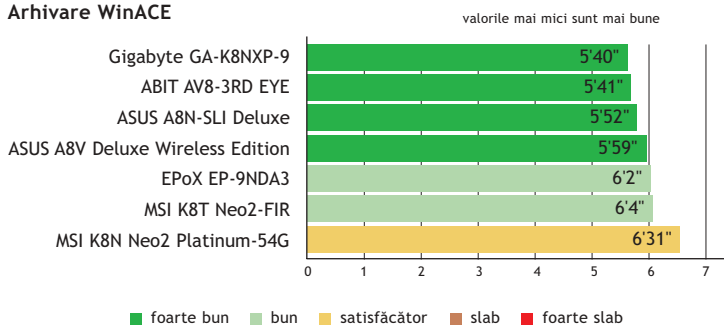
- Standard de conectare plug'n'play care în varianta 1.1 oferea o rată de transfer maximă de 12Mb/s. Versiunea 2.0 a crescut această valoare la 480Mb/s.

Verdict

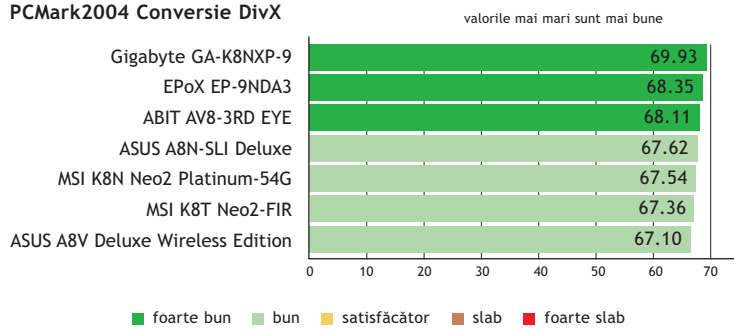
10.150

Plăci de bază Socket 939

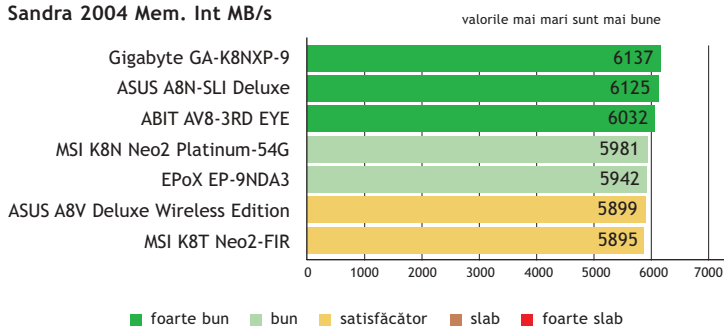
Arhivare WinACE



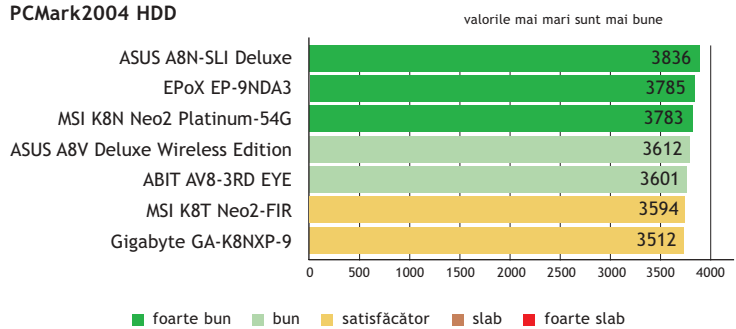
PCMark2004 Conversie DivX



Sandra 2004 Mem. Int MB/s



PCMark2004 HDD



	MSI K8N Neo2 Platinum-54G	ABIT AV8-3RD EYE	ASUS A8V Deluxe Wireless Edition	EPoX EP-9NDA3	MSI K8T Neo2-FIR	Gigabyte GA-K8NXP-9	ASUS A8N-SLI Deluxe
Preț	125€	114€	148.84\$	157\$	119€	201.3\$	198\$
Detalii tehnice							
Socket	Socket 939	Socket 939	Socket 939	Socket 939	Socket 939	Socket 939	Socket 939
Chipset	nForce3 250GB	VIA K8T800 Pro	VIA K8T800 Pro	nForce3 250	VIA K8T800 Pro	nForce4 Ultra	nForce4 SLI
Hypertransport	1000MHz	1000MHz	1000MHz	1000MHz	1000MHz	1000MHz	1000MHz
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	2 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI
Memorie	DDR400	DDR400	DDR400	DDR400	DDR400	DDR400	DDR400
Capacitate memorie	4GB	4GB	4GB	4GB	4GB	4GB	4GB
Conectori	6 USB 2.0, 1 Firewire, dual Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF	10 USB 2.0, 3 Firewire, 8 USB 2.0, 2 Firewire, dual Gigabit LAN, S/PDIF	dual Gigabit LAN, S/PDIF
ATA	-	2xATA133	2xATA133	-	2xATA133	-	-
RAID	2xATA133, 4xSerial ATA	2xSerial ATA	1xATA133, 4xSerial ATA	2xATA133, 2xSerial ATA	1xATA133, 4xSerial ATA	2xATA133, 8xSerial ATA	2xATA133, 8xSerial ATA
FSB	200-450MHz	200-410MHz	200-300MHz	200-400MHz	200-280MHz	200-250MHz	200-400MHz
Multipliator	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
V Core / DIMM / AGP / Chipset	Da / Da / Da / Nu	Da / Da / Da / Da	Da / Da / Da / Da	Da / Da / Da / Da	Da / Da / Da / Nu	Da / Da / Da / Da	Da / Da / Nu / Nu
Extra	Cabluri IDE rotunjite, Wi-Fi 802.11g	GuruClock, LED diagnosticare	Placă de rețea Wi-Fi 802.11g, bundle software	Cabluri IDE rotunjite, LED diagnosticare	Cabluri IDE rotunjite	Dual Power System, Wi-Fi 802.11g	Bundle software, conectori Serial ATA externi
Rezultate teste							
DOOM 3 640x480	87.4	86.3	87.2	86.9	86.1	93.6	93.1
Halo 640x480	115.37	113.01	113.09	113.84	112.83	115.22	110.54
3DMark2001SE 640x480	24270	24373	23916	22504	23767	25086	24234
Comanche 4 640x480	71.25	70.55	69.39	69.43	69.12	71.49	71.13
UT 2004 640x480	102.18	100.88	97.8	100.53	97.61	104.45	99.87
Conversie WAV-MP3	23"	25"	25"	25"	25"	25"	25"
Arhivare WinACE	6'31"	5'41"	5'59"	6'2"	6'4"	5'40"	5'52"
PCMark2004 DivX Conversion	67.54	68.11	68.11	67.1	68.35	67.36	69.94 67.62
Sandra 2004 Mem. Int MB/s	5981	6032	6032	5899	5942	5895	6137 6125
PCMark2004 HDD	3783	3601	3612	3785	3594	3512	3836
Note teste							
Jocuri	4.671	4.624	4.570	4.543	4.545	4.791	4.666
Aplicații	4.424	4.443	4.387	4.445	4.378	4.461	4.494
Dotări	0.880	0.730	0.820	0.780	0.750	0.980	0.990
Verdict	9.975	9.798	9.777	9.768	9.673	10.232	10.150

DVD-RW

Model : ND - 3500A

Interfață : IDE, ATAPI

Buffer: 2 MB

Scriere

DVD -R: 16x

DVD -RW: 4x

DVD +R: 16x

DVD +RW: 4x

DVD +R9: 4x Citire

CD R: 48x DVD: 16x

CD RW: 24x CD: 48x



CD-RW

Model : NR-9500A

Interfață : IDE, ATAPI

Buffer: 2 MB

Scriere CD-R: 52x

Scriere CD-RW: 32x

Citire CD: 52x



FDD

**Model : UF00002S**

Interfață : USB

Capacitate: 1,44 MB

Alimentare prin portul USB

CD ROM

Model : CD-3002B

Interfață : IDE, ATA 33

Citire CD: 52x



COMBO

Model : CB-1100A

Scriere

CD-R: 52x

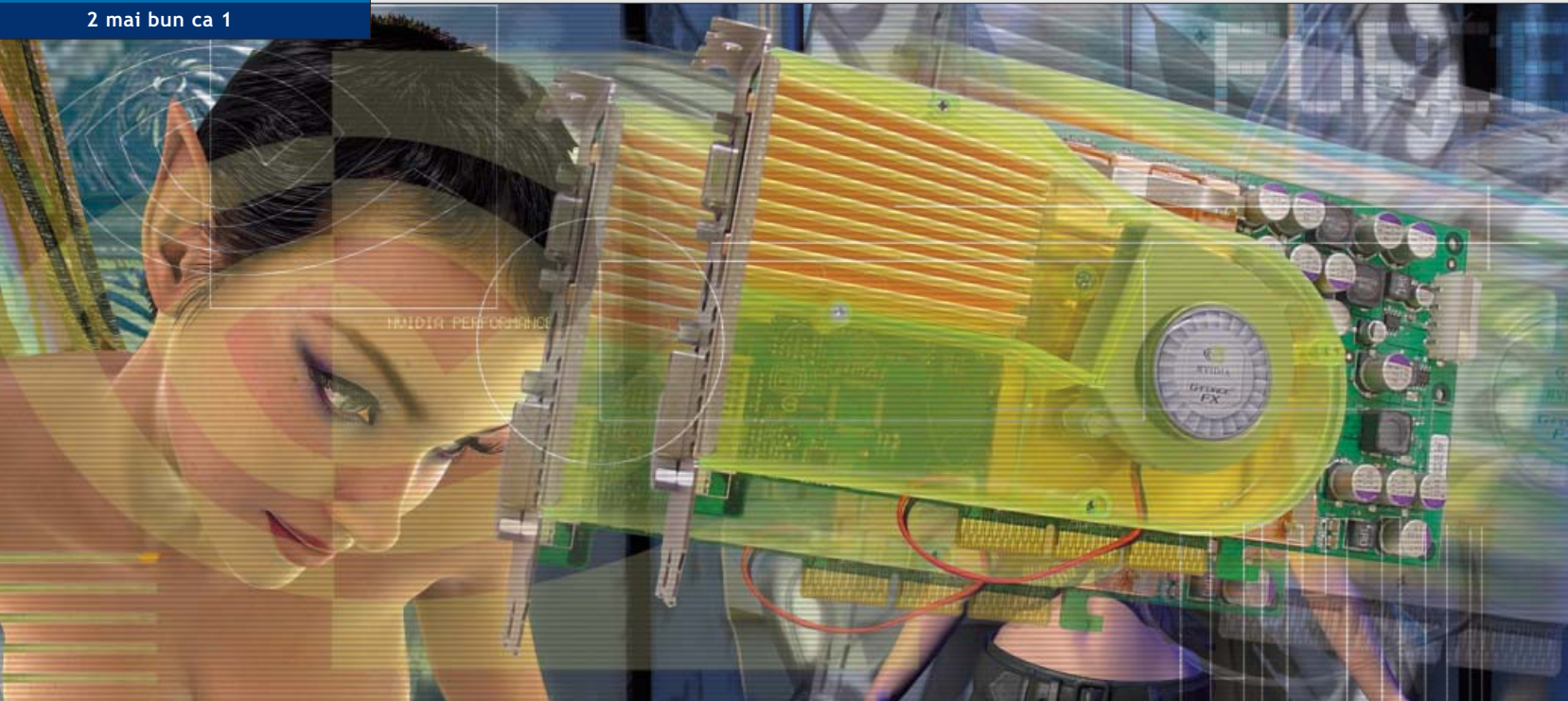
CD-RW: 32x

Citire

DVD: 16x

CD: 52x

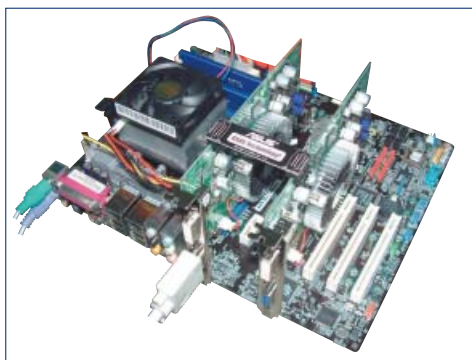




2 MAI BUN CA PUTERE ADUNATĂ

Principiul de funcționare al tehnologiei NVIDIA SLI (Scalable Link Interface) păstrează același principiu și inițiale ale numelui cu cele dezvoltate de 3dfx pentru Voodoo2.

IDEA FOLOSIRII MAI MULTOR CHIP-URI GRAFICE care să lucreze în paralel pentru a crește performanțele nu este nouă și a luat mai multe forme de la integrarea mai multor procesoare grafice pe același PCB în cazul lui ATI Rage Fury MAXX și până la ineditul SLI (Scan Line Interleave) al lui 3dfx. Unul dintre efectele falimentului 3dfx și cumpărării acestuia de către principalul concurent de atunci, NVIDIA, este reîncarnarea SLI. Principiul de funcționare și inițialele numelui au rămas aceleași, diferența constând în magistrala pe care funcționează cele două plăci grafice: PCI Express, ce oferă o lățime de bandă de 60 de ori mai mare decât cea disponibilă prin intermediul PCI. Acum cele două



plăci video sunt conectate între ele printr-o placă specială ce are rol de sincronizare și control al informației. De asemenea, afișarea pe patru monitoare CRT sau LCD este posibilă prin funcția nView din driverii Forceware.

NFORCE4 SLI

Primul chipset care implementează SLI vine, după cum ne așteptăm, de la inventatorul tehnologiei, NVIDIA, și are numele de cod nForce4 SLI. Ca toate chipset-urile NVIDIA pentru procesoarele Athlon64, nForce4 SLI este o soluție mono-chip. Totodată, nForce4 SLI este primul chipset Athlon64 ce integrează magistrala PCI Express. În modul de lucru cu o singură placă video slotul primar funcționează ca o magistrală PCI Express x16. În mod SLI fiecare dintre cele două sloturi funcționează la rate de transfer PCI Express x8. Conectarea plăcilor video pentru sincronizarea informației se face prin intermediul unui conector SLI special de pe PCB-ul plăcii video. Comutarea între modul normal și SLI se face printr-o plăcuță livrată de producătorul plăcii de bază.

Chipset-ul nForce4 este oferit în mai multe variante, cea SLI fiind totodată și cea mai scumpă, destinată utilizatorilor care nu fac compromisuri. Procesoarele Athlon64 sunt



➔ Conectorul prin care comunică între ele cele două plăci video în mod SLI

singurele care beneficiază de suport SLI, însă anul acesta nForce5 va aduce suport și pentru procesoarele Intel Pentium 4 LGA775.

SISTEMUL DE TEST

Placa de bază folosită pentru test a fost ASUS A8N-SLI Deluxe și a fost oferită de firma Depozitul de Calculatoare. Procesorul Athlon FX-53 ne-a fost oferit de firma Ultra PRO Computers. Singurele plăci video disponibile pentru testarea configurației SLI au fost Leadtek WinFast PX6600 GT TDH cu chipset GeForce 6600 GT oferite de firma Skin Media.

Pentru ca modul SLI să fie operațional este necesară montarea plăcuței livrate de producător

Spor de performanță	GeForce 6600GT SLI	GeForce 6600GT	Diferență %
DOOM 3 1024x768	94.7	80.3	17.93
DOOM 3 1280x1024	83.6	59.6	40.27
DOOM 3 1600x1200	66.2	42.8	54.67
DOOM 3 1024x768 AA4x AF8x	67.4	43	56.74
DOOM 3 1280x1024 AA4x AF8x	45	27.6	63.04
DOOM 3 1600x1200 AA4x AF8x	29.7	18.6	59.68
Half-Life 2 1024x768	88.23	55.69	58.43
Half-Life 2 1280x1024	60.39	32.67	84.85
Half-Life 2 1600x1200	52.56	27.91	88.32
Half-Life 2 1024x768 AA4x AF8x	68.82	39.47	74.36
Half-Life 2 1280x1024 AA4x AF8x	39.76	22.33	78.06
Half-Life 2 1600x1200 AA4x AF8x	30.56	16.57	84.43

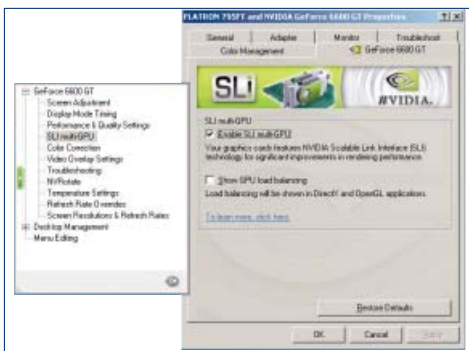
în poziția indicată în manualul de utilizare, selectarea opțiunii corespunzătoare din BIOS, instalarea unei versiuni 66.93 a driverilor video Forceware și activarea SLI din meniul acestora. SLI nu este disponibil pentru orice aplicație ce folosește accelerarea OpenGL sau DirectX. Driverii Forceware au definite profile pentru anumite aplicații. Aceste aplicații sunt detectate și profilele asociate lansate automat. NVIDIA a promis că va adăuga în fiecare versiune Forceware profile pentru cele mai noi jocuri.

Pentru ca un sistem să poată rula fără probleme de stabilitate trebuie să alegem cu mare grijă sursa de alimentare. Aceasta trebuie să fie capabilă să furnizeze suficient curent pe linia de 12V deoarece aceasta alimentează procesorul, plăcile video, harddisk-urile și ventilatoarele din sistem. Pentru testele noastre am folosit o sursă Antec SmartPower de 400W.

Pentru a măsura creșterea de performanță oferită în momentul activării SLI am înregistrat și rezultatele obținute de o singură placă Leadtek WinFast PX6600 GT TDH. Ca test am folosit două dintre cele mai bine cotate jocuri FPS ale anului 2004: DOOM 3 și Half-Life 2. Încercarea de a rula 3DMark05 și Far Cry în SLI s-a soldat cu blocarea repetată a sistemului în diverse stadii. Aceste probleme pot fi atribuite lipsei de maturitate a driverilor și vor fi probabil rezolvate în scurt timp.

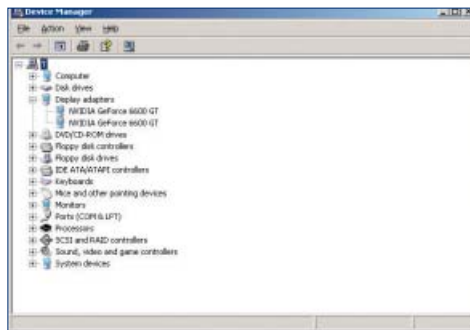
REZULTATE

Avantajul SLI se vede cel mai clar în cazul rezoluțiilor mari de peste 1280x1024 pixeli unde contează mai mult puterea de procesare a chip-urilor grafice și lățimea de bandă necesară procesării și transferării texturilor decât



➔ Modul SLI trebuie activat din meniul driverelor Forceware 66.93

procesorul sistemului. Diferența minimă de performanță de 17.93% s-a înregistrat în DOOM 3 la 1024x768 fără antialiasing cu setările la Ultra Quality, iar cea maximă de 88.32% în Half-Life 2 la 1600x1200 pixeli fără antialiasing și filtrare anisotropică. În medie, diferența a fost de peste



➔ Cele două plăci video sunt afișate de sistemul de operare în Device Manager

60%, rezultat ce recomandă tehnologia SLI utilizatorilor entuziaști care nu se opresc de la nimic pentru a avea cel mai rapid sistem. Pentru obținerea de rezultate bune este foarte important procesorul sistemului, ce trebuie să facă față puterii combinate a două plăci video.

CONCLUZIE

Anunțată de curând, tehnologia SLI a fost implementată foarte rapid de NVIDIA, în mai puțin de trei luni pe piață existând plăci de bază și video ce funcționează în acest mod. Performanțele înregistrează în unele situații creșteri de aproape 90%, încadrându-se în declarațiile NVIDIA.

Utilizatorii trebuie să fie conștienți că prețul SLI nu este la îndemâna oricui și nu se rezumă la cele două plăci video, ci și la celelalte componente ale sistemului ce trebuie alese cu grijă. Aflată încă la început, tehnologia SLI are unele probleme cauzate de driverele aflate încă la început. De asemenea, SLI nu este disponibilă pentru toate jocurile actuale.

Principalul concurent al NVIDIA, ATI a anunțat pentru acest an Multi Rendering, o tehnologie cu același principiu ca și SLI. Acest lucru nu poate să fie decât în avantajul utilizatorului final, care va avea la dispoziție mai multă putere de procesare la același preț.

Ionuț Alexandru Popa



MAI LUPTI PENTRU TELECOMANDĂ?

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

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

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



Doar **29** €*

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

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



WWW.QUARTZ.RO



GHICI CINE TE PRIVESTE

PAZNICUL DIN RETEA

Știți cum puteți realiza singuri propriul vostru sistem de supraveghere video? Dar cum să-l gestionați? Vă vom demonstra că este mult mai simplu decât vă imaginați până acum.

DE CÂTE ORI AUZIM DE INSTALAREA ȘI întreținerea sistemelor de alarmă și de supraveghere video ne gândim că pentru a face așa ceva trebuie să ai cunoștințe solide de electronică, dar mai ales o experiență îndelungată în acest domeniu.

Poate chiar așa era cu puțin timp în urmă, însă datorită apariției computerelor, dar mai ales odată cu dezvoltarea rețelisticii, lucrurile s-au simplificat. În acest moment tot ce trebuie să știți pentru a instala un sistem simplu de supraveghere video este să umblați cu computerul și elementele de bază despre rețele.



MIE ÎMI TREBUIE?

Evident că nu toată lumea are nevoie de un sistem de supraveghere video, însă posibilitatea de a supraveghea zone din clădirea unde locuiești și mai ales din curte îți creează un sentiment plăcut și mai ales îți conferă o siguranță mai mare.

Să nu mai amintim de magazine sau alte spații publice asemănătoare unde existența unui sistem de supraveghere video ar trebui să fie obligatorie.

ÎMI POT PERMITE?

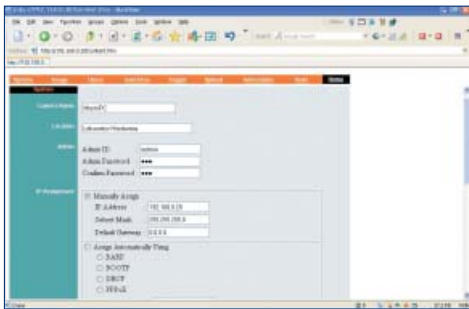
Costul cel mai mare din prețul total al unui sistem de supraveghere video îl reprezintă computerul. Dacă deja aveți un computer disponibil pentru a-l folosi pe post de consolă de supraveghere și management, atunci ați economisit încă din start peste 50% din investiție.

O soluție ar fi achiziționarea unui sistem mai vechi pentru a nu vă încărca computerul personal cu sarcini suplimentare (memoria ocupată poate ajunge la 32MB). În general, un sistem cu procesor Intel Pentium III la 450MHz și cu o memorie RAM de 128MB ar trebui să facă față cu succes acestor atribuții.

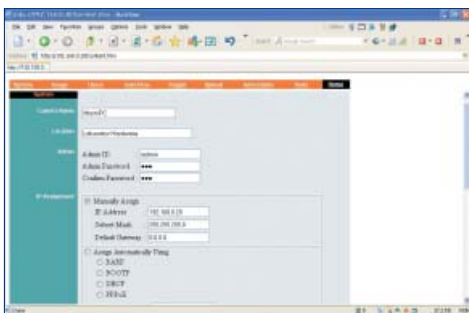
Complexitatea sistemului de supraveghere video se calculează în numărul de locuri ce se doresc observate. Dacă este un singur loc vizat,



atunci totul se reduce la achiziționarea unei camere Web. Pentru conectarea camerei Web la computer sunt două variante principale: prin cablu de rețea sau wireless. Conectarea prin cablu de rețea este recomandată atunci când spațiul care se dorește a fi supravegheat se află în aceeași clădire cu computerul de pe care se face gestionarea. Dacă locul supravegheat este departe de computer sau în spații deschise, unde este dificil de ajuns cu un cablu, atunci este recomandată (sau uneori este singura soluție) folosirea camerelor wireless. Camerele wireless



au avantajul că nu depind de cablul care ar putea fi tăiat de răuvoitori, făcându-le inutile. Din această cauză, cablurile trebuie mascate cu multă atenție, făcând accesul la ele cât mai dificil. Ideală ar fi zidirea acestora.



CINE ESTE SPIONUL?

Pentru test am ales o cameră Web accesibilă din punctul de vedere al prețului, dar care să dispună de majoritatea funcțiilor necesare unui sistem de supraveghere video performant: TRENDnet TV-IP200. Această cameră Web este diferită de una normală deoarece are integrate funcții de server. Dispune de un microprocesor propriu și de memorie. Se conectează prin cablu UTP, însă există și varianta wireless: TRENDnet TV-IP200w.

Focul se realizează manual, prin rotirea inelului din jurul lentilelor. În dreapta obiectivului sunt amplasate două LED-uri, unul portocaliu, care indică activitatea de rețea, și unul albastru, care confirmă faptul că sistemul de supraveghere funcționează. Apertura lentilelor este de F1.8, iar focalizarea se poate realiza între 20cm și infinit. Din păcate, nu recomandăm folosirea acestei camere Web în locurile întunecoase deoarece iluminarea minimă necesară este de 2.5 lămpi. În pachet se află un sistem de montare care permite amplasarea camerei TV-IP200 pe perete sau pe plafon. Poziția poate fi atât verticală, cât și orizontală, deoarece programul de vizualizare permite rotirea software a imaginii.

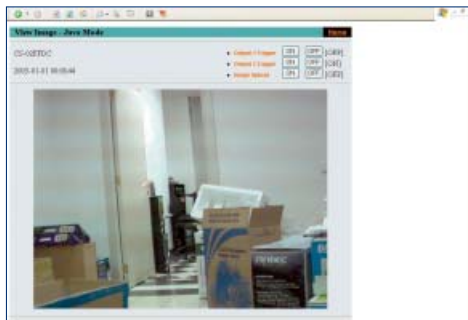
În partea din spate a camerei sunt amplasate mufa LAN, un buton de reinițializare, patru



porturi de intrare, patru porturi de ieșire și mufa de alimentare. Dacă butonul de reinițializare este apăsat mai mult de trei secunde, toate setările vor fi înlocuite cu cele din fabrică (chiar și adresa IP inițială 192.168.0.20).

CONFIGURAREA SUPRAVEGHERII

După ce ați instalat fizic camera TV-IP200 în rețea, accesați prin intermediul browser-ului adresa de IP 192.168.0.20. Pagina care se va deschide este furnizată de serverul intern al camerei Web și prin intermediul acesteia se pot realiza setările necesare. O variantă mult mai eficientă este instalarea programului IPView (care este livrat pe CD-ul ce însoțește camera TV-IP200). Acesta permite gestionarea unui număr impresionant de camere Web și stabilirea mult mai eficientă a condițiilor care declanșează înregistrarea sau trimiterea de e-mail-uri. Se pot vizualiza simultan un număr maxim de 16 camere Web.



Se pot defini mai mulți utilizatori care au dreptul de a vizualiza imaginile transmise de anumite camere Web din rețea, fiecare având definite atribute proprii, cum ar fi parola sau garantarea accesului la funcțiile porturilor de intrare-ieșire.

CONCLUZIE

TRENDnet TV-IP200 reprezintă o soluție de supraveghere video performantă, ușor de instalat și de gestionat. Poate fi folosită singură sau într-o rețea de camere.

Liviu Marica

Specificații TRENDnet TV-IP200	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	133.38\$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Rezoluție	640x480
Senzor	CMOS 1/4"
Control expunere	Automat
Control balans alb	Automat
Declanșator	Electronic, 1/60 - 1/15.000
Iluminare minimă	2.5 lămpi
Distanță focală	6mm
Apertură	F1.8
Montaj lentile	Fixe
Compresie imagine	Jpeg
Niveluri compresie	5
Conector LAN	RJ-45
Frame rate SIF	20fps
Frame rate VGA	6fps
LED indicator LAN	Da
LED indicator pornit	Da
Alimentare	5V, 2.5A
Protocoloale	HTTP, FTP, TCP/IP, UDP, ARP, ICMP, BOOTP, RARP, DHCP, PPPoE
Dimensiuni	170x85x46mm
Greutate	270g



MAI LUPTI PENTRU TELECOMANDĂ?

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

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

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



Doar **29** €*

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

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



WWW.QUARTZ.RO



PUS LA PRESAT

NIVELEAZA SI TRANSFERA

În ultimii ani se poate observa evoluția sistemelor de răcire pentru procesoare de la simple radiatoare la bucăți masive de cupru dotate cu ventilatoare enorme cu peste 2000RPM.

ORICINE LUCREAZĂ ÎN DOMENIUL VAST AL

IT-ului a auzit probabil de legea lui Moore ce spune că o dată la 18 luni se dublează numărul de tranzistoare al procesoarelor. Această lege se poate extinde pentru aproape toate componentele hardware ale PC-urilor. Dacă ar fi să extindem această lege cu o observație personală am putea spune că odată cu miniaturizarea chip-urilor cresc dimensiunile soluțiilor de răcire. Astfel, mai multe modele de radiatoare ce acceptă ventilatoare de 120mm au greutate și dimensiuni ce fac dintr-un PC ultra performant un adevărat monstru din punct de vedere vizual. Nu trebuie să ne gândim că procesul de miniaturizare este inutil, deoarece el permite creșterea substanțială a performanțelor.

Dezavantajul este reprezentat de consumul ridicat de curent și de soluțiile de răcire din ce în ce mai scumpe. O parte din aceste costuri pot fi reduse prin folosirea unei paste termoconductoare de calitate care să înlesnească transferul de căldură dintre sursă și corpul disipator (radiatorul sistemului de răcire). Cu cât factorul de transfer este mai mare, cu atât mai eficient va fi disipată căldura, fiind posibilă folosirea unui radiator mai mic pentru a obține aceleași performanțe. Pasta termoconductoare nu are rol de disipare a căldurii, ci de transfer eficient către radiator prin umplerea golurilor și netezirea neregularităților suprafeței de contact. Din acest motiv trebuie înțeles modul optim de aplicare a pastei termoconductoare într-un strat

subțire de grosime constantă. Utilizatorul trebuie să fie atent să nu întindă pastă peste circuitele electrice, lucru ce poate cauza un scurtcircuit fatal pentru componentele PC-ului.

Sperăm ca prin acest articol să înlăturăm orice nelămurire privind folosirea pastei termoconductoare. Pentru obținerea rezultatelor am folosit două platforme diferite: Intel LGA775 cu procesor Pentium 4 3.4GHz Extreme Edition versiune BOX montat pe o placă de bază Gigabyte GA-8ANXP-D și Athlon64 3800+ 2.4GHz BOX furnizat de Firma ISA Hardware pe o placă de bază ASUS A8N-SLI Deluxe oferită de firma Depozitul de Calculatoare. Coolerele livrate de producătorul procesoarelor au fost folosite pe durata testelor. Temperatura camerei pe durata testelor a fost 25°C.

Rezultate teste			
Intel 3.4GHz Extreme Edition	TITAN Silver Grease	Arctic Silver 5	PRO-TERMAL 81
Default IDLE	34°	33°	32°
Default LOAD	55°	50°	53°
Overclocking 3.6GHz vcore 1.600V IDLE	35°	33°	32°
Overclocking 3.6GHz vcore 1.600V LOAD	57°	52°	54°
Athlon 64 3800+ 2.4GHz	TITAN Silver Grease	Arctic Silver 5	PRO-TERMAL 81
Default IDLE	35°	32°	34°
Default LOAD	57°	54°	55°
Overclocking 2.5GHz Vcore1.6V IDLE	37°	35°	36°
Overclocking 2.5GHz Vcore1.6V LOAD	58°	56°	57°

TITAN SILVER GREASE

Este pasta termoconductoare livrată cu toate coolerele TITAN, foarte populare în țara noastră datorită raportului preț/calitate. Codul lui TITAN Silver Grease este TTG-S104 și este disponibilă în cantități de 1.5g. Vâscozitatea este medie comparativ cu alte paste și densitatea mică. Întinderea pe procesor se face fără probleme, curățirea făcându-se la fel de ușor. Mostra de test ne-a fost oferită de firma Depozitul de Calculatoare.



➔ Aplicarea pastei se face după ce procesorul este montat în socket pe placa de bază



➔ Cantitatea de pastă dintr-o seringă ajunge pentru mai multe aplicări



➔ Cu o bucată de carton groasă, dar flexibilă, se poate întinde pasta pe procesor



➔ Stratul de pastă trebuie să fie subțire și să aibă o grosime uniformă



➔ Ultima etapă este montarea cooler-ului

ARCTIC SILVER 5

Probabil orice utilizator entuziast din domeniul IT a auzit de Arctic Silver și pastele sale termoconductoare. Cea mai nouă versiune, Arctic Silver 5, este compusă în proporție de 99.9% din argint, la care se adaugă particule submicroscopice de oxid de zinc, de aluminiu și nitrat de bor. Conform producătorului, sunt folosite trei tipuri de particule de argint distincte ca formă și mărime ce au rol de maximizare a suprafeței de contact și de creștere a transferului termic.

În componența lui Arctic Silver 5 nu s-a folosit siliconul, substanța care creează vâscozitatea produsului fiind o mixtură de uleiuri polisintetice care creează trei faze de transformare a pastei din momentul scoaterii din tubul de depozitare până la atingerea nivelului maxim de performanță. Astfel, de la aplicare, ce se face mai greu decât în cazul lui TITAN Silver Grease din cauza vâscozității mai mari, Arctic Silver 5 începe un proces de subțiere pentru a crește suprafața de contact între cooler și procesor și pentru a umple mai eficient golurile microscopice. În a doua fază, ce se derulează între aproximativ 50 și 200 de ore de folosire, stratul de îngroașă ușor și ajunge în cea de-a treia fază, cea de folosire normală.

Formula compozițională a lui Arctic Silver 5 a fost gândită pentru a crește factorul de conductivitate termică, cel electric fiind egal cu zero. Totuși, Arctic Silver 5 trebuie aplicată cu grijă deoarece are conductanță capacitivă și poate lega accidental două circuite electrice, precum punțile unui procesor. Producătorul garantează că, odată aplicată, Arctic Silver 5 nu va curge și nu se va separa. Moștra folosită în test ne-a fost oferită de firma Tape Computers.

PRO-TERMAL 81

Cel de-al treilea concurent al testului nostru este un produs autohton al firmei Serapis și este caracterizat printr-o vâscozitate foarte mare ($1\text{cm}^3=3\text{g}$), ce îngreunează aplicarea destul de mult. PRO-TERMAL 81 nu conduce curentul și nu își schimbă proprietățile în intervalul de temperaturi de -60°C - $+300^\circ\text{C}$. Îndepărtarea de pe procesor se face ușor cu apă sau alcool. În timp, PRO-TERMAL 81 nu se usucă. Compușii din care este realizată pasta nu sunt toxici.

CONCLUZIE

În acest moment căldura degajată de componentele PC-urilor este o problemă foarte importantă, ce face foarte importantă alegerea unei soluții de răcire adecvate. Este vorba nu numai de alegerea cooler-ului adecvat, ci și a unei carcase cu ventilație corespunzătoare și a unei paste termoconductoare care să înlesnească transferul termic. După cum se poate observa din test, diferențele de temperatură datorate pastelor termoconductoare pot depăși 10%, ceea ce poate însemna diferența dintre un sistem stabil și unul care se blochează când ocuparea procesorului este prea mare.

Ionuț Alexandru Popa



MAI LUPTI PENTRU TELECOMANDĂ?

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

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

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



Doar **29** €*



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

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



WWW.QUARTZ.RO

Placă de bază

ASUS P5800-EAY



Celor ce doresc să folosească noile procesoare LGA775, dar nu sunt dispuși să renunțe la placa video pe AGP, ASUS le oferă P5800-EAY.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pentru a reduce costurile, dotările sunt mai slabe, de menționat fiind doar controller-ul Marvel Gigabit LAN. Controller-ul audio ADI AD1985 poate fi updatat la SoundBlaster Live!. Conform tradiției ASUS, și P5800-EAY este dotat doar cu soluții de răcire pasive pentru chipset și tranzistoarele MosFet. Layout-ul PCB-ului este foarte bine realizat, conectorii fiind distanțați corespunzător. Pe PCB se pot observa locurile unde pot fi montate, pentru versiuni mai scumpe, controllere RAID și slot Wi-Fi.

PERFORMANȚE

Funcțiile de overclocking din BIOS sunt foarte bune și satisfac utilizatorii pretențioși, pentru începători existând AI NOS, prin intermediul căruia se pot crește performanțele sistemului fără a implica prea mult utilizatorul. Nivelul performanțelor este mai scăzut decât cel obținut de chipset-urile I915P și I925X, Springdale nefiind optimizat pentru procesoarele Intel Prescott.

CONCLUZIE

ASUS P5800-EAY este o soluție excelentă pentru cei ce vor să facă trecerea la platforma LGA775 și nu doresc să investească prea mult în noile componente.

Contact			
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare		
Telefon	021-221.73.77		
Preț / Garanție	106.82\$ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	LGA775 / I865PE+ICH5 / 800MHz		
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 4GB		
Conectori	6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF		
ATA / RAID	2xATA100, 2xSerial ATA /-		
Extra			
Overclocking			
FSB / Multiplicator	200-400MHz / Da		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu		
Teste			
Quake 3 640x480	439.2	Conversie WAV-MP3	29"
Serious Sam 640x480	224.1	Arhivare WinACE	7'36"
3DMark2001SE 640x480	22605	PCMark 2004 CPU	5390
Comanche 4 640x480	59.42	Sandra 2004 Mem. Int MB/s	4779
UT 2003 640x480	229.90	PCMark 2004 HDD	3469
Performanțe			
★ ★ ★ ★ ☆			

Placă video

Club3D Radeon X800 XT



Cel mai puternic procesor grafic ATI, X800 XT motorizează placa video Club3D Radeon X800 XT.

DOTĂRI

Club3D Radeon X800 XT urmează designul de referință ATI, diferențele fiind de ordin estetic prin sigla Club3D de pe ventilator. În cutie găsim adaptorul DVI-VGA, cablul de alimentare adițional, cablurile de conectare VIVO, CD-ul cu drivere și programele CyberLink PowerDVD 5 și PowerDirector 3 SE. Cei 256MB de memorie sunt distribuiți în mod egal pe cele două părți ale PCB-ului. Modulele nu sunt acoperite de radiatorul procesorului, neavând nevoie de răcire în timpul funcționării. Radiatorul procesorului este confecționat din cupru și este dotat cu un ventilator cu turație variabilă în funcție de temperatura procesorului grafic.

PERFORMANȚE

Cele 16 conducte de randare ce funcționează la 500MHz contribuie împreună cu memoria tactată la 1GHz la atingerea unui nivel al performanței superior, cu foarte puțin, ce-i drept, plăcilor video GeForce 6800 Ultra. În overclocking nu am reușit să atingem decât 509MHz pentru procesorul grafic și 1017MHz pentru memorie, obținând astfel 11.850 de puncte în 3DMark03.

CONCLUZIE

Dacă nu impresionează la capitolul dotări, Club3D Radeon X800 XT mulțumește cu siguranță datorită performanțelor excelente.

Contact			
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare		
Telefon	021-221.73.77		
Preț / Garanție	561.05\$ / 24 luni		
Detalii tehnice			
Chipset	Radeon X800 XT		
Memorie	256MB		
Frecvență chipset / Memorie	500MHz/1000MHz		
Interfață	AGP 8X		
Bus memorie	256 biți		
Conectori	D-Sub, DVI, VIVO		
Teste			
Far Cry 1280	56.84	Painkiller 1600	232.31
Far Cry 1600	49.07	Painkiller 1024 4X/8X	255.45
Far Cry 1024 4X/8X	60.16	Painkiller 1280 4X/8X	215.46
Far Cry 1280 4X/8X	57.08	Halo 1280	71.83
UT 2004 1280	77.95	Halo 1600	57.73
UT 2004 1600	77.66	Tomb Raider 1024 4X/8X	71.39
UT 2004 1024 4X/8X	77.83	Tomb Raider 1280 4X/8X	52.73
UT 2004 1280 4X/8X	77.81	3DMark2003 Default	11742
Painkiller 1280	265.34	AquaMark3 Default	56454
Performanțe			
Sintetice:	0.726	Dotări:	0.100
Jocuri:	6.494	Verdict:	7.320

Placă video

Gigabyte GV-N68T256DH



Cel mai important joc, ce demonstrează forța seriei GeForce 6800 de la NVIDIA este, fără îndoială, DOOM 3, livrat împreună cu Gigabyte GV-N68T256DH.

DOTĂRI

Primul lucru care sare în ochi la Gigabyte GV-N68T256DH este amplasarea ventilatorului pe partea din spate a plăcii, lucru ce permite vizualizarea acestuia în carcasa cu geam lateral. Procesorul grafic este răcit cu un sistem heat-pipe ce dirijează căldura către partea radiatorului unde se află ventilatorul cu LED-uri albastre. Culoarea aurie a radiatorului face o combinație inedită cu PCB-ul albastru al lui Gigabyte GV-N68T256DH.

PERFORMANȚE

În timpul funcționării, Gigabyte GV-N68T256DH se încălzește foarte tare, lucru ce poate pune probleme în carcase slab aerisite și poate scurta durata de viață a produsului. Acest lucru se datorează în principal plasării ventilatorului ce nu răcește direct procesorul grafic. Nivelul de zgomot al ventilatorului este scăzut. Rezultatele obținute în teste sunt peste cele obținute de alte plăci cu chipset GeForce 6800GT, însă diferența nu este sesizabilă cu ochiul liber.

CONCLUZIE

Amatorii modding-ului și jucătorii înrăiți vor aprecia fără îndoială performanțele și designul deosebit al lui Gigabyte GV-N68T256DH.

Contact			
Distribuitor	Ultra PRO Computers		
Telefon	021-211.70.90		
Preț / Garanție	364€ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Chipset	GeForce 6800GT		
Memorie	256MB		
Frecvență chipset / Memorie	350MHz/1000MHz		
Interfață	AGP 8X		
Bus memorie	256 biți		
Conectori	D-Sub, DVI, TV-Out		
Teste			
Far Cry 1280	53.47	Painkiller 1600	221.97
Far Cry 1600	50.27	Painkiller 1024 4X/8X	245.24
Far Cry 1024 4X/8X	50.80	Painkiller 1280 4X/8X	197.65
Far Cry 1280 4X/8X	41.92	Halo 1280	65.08
UT 2004 1280	77.63	Halo 1600	55.57
UT 2004 1600	77.28	Tomb Raider 1024 4X/8X	58.23
UT 2004 1024 4X/8X	77.80	Tomb Raider 1280 4X/8X	40.82
UT 2004 1280 4X/8X	76.81	3DMark2003 Default	11180
Painkiller 1280	263.84	AquaMark3 Default	58372
Performanțe			
Sintetice:	0.719	Dotări:	0.110
Jocuri:	5.957	Verdict:	6.787

Placă video

ASUS
AX800PRO/TVD/N/256M/A

Cel mai ieftin chip grafic high end ATI disponibil pe piață la ora actuală este Radeon X800 Pro, folosit și de ASUS AX800PRO/TVD/N/256M/A.

DOTĂRI

Pachetul în care este livrat ASUS AX800PRO/TVD/N/256M/A are dimensiuni foarte mari, necesare pentru camera Web, cablurile VIVO, adaptorul DVI-VGA și CD-urile cu programele ASUS PowerDirector 3DE, Ulead Cool 3D SE 3.0, Ulead Photo Express SE 4.0, MediaShow SE 2.0, ASUS DVD și jocurile în variantă completă DeusEx Invisible War și CounterStrike: Condition Zero. Designul PCB-ului și al sistemului de răcire este cel standard ATI, singura diferență fiind ventilatorul ce are LED-uri albastre.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute de ASUS AX800PRO/TVD/N/256M/A sunt peste cele ale plăcilor cu chipset Radeon X800 Pro testate anterior, chiar dacă diferența este măsurabilă, nu vizibilă. La overclocking, ASUS AX800PRO/TVD/N/256M/A a impresionat prin memoria ce a funcționat la 1107MHz, cu peste 23% mai mult decât frecvența default, iar procesorul grafic a fost tactat maxim la 540MHz. În aceste condiții am obținut 58.433 de puncte în Aquamark3 și 11.736 în 3DMark03.

CONCLUZIE

Dotările bogate și capacitatea de overclocking ale lui ASUS AX800PRO/TVD/N/256M/A sunt completate de nivelul ridicat al performanțelor.

Contact			
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare		
Telefon	021-221.73.77		
Preț / Garanție	524.3\$/ 36 luni		
Detalii tehnice			
Chipset	Radeon X800 Pro		
Memorie	256MB		
Frecvență chipset / Memorie	475MHz/900MHz		
Interfață	AGP 8X		
Bus memorie	256 biți		
Conectori	D-Sub, DVI, VIVO		
Teste			
Far Cry 1280	57.25	Painkiller 1600	204.35
Far Cry 1600	56.61	Painkiller 1024 4X/8X	238.19
Far Cry 1024 4X/8X	60.73	Painkiller 1280 4X/8X	186.61
Far Cry 1280 4X/8X	54.20	Halo 1280	65.61
UT 2004 1280	77.29	Halo 1600	48.64
UT 2004 1600	76.68	Tomb Raider 1024 4X/8X	60.98
UT 2004 1024 4X/8X	77.26	Tomb Raider 1280 4X/8X	42.91
UT 2004 1280 4X/8X	76.28	3DMark2003 Default	10329
Painkiller 1280	262.57	AquaMark3 Default	55292
Performanțe			
Sintetice:	0.673	Dotări:	0.115
Jocuri:	6.120	Verdict:	6.908

DVD Writer

Plextor
PX-716A

Plextor PX-716A face parte din noua generație de unități ce oferă viteze de scriere de 8X pentru discurile DVD+RW.

DOTĂRI

În cutia lui Plextor PX-716A găsim CD-ul cu manualul de instalare și utilizare, cablul de conectare IDE și un panou frontal suplimentar de culoare neagră. Bundle-ul software livrat este foarte bogat și include suita PlexTools, Nero Express 6 SE, Vision Express 2, ShowTime, Media Player, CyberLink Power2Go 3.0, PowerDirector 3.0, PowerProducer 2.0 Gold, PowerDVD 5.0, Media@Show, PowerBackup, Pinnacle Instant CD/DVD 8.3LE, Studio 9, Instant Cinema, Instant Audio, Instant Copy, Instant Backup, Sonic RecordNow!, My DVD, Ulead Burn.Now, Video Studio 8, DVD Movie Factory 3.5 SE.

PERFORMANȚE

La citirea DVD-ului de test graficul ratei de transfer a scăzut semnificativ către marginea discului. Scrierea discului Memorex DVD+R 8X s-a făcut într-un timp prea mare, ce depășește 12 minute. În timpul funcționării unitatea este destul de silențioasă, nivelul de zgomot crescând în momentul citirii la viteze mari spre exteriorul discurilor.

CONCLUZIE

Plextor PX-716A impresionează prin bundle-ul software foarte bogat și vitezele mari de scriere a DVD-urilor.

Contact			
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare		
Telefon	021-221.73.77		
Preț / Garanție	123.71€/ 24 luni		
Detalii tehnice			
Tip unitate/Interfață/Buffer	Internă/ATA66/8MB		
Viteză CD	48X24X48X		
Viteză citire DVD	16X		
Viteză scriere DVD-R/RW	16X4X		
Viteză scriere DVD+R/RW	16X8X		
Viteză scriere DVD+R DL	4X		
Viteză scriere DVD-RAM	N/A		
Teste			
Rată de transfer CD	30.70X	Rată de transfer DVD	11.42X
Căutare aleatorie CD	124ms	Căutare aleatorie DVD	108ms
Viteză DAE	29.8X	Scriere DVD-R ePro. (8X)	7'31"
Citire CD-RW	20.5X	Scriere DVD+R Mem. (8X)	12'48"
Scriere CD-R (48X)	2'51"	Scriere DVD+R ePro. (8X)	7'43"
Scriere CD-RW (24X)	5'23"	Scriere DVD+RW (4X)	14'1"
Scriere DVD-R Mem. (8X)	7'43"		
Performanțe			
Notă CD	2.233	Notă DVD	2.528
Dotări	3.250	Verdict	2.584

Sistem

Ultra Office Pro



Computerul Ultra Office Pro, oferit de firma Ultra PRO Computers, este destinat rulării aplicațiilor de birou. Sistemul are la bază o platformă Intel Socket 478 formată dintr-un procesor Pentium 4 2.4GHz (HyperThreading și FSB800) și placă de bază Gigabyte 8IG1000. Deoarece nu este un sistem destinat aplicațiilor 3D, placa video este onboard. Cu toate acestea, placa de bază Gigabyte 8IG1000 este dotată cu slot AGP și, prin urmare, o simplă montare a unei plăci video performante poate transforma sistemul Ultra Office Pro într-unul rapid în aplicațiile 3D. Partea de comunicație este asigurată de placa de rețea Planet 10/100.

DOTĂRI

Componentele sunt amplasate într-o carcasă desktop ANTEC Overture, iar sursa de alimentare este TruePower de 360W. Datorită ergonomiei interne și carcasei de calitate, sistemul nu s-a încălzit și a rulat stabil pe tot parcursul testelor.

PERFORMANȚE

Chiar dacă procesorul nu este de top, el se descurcă foarte bine în orice aplicație office. La prima vedere pare de neînțeles de ce s-au ales memorii destinate overclocking-ului, însă performanțele bune și garanția life-time oferite de acestea răspund la această întrebare.

CONCLUZIE

Ultra Office Pro contrazice ideea preconcepută că la un computer destinat aplicațiilor office nu contează performanța și calitatea componentelor.

Contact			
Distribuitor	Ultra PRO Computers		
Telefon	021-211.70.90		
Preț / Garanție	548€/ 24 luni		
Detalii tehnice			
Placă de bază	Gigabyte 8IG1000		
Memorie	2x256MB Kingmax DDR500		
Procesor	AMD Athlon 64 3000+		
Placă video	Onboard		
Harddisk	Western Digital 80GB		
Unitate optică	Plextor DVD-ROM PX-116A2		
Carcasă	ANTEC Overture		
Placă de sunet	Onboard		
Sistem operare	Windows XP Professional SP2		
Teste			
PCMark 2004	3410	Scanning/Grammar	2343.911/1.862
PCMark 2004 CPU	3730	Audio conversion	2141.010KB/s
PCMark 2004 Memorie	4093	DivX Compresion	50.105fps
PCMark 2004 HDD	4393	Sandra CPU Dhry	7457
Web page rendering	4.906pps	Sandra CPU Whet	3055/5442
File decryption	69.648MB/s	Sandra RAM Int	4554 MB/s
Performanțe			
★ ★ ★ ★ ★			

Aparat foto digital

Konica Minolta DiMAGE A200



Konica Minolta DiMAGE A200 este în esență o versiune îmbunătățită a modelului DiMAGE A2 din care păstrează obiectivul cu zoom 7X și senzorul CCD de 8.3 megapixeli (7.99 megapixeli efectivi). Carcasa este în linii mari aceeași, realizată din policarbonat cu inserții de cauciuc pentru a oferi aderență.

CALITATE FOTO

Poate realiza fotografiile în formatele JPEG și RAW la rezoluțiile de 3264x2448, 3264x2176 (3:2), 2560x1920, 2080x1560, 1600x1200 sau 640x480. Fotografiile de exterior au fost clare și lipsite de aberații cromatice. Și în testele de interior s-a descurcat foarte bine, pozele fiind lipsite de zgomot în imagine. Dispune de funcția Anti-Shake prin intermediul căreia senzorul CCD este deplasat în sens opus mișcării aparatului. Scopul acestei funcții este obținerea unor imagini clare chiar și atunci când corpul aparatului foto este în mișcare.

DOTĂRI

Ecranul LCD de 1.8" se poate roti 180 de grade în plan orizontal și 270 de grade în cel vertical. Ne-a plăcut faptul că ecranul poate fi întors cu fața la aparat pentru a-l proteja în timpul când nu-l folosim.

CONCLUZIE

Reușește să îmbunătățească o serie din facilitățile modelului DiMAGE A2. Este recomandată fotografiilor experimentați sau amatorilor care doresc să realizeze fotografii apropiate de un nivel profesionist.

Contact	
Distribuitor	DOLEX PRO GROUP
Telefon	021-310.25.70
Preț / Garanție	683€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	7.99 megapixeli
Apertură	F2.8 - F3.5 / F11
Tip senzor	2/3" CCD
Zoom optic	7X
Blitz extern	hot-shoe
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	Compact Flash I / II, IBM Micro Drive
Card memorie inclus	Nu
LCD	1.8"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	3264x2448
ISO	Auto, 50, 100, 200, 400, 800
Video/ Sunet	Da / Da
Viewfinder	Electronic
Alimentare	NP-800 Lithium-Ion
Dimensiuni	114x80x115mm
Greutate	505g

Performanțe



Aparat foto digital

Sony Cyber-shot DSC-T3



Este cel mai mic aparat foto cu 5.1 megapixeli testat până acum în laboratorul hardware XtremPC. Contrar aspectului fragil, greutatea este destul de mare (171g cu tot cu baterie) comparativ cu dimensiunile (90x60x17.8mm) deoarece are carcasa metalică.

CALITATE FOTO

La baza aparatului stă un senzor Sony Super HAD CCD de 1/2.4" cu 5.1 megapixeli. Designul compact a impus folosirea unor lentile cu o apertură mică, prin urmare fotografiile realizate în condiții de iluminare slabă suferă de un pronunțat zgomot în imagine. Fotografiile realizate în exterior sunt clare și bine expuse.

DOTĂRI

Beneficiază de un sistem performant de autofocalizare, fapt ce permite surprinderea eficientă a instantaneelor care ne interesează. Timpul de pornire este de sub două secunde și poate realiza în modul "burst" până la trei fotografii pe secundă. Bateria Info-Lithium este în format propriu, iar autonomia oferită de aceasta este de peste 150 de fotografii pentru o singură încărcare. Nu dispune de viewfinder, iar ecranul LCD este surprinzător de mare (2.5"), dominând partea din spate a aparatului.

CONCLUZIE

Cyber-shot DSC-T3 este o cameră foarte potrivită pentru pozele din vacanță. Ne-a uimit în primul rând prin calitatea foarte bună a fotografiilor pentru un aparat de dimensiuni atât de mici.

Contact	
Distribuitor	Sony OVERSEAS
Telefon	021-224.47.10
Preț / Garanție	441€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	5.03 megapixeli
Apertură	F3.5/F5.6 (W); F4.4/F10 (T)
Tip senzor	CCD 1/2.4"
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	Memory Stick Duo Media, Memory Stick Duo PRO Media
Card memorie inclus	32MB
LCD	2.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	2592x1944
ISO	Auto, 100, 200, 400
Video / Sunet	Da / Da
Viewfinder	N/A
Alimentare	NP-FR1 Rechargeable Info-Lithium
Dimensiuni	90x60x17.8mm
Greutate	171g

Performanțe



Aparat foto digital

Kodak EasyShare DX7590



Kodak EasyShare DX7590 înlocuiește modelul EasyShare DX6490. Este un aparat foto digital cu lentile Schneider Kreuznach Variogon cu zoom optic 10X. Dispune de senzor CCD de 5.4 megapixeli (4.97 megapixeli efectivi), ecran LCD de 2.2" și memorie internă de 32MB.

CALITATE FOTO

Comparativ cu modelul precedent, fotografiile realizate cu EasyShare DX7590 sunt la fel de bune din punctul de vedere al echilibrului culorilor, dar beneficiază de o rezoluție mai mare. Din păcate, și acest model este încă restrictiv la setările de calitate, utilizatorul având posibilitatea de a alege doar din două opțiuni: fine și standard. Din punctul de vedere al rezoluției, avem la dispoziție cinci setări: 5, 4.4 (3:2), 4, 3.1 și 1.8 megapixeli. Fotografiile nu se pot salva într-un format necomprimat. Compresia JPEG este prea mare chiar și cu setarea "fine", fișierele fotografiilor realizate de noi la 5 megapixeli având între 394KB și 1.46MB.

DOTĂRI

Videoclipurile capturate cu EasyShare DX7590 au o rezoluție de 640x480 pixeli la 13fps. Fotografiile realizate în mod portret sunt rotite automat pe ecranul LCD (funcția poate fi activată din meniurile aparatului).

CONCLUZIE

EasyShare DX7590 este recomandat utilizatorilor care își doresc un aparat foto digital cu senzor de 4.97 megapixeli și design de tip "SLR-like".

Contact	
Distribuitor	M.T.I.L ROM 2000
Telefon	021-330.95.35
Preț / Garanție	750€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	4.97 megapixeli
Apertură	F2.8 - F8(W) / F3.7 - F8 (T)
Tip senzor	CCD 1/2.5"
Zoom optic	10X
Blitz extern	Da
Memorie internă	32MB
Tip memorie externă	SD/MMC
Card memorie inclus	Nu
LCD	2.2"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	2576x1932
ISO	Auto
Video/ Sunet	Da / Da
Viewfinder	Electronic
Alimentare	Acumulator Li-Ion (1700mAh)
Dimensiuni	99x81x79mm
Greutate	350g

Performanțe



Tuner TV

Hercules
Smart TV USB2

Hercules Smart TV USB2 este un tuner TV extern care se conectează la computer prin intermediul portului USB 2.0 și are la bază chip-ul Philips TDA9801T (demulator audio/video).

CALITATE IMAGINE

Imaginea a fost bună pe majoritatea posturilor TV recepționate. Captura a avut o calitate bună pentru un tuner extern. Cele mai mulțumitoare rezultate din punctul de vedere al raportului calitate captură/spațiu ocupat pe harddisk le-am obținut cu setarea "Excellent (MPEG-2), 640x480, video bitrate 7000Kbps".

DOTĂRI

Panoul frontal conține un LED pentru indicarea stării tunerului TV (pornit sau oprit), senzorul pentru telecomandă, două mufe de intrare audio de tip RCA, două intrări video (RCA și S-Video). În partea din spate sunt amplasate următoarele mufe: pentru cablu (coaxial), ieșire audio și USB 2.0. Software-ul CyberLink PowerVCR II este slab în setările pentru captură video, însă își îndeplinește bine funcțiile de player.

CONCLUZIE

Smart TV USB2 este recomandat posesorilor de sisteme notebook sau utilizatorilor care dețin un sistem sigilat sau fără sloturi PCI disponibile.

Contact	
Distribuitor	Ubisoft România
Telefon	021-231.67.69
Preț / Garanție	59€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Interfață	USB 2.0
Chipset	Philips TDA9801T
Sistem	PAL B/G, I, D/K, SECAM, NICAM, A2
Dimensiuni	180x140x32mm
Număr canale	125
Modul radio	Nu
Telecomandă	Da
Time-shifting	Da
Teletext	Nu
TV Stereo	Nu

Performanțe



Carcasă

Yeong Yang
Cetus YY-5601

Yeong Yang Cetus YY-5601 este o carcasă midi-tower cu posibilități de expansiune foarte bune.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Odată deschisă carcasa, putem observa rotirea cu 90° a cuștii în care sunt ținute harddisk-urile, lucru ce înlesnește instalarea acestora. Atât unitățile de 5.25", cât și cele de 3.25" se montează pe șine. Răcirea componentelor este asigurată de două ventilatoare de 120mm plasate în față, la nivelul unităților de 3.25", și în spate, sub sursa de alimentare. Un filtru de praf este montat pe ventilatorul din față. În partea de sus a măștii frontale găsim două porturi USB 2.0, unul Firewire și conectori audio. Aerul cald din jurul procesorului este evacuat prin panoul lateral-stânga cu ajutorul unui tunel de plastic.

PERFORMANȚE

Deși sursa de 300W nu oferă decât 15A pe linia de 12V, aceștia sunt suficienți pentru a alimenta un sistem mediu fără componente mari consumatoare de curent. Sistemul se dovedește silențios în operare datorită ventilatoarelor cu diametru mare și turație mică.

CONCLUZIE

Construcția lui Yeong Yang Cetus YY-5601 este excelentă și permite instalarea ușoară a componentelor.

Contact	
Distribuitor	Discovery Computers
Telefon	021-315.54.22
Preț / Garanție	56€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Greutate	10.9kg
Putere sursă	300W
Ventilatoare/lăcașuri	2x120mm/2
5.25" externe	4
3.5" externe	1
3.5" interne	5
Șine de montare	Da
HDD detasabil	Da
Geam lateral	Nu
Material construcție	Oțel

Performanțe



Monitor LCD

LG
Flatron L193SA

LG ne propune prin Flatron L193SA un LCD TV versatil cu opțiuni pentru cei mai pretențioși utilizatori.

DOTĂRI

LG Flatron L193SA este dotat cu intrări audio/video RCA, S-Video, mufe microfon și căști, EUROSCART. Telecomanda inclusă permite controlarea confortabilă de la distanță a tunerului integrat în LG Flatron L193SA. Ca design, monitorul stă foarte bine, combinația de negru cu argintiu pretându-se instalării alături de sistemul audio din sufragerie. Apăsarea butoanelor meniului OSD trebuie făcută cu grijă deoarece stabilitatea monitorului pe birou nu este foarte bună.

PERFORMANȚE

Deși unghiurile de vedere laterale sunt raportate la 160° în plan orizontal și 140° în plan vertical, culorile se schimbă destul de mult dacă nu privim perpendicular pe suprafața ecranului. Timpul de răspuns de 16ms este suficient pentru majoritatea aplicațiilor și vizionarea filmelor, însă în jocuri efectul de umbră se face puțin simțit. Luminozitatea și contrastul sunt reglabile în plaje foarte bune.

CONCLUZIE

Cei ce vor alege LG Flatron L193SA vor fi mulțumiți de design, dotări și suprafața vizibilă de 19".

Contact	
Distribuitori	Depozitul de Calculatoare Ultra PRO Computers
Preț / Garanție	645€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	19"
Rezoluție maximă	1280x1024@75Hz
Timp de răspuns	16ms
Luminozitate	400cd/m ²
Contrast	500:1
Standard	TCO'99
Montare pe perete	Da
Alimentator	Intern
Conectare	D-Sub, DVI
Greutate	6.6kg

Performanțe



Monitor LCD

LG
Flatron L1720P

Noua gamă de monitoare LCD LG cuprinde modele ce ies în evidență prin linia originală a designului.

DOTĂRI

Pentru un monitor LCD de 17", LG Flatron L1720P impresionează cu prezența hub-ului USB cu două porturi și mufele de conectare DVI și D-Sub. Singurul lucru pe care cineva și l-ar mai fi dorit îl constituie o pereche de boxe stereo, însă acestea nu s-ar fi încadrat cu designul modern al lui Flatron L1720P. În spatele monitorului cablurile de alimentare și conectare pot fi mascate prin montarea unui panou livrat de LG. Alimentatorul intern ajută la aranjarea estetică a cablurilor monitorului. Meniul OSD este accesibil prin intermediul butoanelor plasate sub masca frontală.

PERFORMANȚE

Unghiurile de vedere lateral, orizontal și vertical ale monitorului sunt suficient de largi pentru a permite vizualizarea din aproape orice unghi fără a afecta calitatea imaginii. Plajele de reglaj ale contrastului și luminozității sunt satisfăcătoare. Culorile afișate de LG Flatron L1720P impresionează prin claritate și calitate.

CONCLUZIE

Cu un design modern și performanțe excelente, LG Flatron L1720P este o alegere care nu va dezamăgi.

Contact	
Distribuitori	Depozitul de Calculatoare Ultra PRO Computers
Preț / Garanție	439€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	17"
Rezoluție maximă	1280x1024@75Hz
Timp de răspuns	12ms
Luminozitate	300cd/m ²
Contrast	450:1
Standard	TCO'99
Montare pe perete	Da
Alimentator	Intern
Conectare	DVI, D-Sub
Greutate	4.8kg

Performanțe



Cooler

Heatlane FCS-50



Construit integral din aluminiu, cu o finisare de calitate, Heatlane FCS-50 folosește un ventilator cu viteza de rotație reglabilă prin intermediul unui potențiomtru de la 1300 la 4600rpm. La turație maximă zgomotul produs este foarte puternic. Opțional se mai poate monta un ventilator identic. Dimensiunile mari ale cooler-ului pot pune probleme pentru unele plăci de bază și carcase.

Contact	
Distribuitor	Quartz Computer
Telefon	021-410.99.48
Pret / Garanție	56\$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Compatibilitate	Socket A/478/754/939/940
Dimensiuni (Lxlxh)	100x129x111mm
Greutate	760g
Material construcție	Aluminiu
Temperatură Prescott 3.2GHz Idle	60°
Temperatură Prescott 3.2GHz Load	75°

Performanțe



Fan Controller / Card reader

MagicStation SI-6020



Este atât fan controller, cât și card reader 6 în 1. Poate controla turația a patru ventilatoare din sistem prin intermediul a patru potențiometre. Temperaturile sunt monitorizate prin intermediul a trei senzori și sunt afișate alternativ pe un ecran amplasat în partea stângă. Panoul frontal mai conține un port USB 2.0 High Speed, o mufă audio de ieșire (sistem audio) și una de intrare (microfon).

Contact	
Distribuitor	NOAA Computers
Telefon	021-242.84.89
Pret / Garanție	55\$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Ventilatoare controlate	4
Gamă valori temperatură	Până la 99 de grade C
Gamă de valori rpm	70-100%
Card reader	SD/MMC/MS/SM/CF/II/ MicroDrive
Dimensiuni	148x72x42mm
Interfață	USB 2.0 High Speed

Performanțe



Tastatură

Turbo-Matrix KX-7201



Cei care doresc să acceseze cât mai multe programe și funcții repede și eficient direct prin intermediul tastaturii vor fi încântați de ce oferă Turbo-Matrix KX-7201, care are suplimentar taste multimedia, office, Internet și ACPI. Configurarea acestora se face prin intermediul programului livrat pe CD-ul de instalare. Combinația de argintiu cu negru va atrage mulți utilizatori.

Contact	
Distribuitor	Quartz Computer
Telefon	021-410.99.48
Pret / Garanție	10.5\$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Layout	QWERTY
Conectare	PS/2
Taste ACPI	Da
Tastă €	Da
Rotiță scroll	Da
Taste multimedia	Da

Performanțe



Memorie DDR2 667

GEIL PC2-5300 667MHz DDR2 Dual Channel Kit



Deși momentan nu sunt disponibile chipset-uri care să suporte în mod oficial memorii DDR2 667MHz, cei pasionați de overclocking vor fi încântați de performanța oferită de GEIL PC2-5300 667MHz DDR2 Dual Channel Kit, ce atinge valori apropiate de 6GB/s în condițiile în care procesorul de test Intel Pentium 4 LGA775 la 2.8GHz funcționează la 3.5GHz.

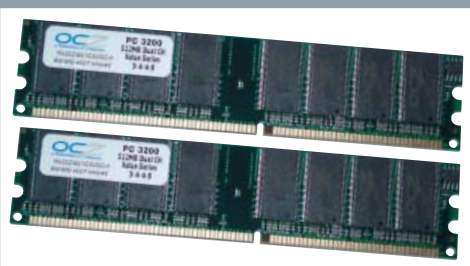
Contact	
Distribuitor	Best Computers / Skin Media
Telefon	021-303.01.91 / 021-231.50.97
Pret / Garanție	259€ / 99 ani
Detalii tehnice	
Capacitate	2x512MB
Timing-uri	CAS4-4-4-12
Cachemem Read	4757.5MB/s
Cachemem Write	2444.7MB/s
SiSoft Sandra Read	5976MB/s
SiSoft Sandra Write	6014MB/s

Performanțe



Memorie DDR 400

OCZ Value Series PC3200 Dual Channel



Folosind chip-uri de 5ns, OCZ Value Series PC3200 Dual Channel are frecvența de funcționare de 400MHz DDR și timing-uri foarte relaxate, de CAS3-4-4-8, ce influențează direct performanțele. Fiind vorba de un produs cu pret scăzut, nu avem radiatoare pe chip-urile de memorie, acestea neîncălzindu-se semnificativ în timpul funcționării.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Pret / Garanție	288.07\$ / Lifetime
Detalii tehnice	
Capacitate	2x512MB
Timing-uri	CAS3-4-4-8
Cachemem Read	4272.6MB/s
Cachemem Write	1642.1MB/s
SiSoft Sandra Read	4874MB/s
SiSoft Sandra Write	4874MB/s

Performanțe



Memorie DDR 400

TwinMOS DDR PC3200 1GB Dual Channel



Lipsa radiatoarelor de pe chip-urile de memorie ale lui TwinMOS DDR PC3200 1GB Dual Channel se explică prin frecvența de funcționare de 200MHz reali și prin timing-urile relaxate CAS2.5-3-3-8. Fiecare modul de memorie al kit-ului este double-sided, lucru ce conferă o performanță ușor mai ridicată decât cea a modulelor single-sided.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Pret / Garanție	146.58€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Capacitate	2x512MB
Timing-uri	CAS2.5-3-3-8
Cachemem Read	4287MB/s
Cachemem Write	1771MB/s
SiSoft Sandra Read	4950MB/s
SiSoft Sandra Write	4941MB/s

Performanțe



DEPOZITUL DE CALCULATOARE

un lanț de magazine cu acoperire națională

un lanț de magazine cu acoperire națională

un lanț de magazine cu acoperire națională



e-marfă

la prețuri de depozit

• **BUCUREȘTI** • *Str.Știrbei Voda* 172 - 221 73 77 - stirbei@depozituldecalculatoare.ro • *Sos.Stefan cel Mare* 22 -210 53 93 - stefancelmare@depozituldecalculatoare.ro • *B-dul Ion Mihalache* 109 - 224 18 70 - mihalache@depozituldecalculatoare.ro • *B-dul Decebal* 18 - 326 57 34 - decebal@depozituldecalculatoare.ro • *Str. Bratianu* 6 - 313 78 42 - bratianu@depozituldecalculatoare.ro • *Calea Mosilor* 294 - 211 97 16 - caleamosilor@depozituldecalculatoare.ro • *Soseaua Oltenitei* 162, bl. 3 - 332 38 86 - oltenitei@depozituldecalculatoare.ro • *B-dul Iuliu Maniu*, nr. 59, bl. 10A - 430 56 56 - iuliumaniu@depozituldecalculatoare.ro • *Calea Dorobanti*, nr.102-110 - 231 58 55 - dorobanti@depozituldecalculatoare.ro • **ALBA IULIA** Piata Iuliu Maniu 8, bl. 31E - 0258 817 912 - albaiulia@depozituldecalculatoare.ro • **ALEXANDRIA** Str. Bucuresti, bl. BM4 - 0247 421 179 - alexandria@depozituldecalculatoare.ro • **ARAD** Str. Stefan Augustin Doinas 2-4, bl. M7 - 0257 228 844 - arad@depozituldecalculatoare.ro • **BACAU** Str. Unirii, bl. 15SCD - 0234 510 127 - bacau@depozituldecalculatoare.ro • **BAIA MARE** B-dul Republicii 15 - 0262 250 838 - baiamare@depozituldecalculatoare.ro • **BRAILA** Str. 1 Decembrie 1918, nr. 5 parter - 0239 613 148 - braila@depozituldecalculatoare.ro • **BRASOV** B-dul 15 Noiembrie 50 - 0268 474 596 - brasov@depozituldecalculatoare.ro • **BUZĂU** Str. Unirii, bl. 16H, parter - 0238 726 150 - buzau@depozituldecalculatoare.ro • **CLUJ** Str. Fabricii 1, bl. M5 - 0264 449 866 - cluj@depozituldecalculatoare.ro • **CONSTANTA** B-dul Tomis 142, bl. TD2A - 0241 660 426 - constanta@depozituldecalculatoare.ro • **CRAIOVA** Str. Popa Sapca, bl. 7-14 - 0251 466 042 - craiova@depozituldecalculatoare.ro • **DEVA** B-dul 22 Decembrie, bl. 4 - 0254 233 443 - deva@depozituldecalculatoare.ro • **DROBETA TURNU SEVERIN** B-dul Tudor Vladimirescu, nr. 100-108 - 0252 314 999 - drobeta@depozituldecalculatoare.ro • **FOCSANI** Str. Cuza Voda, bl. 30 - 0237 232 273 - focsani@depozituldecalculatoare.ro • **GALATI** B-dul Siderurgiei, bl. SD2C - 0236 490 607 - galati@depozituldecalculatoare.ro • **IASI** Str. Costache Negri 60, bl. CL21 - 0232 222 144 - iasi@depozituldecalculatoare.ro • **ORADEA** B-dul General Magheru 6 - 0259 468 228 - oradea@depozituldecalculatoare.ro • **PIATRA NEAMT** Bd Decebal, nr. 71, bl E2, p - 0233 226 716 - piatraneamt@depozituldecalculatoare.ro • **PITESTI** Str. Republicii 162-164 - 0248 610 070 - pitesti@depozituldecalculatoare.ro • **PLOIESTI** Str. Republicii 197, bl. 5C1 - 0244 527 803 - ploiesti@depozituldecalculatoare.ro • **RAMNICU VALCEA** B-dul Tudor Vladimirescu 5 - 0250 735 437 - rmvalcea@depozituldecalculatoare.ro • **RESITA** Str. I.L. Caragiale 5 - 0255 228 196 - resita@depozituldecalculatoare.ro • **SATU MARE** Str. Careiului, bl. C2-4 - 0788 511 315 - satumare@depozituldecalculatoare.ro • **SFANTU GHEORGHE** Str. Grigore Balan, bl.30 sc.B - 0267 312 907 - sfantugheorghe@depozituldecalculatoare.ro • **SIBIU** Str. Parcul Tineretului bl.5 - 0269 216 569 - sibiu@depozituldecalculatoare.ro • **SLATINA** B-dul Nicolae Titulescu, bl. 41 - 0249 435 634 - slatina@depozituldecalculatoare.ro • **SLOBOZIA** Str. Matei Basarab, bl. U - 0243 232 245 - slobozia@depozituldecalculatoare.ro • **SUCEAVA** Str. Universitatii 27, bl. D1 - 0230 524 163 - suceava@depozituldecalculatoare.ro • **TARGU JIU** Str. Victoriei, nr. 138 - 0253 227 124 - tgjiu@depozituldecalculatoare.ro • **TARGU MURES** B-dul 1 Decembrie 1918, nr. 23 - 0265 311 834 - tgmures@depozituldecalculatoare.ro • **TARGOVISTE** Str. Libertatii, bl.A3, parter - 0245 220 772 - targoviste@depozituldecalculatoare.ro • **TIMISOARA** Calea Aradului 30 SCB - 0256 420 434 - timisoara@depozituldecalculatoare.ro • **TULCEA** Str. Babadag, nr. 7 B3, parter - 0240 515 415 - tulcea@depozituldecalculatoare.ro • **VASLUI** Str. Republicii 363, sc. A, parter - 0235 323 024 - vaslui@depozituldecalculatoare.ro • **ZALAU** Str. Gheorghe Doja, Nr.69 - 0260 660 734 - zalau@depozituldecalculatoare.ro

Canon LaserBase MF5650

Viteză mare de copiere în documentele monocrom



CANON LASERBASE MF5650 ESTE un multifuncțional all-in-one ce are funcții de imprimantă laser, scanner, copiator și fax. Este destul de voluminos (486x416.3x442.4mm) și are o greutate de 13.5kg.

Întreținerea multifuncționalului (alimentarea cu hârtie, schimbarea toner-ului) este ușor de realizat și poate fi efectuată chiar și de o persoană fără multe cunoștințe tehnice. În schimb, depanarea unei erori de tip "paper jam" (blocarea unei coli de hârtie în mecanismele imprimantei) este destul de dificil de realizat deoarece implică demontarea

atât a casetei de alimentare cu hârtie, cât și a toner-ului.



PRIMA IMPRESIE

Alimentatorul automat de documente (ADF) are o capacitate de 50 de coli ce sunt trimise automat către scanner, fax sau copiator. Funcția de copiator scanează documentul o singură dată și îl tipărește de până la 99 de ori. În funcție de gradul de acoperire a documentului, memoria faxului poate reține până la 256 de pagini. Funcția de copiator este foarte simplă de utilizat, iar dacă aveți de copiat mai multe documente veți aprecia foarte mult alimentatorul automat de documente. Se poate stabili rapid numărul de copii necesare (între 1 și 99) și chiar realizarea de redimensionare a copiei (între 50 și 200%).

TEHNOLOGII

Capacitatea de alimentare este de doar 250 de pagini și nici nu poate fi mărită prin achiziționarea unor tăvi suplimentare. Din cauza acestei capacități mici, nu recomandăm folosirea multifuncționalului LaserBase MF5650 pe post de imprimantă/copiator de rețea.

Zgomotul produs în timpul printării/copierii nu este mare, acesta putând fi așezat aproape de birou. Tehnologia SURF, proprietară Canon, permite tipărirea paginilor fără timpi mari de așteptare (până la 25 de secunde).



CONCLUZIE

Canon LaserBase MF5650 reprezintă o soluție foarte bună pentru un birou ce are nevoie de imprimantă laser, fax, scanner și copiator. Poate fi instalat cu succes în secretariat. Utilizatorii care doresc o variantă

Detalii tehnice

Funcții	Imprimantă laser, scanner, copiator monocrom, fax
Dimensiuni	486x416.3x442.4mm
Greutate	13.5kg

Specificații imprimantă

Memorie	64MB
Format pagină	A4
Viteză tipărire	18ppm
Lățime maximă pagină	216mm
Conectare	USB 2.0
Limbaje de printare	PCL6, BR-Script3
Tehnologii de printare	Mono laser beam printing
Rezoluție	1200x600dpi
Nivel zgomot printare	Sub 56dB (A)
Pagini pe lună	N/A
Tipărire duplex	Manual
Capacitate totală tăvi	250

Specificații scanner

Rezoluție	1200x2400dpi
Adâncime de culoare	48 biți / 24biți (in/out)
Tonuri de gri	256
ADF	50 pagini

Specificații fax

Memorie	256 pagini
Viteză modem	Super G3 33.6Kbps
Back-up memorie	Da

Specificații copiator

Viteză copiere monocrom	18 ppm
Prima pagină	20 secunde
Rezoluție monocrom	600x600dpi
Copii multiple	Până la 99
Redimensionare copie	50-200%

Contact

Preț	425€
Distribuitor	Tornado Systems
Telefon	021-206.77.40
Garantie	12 luni
Web	www.tornado.ro

fără fax a acestui multifuncțional pot opta pentru modelul Canon LaserBase MF5630 (325€).

Liviu Marica

PDA Packard Bell PocketGear 2030

Secretara mea de buzunar



NU TOȚI UTILIZATORII ÎȘI DORESC aceleași caracteristici de la un PDA. Unii vor o rezoluție ridicată a ecranului, în timp ce alții doresc o putere de calcul cât mai mare. O parte din utilizatori nu sunt interesați de capabilitățile multimedia ale PDA-urilor, tot ceea ce vor fiind o agendă electronică de mici dimensiuni și cu autonomie mare. Packard Bell PocketGear 2030 este o soluție de mijloc, având un procesor Intel XScale la 200MHz, 64MB

memorie și o rezoluție a ecranului LCD de 320x240. Are o greutate de numai 130 de grame și grosime de doar 11mm. Este unul dintre cele mai mici PDA-uri testate de noi, iar performanțele au fost la înălțime.

PRIMA IMPRESIE

Pentru a extinde memoria avem la dispoziție un slot SD. Panoul frontal conține patru butoane ce pot fi configurate să deschidă o anumită aplicație și un d-pad cu patru direcții. În partea superioară este poziționat slotul SD, senzorul IrDA, două LED-uri de stare și lăcașul pentru stylus. În stânga este amplasat butonul de reset, roțița de volum (ce poate fi și apăsată atunci când este folosită pe post de buton de scroll) și butonul pentru activarea rapidă a funcției de reportofon, iar mufa pentru căști este în dreapta.



PORTABILITATE

Dimensiunile atât de mici vă vor face să uitați că aveți cu voi un PDA. Pentru a proteja ecranul PocketGear 2030 aveți la dispoziție o husă din piele. Din păcate, această husă protectoare nu este dotată cu agățătoare pentru curea, prin urmare nu putem decât să ținem PDA-ul în buzunar.

ACCESORII

În cutie se află un CD cu software (Pocket PC 2003 Premium cu Outlook 2002), un docking station prin intermediul căruia se face reîncărcarea bateriilor și sincronizarea cu PC-ul, alimentatorul și husa de protecție.

DOTĂRI

Din punctul de vedere al performanței și al ergonomiei, PocketGear 2030 s-a comportat bine în testele

Detalii tehnice

Tip procesor	Intel XScale
Viteză procesor	200MHz
Memorie RAM	N/A
Memorie Flash	64MB
Memorie externă	SD
Sistem de operare	Microsoft Pocket PC 2002
Display	3.5"
Rezoluție	320x240
Jack audio	Da
Microfon	Da
GSM / GPRS	Nu
Bluetooth	Nu
Wi-Fi IEEE 802.11b	Nu
IrDA	Da
Baterie	Li-Ion
Conexiune PC	USB 1.1
Dimensiuni	115x73x11mm
Greutate	130g

Contact

Preț	242€
Distribuitor	Ultra PRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Garantie	12 luni
Web	www.ultrapro.ro

noastre, iar aplicațiile s-au instalat fără probleme. La început nu am reușit să obținem rezultate bune cu recunoașterea scrisului de mână, însă pe parcursul testelor situația s-a îmbunătățit.

CONCLUZIE

Un PDA ideal pentru cei care au nevoie de o agendă electronică ușor de transportat.

Liviu Marica

SAMSUNG

SAMSUNG

DigitAll *belive*

P&DU design

Innovative Design catches your eyes!

With the exceptional image quality of Samsung LCD Monitors

Magic Contrast 1000:1 • Fastest Response Time 12 ms (720B) • Wide viewing Angle 178° • Magic Tune • Magic Bright • Magic Stand



SyncMaster 720B/720T
The Samsung TFT Monitor

www.samsungelectronics.ro

DECK DECK
Computers **COMPUTERS**

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


HARDMAIL

Soluția problemelor tale tehnice

“Înainte de a porni sistemul, trebuie să setezi FSB-ul la 133MHz prin intermediul unui dip-switch amplasat pe placa de bază. Verifică în manualul acesteia unde este amplasat și ce setări trebuie să faci pentru a stabili valoarea FSB-ului la 133MHz.”

»» PETE DE CULOARE PE NFS »»

Autor: Lazăr Mircea

 Computerul meu are următoarea configurație: AMD Athlon 1600+, placă de bază Jetway V333U (chipset VIA KT333), două module 128MB DDR266, placă video Pixel View GeForce 4 MX 440 64MB DDR, harddisk 40GB Seagate 7200rpm, 2MB buffer, CD Writer 4x/4x/32x, toate într-o carcasă "no name" cu sursă de 350W. Sistemul de operare este Windows XP SP2. De când a apărut NFS Underground 1 am fost înnebunit după jocul ăsta, pe care de altfel l-am și terminat de vreo câteva ori. Problema este că în NFS Underground 2 când sunt în timpul jocului se blochează (imagine și sunet) pentru câteva secunde (aproximativ 20), după care își revine, dar după câteva blocări de felul acesta, ba chiar și cu apariția anumitor artefacte, jocul începe să meargă foarte sacadat, cu artefacte puternice (pete negre destul de mari), încât nu se mai înțelege nimic și trebuie să ies. Curios este că în meniul jocului totul este normal. Trebuie să vă spun că am încercat mai multe rezoluții și niveluri de detalii (chiar și 640x480 cu toate detaliile la minim) și totul este la fel. M-am chinuit cu această problemă vreo două săptămâni, am încercat diferite drivere video, am reinstalat Windows-ul, diferite versiuni de DirectX9, totul în zadar. Mai pot spune că am mai pățit chestia și în alte aplicații, dar nu cu așa amploare. Cu ceva vreme în urmă mi se


întâmpla că în Windows (XP SP1a) îmi apăreau pete roz peste barele de lucru, fapt de care momentan am scăpat. Sper ca problema să se poată rezolva și vă implor să mă ajutați măcar cu vreo idee despre ceea ce aș putea să fac (în afara faptului că ar trebui să-mi schimb placa video).



XtremPC: În primul rând, cantitatea de memorie este destul de mică pentru acest joc și asta ar putea fi una din cauzele întreruperilor. De asemenea, placa grafică este depășită și ar trebui schimbată, dacă vrei să te bucuri de toate efectele video din cele mai recente jocuri. Erorile grafice despre care ne-ai scris pot fi cauzate fie de un defect al memoriei video, fie de o încălzire excesivă a chipset-ului GeForce4 MX440. Verifică dacă ventilatorul plăcii video funcționează corespunzător.

»» MI-A EXPIRAT LICENȚA? »»

Autor: Stancu Ciprian

 Ceea ce vreau să vă spun, vouă și cititorilor, este o "problemă" cu CD-ul original de Windows XP Home Edition. Presupun că se știe că instalarea Windows-ului aduce cu sine activarea necesară. Poate pentru unii nu este un impediment, dar instalarea Windows-ului o dată pe lună, cel puțin pentru mine, constituie o problemă. Ceea ce vreau să spun e că am instalat Windows-ul de mai multe ori și l-am activat cam de 3-4 ori. Acum nu mai pot să-l activez, deoarece îmi cere o altă cheie de Windows. Asta ce înseamnă, că ar trebui să îmi cumpăr altă licență de Windows XP Home Edition?

CU OCHII PE FORUM!

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

FORUM: DISCUTII HARDWARE

Ajutor! Conector pentru sursa AT

☺ Aranjez puțin un calculator mai vechi (K6-2 pe MVP3) și nu știu cum să conectez alimentarea de la sursa AT pe placa de bază întrucât de la sursă nu vine doar o singură mufă, ci două identice. Nu știu care vine în stânga și care în dreapta. Pe o mufă scrie P8, iar pe cealaltă scrie P9. Am nevoie de ajutor urgent. **Adrian_hsk**

Vezi că au un lăcaș fiecare. O mufă din cele două are un cant pe mijloc, iar cealaltă mufă are un cant în partea din margine. Și le montezi în funcție de cum calcă acel cant pe mufa plăcii de bază. Nu merg puse decât într-o singură poziție. Nu ai cum să greșești. **Novi**

Mufele sunt perfect identice. M-am mai uitat o dată. Am pus pe placă mufele după cum am intuit eu că ar fi fost îndoit cablul. În cazul ăsta firele negre (de împământare) au picat la mijloc. O fi bine? **Adrian_hsk**

Da. E perfect așa! Acum mă uit la calculatorul colegului și îți tot așa le are. Cele negre la mijloc! PS: Este un P200MHz! **novi**

Merți. Acum mai am o "problemă": nici conectorii IDE de pe placa de bază nu sunt "marcați" să intre mufa în vreun fel. Totuși, presupun că linia roșie de pe panglica IDE este corespunzătoare cumva pinului 1. Așa e? **Adrian_hsk**

La conectorii IDE e mai simplu: caută în jurul slotului unde scrie cifra 1 și vei ști că acolo trebuie să stea firul roșu de pe panglică. **r4zv4n**

FORUM: PLACI VIDEO

Help, please!

Care-i mai bună: Gigabyte Radeon 9600 Pro R96128 D sau DH pe 128 biți ori Gigabyte FX5700 model N57128DP? **viper2004**

Îți recomand acel Gigabyte Radeon 9600 Pro 128 DDR. Nu se pune problema de FX5700! **novi**

Nu cred că trebuia să stai pe gânduri: 9600 Pro de la Gigabyte. Să-ți meargă bine! **MrMarcusDeLaTzara**

Mergi liniștit pe 9600 Pro. Seria FX de la NVIDIA nu e prea reușită în comparație cu ceea ce oferă ATI ca alternativă. **zhacku**

FORUM: BENCHMARK&OVERCLOCKING

Nelămurire

Am un sistem compus din: procesor Barton 2800+, 512MB Kingmax DDR400, Radeon 9600 Pro, ABIT NF7-S, harddisk 160GB SATA, sursă 400W. Știind că overclocking-ul îmbătrânește prematur procesorul, îmi pun întrebarea dacă i-am mărit FSB-ul și, în loc să-i cresc frecvența, i-am scăzut multiplicatorul, procesorul mai suferă acea îmbătrânire prematură? Menționez că temperatura procesorului la overclocking a crescut de la 32°C la 39°C în idle și de la 44°C la 51°C în Full Load cu programul S2K activat. **Nikolas**

În general, supravoltarea (și, implicit, creșterea temperaturii) duce la scăderea duratei de viață a procesoarelor. Dar acestea au oricum o durată de viață de câteva zeci de ani. Nu ai văzut în 2004 calculatoare cu procesoare 386 funcționând? La tine nici nu se pune problema de așa ceva. **po**

INTRA IN CONTACT!



POSTA:

Str. Puskin nr. 18
București 1



E-MAIL:

hardmail@xtrempc.ro

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

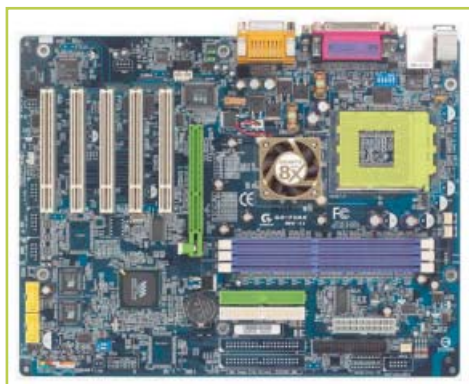
Nu mi se pare un lucru rentabil. Eu acum ce pot face? Dacă aveți o soluție, vă rog să îmi trimiteti un e-mail. Nu știu dacă ați mai avut de-a face cu acest lucru, dar este frustrant.

XtremPC: Din păcate, este adevărată partea cu activarea Windows-ului XP Home. După fiecare reinstalare sau în urma unei schimbări majore în configurația hardware a sistemului, trebuie realizată activarea Windows-ului. Această operație poate fi efectuată atât prin Internet, cât și apelând un număr de telefon. După ce se depășește numărul admis de activări prin intermediul Internetului, singura opțiune o reprezintă telefonarea la Microsoft Infocenter din România și obținerea pe această cale a unei noi chei de activare. Infocenter funcționează în limba română doar între orele 9-17:30 în timpul zilelor lucrătoare, în afara programului apelul telefonic fiind redirectionat către un serviciu în limba engleză. Este de menționat că Windows-ul XP Home se poate activa pe trei configurații hardware diferite cu aceeași cheie. Cu alte cuvinte, poți schimba doar de trei ori configurația hardware a computerului fără să ai nevoie să apelezi la telefon pentru a activa sistemul de operare Windows XP Home. Dacă nu schimbi configurația hardware după reinstalare, poți activa sistemul de operare pe Internet fără nici un fel de problemă. Prin urmare, nu trebuie să cumperi o altă licență de Windows XP Home doar pentru că nu-l mai poți activa prin intermediul Internetului. Trebuie doar să telefonezi la Microsoft Infocenter (0800 822.222 sau 021 203.61.53) și să ai lângă tine factura pentru a furniza detaliile necesare.

»» CUM SA FACI OVERCLOCKING LA PLACA DE REȚEA »»

Autor: Danny

Am un calculator cu procesor AMD 1.2GHz, placă de bază Gigabyte din seria K7 TRITON, placă de rețea onboard, video GeForce4 MX 440. Când mi-am cumpărat placa de bază, am pus acest procesor pe ea (AMD Athlon 1.2), dar în Windows îmi arăta doar 900MHz. Am făcut configurarea pentru Internet și mergea. Am intrat în BIOS la "MB Intelligent Tweaker" (M.I.T.), apoi "CPU Host Clock Control" era pus pe disable, eu am schimbat pe enable, iar mai jos, la "CPU Host



Frequency", era pe 100MHz, iar eu am dat pe maximum cât se putea, adică 132MHz. Acum procesorul îmi lucrează la 1.19MHz, dar nu mai merge rețeaua. Mă puteți ajuta cu ceva? Am încercat tot ce mi-a trecut mie prin cap, dar nu a mers nimic. Placa de bază este nouă, în garanție.

XtremPC: În primul rând, nu ai setat corect FSB-ul. Înainte de a porni sistemul, trebuie să setezi FSB-ul la 133MHz prin intermediul unui dip-switch amplasat pe placa de bază. Verifică în manualul acesteia unde este amplasat și ce setări trebuie să faci pentru a stabili valoarea FSB-ului la 133MHz. Așa cum ai procedat tu, ai ridicat frecvențele și pentru AGP și PCI, prin urmare atât placa video, cât și placa de rețea au avut de suferit din acest "overclocking". Sper ca, odată cu stabilirea corectă a parametrilor, și placa de rețea să reînceapă să funcționeze corespunzător și să nu fi intervenit probleme mult mai complicate.

»» APARAT FOTO DIGITAL SAU CAMERA WEB? »»

Autor: Drobotă Dragoș-Leonard

Am cumpărat o cameră foto digitală HP Photosmart M307 și vreau să știu dacă poate fi folosită ca webcam și, dacă da, cum?



XtremPC: HP Photosmart M307 nu poate fi folosită pe post de cameră Web. Sfatul nostru este să-ți cumperi o cameră Web dedicată.

»» SUNET 5.1 IN WINAMP »»

Autor: Liviu Marchiș

Am cumpărat un sistem audio 5.1 Altec Lansing-251 (60W RMS; controller încorporat; reglaje: volum, bass, înalte; moduri de audiere Surround 5.1 și 2/4 canale). Am placă de sunet Creative Live 5.1. Problema pe care o am este următoarea: am setat boxe pe modul de audiere; surround 5.1 prin butonul pe care îl are pe spatele subwoofer-ului, placa de sunet este setată tot pe speaker 5.1. Am rulat testul pe care îl are placa audio pentru boxe și am auzit semnalul audio emis pe fiecare din cei cinci sateliți; totul a fost OK, dar în Winamp nu am semnal audio pe satelitul din centru, doar dacă setez boxe pe mod de audiere 2/4 canale. Menționez că în modul de audiere surround 5.1 în unele filme am sunet pe satelitul din centru. Vă rog să mă ajutați să înțeleg cum lucrează acest sistem audio sau dacă problema este din altă cauză.




XtremPC: Rezolvarea problemei este simplă: instalează Creative PlayCenter (chiar dacă nu-l folosești) și activează opțiunea CMSS. Acum ar trebui să ai sunet în toate boxe. Și noi am avut probleme asemănătoare cu o versiune recentă a programului Winamp, pe care am rezolvat-o prin revenirea la o versiune mai veche. În alte playere ai aceeași problemă (de exemplu, în Windows Media Player)?

Liviu Marica

www.ergona-mccd.ro

Splaiul Independenței 202A
Sector 6, București
Tel.: 021-212 71 96
021-212 71 97
021-212 71 98
Fax: 021-212 71 99
Mobil: 0788 460 132/33/34/35/36/37/38/39/40
0724 225 703
0745 073 357

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



MC&CD MEDIA

office@mccdmedia.ro



PREMIILE FORUMULUI PRODUSELE ANULUI 2004

Membrii forumului XtremPC au ales prin vot electronic produsele anului 2004.

Între 28 octombrie și 15 decembrie, membrii forumului XtremPC (www.xtrempc.ro/forum) și-au ales produsele și companiile IT preferate. Produsele care au participat la vot au fost selecționate din rândul celor testate de laboratorul hardware XtremPC. Fiecare membru a avut dreptul la un vot în

fiecare din cele 21 de secțiuni (14 pentru produse și șapte pentru branduri).

Cei care au avut răbdarea necesară pentru a vota în cel puțin 10 secțiuni au participat la o tragere la sorți ce a avut drept premii cinci DVD Writer marca MSI, puse în joc de XtremPC. Este de menționat că în fiecare secțiune au participat

circa 10 produse, respectiv branduri, însă în topurile care urmează sunt menționate doar primele cinci clasate. Din acest motiv suma procentelor nu este 100%.

Mulțumim tuturor membrilor forumului XtremPC care au participat la acest vot electronic.

MONITORE LCD

Samsung SyncMaster 172X a fost votat cu o majoritate zdrobitoare, următorul concurent acumulând doar a cincea parte din voturile primului clasat.

■ Samsung SyncMaster 172X	61%
■ LG Flatron L1710S	12%
■ Iiyama ProLite C480T	12%
■ BenQ FP757	5%
■ NEC MultiSync LCD 2180UX	3%



CAMERE FOTO DIGITALE

Canon PowerShot G3 a fost un adevărat succes de piață, iar urmașul lui direct, PowerShot G6, continuă această tradiție. Pe locul trei s-a clasat o altă soluție Canon.

■ Canon PowerShot G6	25%
■ HP Photosmart R707	18%
■ Canon PowerShot S70	15%
■ Konica Minolta DiMAGE Z10	9%
■ Olympus CAMEDIA C 725 UltraZoom	7%



IMPRIMANTE LASER COLOR

HP Color LaserJet 3500 conduce detașat, acumulând peste jumătate din voturi. Imprimanta Samsung CLP 500 a reușit să devanseze soluțiile Canon și Lexmark.

■ HP Color LaserJet 3500	54%
■ Samsung CLP 500	20%
■ Canon LaserShot LBP2410	11%
■ Lexmark C510	7%
■ Brother HL-2700CN	3%



IMPRIMANTE FOTO

HP Photosmart 7960 câștigă categoric această secțiune. O apariție interesantă în clasament este doking station-ul Kodak EasyShare 6000.

- **HP Photosmart 7960** 62%
- Canon Bubble Jet Printer i560 8%
- Canon Card Photo Printer CP-300 7%
- HP Photosmart 7760 6%
- Kodak EasyShare 6000 Printer Dock 5%



UNITATI DVD-RW

Calitatea unităților optice Plextor, în ciuda prețului ridicat, a contat cel mai mult pentru cei ce au votat PX-712A ca cea mai bună unitate DVD-RW a anului 2004.

- **Plextor PX-712A** 40%
- ASUS DRW-1604P 19%
- TEAC DW-W512G 9%
- LG GSA-4160B 8%
- NEC ND-3500A 6%



PLACI VIDEO MIDDLE-RANGE

Cea mai bună placă video middle-range AGP produsă de NVIDIA în 2004 a fost fără îndoială GeForce 5900 XT, urmată de concurentul ATI Radeon 9600 XT.

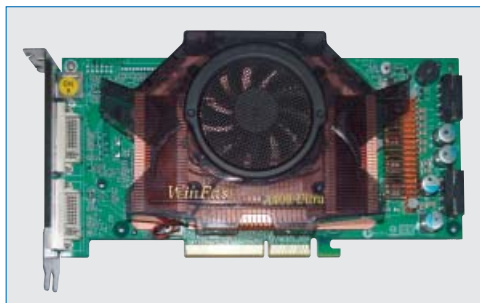
- **Inno3D GeForce FX 5900 XT** 26%
- GeCube Radeon 9600 XTG 12%
- Sapphire Ultimate Edition Radeon 9600 XT 12%
- ASUS Radeon 9600 XT 11%
- GeCube 9550GU C3 9%



PLACI VIDEO HIGH-END

Cel mai rapid chip grafic NVIDIA, implementat de Leadtek într-un produs cu o soluție de răcire eficientă și silențioasă, și-a asigurat confortabil locul I.

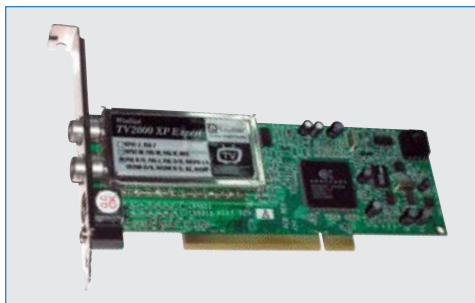
- **Leadtek WinFast A400 Ultra TDH** 38%
- PNY Verto GeForce 6800GT 13%
- ASUS V9999 Gamer Edition 12%
- GeCube Radeon X800 Pro 12%
- Sapphire Radeon X800 Pro 10%



TUNERE TV

Primele trei locuri sunt ocupate de soluțiile Leadtek. La o distanță destul de mare de TV2000 XP Expert s-au clasat tunerurile TV ASUS și Pinnacle.

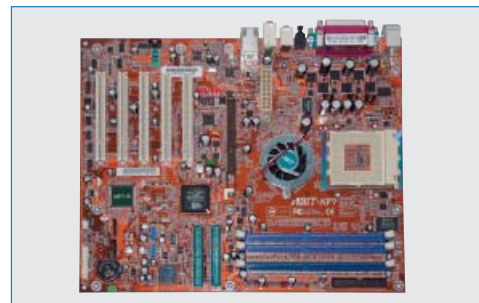
- **Leadtek TV2000 XP Expert** 47%
- Leadtek DV2000 14%
- Leadtek PVR2000 14%
- ASUS TV FM Card 6%
- Pinnacle PCTV 6%



PLACI DE BAZA SOCKET A

ABIT NF7-S v2.0 este una dintre primele implementări ale chipset-ului nForce2 Ultra 400 și este considerată una dintre cele mai bune, fapt dovedit și de cei ce au votat.

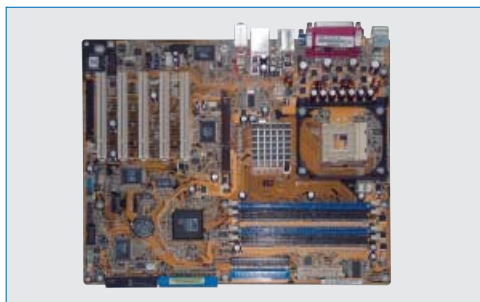
- **ABIT NF7-S v2.0** 33%
- ASUS A7N8X-E Deluxe 27%
- EPoX EP-8RDA3+ 15%
- Gigabyte GA-7NNXP 8%
- ABIT AN7 6%



PLACI DE BAZA SOCKET 478

Nu foarte apreciat pentru chipset-urile sale pentru plăci de bază, ATI face o impresie foarte bună în mâinile unui producător precum ASUS cu al său P4R800-V Deluxe EAY.

- **ASUS P4R800-V Deluxe EAY** 35%
- MSI 865PE Neo2-PFS Platinum 20%
- ABIT AI7 17%
- Gigabyte GA-8IG1000 12%
- EPoX EP-4PDA5+ 8%



SISTEME AUDIO 2.1

Peste jumătate din voturile la această categorie au fost adjudecate de Altec Lansing VS4121, sistem ce impresionează prin bass-ul profund în orice situație.

- **Altec Lansing VS4121** 56%
- Logitech Z-2200 16%
- Creative Inspire P380 9%
- Hercules XPS 2.100 Silver 7%
- Philips A2.310 6%



SISTEME AUDIO 5.1

Deși diferența între primul clasat și ocupantul locului doi este categorică, ea nu este atât de mare cum este cea înregistrată în cazul sistemelor 2.1.

- **Altec Lansing VS3151** 32%
- Logitech Z-640 12%
- Genius SW-5.1 Home Theater 11%
- M-Audio Studiphile LX4 5.1 10%
- Creative Inspire P580 7%



CARCASE

Cunoscut ca un brand pentru amatorii modding-ului și pentru cei ce își exploatează calculatorul la extrem, Thermaltake se impune cu noua serie Xaser 5.

■ Thermaltake Xaser 5 V5000D	45%
■ Chenbro Gaming Bomb Deluxe	10%
■ Antec P160EU	9%
■ Thermaltake VM2000D Lanfire	8%
■ Antec Sonata	7%



SCANNERE

HP Scanjet 5530 reușește să se impună fără probleme în fața celorlalți concurenți datorită funcțiilor incluse și calității foarte bune a scanării.

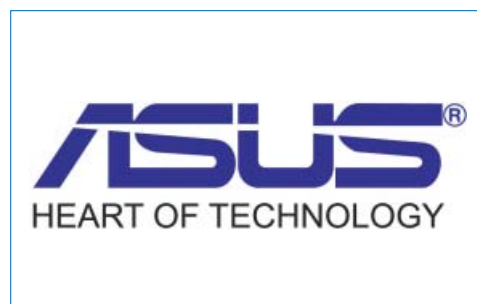
■ HP Scanjet 5530	47%
■ Epson Perfection 4870 PHOTO	12%
■ Canon CanoScan 8000F	10%
■ HP Scanjet 4670vp	7%
■ Mustek Be@rPaw 4800TA Pro II	7%



PLACI DE BAZA (BRANDURI)

ASUS a reușit prin calitatea plăcilor de bază lansate anul acesta să convingă membrii forumului că își merită din plin titlul de Brandul anului.

■ ASUS	29%
■ ABIT	22%
■ Gigabyte	16%
■ EPoX	13%
■ MSI	13%



PLACI VIDEO (BRANDURI)

Dacă la secțiunile de plăci video au câștigat modelele cu chipset ATI, aici titlul îi revine unei firme care produce numai plăci cu chipset NVIDIA: Leadtek.

■ Leadtek	33%
■ MSI	14%
■ GeCube	10%
■ ASUS	10%
■ Gigabyte	7%



SISTEME AUDIO (BRANDURI)

Altec Lansing a câștigat detașat în această secțiune, peste jumătate din membrii forumului XtremPC considerând acest brand lider al sistemelor audio PC.

■ Altec Lansing	57%
■ Creative	12%
■ Logitech	11%
■ Genius	5%
■ JBL	4%



IMPRIMANTE (BRANDURI)

HP a câștigat primul loc în toate secțiunile la care a participat (chiar și la camere foto digitale), prin urmare nu putea să piardă nici acest titlu.

■ HP	64%
■ Canon	17%
■ Lexmark	7%
■ Samsung	6%
■ Epson	3%



MONITORE (BRANDURI)

Philips și Samsung câștigă la egalitate anul acesta titlul de "Brandul anului" în secțiunea "Monitoare". Următoarea clasată, IYYAMA, a strâns doar 5% din voturi.

■ Philips	40%
■ Samsung	40%
■ IYYAMA	5%
■ LG	3%
■ Sony	2%



UNITATI OPTICE (BRANDURI)

Plextor își păstrează și anul acesta titlul de "Brandul anului 2004" în secțiunea "Unități optice". ASUS reușește să treacă pe locul doi, devansând TEAC.

■ Plextor	41%
■ ASUS	21%
■ TEAC	14%
■ LG	8%
■ LiteOn	4%



HARDDISK-URI (BRANDURI)

Maxtor ocupă locul al treilea, după ce anul trecut a fost considerat cel mai bun brand de harddisk-uri. Anul acesta onoarea îi revine brandului Western Digital.

■ Western Digital	36%
■ Seagate	30%
■ Maxtor	21%
■ Samsung	8%
■ Hitachi	1%





ABONEAZĂ-TE ȘI AI PE LOC UN SUPER CADOU DE LA XTREMP

Primești 12 reviste plus:

- ✦ 20% REDUCERE FAȚĂ DE PREȚUL DE PE COPERTĂ
- ✦ LIVRARE GRATUITĂ LA TINE ACASĂ ÎN FIECARE LUNĂ
- ✦ PREȚUL REVISTEI GARANTAT PE DURATA ABONAMENTULUI
- ✦ PROMOȚII EXCLUSIVE NUMAI PENTRU ABONAȚI

COMPLETEAZĂ ȘI TRIMITE
ACUM
TALONUL DE ABONAMENT

Prima revistă cu DVD din România



CADOU!
Șnur XtremPC
pentru telefonul mobil



CADOU!
Cană XtremPC
termoizolantă



TOPDVD+RW

	Verdict	Notă CD	Notă DVD	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU 1 Plextor PX-716A	2.584	2.233	2.528	3.250	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 4X, IDE, 9MB	123.71€	XPC61
2 ASUS DRW-1604P	2.432	2.287	2.451	2.600	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	102\$	XPC59
3 Plextor PX-712A	2.411	2.423	2.528	2.100	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 8MB	96.86€	XPC59
4 Lite-On SOHW-1633S	2.407	2.418	2.514	2.120	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	79€	XPC59
5 MSI DR16-B	2.390	2.441	2.319	2.495	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	66€	XPC59
6 LG GSA-4160B	2.386	2.386	2.393	2.370	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, DVD-RAM: 5X, 2MB	89.28€	XPC59
6 NEC ND-3500A	2.374	2.208	2.464	2.400	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	79€	XPC59
7 Pioneer DVR-108	2.370	2.209	2.454	2.400	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	107.8\$	XPC59
8 BenQ DW1620	2.323	2.615	2.069	2.520	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	99\$	XPC59
10 TEAC DV-W512G	2.312	2.538	2.391	1.775	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 2MB	80.15€	XPC59
11 BenQ DW1610	2.277	2.423	2.151	2.375	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, IDE, 2MB	74.9\$	XPC59

TOPSOCKETA

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

TOPSOCKET478

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

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

Explosive. Inspirational. Performance.

GIGABYTE proudly showcases
ATi PCI Express based graphics cards
that offer amazing cinematic results to the PC world.



GV-RX80X256V

- Powered by ATI RADEON™ X800 XT Platinum Edition Visual Processing Unit (VPU)
 - Supports the new PCI-Express standard.
 - Integrated latest 256MB GDDR3 Memory
 - Supports the latest Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL™2.0 feature sets
 - 16 parallel rendering pipelines
 - All new 256-bit memory interface
 - Dual DVI-I and TV-Out connector supported
 - VIVO Function supported
 - Supports Gigabyte V-Tuner2 for overclocking
- Bundles 3 Newest Full Version Games & PowerDVD 5.0



GV-RX70P256V

- Powered by ATI RADEON™ X700Pro GPU
- High Performance 256MB DDR3 memory accelerates the latest 3D games
- All new 128-bit memory interface
- Supports the new PCI-e x16 standard
- Support Microsoft DirectX®9.0C
- Supports video capture for video editing (VIVO)
- DVI-I and TV-Out connector supported, S-Video to HDTV(Ybrbc) Cable bundled
- Gigabyte V-Tuner2 for overclocking
- Bundles two full version games
- Free Power DVD 5.0 and Power Director 3.0 ME



GV-RX60PI28D

- VPU by ATI RADEON™ X600PRO
 - Supports the PCI-e X 16 standard
 - Integrated 128MB DDR Memory
 - Fully support DirectX® 9.0 and the latest OpenGL™ functionality.
 - 4 parallel rendering pipelines
 - All new 128-bit memory interface
 - DVI-I and TV-Out connector supported
- Bundles two full version games of "Joint Operation" and "Thief" and with PowerDVD 5.0



Pentru mai multe informatii, va rugam sa contactati distribuitorii nostrii :



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



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



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



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

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

GIGABYTE™

TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.ro

TOPTVTUNERE

	Verdict	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Detalii tehnice	Preț	Testat în		
Interne												
1	Leadtek WinFast PVR2000	93.75	96	98	93	93	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23882-19	97.9€	XPC57	
2	Leadtek WinFast DV2000	93.65	96	95	98	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	74.8€	XPC53	
3	V-Stream DV/AV Expert TV Stereo	92.95	96	95	90	93	92	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	83\$	XPC53	
4	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	92.45	96	95	90	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	62.7€	XPC53	
5	ASUS TV FM Card	92.35	95	95	91	92	90	80	Conectare PCI, Philips SAA 7135HL/101	34€	XPC59	
6	Compro VideoMate TV Gold Plus	92.30	96	90	98	89	91	80	Conectare PCI, Philips SAA 7133	59\$	XPC55	
7	Pinnacle PCTV Pro	91.75	94	95	90	90	90	80	Conectare PCI, Conexant 878A	89€	XPC53	
Externe												
1	Leadtek WinFast TV USB II	85.10	82	80	90	87	85	80	Conectare USB 2.0	86.9€	XPC55	
NOU	2	Hercules Smart TV USB2	85.00	82	82	90	85	90	80	Conectare USB 2.0	59€	XPC61
3	Items MuchTVUSB2.0	84.40	81	80	90	85	90	80	Conectare USB 2.0	75.9\$	XPC53	
4	V-Stream Xpert TV_PVR USB 2.0	76.50	76	72	68	93	80	80	Conectare USB 2.0	64.9\$	XPC53	
5	AverMedia AverTV Box3	75.05	99	N/A	89	N/A	91	80	Conectare VGA, stand alone	72.51€	XPC53	
6	PixelView PlayTV Box3	72.30	85	N/A	92	N/A	85	80	Conectare VGA, stand alone	96\$	XPC56	

TOPPLĂCIVIDEO

	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în		
High end									
NOU	1	Club3D Radeon X800 XT	7.320	0.726	6.494	0.100	Radeon X800 XT, 256MB GDDR3, chipset/memorie 500/1000MHz, TV Out, VIVO 561.05\$	XPC61	
2	Leadtek A400 Ultra TDH	7.310	0.800	6.400	0.110	GeForce 6800 Ultra, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 425/1100MHz, 2xDVI	589€	XPC56	
NOU	3	ASUS AX800PRO/TVD/N/256M/A	6.908	0.673	6.120	0.115	Radeon X800 Pro, 256MB GDDR3, chipset/memorie 475/900MHz, VIVO, DVI	524.3\$	XPC61
NOU	4	Gigabyte GV-N68T256DH	6.787	0.719	5.957	0.110	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	364€	XPC61
5	Leadtek WinFast A400 GT TDH	6.715	0.722	5.883	0.110	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	394.9€	XPC58	
6	GeCube Radeon X800 Pro	6.605	0.645	5.880	0.080	Radeon X800 Pro, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/900MHz, DVI, TV-Out	427.9€	XPC56	
7	Club3D CGA-PX86TVD	6.589	0.644	5.870	0.075	Radeon X800 Pro, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/900MHz, DVI, TV-Out	N/A	XPC56	
8	Sapphire Radeon X800 Pro	6.574	0.645	5.815	0.115	Radeon X800 Pro, 256MB GDDR3, GPU/RAM: 475/900MHz, TV-Out, DVI	464\$	XPC57	
9	Point of View GeForce 6800 GT	6.572	0.708	5.749	0.115	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	495\$	XPC59	
10	PNY Verto GeForce 6800 GT	6.566	0.709	5.762	0.095	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	411€	XPC59	
11	ASUS V9999 Gamer Edition	6.160	0.660	5.385	0.115	GeForce 6800, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	464\$	XPC57	
12	Leadtek A400 TDH	5.207	0.620	4.483	0.105	GeForce 6800, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 325/700MHz, DVI, TV-Out	369€	XPC56	
13	Leadtek WinFast A400 LE TDH	4.290	0.492	3.688	0.110	GeForce 6800 LE, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 300/700MHz, DVI, TV-Out	236.5€	XPC60	
14	GeCube Radeon 9800 Pro	4.080	0.459	3.541	0.080	Radeon 9800 Pro, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 380/680MHz, DVI, TV-Out	N/A	XPC56	
15	Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	4.032	0.488	3.429	0.115	GeForce FX 5950 Ultra, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/950MHz, DVI, VIVO	328.9€	XPC56	
Mainstream									
1	Inno3D GeForce FX 5900 XT	3.302	0.412	2.775	0.115	GeForce FX 5900 XT, 128MB DDR, GPU/RAM: 400/700MHz, TV-Out, DVI	199.01\$	XPC54	
2	Club3D CGA-X968TVD	2.803	0.328	2.395	0.080	Radeon 9600 XT, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 500/675MHz, DVI, TV-Out	177.71\$	XPC56	
3	Club3D CGA-S988TVD	2.319	0.303	1.941	0.075	Radeon 9800 SE, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 380/680MHz, DVI, TV-Out	174.96\$	XPC56	
4	Leadtek A360 Ultra TDH	2.305	0.311	1.899	0.095	GeForce FX 5700 Ultra, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 475/950MHz, DVI, TV-Out	160.6€	XPC56	
5	GeCube GC-R9559GU-C3	1.954	0.251	1.613	0.090	Radeon 9550, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 400/500MHz, DVI, TV-Out	81.4€	XPC58	
6	Sapphire Radeon 9600 256MB	1.817	0.208	1.509	0.100	Radeon 9600, 256MB (128 biți), GPU/RAM: 325/380MHz, DVI, TV-Out	122.04\$	XPC58	
7	Club3D CG3-S86TVD	1.786	0.210	1.506	0.070	DeltaChrome S8, 256MB (128 biți), GPU/RAM: 300/600MHz, DVI, TV-Out	N/A	XPC56	
8	Club3D Radeon 9550	1.703	0.176	1.426	0.100	Radeon 9550, 256MB (128 biți), GPU/RAM: 249/398MHz, DVI, TV-Out	99.74\$	XPC60	
9	Inno3D GeForce FX5700LE	1.362	0.168	1.089	0.105	GeForce FX 5700 LE, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 225/400MHz, DVI, TV-Out	110.91\$	XPC58	
10	Inno3D GeForce FX 5500	1.093	0.110	0.877	0.105	GeForce FX 5500, 128MB DDR, GPU/RAM: 270/405MHz, TV-Out, DVI	84.58\$	XPC57	
1	Gigabyte GV-N595U-GT	7.051	2.330	4.611	0.110	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 520/950MHz, DVI, VIVO	489\$	XPC54	
2	Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	6.898	2.232	4.551	0.115	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	328.9€	XPC53	
3	Gigabyte GV-N595U256	6.886	2.233	4.563	0.090	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, TV-Out, DVI	377€	XPC50	
4	Point of View FX5950 Ultra	6.849	2.251	4.503	0.095	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	492\$	XPC54	
5	PNY Verto GeForce FX 5950 Ultra	6.802	2.242	4.485	0.075	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	444€	XPC54	
6	ASUS Radeon 9800 XT	6.782	2.314	4.353	0.115	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, VIVO, DVI	512.53\$	XPC49	
7	Hercules 3D Prophet 9800 XT	6.768	2.321	4.362	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV-Out, DVI	399€	XPC50	
8	GeCube Radeon 9800 XT	6.765	2.318	4.367	0.080	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV-Out, DVI	454.3€	XPC51	

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

hobby

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

078 **Ars digitalis**
Preistoria animației 3D



080 **Centrul de comandă**
Managere de fișiere

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



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



090 **Incredibil, dar nu imposibil**
Efectele speciale din filmul "The Incredibles"

092 **Comunicații**
Interviu Panasonic România
Interviu Orange România



Adrian Dorobăț

CINE CAUTA GASESTE

Google, Microsoft și Yahoo! se arată interesați de domeniul motoarelor de căutare offline.

Nu a trecut mult de când anunțam apariția Google Desktop Search (un serviciu care permite indexarea haosului de pe calculatoarele personale și folosirea indexului rezultat pentru a căuta termeni în numele fișierelor sau folderelor, dar și în conținutul mail-urilor sau fișierelor de tip office) și iată că replica Yahoo! nu se lasă mult așteptată.

În colaborare cu X1 Technologies, ei vor ieși pe piață cu un program de tip desktop search în ianuarie. Acesta va căuta în e-mail-uri, în documente office, în PDF-uri și în descrierile de la fișierele multimedia de pe calculator. Situația este puțin diferită față de cazul Google, pentru că momentan X1 Desktop Search există separat de Yahoo! și costă bani (pentru un grup de 25 de calculatoare ajunge la impresionanta sumă de 1311.62\$). Teoretic, Yahoo! îl va oferi gratuit pentru utilizarea pe un singur calculator, dar acest lucru nu este încă cert. Să ne aducem aminte că Yahoo! are și variante plătite pentru serviciile de e-mail, pe când tot ce a oferit Google până acum utilizatorilor individuali este gratuit.

Încă o diferență importantă față de tool-ul de la Google este că cel produs de X1 nu face căutarea din browser-ul de Internet, astfel că există o separare clară între căutarea online și căutarea offline, ceea ce ar putea constitui un minus pentru unii utilizatori, dar totodată ar permite Yahoo! să încerce fragmentarea masei de fani Google pe sistemul "folosiți în continuare Google pentru căutări online, dacă vă place, dar folosiți sistemul nostru de căutare offline, pentru că este mai bun". Calitatea este discutabilă, dar ce se poate spune cu siguranță este că X1 Technologies lucrează la această tehnologie de acum trei ani și are un oarecare avans tehnologic față de Google.

Microsoft nu a pierdut timpul și a lansat un soft asemănător concretizat în pachetul MSN Toolbar Suite, în timp ce o inițiativă asemănătoare va fi finalizată în curând de firma Ask Jeeves Inc., proprietară a mai multor motoare de căutare minore. Dacă Ask Jeeves Inc. nu face decât să se conformeze unui trend popular, Microsoft trebuie privit cu mai multă atenție. Toată această bătălie se duce în fond pentru "prezența" pe calculatoarele utilizatorilor. Microsoft este deja prezent prin intermediul sistemului de operare și aparent sunt destul de mulți cei pe care nu îi deranjează ca Microsoft să le frunzărească prin fișiere după dorință. Integrarea tehnologiei de căutare (offline și online) prin intermediul tehnologiei Microsoft în diverse aplicații Windows ca Media Player, MSN Messenger ș.a.m.d. ar putea lărgi considerabil accesibilitatea ei și indirect numărul celor tentați să o folosească.

Momentan, Microsoft a adăugat doar un search box pentru Web în MSN Messenger 7.0, care folosește MSN Search pentru căutare.

Vicepreședintele MSN Information Services, Yusuf Mehdi, a declarat că visul Microsoft este să creeze un instrument care nu doar să găsească fișierele utilizatorilor, ci să le și poată răspunde la diverse întrebări, oricare ar fi acestea. Așa avea eu câteva întrebări încă de pe acum, dar articolul nu are pătrățul roșu la început, astfel că nu le pot pune.

Aplicațiile de tip desktop search au o utilitate evidentă, însă experții în securitate au avertizat că ele prezintă un risc semnificativ, pentru că majoritatea virusilor din ultima vreme sunt creați pentru a sustrage informații de pe calculatoarele infectate, iar programe cum sunt cele dezvoltate de Google, Microsoft și Yahoo! ar putea fi păcălite să le divulge.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

AMENINȚĂRI SERIOASE PENTRU MICROSOFT

Thunderbird și Firefox fac furori

Nu a trecut mult timp de la lansarea primei versiuni finale a browser-ului Firefox, că Mozilla amenință din nou programele Microsoft prin versiunea 1.0 a clientului său de e-mail - Thunderbird. De această dată victimă este Outlook Express 9. Disponibil pentru Windows, Linux și Mac OS X, clientul de e-mail propus de Mozilla include funcții precum filtru de spam, suport RSS (Really Simple Syndication) și posibilități superioare de sortare a mesajelor. Pentru simplificarea tranziției utilizatorilor altor programe către Thunderbird este posibilă

importarea setărilor, mesajelor și contactelor din agendele mai multor programe precum Outlook Express, Microsoft Outlook, Eudora sau Netscape Mail.

Succesul de care se bucură browser-ul open source Firefox este un alt motiv de îngrijorare pentru liderul de pe piața browserelor. În aproximativ o lună, Firefox a fost descărcat de peste 10 milioane de ori. OneStat.com, companie care realizează diverse studii despre navigarea pe Internet, susține că există o tendință de migrare către Firefox a unor utilizatori ai

Internet Explorer. Conform statisticilor acestei firme, cota de piață a browser-ului dezvoltat de Mozilla a crescut de la 5 procente în mai 2004 la 7.4% în luna noiembrie a aceluiași an. În aceeași perioadă, Internet Explorer a înregistrat o scădere de la 94% la 88.9%.

Succesul înregistrat de Firefox în detrimentul lui Internet Explorer s-ar putea repeta și în cazul Thunderbird, însă oficialii Mozilla, deși se așteaptă la o creștere a cotei de piață, susțin că aceasta va fi mai mică decât în cazul Firefox.

FEMEILE ȘI TEHNOLOGIA

Doamnele au o altă viziune asupra tehnologiei

Intel Corporation a dat publicității un studiu cu titlul "Femeile, tehnologia și stilul de viață". Concluzia acestuia este că, odată cu trecerea timpului, femeile recuperează și îi ajung din urmă pe bărbați în ceea ce privește înțelegerea și aplicarea noilor tehnologii. Conform studiului, există un tip nou de femeie care posedă cunoștințe solide în domeniul tehnologic, pe care cei de la Intel au denumit-o "femeia Tif", Tif fiind prescurtarea de la Technology Involved Female - Femeie Implicată în Tehnologie. Tif este genul care, în domeniul tehnologic, realizează micșorarea distanței dintre femei și bărbați. 58% din femeile din această categorie, conform studiului, resimt dependentă față de Internet și e-mail. În ceea ce privește noutățile tehnologice, și femeile resimt entuziasmul generat de ideea utilizării unei noi facilități. Dacă 66% din bărbați așteaptă cu nerăbdare apariția unei noi tehnologii, femeile își doresc același lucru în proporție de 62%. În schimb, femeile sunt mult mai puțin tolerante în ceea ce privește experiențele nereușite, urmărind să obțină rapid și ușor rezultatele scontate și pierzându-și ușor răbdarea și încrederea într-un produs care presupune un anumit grad de dificultate.

LINUX MAI SIGUR?

Breșe pentru toate gusturile

Pentru a-și lua examenele, studenților unei clase elitiste a Universității Illinois din Chicago le-a fost cerut de către unul dintre cei mai severi profesori să caute breșe de securitate în diverse aplicații pentru sistemele Unix.

Fiecare student a trebuit să găsească 10 vulnerabilități care au contat în proporție de 66% în nota finală pentru examenul respectiv. Aceștia au reușit să descopere nici mai mult, nici mai puțin de 44 de vulnerabilități. Cu toate acestea, raportat la numărul de studenți (25),

cele 44 de găuri de securitate au fost insuficiente pentru a-i promova pe toți.

Cu numai câteva zile înainte, o companie de securitate anunța găsirea a 985 de breșe de securitate descoperite pe parcursul ultimilor patru ani. În ciuda numărului mare de vulnerabilități, compania respectivă susține că acestea sunt totuși puține, în comparație cu alte sisteme de operare comerciale. Această declarație vine să ajute într-un fel sistemele Unix în lupta cu Microsoft.



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

REȚELELE DE FILE-SHARING SUB ASEDIU

MPAA vânează BitTorrent și eDonkey

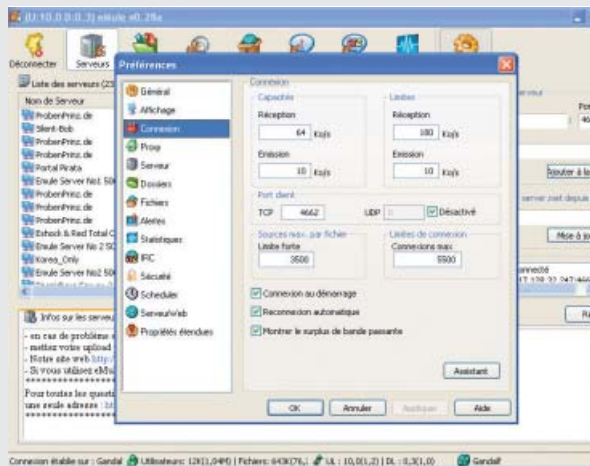
Motion Picture Association of America, o nouă campanie împotriva rețelilor de file-sharing. De această dată sunt vizate două dintre cele mai populare rețele, prin intermediul cărora sunt schimbate filme în format digital, BitTorrent și eDonkey. În încercarea de relansare a luptei

împotriva pirateriei, MPAA vizează descoperirea și arestarea persoanelor care joacă un rol important în funcționarea acestor rețele. Noua campanie vizează în special rețelele din Statele Unite și Europa. Deja au fost închise o serie de rețele din Franța, iar poliția încearcă să-i prindă pe cei responsabili.

Campania celor de la MPAA este îndreptată împotriva celor care creează rețelele și mai puțin a celor care se conectează la ele. John Malcolm, coordonatorul campaniei, susține că "persoanele responsabile de funcționarea rețelilor de file-sharing sunt niște paraziti care încearcă să scoată profit pe seama creativității altora. Aceștia sunt un fel de agenți de trafic care realizează conexiunea între cei ce urmăresc să fure filme și cei care dețin o copie legală".

Conform companiei de monitorizare a traficului online BayTSP, eDonkey a devenit recent cea mai populară rețea de file-sharing, depășind Kazaa.

Motion Picture Association of America este considerat reprezentantul și apărătorul legal al industriei de film și televiziune din Statele Unite.

PREDICȚII SUMBRE PENTRU INTERNAUȚI
Infracțiunile pe Internet vor continua să crească

Kaspersky Labs a dat publicității un studiu conform căruia crima organizată de pe Internet se află pe o pantă ascendentă. Cunoscuta companie de securitate susține că peste 90% din virusii și codurile malițioase care circulă pe Internet sunt realizate de adevărați infractori, în timp ce restul de 10% aparține adolescenților și persoanelor care nu urmăresc neapărat să obțină un avantaj material. Printre activitățile favorite ale infractorilor se numără sustragerea de bani din conturi și distribuirea masivă a mesajelor spam.

Directorul companiei rusești, Eugene Kaspersky, afirmă că la ora actuală, deși se discută mult pe tema securității, nivelul acesteia este unul scăzut. "Spre deosebire de majoritatea infractorilor obișnuiți, acestea sunt persoane cu un nivel de inteligență mult peste medie

care dispun de metode din ce în ce mai laborioase și mai dificil de depistat", susține șeful celor de la Kaspersky Labs. Acesta mai avertizează asupra pericolului pe care îl reprezintă troienii, care au devenit din ce în ce mai ușor de creat și pot fi folosiți pentru furtul informațiilor bancare.

Rețele de tip Zombie (care pot fi folosite pentru realizarea anumitor atacuri online) cu aproximativ 5.000 de calculatoare pot fi închiriate de pe anumite site-uri pentru doar 300\$.



GOOGLE ÎN CONTINUĂ EXPANSIUNE

Nici o lună fără îmbunătățiri majore



Popularul motor de căutare a lansat o nouă funcție care vine să completeze lista și așa destul de bogată în facilități de care cunoscutul motor de căutare dispune. Aflat încă în test, Google Suggest se aseamănă într-o oarecare măsură cu funcția Autocomplet a browserelor, prin care, la tastarea anumitor cuvinte, este afișată o listă de cuvinte care au fost scrise anterior. Deosebirea este că Google Suggest folosește pentru crearea listei o bază proprie de cuvinte în funcție de care se

realizează sugestia. De exemplu, lista afișată la tastarea literelor "go" va conține în primele rezultate termeni precum Google, golf sau good morning America.

Un proiect ambițios și ceva mai dificil de finalizat este realizarea unei biblioteci virtuale în colaborare cu cinci dintre cele mai mari biblioteci din lume. Este vorba de Biblioteca Publică din New York și bibliotecile universităților Harvard, Stanford, Michigan și Oxford. Termenii și conținutul înțelegerilor variază de la caz la caz. Dacă Biblioteca Publică din New York permite accesul doar la o mică parte din cărțile sale, biblioteca Universității Harvard va participa cu 40.000 de volume din cele peste 15 milioane de care dispune, în timp ce Oxford va semna un acord doar dacă Google va scana toate cărțile

publicate în original înainte de 1901. Deocamdată, din cele cinci, doar Michigan și Stanford au semnat un acord prin care permit Google să scaneze o parte din cărțile de care dispun.

"Bibliotecile au fost de secole paznicii informației, iar noi suntem cei care vom oferi acces la aceasta", declară Susan Wojcicki, coordonatoarea proiectului.

Căutarea online în conținutul cărților electronice nu este o noutate, însă proiectul celor de la Google va avea un impact major asupra conceptului de e-book, date fiind cantitatea și valoarea informațională a materialelor conținute. În urma realizării acestui proiect nu va avea de câștigat doar Google. Bibliotecile, pe lângă banii pe care îi vor încasa, vor reuși în sfârșit să realizeze o indexare completă pe calculator a materialelor de care dispun.

CE ÎI INTERESEAZĂ PE AMERICANI

Cele mai căutate subiecte în 2004

Compania americană de servicii Internet America OnLine a publicat clasamentul celor mai căutate subiecte pe anul 2004 - Search Scrapbook. Astfel, cea mai populară celebritate online printre americani este Britney Spears. Ea este urmată de Paris Hilton, Janet Jackson și, bineînțeles, Oprah, în timp ce Pamela Anderson se află abia pe locul opt, fiind devansată de Harry Potter. Cel mai căutat eveniment care a avut în prim-plan o celebritate este momentul de "scăpare" al cântăreței Janet Jackson din timpul finalei Super Bowl. În topul filmelor se află pe primul loc Harry Potter, urmat de The Passion of the Christ și Lord of the

Rings, în timp ce American Idol și Oprah sunt cele mai vizionate talk-show-uri. Clasamentul muzicienilor este și el dominat de Britney Spears și Janet Jackson.

Topul știrilor este dominat, așa cum era de așteptat, de alegerile care au avut loc în 2004 în Statele Unite. La capitolul jocuri, conduce The Sims, urmat de Grand Theft Auto: San Andreas. Clasamentul subiectelor sportive este împărțit între echipele de fotbal american și cele de baschet, pe primul loc aflându-se Dallas Cowboys, iar cel mai căutat sportiv pe anul 2004 a fost Kobe Bryant.

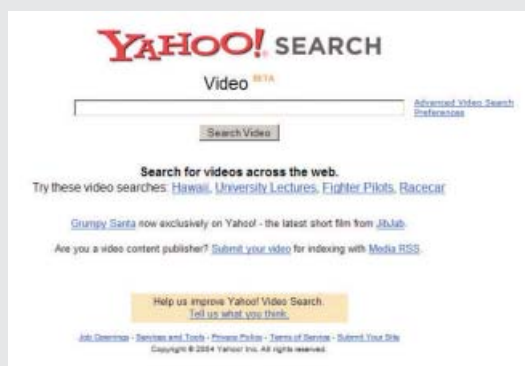
Cele mai căutate mâncăruri în rândurile americanilor sunt prăjiturile,

cocktail-urile, friptura de curcan. Țările care i-au interesat cel mai mult pe americani au fost Irlanda și Mexic, în timp ce Julia Roberts a fost cea mai căutată mămică a anului 2004.



MOTORUL CARE CAUTĂ FILME

Yahoo! introduce o nouă facilitate



Cunoscutul portal testează în prezent o funcție care va face parte din motorul său de căutare, ce va permite utilizatorilor să găsească filme și videoclipuri pe Internet. Aceasta va funcționa într-un mod similar funcției de căutare a imaginilor, fiecare rezultat fiind

însoțit de un thumbnail. Noua facilitate vine într-un moment în care motoarele concurente par a se concentra în aceeași direcție. Există zvonuri care susțin că Google ar lucra la un proiect care va permite căutarea anumitor emisiuni sau filme în programul posturilor de televiziune. De asemenea, Microsoft lucrează la un motor de căutare a filmelor pe Internet.

Serviciile de căutare a filmelor în format digital se pot dovedi o decizie inspirată a celor de la Yahoo! pe fondul creșterii numărului de utilizatori care folosesc calculatorul în primul rând pentru conținutul multimedia și, totodată, a conexiunilor în bandă largă. Se zvoneste, de asemenea, că atât Yahoo!, cât și Google ar încerca să atragă companiile producătoare de filme de la Hollywood pentru o viitoare (și deocamdată neclară) colaborare.

Varianta beta a noii facilități aduse de Yahoo! poate fi găsită la adresa <http://video.search.yahoo.com>.

VULNERABILITĂȚI ÎN OPERA ȘI WINAMP

Breșe de securitate pe bandă rulantă

În două dintre cele mai populare programe, Opera și Winamp, au fost descoperite găuri de securitate de pe urma cărora persoanele rău intenționate ar putea profita.

În cazul lui Winamp este vorba de o vulnerabilitate care se manifestă în momentul accesării sau editării tag-urilor fișierelor mp4 sau m4a și care permite preluarea controlului asupra resurselor calculatorului. Versiunea afectată este chiar cea mai recentă - Winamp 5.07.

Breșa de securitate din Opera este însă mult mai gravă. De vină este modul defectuos în care browser-ul verifică veridicitatea extensiilor fișierelor pe care le accesează. Orice cod executabil mascat de extensia html ar putea păcăli browser-ul să-l ruleze fără ca acesta să verifice conținutul înainte să-l deschidă. Compania norvegiană a lansat deja o versiune care rezolvă tocmai această deficiență (7.54u1) și a cărei instalare este recomandată.



SOLUȚII PORTABILE DE COMUNICAȚII. UN ARSENAL DE ELITĂ.

Bineînțeles, fiecare merită o șansă și noi recunoaștem întotdeauna valoarea unui tânăr recrut. Dar pentru aplicațiile cu adevărat importante pentru ataceri îți recomandăm să te bazezi pe o echipă experimentată.

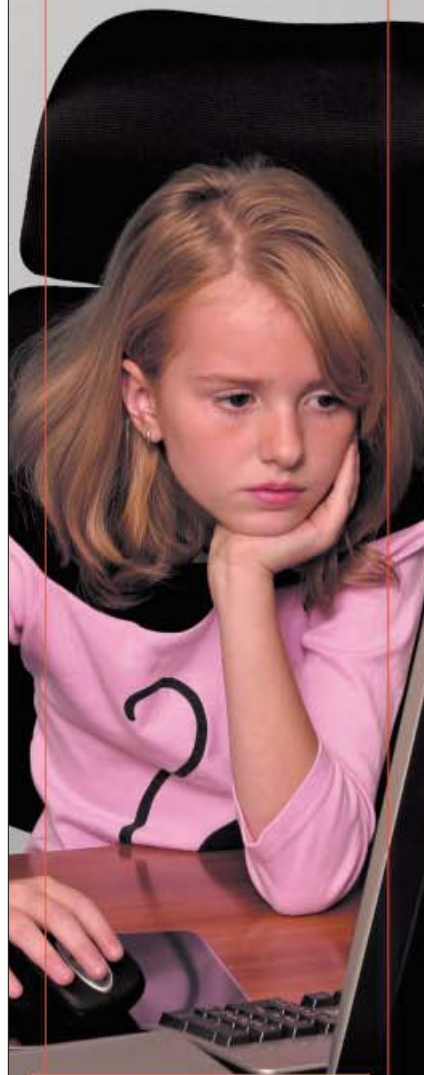
Euroweb este inițiatorul serviciilor comerciale Internet în România, al proiectului RoNIX (Romanian Network for Internet Exchange) și membru fondator al ANISP (Asociația Națională a Internet Service Providerilor).

Alege o echipă de profesioniști - avem experiență de peste 10 ani în furnizarea celor mai eficiente soluții pentru Internet sau transfer de date.

office@euroweb.ro 021 / 307 65 43

EUROWEB
INTERNET FOR BUSINESS

Reteaua perfectă se construiește în timp. Noi am început de 10 ani.



LECTURI OFFLINE

Cele mai recente apariții editoriale și alte recomandări din literatura IT

JAN OZER

REALIZAREA FILMELOR CU WINDOWS XP

Editura Corint • Publicată inițial la Peachpit Press • Traducător: Mihai Danciu
Număr de pagini: 144 • Preț: 180.000 lei • ISBN: 973-653-710-2



RECENZIE

Movie Maker nu se poate compara cu Adobe Premiere, nici măcar cu Ulead VideoStudio, dar are un avantaj incontestabil în faptul că este gratuit și vine inclus în Windows XP. Pentru amatori este o soluție foarte bună, la fel ca și această carte care îl explică pas cu pas. Utilizatorii avansați cu siguranță nu vor găsi aici prea multe lucruri care să le atragă atenția, dar, pentru începători, cartea are structura ideală. Absolut fiecare explicație este însoțită de o imagine, ceea ce face înțelegerea mult mai facilă și elimină orice risc de a nu găsi opțiunile căutate prin meniuri. Totuși, uneori cartea merge prea departe în a încerca să ofere soluții simple pentru începători, deși ar putea să detalieze lucrurile mai bine. De exemplu, ca rezolvare pentru spațiul redus de pe disc este dată ideea de a cumpăra un nou harddisk. Se poate și așa, dar există destule lucruri care trebuie luate în considerare și în funcție de care înlocuirea harddisk-ului actual cu unul mai mare sau pur și simplu eliberarea de spațiu prin scrierea de CD-uri și DVD-uri cu datele ce nu sunt folosite frecvent pot reprezenta soluții mai bune. În rest, totul este așa cum ar trebui să fie. De la imagini cu diversele porturi și cabluri la explicații despre efectele speciale, cartea oferă o perspectivă completă a ceea ce puteți face cu Movie Maker.

HAROLD DAVIS

VISUAL BASIC .NET PENTRU WINDOWS

Editura Corint • Traducători: Oana Păun, Dan-Andrei Dimitriu
Număr de pagini: 586 • Preț: 399.000 lei • ISBN: 973-653-638-6



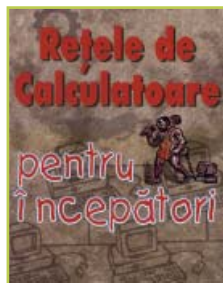
RECENZIE

Păstrând simplitatea care caracterizează Basic, complet orientat pe obiecte și suficient de puternic încât să se compare cu orice alt limbaj de programare, VB .NET este o variantă atrăgătoare pentru orice programator. Pentru cei care vor să se familiarizeze cu el, cartea de față este o opțiune foarte bună, fiind și suficient de detaliată și suficient de bine explicată, mai ales că autorul a apelat foarte mult la imagini pentru a face totul clar. Nu lipsesc exemplele și există chiar o pagină de Internet de pe care pot fi descărcate codurile-sursă ale acestora. Cartea nu se rezumă doar la diferențele dintre Visual Basic .NET și Visual Basic 6, ci prezintă limbajul în întregime, însă un minim de cunoștințe în ceea ce privește Basic tot este necesar. Cei care nu cunosc deloc Basic sau una dintre variantele sale se vor descurca poate, cu ceva efort, dar ar fi de preferat să înceapă cu o carte dedicată începătorilor.

HABRAKEN JOE

REȚELE DE CALCULATOARE PENTRU ÎNCEPĂTORI

Editura All • Publicată inițial la Editura QUE • Traducător: Voin Doru Sorin
Număr de pagini: 456 • Preț: 211.014 lei • ISBN: 973-571-396-9



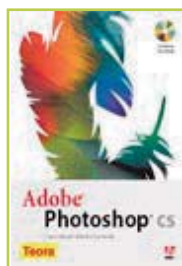
RECOMANDARE

Autor de succes al unor cărți de inițiere sau aprofundare în știința calculatoarelor, Habraken este totodată un expert al sistemelor informaționale, cu o experiență de peste 15 ani în acest domeniu. Profesional atestat Microsoft și Cisco în rețele de calculatoare, Joe Habraken a inițiat și a susținut numeroase cursuri de rețele de calculatoare, fiind cadru didactic rezident al instituției University of New England din Portland, Maine, SUA, responsabil cu atestarea absolvenților variatelor cursuri de configurare și administrare a rețelelor de calculatoare organizate de instituții. Sub semnătura sa au fost publicate de-a lungul timpului câteva cărți importante în domeniu: Microsoft Office XP 8 in 1, Routing and Switching Cheat Sheet, The Complete Idiot's Guide to Microsoft Windows 2000 Server și Practical Cisco Routers. Pentru oricare dintre învățările rețelelor de calculatoare, volumul propus de expertul american oferă elementele esențiale pentru a se descurca în jungla acestora: diferențierea între tipurile de rețele și alegerea strategiei de configurare celei mai potrivite, familiarizarea cu diferitele componente hard implicate în configurarea unei rețele de PC-uri, detalii privitoare la arhitectura diferitelor rețele de calculatoare și la diferitele medii de conectare pentru a stabili conversația dintre calculatoare, aspectele teoretice ale comunicării între calculatoarele interconectate într-o rețea și protocoalele TCP/IP folosite pentru stabilirea legăturii de partajare a informației de către calculatoarele din rețea, familiarizarea cu proiectarea și configurarea de rețele de calculatoare, gestionarea resurselor (imprimante, fișiere etc.), distincția între sistemele răspândite de rețele, cum ar fi Windows 2000 Server sau Novell NetWare, și configurarea unei rețele, folosind asemenea produse puternice ca serverele pentru rețele.

ADOBE SYSTEMS

ADOBE PHOTOSHOP CS

Editura Teora • Număr de pagini: 488 • Preț: 414.862 lei



RECOMANDARE

Cursul Adobe Photoshop CS face parte din seria de instruire oficială pentru aplicațiile de grafică și editare Adobe, creată de experții de la Adobe Systems. Lecțiile sunt concepute astfel încât să vă lase să învățați în ritmul dumneavoastră propriu. Dacă sunteți neinițiat în programele Adobe Photoshop sau ImageReady, veți învăța conceptele și caracteristicile fundamentale de care aveți nevoie, pentru a le stăpâni. Dacă ați mai folosit programele Adobe Photoshop sau ImageReady, veți descoperi că Adobe Photoshop CS vă învață multe caracteristici avansate, inclusiv sfaturi și tehnici pentru utilizarea ultimei versiuni a acestor aplicații și pentru pregătirea imaginilor pentru Web. Lecțiile din această ediție includ informații referitoare la multe caracteristici noi, cum ar fi un nou capitol despre utilizarea caracteristicii Smart Guides (linii de ghidaj inteligente) pentru a aranja obiectele aparținând unui strat în programul ImageReady, precum și secțiuni noi despre crearea și utilizarea compozițiilor de straturi. Cu toate că fiecare lecție furnizează instrucțiuni pas cu pas pentru a crea un anumit proiect, este loc pentru explorare și experimentare. Puteți să parcurgeți cartea de la început până la sfârșit sau să citiți numai lecțiile care corespund intereselor și nevoilor dumneavoastră. Fiecare lecție se termină cu o secțiune de recapitulare, care rezumă ceea ce ați parcurs.

XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

<http://www.totallyabsurd.com/absurd.htm>



TotallyAbsurd este o adevărată arhivă a invențiilor absurde (așa cum le numesc chiar autorii site-ului). Cele câteva sute de invenții brevetate în Statele Unite, chiar dacă nu sunt toate absolut absurde, sunt cel puțin nostime. O pălărie pentru fumători care absoarbe fumul țigărilor precum o hotă de bucătărie și un furtun prin care o persoană aflată într-o clădire incendiată își poate asigura oxigenul prin intermediul toaletei sunt doar câteva exemple.



www.helpwithpcs.com

Deși principala direcție a site-ului HelpWithPCs.com o constituie informațiile legate de componentele hardware ale unui calculator, conținutul acestuia nu se rezumă doar la atât. Intenționând să fie de un real ajutor tuturor utilizatorilor, indiferent de nivelul de cunoștințe, acest site acoperă majoritatea aspectelor legate de calculatoare. Și, fiindcă ne aflăm într-o perioadă a anului în care mulți utilizatori aleg să își schimbe o serie de componente, am considerat utilă rubrica de sfaturi legate de acest subiect.



www.videohelp.com

În prezent, filmele în format digital sunt prezente pe majoritatea calculatoarelor. Cu toate acestea, subiectul compresie video nu este unul atât de cunoscut pe cât s-ar putea crede. Numărul mare de formate și de codec-uri necesare vizionării filmelor creează confuzie în mintea utilizatorilor nefamiliarizați cu acest subiect. De aceea, o scurtă vizitare a acestui site poate lămurii o serie de aspecte precum algoritmi de compresie și setările aferente acestora sau formatele folosite pentru compresia filmelor.



www.myquickmail.com

Se pare că mania serviciilor de e-mail cu spațiu de stocare exagerat nu mai are limite. Gigabyte-ul oferit pentru prima oară de Gmail este deja istorie. MyQuickMail oferă 3GB pentru stocarea mesajelor! În afară de aceasta, cei ce vor alege să-și creeze un cont aici vor beneficia de suport pop3 pentru a putea folosi clienții de e-mail. Un aspect original îl constituie faptul că utilizatorul poate alege între o interfață simplă care se încarcă rapid și una mult mai încărcată, ce reproduce aspectul clienților de e-mail clasici.



www.adventuregamers.com

Pentru pasionații de aventuri, mistere și de pus creierul la contribuție, acest site conține informații despre cele mai noi jocuri care nu solicită doar mouse-ul, ci și agerimea minții. Secțiunile clar delimitate ajută la o navigare ușoară; pasionații au la dispoziție impresii, prezentări, interviuri, editoriale, dar și un forum unde își pot împărtăși opiniile. Site-ul include link-uri spre alte pagini cu profil similar sau care conțin indicii pentru rezolvarea puzzle-urilor din alte jocuri de aventură deja apărute.

FILMELE ȘI POVEȘTILE LOR

Pentru mulți oameni, filmele nu sunt doar o metodă de destindere și relaxare, ci chiar o adevărată pasiune. Așa-numiții cinefili nu țin cont de formatul filmelor, ci le urmăresc cu sufletul la gură, indiferent că e vorba de casete video, DVD sau filme artistice ori seriale difuzate pe posturile de televiziune. Pentru aceștia, în afară de filmul în sine, contează foarte mult și povestea unui anumit film, condițiile în care a fost realizat, bugetul și veniturile încasate, întâmplările din timpul filmărilor și, bineînțeles, informații despre actori și regizori. Internetul - ca sursă de informații - este un izvor nesecat de astfel de date.

Deși este (probabil) cel mai cunoscut site în acest domeniu, periplusul nostru nu putea începe decât cu el: www.imdb.com - The Internet Movie Database. Autointitulat (pe bună dreptate) "cel mai mare site

despre filme de pe Glob", IMDB conține o imensă bază de date despre filme din toată lumea.



Prezentarea filmelor include, pe lângă titlu, informații legate de distribuție, regizor, țara în care a fost produs, limba în care este vorbit, durata și un scurt rezumat. Fiecare film primește o notă pe baza voturilor vizitatorilor. Aceștia pot publica chiar propria critică a unui film. Am spus că este vorba despre filme din toată lumea și nu am exagerat. Aici pot fi

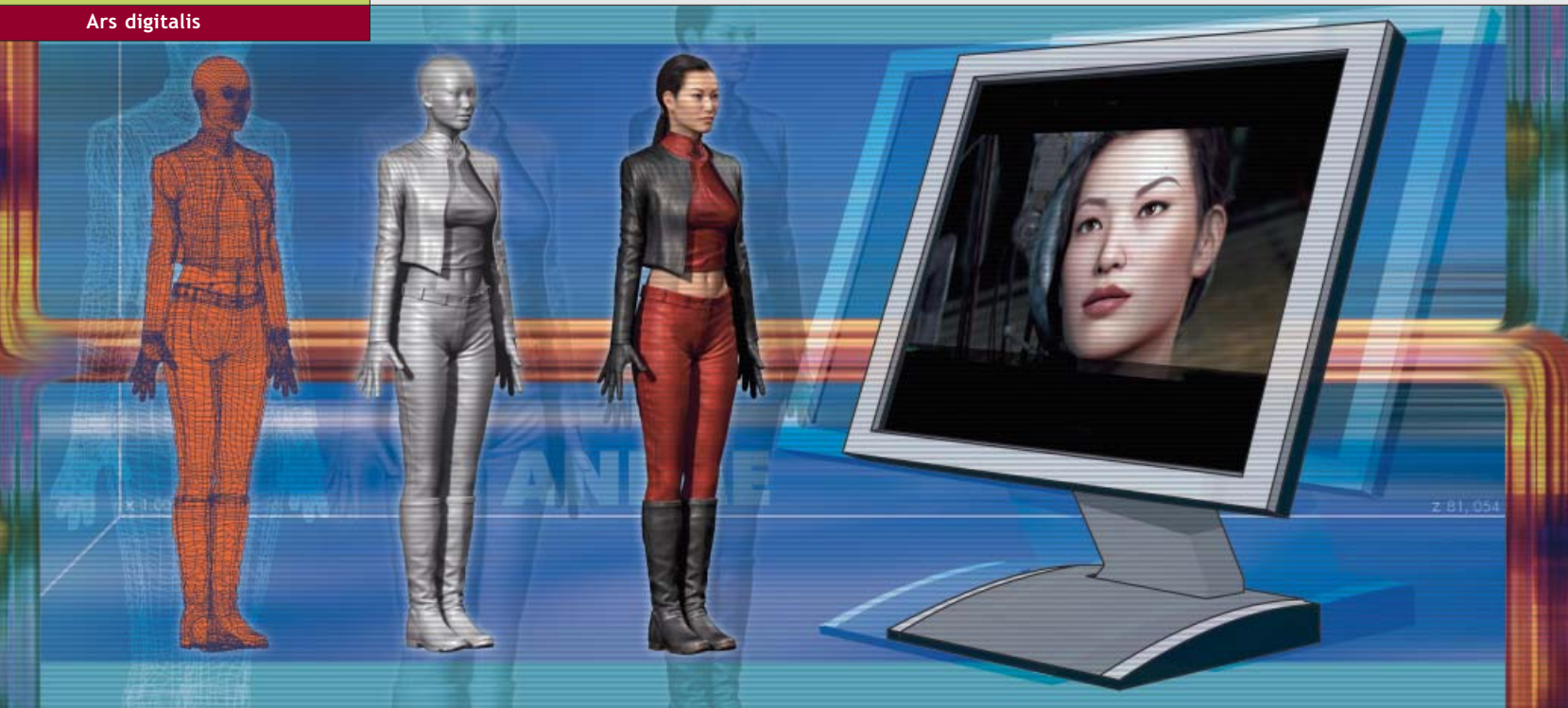
găsite informații și despre filme din țări care nu joacă un rol important în istoria cinematografiei. Legat de filmele românești, am constatat nu numai că sunt prezente, dar sunt și apreciate. De exemplu, filmele în regia lui Sergiu Nicolaescu, precum Dacia sau Mihai Viteazul, au primit din partea utilizatorilor notele 9.1, respectiv 8.1 (din 10), în timp ce un film ca Mission Impossible nu a primit decât 6.6.

În afară de informațiile clasice despre filme, deosebit de interesante sunt cele de tip Trivia, care oferă date mai puțin cunoscute precum întâmplări petrecute în timpul filmărilor, semnificațiile anumitor scene ori greșeli de decor sau ale actorilor.

Celor care consideră interesante aceste informații le recomandăm să tasteze în Address Bar-ul browser-ului următoarea adresă: www.saunalahti.fi/frog1/trivia. Cei

care se ocupă de acest site au observat, de exemplu, că aparatul care trebuia să monitorizeze pulsul lui Black Mamba (Uma Thurman) din Kill Bill Volume 1 era blocat, iar în Star Wars: Episode II - Attack of the Clones aceleași butoane îndeplinesc de fiecare dată alte funcții.

Și pe Web-ul românesc filmele au partea lor de site-uri. www.cinemagia.ro este unul dintre cele mai bine realizate și bogate în informații dintre ele. Aici puteți găsi o replică a bazei de date de pe IMDB, știri și informații despre cele mai noi filme care rulează pe marile ecran, programul cinematografulor din marile orașe, Box Office (topuri săptămânale sau lunare ale filmelor difuzate în România și Statele Unite), un dicționar de termeni folosiți în cinematografie și multe concursuri. În plus, cei care doresc să primească prin e-mail noutățile cinematografice se pot abona la newsletter.



ARS DIGITALIS

PREISTORIA ANIMATIEI 3D

Uneltele artistului digital sunt mult mai complicate decât ale celui tradițional. În acest număr vom vorbi despre începuturile celui mai popular pachet de modelare și animație tridimensională.

ÎN PERIOADA ANILOR '80, EXISTAU DOUĂ REVISTE dedicate calculatoarelor personale Atari: Antic Magazine și ANALOG Computing. Ambele se concentrau pe modelele 8-bit, Atari 400 și Atari 800. Când Atari a început să vândă seria Atari ST, primele lor computere pe 16 biți, în 1985, Antic a dedicat o secțiune a revistei sale noii platforme, apoi a lansat o revistă bilunară intitulată START. James Capparell, editorul revistei Antic, este contactat pentru o colaborare de Gary Yost, un inginer pasionat de computere, care primise o bursă de la Institutul Atari pentru proiectul său - reintegrarea pe piața forței de muncă a indivizilor care suferiseră un accident și nu mai puteau să se deplaseze. Proiectul presupunea dezvoltarea unei infrastructuri software care să

le permită acestora să desfășoare munci de secretariat și contabilitate sau chiar de programare. Evident, pe computere Amiga.

Ideea lui Gary Yost era înființarea unui publisher de software conexe revistei Antic, în genul APX (Atari Program Exchange), un catalog de promovare a softului programat de și pentru utilizatorii de calculatoare Atari. După ce James Capparell se arată de acord, Gary Yost angajează unii dintre programatorii APX și lansează The Catalog, un catalog de software programat de pasionați și de mici întreprinzători.

Lor li se alătură Jack Powell, un actor profesionist, pasionat de calculatoare și programare. El este angajat să verifice paginile din The Catalog care listau programe scrise în Basic și să îi îndrume telefonic pe cei care aveau probleme cu introducerea lor în interpretoarele Amiga. Ceva mai târziu va fi inclus în grupul lor și Tom Hudson, un programator cu valențe artistice sau un artist cu valențe de programator, nu se știe cu certitudine.

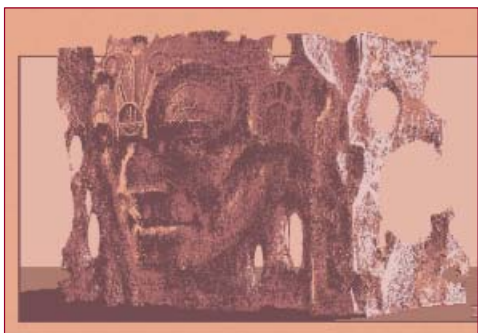
Pe forumurile online găzduite de CompuServe, fanii revistei Antic publicau deja imagini create cu ajutorul unui program de grafică digitală (numit Degas) creat de Tom Hudson și inclus în The Catalog.

Limitările hardware erau mai importante decât cele software: cel mai performant calculator Atari din acea perioadă avea un procesor Motorola, între

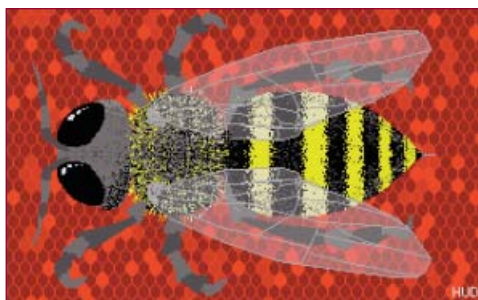


512kb și 4Mb de RAM și interacționau cu utilizatorul prin intermediul sistemului de operare TOS (Tramiel Operating System) care putea gestiona trei moduri grafice (320x200 în 16 culori, 640x200 în patru culori și 640x400 alb-negru). Închipuți-vă ce înseamnă să faceți grafică (fie ea și 2D) pe un astfel de sistem! Și totuși se putea.

Tom Hudson participă și el la această mișcare artistică și este primul care publică o lucrare 3D, numită Solid States, inspirată din grafica vectorială, ce apărea pe ecranele calculatoarelor din serialul SF Battlestar Galactica (varianta din 1978). Pentru randarea ei, el folosește un program scris special pentru generarea de wireframe-uri. Dorința lui era să lucreze pe un monitor mai mare, cu o adâncime de culoare respectabilă. Din păcate, un monitor care să afișeze imagini True Color la o

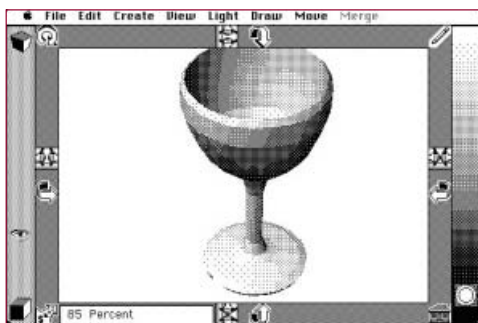


rezoluție de 1280x1024 ar fi costat între 3000\$ și 5000\$, pentru că ar fi trebuit construit special.



Cu toate acestea, el poartea programul său de grafică 3D, pe care îl numește Solid States, pe Atari ST. Această platformă era mult mai performantă decât mai vechile versiuni pe 8 biți, deci mai potrivită pentru grafică 3D.

Tom Hudson îi arată Solid States lui Gary Yost la COMDEX 1985, și Gary se dovedește extrem de interesat, angajându-l imediat. Cei doi au ocazia să vadă la COMDEX un alt program de grafică 3D, Easy 3D, creat de firma Enabling Technologies pentru platforma Macintosh. Acesta le-a deschis ochii asupra avantajelor unei interfețe bazate pe ferestre și pictograme, față de una orientată pe introducerea de numere de la tastatură, cum foloseau ei pentru Solid States. Astfel că plănuiesc să dezvolte Solid States într-un program similar Easy 3D, dar mai puternic. Numele acestui program urma să fie CAD-3D.

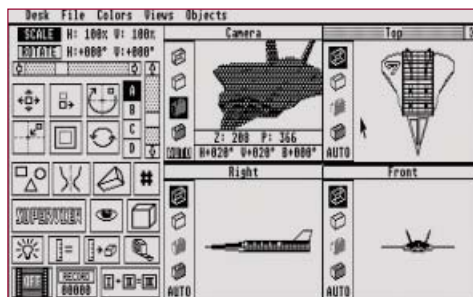


În acest timp, Mark Kimball, un inginer care programa aplicații pentru ecrane cu cristale lichide la firma Tektronix din Oregon, creează primii ochelari 3D ce ofereau privitorului o imagine cu perspectivă prin afișarea alternativă (și foarte rapidă) a două imagini separate pentru fiecare ochi, pe care centrul vizual din creier le convertea automat într-o imagine 3D. El folosește programul Degas creat de Tom Hudson pentru a crea câteva imagini cu perspectivă și apoi îi contactează pe cei de la Antic Software. Aceștia sunt, firește, încântați și pun bazele unei colaborări pentru producția unor ochelari speciali care să fie folosiți împreună cu viitorul CAD-3D. Ochelarii urmau să se numească StereoTek 3D Glasses și să fie fabricați de Tektronix. Mai departe, vor lucra la un program prototip pentru animații stereoscopice, care va sfârși prin a pune bazele codec-urilor de compresie video din ziua de azi, ca MPEG-2 sau QuickTime.

Rezultatul acestei perioade inovatoare a fost Cyber Studio, un program care unea CAD-3D 2.0 și

Cybermate, un program pentru editarea și combinarea imaginilor și animațiilor create cu CAD-3D. Cyber Studio costa 90\$ și a fost disponibil pe piață începând cu anul 1987.

Cel care a pus în valoare pentru prima oară Cyber Studio a fost Darrel Anderson, un artist care a câștigat un concurs de pictură digitală organizat de Antic Magazine și care a fost angajat pentru a realiza tutoriale dedicate întregii comunități de graficieni amatori create de Antic Software. Darrel va face primul film 3D din istoria Atari, numit Cyberscape, foarte avansat după standardele epocii, dar foarte primitiv după standardele actuale. El își va demonstra talentul și în viitor, ajungând să creeze efectele speciale pentru filmul Johnny Mnemonic.



În anii următori, produsele Cyber vor sosi pe bandă rulantă: Cyber Control, un limbaj high-level pentru programarea scenelor din Cyber Studio, Cyber Texture, un program care transformă imagini în geometrie 3D, și Cyber Sculpt, o aplicație sofisticată dedicată creației și editării de forme geometrice 3D pentru Cyber Studio.

În anul 1988, la o expoziție de profil, Gary Yost, Tom Hudson, Jack Powell și restul echipei sunt remarcați de Eric Lyons, directorul pentru noi tehnologii de la firma Autodesk. Ei renunță la slujba de la Antic Software și pun bazele programelor Autodesk 3D Studio și Autodesk Animator. Darrel Anderson rămâne pe baricade pentru o vreme, producând o dischetă de obiecte predefinite pentru CAD-3D, intitulată Microbot Design Disk. Procedeele de modelare folosite erau foarte avansate pentru perioada respectivă și experiența adunată din realizarea lor i-a folosit lui Darrel pentru crearea (ceva mai târziu) a două plug-in-uri esențiale pentru 3D Studio (Slice și Skin) care foloseau curbe Bezier pentru a genera suprafețe foarte netede.

Grupul Yost, cum a fost numit nucleul dur de programatori și artiști care se ocupau de Autodesk 3D Studio, scoate versiunile 1, 2, 3 și 4 pentru DOS. Apoi, în 1994, Autodesk decide o reorganizare internă în urma căreia Grupul Yost se desprinde de trunchiul Autodesk și formează firma subsidiară Kinetix. În scurt timp, Kinetix lansează una dintre cele mai importante versiuni ale 3D Studio, în speță 3d studio max. Acesta marchează trecerea de la platforma DOS la cea Windows NT, care permitea multitasking-ul și lucrul cu mai multe procesoare. De asemenea, arhitectura internă este schimbată aproape în întregime, eliminând necesitatea de a folosi mai multe aplicații diferite pentru modelare, animație și randare. Acum totul este inclus în 3d studio max.

Interfața acestuia se păstrează în mare parte neschimbată până în ziua de azi: viewporturi, modifiers stack în dreapta, butoane cu diverse funcții în partea de sus a ecranului. Odată cu versiunea max este implementat și sistemul de plug-in-uri care devine un soi de marcă înregistrată a 3d studio max. Acestea se bazează pe o tehnologie software numită Procedural Linking and Embedding (PLE), care făcea ca plug-in-urile să nu fie statice, ca deja învechitele OLE, ci dinamice, având posibilitatea să interacționeze în mod complex cu programul-mamă și cu alte plug-in-uri.

3d studio max avea și un nou engine de afișare 3D, numit Heidi, care, deși nu necesita suport hardware special, putea să se folosească de cele mai recente acceleratoare grafice de la vremea respectivă.

În plus, 3d studio max venea cu un plug-in revoluționar: Biped, un sistem de animație pentru personaje umanoide, creat chiar de Kinetix. Ce puteți cere mai mult? Privind retrospectiv, se poate spune chiar că versiunea max a fost cel mai important pas din istoria 3d studio, arhitectura internă păstrându-se în mare parte neschimbată până în prezent. Și prețul său este cel mai mare înregistrat dintre toate versiunile: 5500\$, asta neluând în calcul costurile upgrade-ului la o configurație pe care să ruleze rezonabil.



Versiunile 3 și 4 progresează constant, dar nu strălucesc prin nimic. Diferența de la 3 la 4 este că 3 folosea o cheie hardware, numită dongle, care este mai apoi înlocuită cu o protecție software, pentru că prin intermediul cheii hardware soft-ul putea fi folosit de mai mulți utilizatori, ce-i drept alternativ, nu simultan.

Versiunea 5 introduce primul motor alternativ de randare pe lângă cel scanline și implementează motorul de fizică Havok, pe atunci aproape necunoscut. Versiunea 6 aduce încă un motor de randare, de data aceasta unul cu renume: Mental Ray.

În anul 1999, Autodesk Inc achiziționează compania Discreet Logic Inc. din Quebec, Canada, și o unește cu Kinetix, însărcinând Discreet cu întreaga gamă de produse multimedia de la Autodesk. Singurul produs important care a mai rămas în grija Autodesk este Autocad.

Cam atât despre 3d studio max în acest număr. În numărul viitor vom mai vorbi despre istoria altor programe de grafică și despre cronologia instrumentelor dedicate graficii digitale.

Adrian Dorobăț



CENTRUL DE COMANDA MANAGERE DE FISIERE

Aparte de orice alte aplicații, managerele de fișiere sunt programe esențiale care permit utilizatorilor să gestioneze cât mai ușor și cât mai rapid datele stocate pe harddisk și nu numai.

CELE MAI ELEMENTARE OPERAȚIUNI REALIZATE PE un calculator sunt cele de copiere, ștergere, mutare etc. a fișierelor. Programele folosite pentru efectuarea acestora se numesc manager de fișiere. Pentru utilizatorii avansați, un astfel de program este esențial în lucrul de zi cu zi, în timp ce pentru cei care și-au început periplul în lumea calculatoarelor mai recent s-ar putea ca noțiunea de manager de fișiere să nu spună mare lucru. Cu toate acestea, chiar fără a-și da seama, și utilizatorii începători folosesc astfel de programe (și Windows Explorer este un manager de fișiere în felul lui).

Înainte de apariția versiunii 3.1 de Windows și chiar și după aceasta, gestionarea fișierelor se realiza în linie de comandă. Deși memorarea câtorva comenzi nu reprezenta o mare problemă, scrierea câte uneia (mai mult sau mai puțin lungă) pentru fiecare operațiune se dovedea o activitate în primul rând consumatoare de timp și, eventual, chiar obositoare. Am precizat că și după Windows 3.1 a continuat gestionarea fișierelor în linie de comandă, deoarece, la acea dată, sistemul de operare de la Microsoft nu se încălca automat la pornirea calculatorului, ci prin comanda "win" scrisă în directorul C:Windows sau în orice alt director (dacă în fișierul autoexec.bat exista o linie de genul SET PATH: C:WINDOWS). Totuși, în acea perioadă exista o alternativă care - mai devreme sau mai târziu - a fost adoptată de

majoritatea utilizatorilor: Norton Commander. Acest program care rula în MS-DOS a rămas în istoria PC-urilor ca primul manager de fișiere care permitea utilizatorului realizarea operațiunilor elementare prin intermediul interfeței vizuale în locul comenzilor în linie de comandă (facilitate inclusă și acum în multe programe). Înainte de a ajunge la aplicațiile actuale, mai este un program care merită amintit. Este vorba de Dos Navigator - primul care i-a adus îmbunătățiri importante lui Norton Commander. Rulând tot în DOS, acesta permitea pentru prima oară deschiderea arhivelor și accesarea fișierelor conținute de acestea.

Am afirmat că și Windows Explorer este un manager de fișiere, fapt care ar putea naște următoarea întrebare: de ce să folosim alt program când avem unul care vine cu sistemul de operare? Răspunsul este simplu: pentru că între un manager de fișiere bun și Windows Explorer este o diferență ca de la cer la pământ (și nu folosim această expresie doar de dragul metaforelor), din toate punctele de vedere.

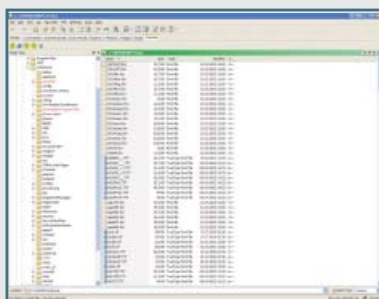
CUM AM TESTAT

Pentru testare am avut la dispoziție un sistem dotat cu un procesor Celeron la 2GHz, cu o memorie RAM de 512MB DDR400. Nota finală a avut în vedere următoarele criterii: funcționalitatea în proporție de 60%, ergonomia - 25%, iar resursele și compatibilitatea - 15%.

Unul dintre cele mai importante criterii pe care le-am luat în considerare în timpul testului a fost interfața dual pane (două panouri aliniate orizontal sau vertical). Acest aspect joacă un rol foarte important în realizarea rapidă a operațiunilor avute în vedere. În Windows Explorer, spre exemplu, copierea unui fișier necesită navigarea până la directorul-sursă, copierea (prin copy) acestuia în memorie, navigarea până la directorul-destinație și plasarea aici (prin paste) a fișierului copiat în memorie. În antiteză cu aceasta, managerele de fișiere care dispun de panourile amintite permit copierea rapidă a unui fișier din directorul activ al unui panou în directorul activ al celui alt prin apăsarea a maxim două taste.

Dintre celelalte facilități pe care aceste programe ar trebui să le includă amintim bara de butoane configurabilă pe care utilizatorul să poată plasa shortcut-uri către cel mai des accesate aplicații, arhivatorul intern capabil să deschidă și să creeze arhive în cât mai multe formate, viewer-ul intern care să permită vizualizarea, de asemenea, a cât mai multor tipuri de fișiere (imagini, documente, formate audio și video etc.), afișarea anumitor fișiere pe baza filtrelor, selectarea pe baza diverselor criterii, redenumirea mai multor fișiere în cadrul aceleiași operațiuni etc.

Liviu Andrei Mihai



Producător: GP Software
Web: www.gpsoft.com.au
Tip licență: Shareware

Verdict **82.65**

Directory Opus 8

Mai mult decât se părea la prima vedere, Directory Opus s-a dovedit un program cu o funcționalitate ridicată, dar mai ales impresionează la capitolul ergonomie. Poate cea mai importantă menire a managerelor de fișiere - înlocuirea lui Windows Explorer - este realizată de Directory Opus la propriu, programul putând fi accesat, de exemplu, prin intermediul link-ului My Computer.

INTERFAȚĂ ȘI VITEZĂ DE LUCRU

Acest program impresionează prin multiplele posibilități de vizualizare și aranjare a panourilor. Single sau multipanel, cu sau fără afișare arborescentă a directorilor, aranjare verticală sau orizontală, afișarea imaginilor în mod thumbnail sau filmstrip (ideal pentru

directoarele cu un număr redus de imagini) sunt doar câteva din modulele de vizualizare de care acest program dispune. Cu toate acestea, realizarea operațiunilor nu aduce un spor semnificativ de viteză în comparație cu Windows Explorer, deoarece combinațiile de taste implicite au la bază sistemul copy&paste care nu reușește să pună în valoare așa cum ar trebui interfața dual panel.

OPERAȚIUNI FIȘIERE

Directory Opus include o serie de caracteristici împrumutate de la Windows Explorer-ul din Windows XP. Una dintre acestea este detectarea automată a conținutului directorilor și modificarea în funcție de acesta a modului de vizualizare.



Producător: Marek Jasinski
Web: www.freecommander.com
Tip licență: Freeware

Verdict **75.25**

freeCommander 2004 10a

Fiind unul dintre puținele managere de fișiere gratuite existente pe piața de software la ora actuală, freeCommander poate înlocui cu succes Windows Explorer, dar nu este capabil să țină piept greilor acestei categorii de programe. Faptul că este gratuit a fost principalul criteriu pentru care am ales să testăm acest program.

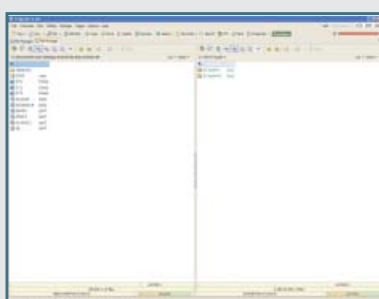
INTERFAȚĂ ȘI VITEZĂ DE LUCRU

În ceea ce privește interfața, i se poate reproșa un anumit grad de inflexibilitate și numărul redus de modificări ce pot fi operate, acestea rezumându-se, în principiu, la culori și fonturi. De asemenea, o serie de elemente ale interfeței mai puțin inspirat integrate ar

putea determina mulți utilizatori să renunțe la acest program. Am fi apreciat și o bară de butoane configurabilă pe care să poată fi poziționate shortcut-uri către cele mai accesate programe.

OPERAȚIUNI FIȘIERE

Unul dintre puținele lucruri pe care le-am admirat la acest program a fost organizarea impecabilă a funcțiilor în cadrul meniurilor. Utilizatorul va găsi imediat funcția căutată (cu condiția ca aceasta să se regăsească printre puținele funcții incluse) fără a rătăci secunde bune prin meniuri stufoase și dezordonate. Deși beneficiază de un viewer intern, funcționalitatea acestuia este mult limitată atât ca număr de opțiuni, cât și ca formate recunoscute.



Producător: WinFrigate
Web: www.frigate3.com
Tip licență: Shareware

Verdict **81.60**

Frigate 3.26

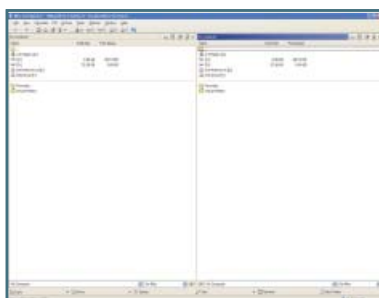
Deși îi lipsesc o serie de facilități importante pentru un manager de fișiere, Frigate este un program de mijlocul clasamentului care oferă o funcționalitate satisfăcătoare și o experiență plăcută.

INTERFAȚĂ ȘI VITEZĂ DE LUCRU

Configurabilitatea interfeței este multumitoare, permițând utilizatorului să realizeze o serie de ajustări menite să facă mai ușoară utilizarea acestui program. Amintim aici posibilitatea atribuirii unei culori fișierelor de același tip sau utilizarea schemelor de culoare pentru modificarea celor mai importante aspecte ale interfeței. De altfel, Frigate dispune de scheme de culoare predefinite pentru majoritatea tipurilor de fișiere.

OPERAȚIUNI FIȘIERE

Programul pune mult accent pe funcții mai puțin caracteristice managerelor de fișiere precum conversia imaginilor în diferite formate, controlul volumului diverselor playere multimedia direct din program sau editorul html cu evidențierea sintaxelor prin intermediul culorilor diferite folosite. Acest aspect nu înseamnă automat o creștere a utilității, ci doar un consum mai mare de resurse. Am apreciat posibilitatea creării listelor de fișiere programate pentru a fi copiate sau mutate, în antiteză cu varianta copierii mai multor fișiere în paralel. Totodată, am sesizat faptul că funcția de redenumire multiplă a fișierelor include o serie de opțiuni împrumutate de la Total Commander.



Producător: Enriva
Web: www.enriva.com
Tip licență: Shareware

Verdict **82.30**

Magellan Explorer 3.10

Ca funcționalitate, Magellan Explorer a reușit să ocupe la finalul testului un meritat loc secund, în umbra liderului incontestabil - Total Commander. Cu toate acestea, îi lipsesc o serie de facilități care ar fi putut să-l apropie și mai mult de primul loc.

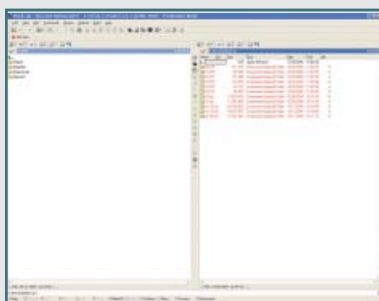
INTERFAȚĂ ȘI VITEZĂ DE LUCRU

Magellan Explorer dispune de un grad ridicat de modificare a interfeței, vizând aspecte precum fonturi, culori sau bare de butoane. Un minus important îl reprezintă, și la acest program, lipsa unei bare de butoane pe care să fie plasate shortcut-uri către cel mai des folosite aplicații. Programul dispune de profiluri prin intermediul cărora se pot modifica rapid

mai multe aspecte ale interfeței, dar și ale funcționalității, precum combinațiile de taste atribuite principalelor operațiuni. Acest lucru face posibilă adaptarea mai ușoară a utilizatorilor care trec de la alte programe, prin alegerea, de exemplu, a profilului Explorer (care menține combinațiile de taste disponibile în Windows Explorer) sau a profilului Commander - ce realizează principalele operațiuni prin tastele clasice (F5, F6, F7 etc.).

OPERAȚIUNI FIȘIERE

Lipsa unor facilități precum tab-uri multiple sau Hotlist aduce o creștere nedorită a timpului în care sunt accesate directoarele importante.



Producător: Altap
Web: www.altap.cz
Tip licență: Shareware

Verdict **78.35**

Servant Salamander 2.5 beta

La clasarea pe unul din ultimele locuri în cadrul testului nostru a lui Servant Salamander nu a contat numai faptul că este o variantă beta (care vine cu bug-urile aferente unei versiuni de test), ci și lipsa mai multor funcții importante sau implementarea într-o manieră nesatisfăcătoare a celor incluse.

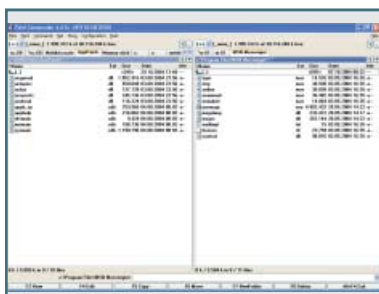
INTERFAȚĂ ȘI VITEZĂ DE LUCRU

Veteranii vor aprecia faptul că Servant Salamander are la bază conceptul de commander în ceea ce privește combinațiile de taste utilizate pentru realizarea operațiunilor, cu atât mai mult cu cât acestea nu pot fi modificate, cel puțin în această versiune (creatorii promit că în versiunea finală acest lucru va fi posibil). I-am

acordat un plus important la capitolul ergonomie pentru facilitarea User's Skill Level, cea care permite modificarea interfeței în funcție de nivelul de cunoștințe și experiența utilizatorului. Profilurile de care aceasta dispune vizează trei categorii de utilizatori: începători, intermediari și avansați.

OPERAȚIUNI FIȘIERE

Hotlist-ul clasic se rezumă în acest caz doar la o listă cu 10 dintre cel mai des accesate directoare, cărora le pot fi atribuite anumite combinații de taste. La capitolul de gestionare a fișierelor, lui Servant Salamander îi lipsesc mai multe facilități importante precum compararea sau criptarea fișierelor.



Producător: Christian Ghisler
Web: www.ghisler.com
Tip licență: Shareware

Verdict **93.55**

Total Commander 6.03a

Total Commander este un program care, pentru mulți, nu mai are nevoie de nici o prezentare, iar locul întâi ocupat de acesta nu constituie o surpriză.

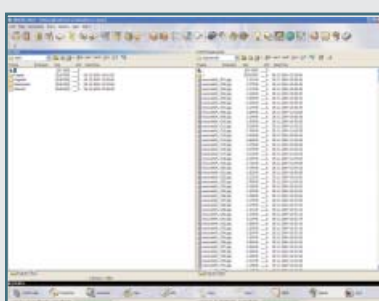
INTERFAȚĂ ȘI VITEZĂ DE LUCRU

Interfața sa poate fi configurată în amănunt indiferent că este vorba de fonturile folosite, de culorile aplicate diverselor segmente ale acesteia sau atribuite separat pe tipuri de fișiere. Elementele componente ale interfeței pot fi foarte ușor ascunse pentru a obține un aspect mai puțin aglomerat. Este posibilă și modificarea combinațiilor de taste pentru absolut orice operațiune, însă acest lucru se poate dovedi ceva mai dificil deoarece lista comenzilor conține denumirile

prescurtate ale acestora, fapt care poate genera unele confuzii.

OPERAȚIUNI FIȘIERE

Copierea fișierelor se poate realiza atât în paralel, cât și prin intermediul listelor de transfer. Total Commander dispune de un mod alternativ pentru copierea mai rapidă a fișierelor de mari dimensiuni, prin evitarea creării cache-ului. Căutarea fișierelor sau directoarelor se poate face pe baza mai multor criterii, iar setările operate pot fi salvate pentru o utilizare ulterioară. Unul dintre puținele reproșuri pe care i le putem face este că, deși poate realiza căutarea fișierelor duplicate, nu include și posibilitatea eliminării automate a acestora.



Producător: Dunes MultiMedia
Web: <http://winnc.net>
Tip licență: Shareware

Verdict **78.60**

WinNc.Net 4.1

Deși este unul dintre cele mai vechi managere de fișiere, WinNc rămâne un program mediocru care nu impresionează la nici un capitol. Poate doar în ceea ce privește funcțiile care nu au mare legătură cu gestionarea fișierelor, îndreptate majoritatea spre domeniul multimedia, precum CD-ripping, conversie audio și creare de playlist-uri.

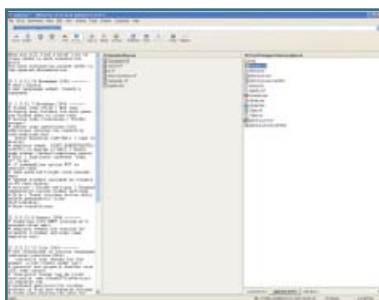
INTERFAȚĂ ȘI VITEZĂ DE LUCRU

WinNc aduce un plus de culoare (la propriu) prin barele sale de butoane cu imagini pe fundal, aspect întâlnit la unele aplicații multimedia (este al doilea aspect care ne duce cu gândul la aceste programe, alături de funcțiile sus-amintite). Meniurile acestui program vor

da multă bătaie de cap utilizatorilor, fiind de departe cele mai haotice dintre toate programele testate. Nu am putut înțelege, spre exemplu, de ce a fost nevoie de două meniuri - Files și Commands - pentru a separa pe un criteriu încă nedescoperit operațiunile care vizează fișierele (compresie, criptare etc.).

OPERAȚIUNI FIȘIERE

Lista funcțiilor care lipsesc este una lungă și include facilități precum filtrele pentru afișarea doar a anumitor fișiere, modificarea tastelor sau linia de comandă. Și pentru a nu spune doar lucruri de rău despre acest program, menționăm posibilitatea reparării arhivelor deteriorate.



Producător: Nkos Bozinis
Web: www.zabkat.com
Tip licență: Shareware

Verdict **73.05**

xplorer² 1.1

Clasarea pe ultimul loc a acestui program este în primul rând rezultatul manierei stranie în care se comportă unele funcții, în timp ce altele par a fi introduse în grabă și nefinalizate.

INTERFAȚĂ ȘI VITEZĂ DE LUCRU

Și xplorer² face parte din categoria programelor care au probleme cu meniurile. De data aceasta, nu dezordinea este principala problemă, ci numărul exagerat de meniuri - peste 10 meniuri, unele dintre ele incluzând doar două-trei funcții. Utilizatorul poate adăuga un număr teoretic nelimitat de toolbar-uri pentru accesarea diverselor programe. Lista directoarelor des accesate beneficiază de o

organizare gen Favorites din Internet Explorer, permițând deschiderea acestora fie prin intermediul meniului, fie cu ajutorul unei combinații de taste.

OPERAȚIUNI FIȘIERE

Viewer-ul intern este una dintre funcțiile care au un comportament ciudat. Dacă vizualizarea unei imagini sau a unui document în interiorul ferestrei (Ctrl+Q) decurge normal, deschiderea acestora într-o fereastră separată (F3) duce în cele mai multe cazuri la blocarea programului. Imposibilitatea modificării tastelor folosite pentru realizarea operațiunilor este un alt aspect care a determinat depunctarea acestui program.

Plug-in-uri și add-on-uri pentru Total Commander

Total Commander dispune de o funcționalitate ridicată chiar cu setările și funcțiile implicite. Însă prin instalarea anumitor plug-in-uri, poate deveni mult mai funcțional, eliminând practic nevoia altor programe. Există un număr foarte mare de plug-in-uri pentru Total Commander, însă nu toate au utilitatea practică pe care utilizatorii o așteaptă. Subiectul instalării plug-in-urilor l-am abordat în XtremPC 57, așa că acum vă vom prezenta o serie de plug-in-uri pe care le considerăm utile.

Instalarea plug-in-urilor prin metoda oficială folosită de Total Commander se poate dovedi destul de dificilă pentru unii utilizatori, în timp ce alții, deși știu să o folosească, vor considera că este destul de greoaie, fiind necesară parcurgerea mai multor etape până la instalarea efectivă a unui plug-in. Plugins Manager este un add-on care face mult mai simplă instalarea plug-in-urilor. Este adevărat că și acesta trebuie instalat prin metoda propusă de Total Commander (fiind un așa-numit file system plug-in). Însă, după instalarea acestuia, activarea altor plug-in-uri se va realiza mult mai ușor. Precum majoritatea plug-in-urilor de tip file system, Plugins Manager poate fi găsit și accesat din Network Neighborhood. Acesta apare sub forma unui director

care conține trei subdirectoare: File System, Lister și Packer. Acestea nu sunt altceva decât categoriile în care se împart plug-in-urile. Odată accesată o categorie, vor fi afișate plug-in-urile instalate sub forma unor fișiere. Un dublu-click pe unul dintre acestea va deschide fereastra de opțiuni. Însă cea mai utilă funcție, de fapt cea care realizează efectiv simplificarea procesului de instalare a plug-in-urilor, este Add plug-in. Aceasta apare în fiecare din cele trei categorii de plug-in-uri și reduce procesul de instalare la simpla localizare și selectare a plug-in-ului respectiv. Este necesară, bineînțeles, restartarea programului după instalarea oricărui plug-in.

Un plug-in care se poate dovedi util este Back2Life. Acesta încearcă - și în multe cazuri reușește - să recupereze date pierdute sau șterse de pe partiții de tip FAT. Deschizând directorul care poartă numele plug-in-ului (care se găsește, ca și celelalte plug-in-uri, în Network Neighborhood), utilizatorul va observa directoarele și fișierele care au fost șterse și a căror recuperare este posibilă. Pentru fiecare fișier șters este indicat gradul de deteriorare rezultat în urma scrierii altor fișiere pe acea partiție. Cu cât gradul de

deteriorare este mai mic, cu atât sunt mai mari șansele de recuperare. Acest plug-in poate rula și ca un program independent, iar recuperarea efectivă a fișierelor se realizează prin copierea acestora din directorul care poartă numele plug-in-ului în orice altă locație, dar de preferat pe altă partiție decât cea de pe care s-a realizat recuperarea.

Complex CD/DVD burner este un alt plug-in util care are însă dezavantajul de a nu fi gratuit. Acesta poate scrie date pe CD-uri și/sau DVD-uri, însă opțiunile sunt reduse, neputându-se compara cu un program specializat în acest domeniu, precum Nero Burning ROM. Printre setările care pot fi făcute se numără alegerea unității care să realizeze procesul de scriere (în cazul în care sunt disponibile cel puțin două astfel de unități), viteza la care se realizează scrierea, metoda de scriere (Disc at Once sau Track at Once) și crearea sesiunilor multiple sau închiderea CD-ului. Complex CD/DVD burner poate crea și imagini de CD-uri.

Unul dintre cele mai populare plug-in-uri pentru Total Commander este Imagine, care, așa cum sugerează și numele, permite vizualizarea rapidă a formatelor grafice. În mod implicit, Total Commander poate vizualiza un număr restrâns de imagini. Imagine

extinde lista formatelor grafice ce pot fi vizualizate la peste 30. Deși a fost conceput ca un simplu viewer care să permită doar afișarea imaginilor, acest plug-in include și o serie de opțiuni de modificare a acestora precum rotirea cu un anumit număr de grade sau aplicarea unui număr redus de efecte (Blur, Embos, Gaussian, Sharpen, Soften). Acest plug-in, în combinație cu facilitatea QuickView (Ctrl+Q), care permite vizualizarea imaginilor în panoul alăturat, ar putea înlocui cu succes un viewer clasic. Singura condiție majoră ar fi implementarea modului thumbnail pentru afișarea tuturor imaginilor dintr-un anumit director.

Pentru vizualizarea documentelor și a tabelelor create de Microsoft Office, este recomandat instalarea plug-in-ului Office. Acesta permite vizualizarea fișierelor cu extensia .doc și .xls fără a fi necesară deschiderea programului cu care au fost create. Plug-in-ul Office poate afișa toate sheet-urile pe care le conțin tablele create cu Microsoft Excel sau OpenOffice.

ISO este un plug-in pe care gamerii care folosesc imagini de CD-uri pentru rularea acestora îl vor aprecia. Acesta poate deschide imaginile de CD-uri cu extensiile .iso, .bin, .cue sau .nrg, și permite extragerea oricărui fișiere conținute de acestea.

	Total Commander 6.03a	Directory Opus 8	Magellan Explorer 3.10	Frigate 3.26	WinNc.Net 4.1	Servant Salamander 2.5 beta	FreeCommander 2004 10a	xplorer ² 1.1
Producător	Christian Ghisler	GP Software	Enriva	WinFrigate	Dunes MultiMedia	Altap	Marek Jasinski	Nkos Bozinis
Web	www.ghisler.com	www.gpsoft.com.au	www.enriva.com	www.frigate3.com	http://winnc.net	www.altap.cz	www.freecommander.com	www.zabkat.com
Tip licență	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Freeware	Shareware
Opțiuni								
Interfață dual pane	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Afișare arborescentă	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da	Da
Tab-uri	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Bară de butoane configurabilă	Da	Nu	Nu	Da	Da	Da	Nu	Da
Viewer intern	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Arhivator intern	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Dezarhivare multiplă	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu	Da	Nu
Împărțire - combinare fișiere	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da	Da
Comparare/sincronizare directoare	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Nu	Da/Da	Da/Da
Comparare fișiere	Da	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Cripare fișiere	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Selectare pe baza criteriilor	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Filtre pentru afișare	Da	Nu	Da	Da	Nu	Da	Da	Da
Linie de comandă	Da	Nu	Da	Da	Nu	Da	Da	Da
Căutare fișiere	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ★ ☆
Redenumire multiplă	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Colorare fișiere în funcție de extensie	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu
Modificare taste	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Client FTP	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Suport plug-in-uri	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu
Hotlist	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Da
History	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da
Note								
Funcționalitate	92	81	83	82	78	76	75	70
Resurse și compatibilitate	94	77	75	76	82	80	85	72
Ergonomie	97	90	85	84	78	83	70	81
Verdict	93.55	82.65	82.30	81.60	78.60	78.35	75.25	73.05



HAINE NOI CU WINDOWS LA STILIST

Oricât de mult s-ar strădui programatorii, interfața aplicațiilor sau a sistemului de operare nu va fi niciodată pe placul tuturor utilizatorilor. Aceștia vor avea întotdeauna ceva de modificat.

WINDOWS A FOST CONSIDERAT ÎNTOTDEAUNA, indiferent de versiune, un sistem de operare care beneficiază de un anumit grad de personalizare. Încă de la versiunea 3.1 (cea care a consacrat trecerea de la operarea în linie de comandă la interfața vizuală) era posibilă modificarea anumitor aspecte precum fonturile și culorile folosite. Cu fiecare nouă versiune, numărul elementelor care puteau fi personalizate a crescut. Dacă ar fi să facem o împărțire pe etape a versiunilor care au marcat evoluția gradului de personalizare a sistemelor de operare Windows, ar reieși trei mari etape: Windows 3.1, Windows 95 și Windows XP.

Windows 95 a fost cel care a adus cele mai multe noutăți din acest punct de vedere prin introducerea conceptului de temă - schemă care se modifică și sub care pot fi salvate mai multe aspecte legate de interfața sistemului de operare, precum culori, fonturi, sunete, pictograme, cursoare, imagini de fundal etc. Ca o etapă intermediară am putea aminti versiunea Windows 98 a cărei singură noutate a fost setarea a două culori pentru același element, având la bază efectul gradient (realizarea trecerii progresive de la o culoare la alta). Windows XP, pe lângă schimbarea radicală a interfeței (și nu numai), a adus și noi elemente a căror personalizare este posibilă, dar nu a inclus și instrumentele cu care să se poată realiza

acest lucru. Este vorba în principal de ecranul de inițializare (cel care este afișat în timpul încărcării sistemului de operare) și de imaginea de Logon (fundalul ecranului de logare a utilizatorilor). Pe viitor, se pare că preconizatul Longhorn va introduce și el o serie de aspecte noi în ceea ce privește personalizarea interfeței, fiind primul sistem de operare care va apela la funcțiile 3D ale plăcilor video pentru afișarea anumitor elemente.

De posibilitățile de personalizare a interfeței de care beneficiază sistemele de operare Windows au profitat alte companii care au lansat o serie de programe ce ușurează configurarea și, într-o oarecare măsură, largesc sfera elementelor configurabile. Aceste programe nu numai că furnizează instrumentele necesare modificării interfeței, dar pun la dispoziție și elementele cu care se realizează efectiv această modificare (teme, scheme de culoare, sunete, cursoare, pictograme etc.). Din aceste motive, vom lăsa deoparte posibilitățile de personalizare a interfeței puse la dispoziție de sistemul de operare și ne vom concentra asupra celorlalte programe care oferă mult mai multe opțiuni în acest sens.

JALUZELE PENTRU WINDOWS

Unul dintre cele mai populare (și mai vechi) programe de personalizare a interfeței este



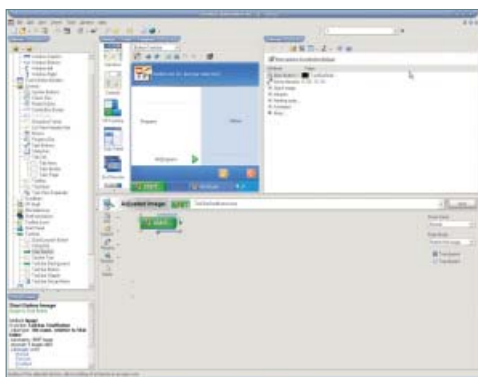
WindowBlinds. Dezvoltat de Stardock - companie ale cărei produse software vizează în totalitate personalizarea interfeței sistemului de operare, WindowBlinds este programul care utilizează eficient temele încă de pe vremea lui Windows 95 și care, odată cu lansarea lui Windows XP, a câpătat o serie de noi funcții. Practic, sunt două aspecte importante ce trebuie menționate în legătură cu acest program: configurarea diferitelor aspecte ale interfeței sistemului de operare (dimensiunea butoanelor și a pictogramelor, efectele 3D și de umbră, optimizarea efectului ClearType pentru text, diverse animații etc.) și temele incluse. În ceea ce privește temele, deși

sunt doar în număr de 11 (fiecare dispunând de mai multe stiluri vizuale), cei ce nu sunt mulțumiți de acestea pot descărca una dintre cele (foarte numeroase) care se găsesc pe site-ul producătorului.

Wincustomize.com reprezintă o altă sursă importantă de teme pentru acest program, de aici putând fi descărcate peste 3000 de astfel de teme. Calitatea acestora este, per total, bună, existând totuși și unele mici defecte legate în special de programele mai vechi, a căror interfață nu a fost optimizată pentru Windows XP. WindowBlinds se integrează perfect în tab-ul Appearance din meniul Display Properties al sistemului de operare, facilitând schimbarea rapidă a temelor. Spre deosebire de versiunile mai vechi, precum și de alte programe, gradul de resurse ocupate de WindowBlinds 4 (optimizat special în acest sens) nu este unul exagerat, iar rularea sistemului de operare nu este îngreunată foarte mult. Un alt aspect interesant îl reprezintă posibilitatea aplicării câte unei teme pentru fiecare program în parte, însă acest lucru va duce rapid la scăderea vitezei de rulare a aplicațiilor respective și a sistemului de operare per ansamblu.

PICASSO DIGITAL

Utilizatorilor nemulțumiți de temele incluse în WindowBlinds sau de cele descărcate de pe Internet, aceeași companie le pune la dispoziție un program prin care își pot crea propriile teme sau pot modifica anumite elemente ale temelor existente. Este vorba de SkinStudio, program care permite modificarea majorității aspectelor unei teme. Ușurința cu care pot fi personalizate stilurile vizuale este principalul avantaj al acestui program, însă editarea de la zero a unei teme se va dovedi ceva mai dificilă. Crearea și modificarea stilurilor vizuale cu SkinStudio se aseamănă într-o oarecare măsură cu realizarea site-urilor folosind Macromedia Dreamweaver, utilizatorul putând opta între editarea directă a codului-sursă sau modificarea elementelor pe baza caracteristicilor vizuale.

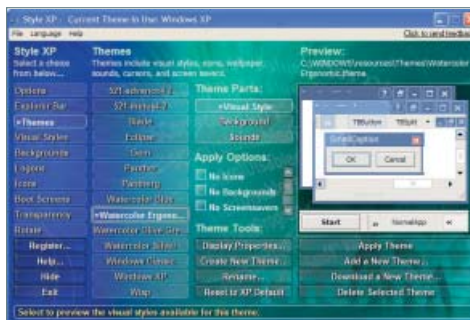


XP CU STIL

O alternativă la clasicul WindowBlinds o constituie StyleXP. Acesta permite utilizatorului să modifice mai multe aspecte ale interfeței sistemului de operare. În afară de teme, stiluri vizuale, imagini de fundal etc., cu StyleXP pot fi alese alte imagini pentru ecranul de boot și pentru cel de Logon, aspecte despre care spuneam că au fost ignorate

de instrumentele de personalizare a interfeței incluse în sistemul de operare.

Bineînțeles, și StyleXP vine cu o serie de teme interesante. Rulând în fundal, el poate schimba o serie de elemente ale interfeței (precum wallpaper, imagini de Logon sau teme) la anumite intervale de timp. Cu toate acestea, prezintă și un mare dezavantaj: consumă multe resurse. Deși include o opțiune care, teoretic, ar trebui să determine programul să nu consume absolut deloc resursele sistemului, în practică acest lucru nu se realizează, StyleXP fiind mult mai lacom decât WindowBlinds.



PE BUCĂȚELE

În afară de programe ca StyleXP sau WindowBlinds - cu ajutorul cărora personalizarea interfeței sistemului de operare se realizează la nivel global - există și o mulțime de aplicații specializate în modificarea anumitor elemente ale interfeței precum meniul de start, pictogramele, cursoroarele sau barele de butoane.

O astfel de aplicație este CursorXP care, în mod previzibil, va realiza schimbarea cursoroarelor. Deși același lucru se poate face foarte ușor și prin intermediul opțiunilor din Control Panel, acesta aduce un plus de spectaculozitate prin schemele de cursorae pe care le include. Versiunea gratuită (programul dispune și de o versiune comercială care include un număr mai mare de scheme) nu aduce funcții noi în comparație cu cele deja existente în Control Panel.

Cei care s-au plictisit de pictogramele din Windows pot realiza schimbarea acestora apelând la programe precum IconX sau IconPackager. Primul este un program al cărui scop este aplicarea unor efecte pictogramelor de pe desktop în funcție de anumite acțiuni, precum click cu butonul stânga al mouse-ului sau modificarea dimensiunii în momentul în care cursorul este plasat deasupra unei pictograme. Spre deosebire de IconX, IconPackager realizează schimbarea efectivă a pictogramelor. Aceasta se poate face fie prin intermediul schemelor predefinite, fie prin configurarea separată a fiecărei pictograme în parte.

Un alt aspect ce ține într-o oarecare măsură de personalizarea interfeței sistemului de operare, dar furnizează în același timp și o utilitate practică, îl reprezintă barele de butoane pentru lansarea rapidă a celor mai folosite aplicații puse la dispoziție de unele programe. Acestea oferă o funcționalitate net superioară deja banalului Quick Launch din Windows.

True Launch Bar este un înlocuitor recomandat pentru Quick Launch, care preia la propriu locul acestuia pe taskbar odată cu shortcut-urile aferente. Pe lângă gradul ridicat de organizare a shortcut-urilor, True Launch Bar poate deveni un instrument deosebit de util prin implementarea diverselor module. Amintim aici posibilitatea afișării temperaturii în timp real pentru una sau mai multe localități, verificarea mai multor conturi de e-mail prin protocolul pop3, afișarea gradului de ocupare a resurselor sistemului sau a spațiului disponibil de pe harddisk etc. Inițial, acest program ocupa o proporție decentă din resursele sistemului, însă, pe parcursul instalării mai multor module, aceasta crește destul de mult.

Inspirat din interfața implicită a viitorului sistem de operare de la Microsoft, cu nume de cod Longhorn, Desktop Sidebar pune la dispoziția utilizatorilor o bară verticală ce se lipește de una din laturile desktop-ului. Dintre facilitățile pe care acesta le oferă amintim afișarea știrilor de pe diverse site-uri prin intermediul fluxului RSS, a unui ceas (digital și/sau analog) sau controlul procesului de rulare a melodiilor din playere precum Winamp sau Window Media Player. Și funcționalitatea acestuia poate crește prin intermediul plug-in-urilor disponibile pentru download pe site-ul oficial. Desktop Sidebar suportă skin-uri ce pot fi modificate în amănunt și apoi salvate.



ASPECT VS RESURSE

Personalizarea aspectului sistemului de operare vine din nevoia de schimbare a decorului, la care utilizatorul apelează la un moment dat, poate pentru a alunga monotonia. În același timp, această personalizare este o boală ce se vindecă rapid, de multe ori utilizatorii revenind, din diverse motive, la aspectul original.

Înainte de a apela la astfel de programe, utilizatorul trebuie să ia în calcul faptul că viteza de procesare a sistemului de operare va fi îngreunată chiar vizibil în unele cazuri. De aceea, trebuie puse în balanță cele două aspecte pe care aceste programe le implică și, luând în calcul importanța acestora, să se aleagă între un aspect îmbunătățit și o rulare mai rapidă a sistemului de operare. Pe de altă parte, cei ce beneficiază de un sistem destul de puternic nu vor trebui să-și facă griji din acest punct de vedere.

Liviu Andrei Mihai

Tweaking

nLite 0.99.4 beta



nLite este un excelent program care permite chiar și utilizatorilor mai puțin avansați să efectueze unele operațiuni de personalizare și modificare a kit-ului de instalare a sistemului de operare.

MODIFICARE AMĂNUNȚITĂ

Programul rulează în regim wizard, utilizatorul neavând decât să bifeze sau să debifeze anumite opțiuni. Singura condiție o reprezintă înțelegerea aplicabilității opțiunilor pe care le modifică, iar la acest capitol nLite furnizează un grad ridicat de ajutor pentru fiecare opțiune în parte.

Modificarea kit-ului de instalare privește mai multe aspecte. Unul dintre acestea este eliminarea anumitor componente a căror instalare utilizatorul o consideră de prisos. Astfel, pot fi scoase din kit-ul de instalare diverse programe (Internet Explorer, Outlook Express, Disk Defragmenter, jocuri etc.), driverele pentru anumite componente, suportul pentru unele limbi și chiar o serie de servicii. Odată terminată selectarea componentelor care vor fi dezactivate, configurația rezultată poate fi salvată sub forma unui preset pentru o eventuală utilizare.

Cu ajutorul acestui program poate fi integrat foarte ușor orice Service Pack în kit-ul de instalare, iar apoi poate fi creată o imagine de CD tip ISO bootabilă. Din păcate, nLite poate fi folosit doar pentru modificarea kit-urilor de Windows 2000, XP și 2003.

SIGURANȚĂ

Fiecare aplicație, driver sau serviciu, a cărei eliminare este posibilă cu ajutorul acestui program, este însoțită și de o scurtă explicație și, eventual, de o avertizare asupra consecințelor pe care ștergerea componentei respective le poate avea. nLite este disponibil și în limba română.

Contact	
Producător	nuhi
Web	http://nuhi.msfn.org
Detalii	
Versiune	0.99.4 beta
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program gazdă	-
Tip de licență	Freeware
Evaluare generală	
+ multiple posibilități de modificare a kit-ului de instalare	
+ help detaliat	
+ crearea imaginii de CD bootabile	
- necesită .NET Framework	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

Utilitar sistem

Norton SystemWorks 2005



Una dintre cele mai populare suite de programe pentru întreținerea și repararea sistemului de operare, Norton SystemWorks, a fost lansată de curând într-o nouă versiune. Deși nu dispune de noutăți revoluționare, pachetul oferit de Symantec rămâne în continuare eficient în ceea ce privește eliminarea unui număr mare de erori și protecția împotriva virusilor.

ÎNȚEȚINERE ȘI SECURITATE

Caracteristica de bază a acestei suite de programe este automatizarea, majoritatea operațiunilor realizându-se cu efort minim din partea utilizatorului. Elocventă în acest sens este facilitatea One Button Checkup, care grupează un set întreg de operațiuni de întreținere a sistemului și de reparare a eventualelor erori. Prin intermediul acestei funcții se pot realiza scanarea regiștrilor și eliminarea cheilor nefolosite, verificarea integrității fișierelor de sistem, ștergerea fișierelor temporare etc. Unul dintre cele mai folosite programe din cadrul acestei suite este Norton Utilities, care, la rândul lui, include o serie de aplicații precum Speed Disk, pentru defragmentarea partițiilor (aplicație care se dovedește mult mai rapidă decât cea inclusă în sistemul de operare), sau WinDoctor - aplicație responsabilă cu repararea erorilor din regiștri și verificarea integrității fișierelor de sistem. Norton Ghost este un program deosebit de util, cu ajutorul căruia se pot crea imagini de partiții.

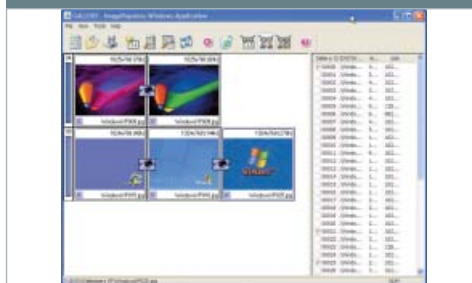
NOUȚĂȚI PUȚINE

Fiind o suită actualizată anual, Norton SystemWorks nu aduce multe noutăți, însă putem aminti facilitatea Hot Imaging pentru Norton Ghost, care permite crearea imaginilor de partiții fără restartarea sistemului de operare.

Contact	
Producător	Symantec
Web	www.symantec.com
Detalii	
Versiune	2005
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (69.95\$)
Evaluare generală	
+ repararea eficientă a problemelor	
+ grad ridicat de automatizare a operațiunilor	
+ actualizarea automată a aplicațiilor componente	
- numărul scăzut de noutăți	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

Utilitar imagini

ImageDupeless 1.5.4



Găsirea și ștergerea manuală a imaginilor duplicate din cadrul galeriilor voluminoase se dovedesc a fi operațiuni migăloase și de durată, necesitând mult timp și răbdare din partea utilizatorului. ImageDupeless este un program care realizează în mod automat aceste operațiuni pe baza anumitor criterii.

GĂSIREA DUPLICATELOR

Fără a ridica dificultăți deosebite, găsirea imaginilor identice se realizează în două etape: procesarea imaginilor selectate și compararea acestora. Prima etapă este realizată automat, fără a fi necesară intervenția utilizatorului. În schimb, în cea de-a doua, compararea imaginilor procesate se realizează în funcție de setările făcute de utilizator. Spre deosebire de majoritatea programelor, care încearcă să identifice duplicatele având ca unic criteriu dimensiunea fișierelor, ImageDupeless compară fiecare pixel component al imaginilor selectate. De aceea, un criteriu important în detectarea duplicatelor îl reprezintă gradul maxim de diferență admis între imaginile procesate. ImageDupeless permite utilizatorului compararea imaginilor cu o marjă maximă de deosebire de 18 procente. Cu cât procentul stabilit este mai mic, cu atât căutarea va fi restricționată la o asemănare mai mare între imagini. Setând gradul maxim de deosebire la 5% am putut detecta imaginile identice din punctul de vedere al conținutului, dar diferite ca dimensiune și grad de compresie/calitate (pentru formatul JPG).

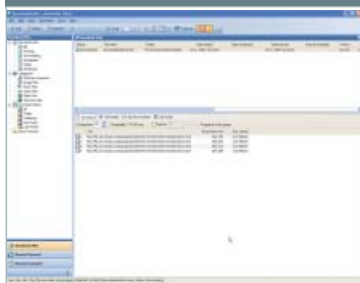
ELIMINARE AUTOMATĂ

ImageDupeless permite ștergerea automată a duplicatelor pe baza anumitor criterii. Din păcate, acestea nu sunt preconfigurate, iar editarea lor este destul de dificilă.

Contact	
Producător	Oleg Tarlapan
Web	www.imagedupeless.com
Detalii	
Versiune	1.5.4
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (29.95\$)
Evaluare generală	
+ ușor de folosit	
+ grad ridicat de acuratețe	
- configurare dificilă a criteriilor de eliminare a duplicatelor	
- procesare destul de lentă	
Verdict	
★ ★ ★ ☆ ☆	

Manager download

Download Studio 2.0



Acest program ne-a atras atenția prin faptul că se diferențiază clar de celelalte aplicații din categoria managerelor de download, incluzând o serie de funcții interesante și în același timp originale.

MAI MULT DECÂT PARE

Interfața Download Studio seamănă izbitor cu cea a Microsoft Outlook 2003, cu deosebirea că nu beneficiază de același grad ridicat de personalizare. Trecând peste acest aspect, trebuie spus că Download Studio este mai mult decât un simplu manager de download. Browser-ul Web integrat este doar una din facilitățile care ne-au determinat să afirmăm acest lucru. Este adevărat că acesta nu include facilități importante precum pop-up stopper sau tabbed browsing, dar principalul său rol este preluarea link-urilor .php pe care, uneori, nu reușește să le intercepteze din browserele obișnuite. În afară de browser, programul mai include și un manager de fișiere identic cu Windows Explorer, a cărui singură funcționalitate este găsirea rapidă a fișierelor descărcate.

DOAR PENTRU INTERNET EXPLORER

Download Studio nu poate prelua link-urile din alte browsere decât Internet Explorer, iar fișierele transferate nu pot fi împărțite decât în maxim 10 segmente.

Contact	
Producător Web	Conceiva Pty. www.conceiva.com
Detalii	
Versiune	2.0
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (39.95\$)
Evaluare generală	
+ browser-ul integrat și toolbar-ul pentru Internet Explorer	
+ salvarea stream-urilor și a animațiilor flash	
- lipsa suportului pentru alte browsere	
Verdict	
★ ★ ★ ☆ ☆	

Grafică

Power CardMaker 3.70



Cărțile de vizită personale sau de afaceri se pot realiza și fără a apela la serviciile costisitoare ale firmelor de profil. Cu ajutorul unui program precum Power CardMaker, crearea acestora este la îndemâna oricui.

MULTIFUNCȚIONAL

Principala calitate a acestui program constă tocmai în gama largă de materiale promoționale imprimate ce pot fi create - cărți de vizită, invitații etc. În publicațiile create cu Power CardMaker pot fi inserate o serie de elemente precum imagini, simboluri, forme geometrice și, bineînțeles, text. Editarea și aranjarea acestora sunt facile, putând fi configurate caracteristici precum culoare, dimensiune, ordine (în cazul suprapunerii mai multor elemente), aliniament etc. Singurul reproș la acest capitol este legat de imposibilitatea grupării mai multor elemente pentru o mai ușoară ordonare a acestora. În ceea ce privește imprimarea materialelor, utilizatorul poate opta între printarea unei singure publicații pe pagină sau aranjarea acestora pe coloane.

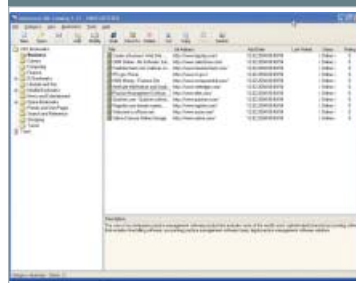
INSTABILITATE ȘI ERORI

Power CardMaker s-a dovedit a fi extrem de instabil, agățându-se de nenumărate ori și ducând chiar și la blocarea altor programe, iar multe elemente ale interfeței sunt nefuncționale.

Contact	
Producător Web	Flisoft http://www.flisoft.net/en.htm
Detalii	
Versiune	3.70
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (39.95\$)
Evaluare generală	
+ utilizarea facilă	
+ opțiunile și instrumentele numeroase	
+ oferă multe template-uri și clipart-uri	
- este foarte instabil	
Verdict	
★ ★ ★ ☆ ☆	

Manager link-uri

Advancer URL Catalog 1.15



Deși majoritatea browserelor includ module pentru gestionarea link-urilor către site-urile favorite, acestea oferă o funcționalitate destul de limitată. Indiferent că este vorba de Favorites (Internet Explorer) sau Bookmarks (Firefox și Opera), facilitățile pe care aceste browsere le oferă se rezumă la o simplă organizare arborescentă a link-urilor salvate.

PENTRU TOȚI

Principala calitate a lui Advancer URL Catalog o reprezintă compatibilitatea cu cele mai utilizate browsere precum Internet Explorer, Opera sau Mozilla Firefox, dar și cu cele care au la bază motorul de Internet Explorer, precum Maxton. Dovada acestui fapt o constituie importarea și exportarea fără erori a link-urilor în și din lista de site-uri preferate a acestor browsere. De asemenea, link-urile pot fi foarte ușor importate și exportate pe baza fișierelor text și a paginilor Web. Utilizatorii care au instalate mai multe browsere vor aprecia posibilitatea alegerii browser-ului cu care vor fi lansate link-urile din acest program.

GESTIONARE

Deși posibilitățile de organizare a link-urilor sunt reduse, am apreciat funcțiile de verificare a validității link-urilor, eliminarea duplicatelor și protejarea accesului prin parolă.

Contact	
Producător Web	lordache Daniel www.jordysoft.com
Detalii	
Versiune	1.15
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (30\$)
Evaluare generală	
+ compatibilitatea cu cele mai utilizate browsere	
+ verificarea validității link-urilor	
+ eliminarea duplicatelor	
- posibilitățile reduse de organizare	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

Securitate

All In One Keylogger 1.4



Fie că este vorba doar de curiozitate sau grijă, ori este izvorâtă din motive mai puțin onorabile, mulți utilizatori sunt contaminați de boala supravegherii activității desfășurate de altcineva pe un calculator. All In One Keylogger este un program care, de exemplu, poate dezvălui părinților preocupările odraslelor în ceea ce privește calculatorul.

SPIONAJ FIN

Așa cum sugerează și denumirea programului, principala metodă de înregistrare a activităților desfășurate pe un anumit calculator se concretizează în memorarea tastelor apăstate. În afară de aceasta, All In One Keylogger dispune și de alte mijloace prin care își îndeplinește scopul. Captura de imagini este una dintre acestea. Utilizatorul poate configura aplicația să realizeze screenshot-uri la anumite intervale de timp, la fiecare apăsare a butoanelor mouse-ului sau a anumitor taste, fiind posibilă și selectarea gradului de compresie a imaginilor realizate.

DISCRET

Pentru a nu atrage atenția, All In One Keylogger poate deveni invizibil. Nici lista programelor care pornesc automat, nici taskbar-ul nu-i semnalează existența, cel supravegheat neavând astfel de unde să afle de el.

Contact	
Producător Web	RelyTec www.relytec.com
Detalii	
Versiune	1.4
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (25\$)
Evaluare generală	
+ multiplele metode de supraveghere	
+ realizează un log detaliat	
+ poate fi făcut invizibil	
+ consumă puține resurse	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail galerii@xtrempe.ro sau prin poștă la: XtremPC, Str. Puskin 18, București 1.

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale



Toyo

cgtoys@hotmail.com

“În legătură cu numele real, Toyo este numele sub care prefer să fiu cunoscut. Vă mai trimit câteva din imaginile la care am lucrat.

În general, review-ul de la 3ds max 7 a fost punctual și foarte bine făcut, iar o creștere a numărului de pagini ar fi întotdeauna un lucru binevenit, dar de care sper că va beneficia și rubrica dedicată CG-ului, în speță Galeriile Xtreme, și nu numai.”



Dacă tu vrei să fii cunoscut drept Toyo este dreptul tău. Așa că drept Toyo te vom menționa.

Imaginile arhitecturale sunt reușite, în același stil simplu și curat cu care ne-ai obișnuit. Modelarea și texturarea organică sunt, inevitabil, mai complexe, dar te-ai descurcat mai mult decât rezonabil. Ar fi

interesant însă să ne trimiți personaje întregi pe viitor.

Numărul de pagini pe care îl are rubrica în momentul de față este rezultatul unui proces îndelungat de balansare între cererile de “mai puțin” și “mai mult” ale cititorilor. Șansele ca numărul de pagini dedicate software-ului și,

implicit, programelor de grafică să crească sunt destul de mici.

Galeriile Xtreme nu vor ocupa, cu siguranță, un spațiu mai mare, oricât i-ar bucura asta pe unii dintre noi. Dar sperăm că într-un viitor apropiat ele vor apărea (și) pe CD sau DVD.



Adrian Cristea
cristea_ady@yahoo.com

"N-am mai trimis de mult timp lucrări pentru galeria revistei, dar acum, că am terminat câteva, vi le trimit și dumneavoastră."

Interesantă imaginea "The Defenders" (cea cu piesele de șah), atât ca provocare tehnică, cât și ca idee. Cea cu microscopul electronic este mai banală, dar cu toate acestea este peste media imaginilor pe care le primim. Te mai așteptăm și cu alte imagini pe măsură ce mai terminăm altele noi.



Ion Chiriță
caricaturistu@yahoo.com

"Vă trimit un desen pentru Galeriile Xtreme din revistă. Schița a fost desenată în creion, iar colorarea a fost realizată 100% în Photoshop CS cu mouse-ul, că tableta grafică nu am."

Interesant desenul, dovedește talent, dar este, după cum spui și tu, mai mult o schiță decât o imagine finisată. Tableta grafică este utilă doar dacă ești obișnuit iremediabil să desenezi cu creionul. Există o mulțime de artiști profesioniști care desenează și colorează excelent cu mouse-ul, deci ori te adaptezi, ori îți cumperi o tableta grafică. Mai așteptăm și alte imagini.

INCREDIBIL, DAR NU IMPOSIBIL

Efectele speciale din filmul "The Incredibles"



CEL DE-AL CINCILEA FILM DE

lungmetraj al companiei Pixar, după Toy Story, Toy Story 2, A Bug's Life, Monster's Inc. și Finding Nemo, este, în opinia mea, cel mai bun film de animație din ultimul deceniu. Nu doar atât din punct de vedere tehnic, deși progresele în domeniul animației și randării sunt remarcabile, ci și din punctul de vedere al conținutului. Dacă Shrek 2 m-a dezamăgit pentru că a reușit să

elemente și fără să transforme filmul într-o comedie pură.

The Incredibles funcționează pe numeroase paliere, astfel că nu este greu de înțeles succesul incredibil pe care l-a avut atât la public, cât și la critică. La fel de multă acțiune ca într-un film cu James Bond, mult mai mult umor și o realizare tehnică desăvârșită. Iar ca film cu supereroi, The Incredibles este mai bun decât X-men și



devină exact basmul zaharizat pe care îl satiriza cu succes în prima parte, The Incredibles m-a uimit prin modul în care reușește să capteze iremediabil atât copiii, cât și adulții, oferind lecții de viață fără să cadă în penibil și jonglând cu clișee fără să plictisească. Umorele variază și el grațios, de la poantele fizice tip Tom și Jerry la glume inteligente, care te pun pe gânduri, punctând atunci când e nevoie, fără să sufoce celelalte

Spiderman luate la un loc, cu tot cu continuările lor.

Dacă nu l-ați văzut încă, trebuie să îl vedeți. Iar dacă l-ați văzut deja, sper ca acest articol să vă dea încă un motiv de a-l revedea, de data aceasta cu mai multă atenție la detaliile aparent neimportante.

Cea mai mare problemă pe care au avut-o cei de la Pixar în The Incredibles a fost realizarea personajelor umane realiste, o



provocare veche de când lumea în cadrul animației computerizate. E adevărat că a existat un om în Toy Story și că în Monster Inc. au avut de furcă cu micuța Boo, care avea și haine complexe și păr, dar era vorba de un singur personaj care apărea în doar câteva scene. Personajele din The Incredibles au avut nevoie de

care portrează o banală cină în familie. În ea sunt prezente toate personajele principale, toate au haine și păr care trebuie simulate, și stau pe scaune, deci practic stau pe propriile haine. În plus, mâncarea de pe masă trebuia să arate și ea natural, nu putea să pară de plastic.



mult mai multă muncă. Violet, de exemplu, a creat probleme cu părul ei lung, care trebuia simulat cu precizie. Pare un detaliu minor, dar să calculezi interacțiunile fiecărui fir de păr cu celelalte mii de fire din jurul lui nu este lucru de joacă. Departamentul de animație a atacat această problemă încă dinainte să înceapă lucrul la Monsters Inc., unde am putut vedea un monstru păros, dar cu firele de păr scurte.

Toată această situație a îngenucheat efectiv ferma de calculatoare a Pixar, dar în final au avut satisfacția că nu a fost nimeni care să exclame: "Hei, dar e ceva în neregulă în scena asta!".

Și dacă scenele de interior au fost de coșmar, cele de exterior au fost desprinse direct din lad. Au existat scene care implicau toate elementele: aer, apă, pământ, foc, văzute atât ziua, cât și noaptea. Toate acestea necesitau tehnologii



Cu toate că au fost de multe ori tentați să renunțe la părul lung al lui Violet, creatorii au reușit totuși să treacă și peste acest obstacol. Ei au trișat totuși pe alocuri, dar este greu de văzut unde, dacă nu vă uitați cu atenție: cărarea din chica lui Violet se schimbă în funcție de poziția personajului față de cameră.

Cea mai dificilă scenă din film s-a dovedit a fi nu una cu explozii și clădiri care se prăbușesc, ci una

de ultimă generație ca simulări de dinamică a fluidelor, randări volumetrice, trucuri de mixaj. Efectele speciale, cum ar fi superviteza lui Dash și câmpul de forță al lui Violet, implicau noi procedee de randare care au trebuit programate în soft-ul proprietar Pixar.

Dar, după cum au recunoscut și capii departamentului de animație, Allan Barillo și Steve Hunter, le-a fost mai ușor să arunce în aer un

CINCI PAȘI PENTRU O SCENĂ



Pentru început, regizorul și echipa de scenariști, împreună cu artiștii 2D, creionează schița cadrului principal dintr-o secvență. Schița este în general alb-negru, contururile umplându-se apoi cu markere speciale în diverse nuanțe de gri pentru a sugera volume și umbre.



Această schiță îl ajută pe regizor să planifice locația și mișcarea camerei virtuale, precum și durata cadrului. Folosind modele cu "schelet" pregătite de echipa dedicată personajelor, animatorii pot controla fiecare aspect

al mișcării actorilor virtuali, punându-i în mișcare așa cum un păpușar își mișcă păpușa prin intermediul sforilor. Manipulatorii sunt unii de nivel înalt, care controlează mai mulți parametri simultan, iar software-ul proprietar Pixar le este de mare ajutor animatorilor, afișând în timp real modul în care va arăta corpul personajelor, luând în calcul masa musculară, grăsimea și oasele "virtuale", fără să le afișeze.



Animația folosește în general obiecte generice, dar toată recuzita din scena finală trebuie modelată în detaliu. Sute, uneori chiar mii de modele sunt poziționate în decor, din diverse considerente regizorale: pentru a sublinia acțiunea dintr-un cadru, pentru a conduce privirea către

elementele importante, pentru a permite personajelor să interacționeze cu mediul înconjurător sau pur și simplu "de umplură". După ce corpurile personajelor sunt



animate, se adaugă hainele și părul. Aici deja intrăm în domeniul "Simulare". Animarea elementelor adiționale (haine, păr) este realizată automat de computer pe baza mișcării corpurilor de care sunt atașate. Simularea ia în calcul factori ca gravitația, greutatea, elasticitatea, frecarea și coliziunile suprafețelor afectate cu mediul înconjurător și cu ele însele. Dacă rezultatul nu este suficient de realist, animatorii mai intervin cu o serie de trucuri: vânt virtual, ace de siguranță invizibile etc., totul pentru a asigura un comportament

coerent al elementelor respective pe parcursul cadrelor în cauză.



După ce se realizează animația luând în calcul rezultatele simulării, departamentul de grafică poate să treacă la texturarea și iluminarea scenei, partea cea mai simplă, practic, dar care contează la fel de mult în cadrul rezultatului final. Toate obiectele și personajele sunt decorate cu straturi de texturi care se afectează între ele, formând materiale sau shadere, care adesea simulează proprietățile fizice ale unor suprafețe din realitate. Iluminarea se realizează folosind soluții-hibrid raytrace-radiosity, cu diverse efecte de postprocesare pentru a emula stilul cartoon. Apoi cadrul final este randat.

avion decât să facă două personaje să interacționeze la cel mai banal nivel. Scena în care Helen, mama grijulie, îi așază părul după ureche lui Violet și o mângâie pe obraz a fost una dintre cele mai dificil de realizat secvențe din întregul film.

Dar această grijă pentru naturalitatea animațiilor și pentru conturarea detaliată a personajelor a ajutat enorm la succesul filmului.

Este interesant cum regizorul și scenaristul Brad Bird a creat personajele, conferindu-le abilități



speciale care sunt extensii ale forțelor care le motivează în viața de zi cu zi. Bob este cel care trebuie să fie puternic, pentru că este capul familiei și trebuie să o susțină, Helen este mama care trebuie să aibă grijă de toți și să se împartă între o mie de treburi, astfel că este văzută ca Fata-Elastică. Violet este fata aflată la vârsta adolescenței, asocială și introspectivă, astfel că puterile ei sunt invizibilitatea și scutul de energie, care țin primejdiile departe de ea. Dash este un copil de 10-11 ani, aflat la o vârstă la care are prea multă energie pe care trebuie să o consume într-un fel sau altul, astfel că puterea lui specială este viteza neînfrănată. Iar bebelușul are drept forță principală impredictibilitatea, schimbarea stării de la un moment la altul. Și cred că toți cei care am văzut un bebeluș știm că asta îl caracterizează.

Brad Bird nu exclude o continuare pentru The Incredibles,

dar cu condiția ca aceasta să nu fie o inițiativă comercială, ci una care să evolueze natural din așteptările oamenilor. Sincer, nu cred că ar avea același succes ca filmul de față, dar, având în vedere reclama la următorul film Pixar, Cars, pe care am avut nefericirea să o văd înainte de proiecția lui The Incredibles 2 decât o glumă nesărată de film cum este Cars. Dar, deh, au un contract de trei filme cu Disney și poate vor să se răzbune pe ei la final, cine știe.



Adrian Dorobăț



“Pentru a se diferenția de ceilalți producători, Panasonic se concentrează pe design.”

În dialog cu Panasonic despre design, categoriile de cumpărători și tehnologiile viitorului



Ștefan Ichim

BS Sales&Marketing Manager
Panasonic România SRL

XPC: Care sunt diferențele dintre piața americană, cea europeană și cea asiatică? Cum se raportează piața românească la acestea?

Ș.I.: Produsele care se comercializează pe o anumită piață sunt condiționate de tehnologia adoptată de operatorii de telefonie mobilă activi pe piața respectivă. După cum se știe, piața europeană stă sub semnul tehnologiei GSM. Din acest punct de vedere, Panasonic România introduce pe piața românească modelele de telefoane GSM destinate pieței europene. Piața românească este în continuă dezvoltare și acest aspect nu trebuie neglijat. În consecință, ne concentrăm toate eforturile pentru a lansa noile modele pe piața românească simultan cu piața europeană.

XPC: Care este segmentul de piață prioritar? Care este oferta Panasonic pentru segmentul bussines? Dar pentru tineri?

Ș.I.: În acest moment, Panasonic acoperă toată gama de consumatori: tineri, consumatori de vârstă și venituri medii, oameni de afaceri. Pentru segmentul bussines avem modelele X200 și X400. De asemenea, începând cu luna ianuarie 2005, introducem modelul X700 - primul telefon de la Panasonic dotat cu sistem de operare Symbian. Pentru tineri oferim “minitelefoanele” A100, A101 și A102. Tot către această categorie de consumatori oferim modelul X100, unul dintre cele mai ieftine telefoane GSM cu cameră foto VGA încorporată,

modelul X300, ce aduce cu el o inovație de design (“pop-up display” - ecran rabatabil asemănător camerelor video), și modelul X500, telefon care se aseamănă cu o cameră foto digitală.

XPC: Cât accent puneți pe segmentul de trend/style phones?

Ș.I.: La ora actuală facilitățile cu care sunt prevăzute terminalele GSM sunt comune la majoritatea aparatelor, indiferent de marcă. Pentru a se diferenția de ceilalți producători, după cum se poate vedea din actuala gamă de produse, Panasonic se concentrează pe design. În consecință, am lansat pe piață modelul X300, prevăzută cu “pop-up display”, modelele X200 și X400, bazate pe conceptul “slim design”, și modelul X500.

XPC: Ce importanță acordă Panasonic telefoanelor de tip Smartphone? Dar telefoanelor destinate jocurilor?

Ș.I.: Deocamdată nu avem nici un model de tip Smartphone și nici pentru anul 2005 nu se prevede introducerea unui astfel de produs. La ora actuală, numărul utilizatorilor care au nevoie de facilitățile unui Smartphone este foarte redus. În consecință, eforturile noastre, în acest

rezoluție mai mare de 1 megapixel încorporată, “slim design”, display cu dimensiuni generoase și caracteristici superioare.

XPC: Care este cel mai bine vândut model de telefon Panasonic din ultima perioadă? Care credeți că sunt motivele succesului său?

Ș.I.: Ultima perioadă poartă amprenta modelului X100. Motivele sunt evidente: dimensiuni reduse, ecran TFT cu 65.000 de culori, cameră foto VGA integrată, preț redus.

XPC: Uitându-ne la telefoanele Panasonic, putem observa o tendință spre miniaturizare. Cât de mult contează dimensiunea pentru un telefon? Cât de bine se împacă dorința de a avea telefoane mai mici cu cea ca telefoanele să aibă cât mai multe facilități?

Ș.I.: Această tendință se manifestă pregnant prin modelele A100, A101 și A102. Din punctul nostru de vedere, segmentul feminin al consumatorilor este foarte atras de telefoanele cu dimensiuni reduse, astfel încât am dezvoltat această gamă care se bucură de un real succes. Prin aceste modele am reușit să venim în întâmpinarea dorinței consumatorului de a beneficia de un “minitefon” care include majoritatea facilităților din gama sa.

“În acest moment, Panasonic acoperă toată gama de consumatori: tineri, consumatori de vârstă și venituri medii, oameni de afaceri.”

moment, nu sunt canalizate către acest segment. În primul rând, un telefon trebuie să îndeplinească funcția sa primordială, comunicarea. În consecință, acordăm un interes deosebit tuturor facilităților conexe acesteia: SMS, MMS, e-mail etc. Telefoanele nu sunt destinate jocurilor, dar avem modele cu facilități JAVA, care pot fi folosite pentru jocuri.

XPC: Ce modele va lansa Panasonic în viitorul apropiat? Ce ne puteți spune despre acestea?

Ș.I.: Luând în calcul tendințele pieței, în viitorul apropiat o să ne concentrăm pe dezvoltarea modelelor cu ecran color, cameră foto cu

XPC: De curând a fost dezvoltat Z800, primul telefon Panasonic care încorporează tehnologia UMTS. Ce credeți despre viitorul acestei tehnologii?

Ș.I.: Din punctul meu de vedere, interesul pentru această tehnologie va fi din ce în ce mai mare. În viitorul apropiat, va crește cerința pentru transferul de date la conexiuni cu viteze ridicate și, de ce nu, videotelefonie. După cum se știe, tehnologia GSM actuală are limitările ei și nu permite acest lucru. În momentul de față nu putem oferi mai multe detalii despre produsele Panasonic care vor include tehnologia UMTS.

“Intenționăm să extindem serviciul Wirefree Broadband în alte zone din București și din țară.”

Yves Gauthier de la Orange vorbește despre abonamente, serviciile Internet și anul 2005



Yves Gauthier
Deputy CEO
Orange România

XPC: Spuneți-ne câte ceva despre programul Orange Signature. Care sunt avantajele acestui program pentru clienți? Ce alte telefoane vor mai fi personalizate în viitorul apropiat, în afară de SPV C500?

Y.G.: Prin programul Signature se urmărește adaptarea telefoanelor la nevoile clienților, astfel încât utilizarea acestor echipamente în rețelele Orange din întreaga lume să fie cât mai facilă. La nivel global, Orange lucrează în strânsă relație cu producătorii de telefoane pentru a planifica și dezvolta soluții hardware și software pentru telefoanele Orange Signature. Un telefon poate fi înscris în acest program doar în condițiile în care sistemul său de operare permite o serie de adaptări (setări, funcționalități ale tastelor soft, taste dedicate, shortcuts, adrese preferate, wallpapers, screensavers, pictograme, ecran de start și ecran de încheiere etc.). Toate telefoanele mobile Orange Signature sunt preconfigurate pentru serviciile de comunicații Orange (voce sau date). Principalele avantaje ale clienților sunt: accesul rapid, din ecranul principal, la o serie de aplicații importante (agenda de contacte, camera foto); informația referitoare la numărul de mesaje noi și tipul acestora (SMS/MMS/e-mail) este, de asemenea, disponibilă în ecranul principal; accesul la o serie de aplicații unice (aplicațiile Orange); accesul, în câțiva pași simpli, la serviciile Orange de bază (SMS, WAP, MMS etc.). Într-un cuvânt, aceste telefoane Orange Signature au “look&feel”-ul Orange. C500 este primul telefon de acest tip de

pe piața românească. Selecția modelelor Signature se face periodic, la nivelul grupului, și în funcție de evoluția pieței, Orange România va continua să adauge astfel de telefoane în portofoliul său.

XPC: Intenționați să extindeți serviciile de Internet prin radio inițiate în zona nordică a Bucureștiului la întreaga capitală și chiar mai departe? De ce credeți că până acum nu a avut un succes deosebit oferta de acces Internet prin radio? De ce am alege Orange față de alt ISP?

Y.G.: Da. Intenționăm să extindem serviciul Wirefree Broadband și în alte zone din București și din țară, zonele alese fiind parcurile industriale și zonele rezidențiale unde există o penetrare mai scăzută a altor ISP. Pentru prima zonă, Pipera - Iancu Nicolae, am atins deja 30% din clienții pe care îi vizăm. Oferta a avut un impact bun, iar clienții sunt mulțumiți. Oferta Wirefree Broadband are câteva caracteristici unice pe piața românească: este singura ofertă de broadband accesibilă în segmentul privat, are cel mai bun preț de pe piață pentru lărgimea de bandă oferită, se garantează lărgimea de bandă minimă chiar și în orele de vârf, iar modem-ul se oferă în custodie gratuită. Instalarea este extrem de ușoară și rapidă.

XPC: Cum au primit abonații noul serviciu “abonamentul reîncărcabil”? Punctele “Thank You” sunt valabile și pentru acest tip de abonament? Credeți că pe viitor serviciile cu cartele preplătite vor fi înlocuite definitiv cu abonamente de acest tip?

Y.G.: Deși abonamentul reîncărcabil a fost lansat abia la începutul lunii noiembrie, ritmul activărilor acestui tip de abonament este destul de accelerat. Abonamentul reîncărcabil beneficiază de toate avantajele programului Orange Thank You: credit-cadou, puncte Thank You, telefoane la prețuri speciale. Cartelele preplătite nu vor fi definitiv înlocuite de acest tip de abonament. Abonamentul reîncărcabil se adresează unui segment de consumatori care doresc un control strict al bugetului alocat comunicării mobile și în același timp să beneficieze atât de avantajele PrePay, cât și de cele ale unui abonament.

XPC: Este știut faptul că românii sunt generoși în ceea ce privește cheltuielile legate de terminalele mobile și mai puțin de convorbiri. Credeți că planurile tarifare ale telefoniei mobile (în general) sunt corect adaptate pentru puterea de cumpărare a românilor?

Y.G.: Având în vedere ritmul de achiziție de noi clienți, cât și creșterea de la an la an a volumului de trafic în rețea, putem spune că planurile tarifare postpaid și prepaid sunt adaptate puterii de cumpărare a românilor.

XPC: Credeți că ar fi oportună (sau măcar posibilă) ajustarea tarifelor pentru convorbiri astfel încât utilizatorul să nu mai fie nevoit să facă atâtea calcule (în funcție de ziua săptămânii, ora zilei) și să încurajeze convorbirile indiferent de momentul la care se efectuează?

Y.G.: Abonamentele cu tarife diferențiate în funcție de ore sau de zile au fost construite tocmai pentru a putea satisface necesitățile de comunicare ale fiecărui tip de utilizator. Toate tipurile de oferte de la Orange, fie că sunt de voce sau de date, ori pentru produsele PrePay, sunt bazate pe conceptul de flexibilitate, transparentă, varietate și costuri mai avantajoase pentru clienții săi. Orange pune însă la dispoziția clienților săi și planuri tarifare unice cum ar fi cel pentru cartela PrePay sau pentru abonamente opțiunea “apeluri către rețele fixe”, cu care clienții pot suna în orice rețea fixă națională la tariful din rețeaua Orange, corespunzător tipului de abonament sau pachetului ales.

XPC: Ce noi servicii intenționați să lansați în 2005 și cum vedeți evoluția prețurilor la serviciile deja existente? Ne putem aștepta la scăderi semnificative de prețuri la serviciile clasice de telefonie, mesagerie?

Y.G.: În 2005 vom continua să dezvoltăm servicii noi, să creștem gradul de utilizare a serviciilor de date, să îmbunătățim serviciile de bandă largă pentru acces la Internet prin Outdoor WI-FI și EDGE, să oferim companiilor mari soluții complete de comunicații mobile. Scăderile de prețuri se vor face în funcție de evoluția pieței și în funcție de nivelul tarifelor de interconectare.

XPC: Cât de importante credeți că sunt jocurile pentru un client în momentul în care își alege un anumit mobil? Care este oferta Orange din acest punct de vedere? Cât de multe transferuri de jocuri se înregistrează lunar? Care sunt cele mai apreciate titluri? Cum se impart profiturile din acest domeniu între operator și dezvoltatorii de software?

Y.G.: Jocurile sunt importante în alegerea tipului de mobil pentru un anumit segment de clienți, în general adolescenții și tinerii, utilizatori de PC. Terminalele noi, inclusiv cele pe care le promovează Orange, au capacități de descărcare și utilizare a jocurilor. Orange pune la dispoziția clienților săi peste 70 de titluri de jocuri JAVA. Acordurile cu furnizorii de jocuri sunt încheiate la nivel de grup sau la nivel local și printr-o acțiune se numără furnizori mondiali de top. Oferta de jocuri se va îmbogăți substanțial în 2005. Estimăm o creștere cu cel puțin 50% a numărului de download-uri. Profiturile se impart în funcție de înțelegerile/contractele cu fiecare furnizor.

jocuri

- | | |
|-----|--|
| 095 | Ultima oră
Ultimele știri din lumea jocurilor |
| 098 | Cultul personalității
Jocuri cu nume |
| 102 | Dragonshard
O nouă abordare D&D |
| 103 | Pariah
Doctorul în acțiune |
| 104 | Final Fantasy XI
Primul MMORPG care unește... |
| 106 | The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Un joc care surprinde prin calitatea sa de excepție |
| 108 | Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Creaturile întunericului trăiesc... |
| 110 | Prince of Persia: Warrior Within
Timpul nu mai este de partea prințului persan |
| 112 | Sid Meier's Pirates!
Viața dulce de pirat al secolului... |
| 114 | Need for Speed Underground 2
Need for Speed încrucișat cu GTA și cu un videoclip de Snoop Dogg |
| 116 | Immortal Cities: Children of the Nile
Egiptul Antic în cele mai mici detalii |
| 117 | Alexander
Cucerirea lumii nu este atât de incitantă pe cât ați crede |
| 118 | Painkiller: Battle out of Hell
Vânătoarea de demoni continuă |
| 120 | Worms Forts: Under Siege
Războiul dintre viermișori capătă proporții |
| 121 | FIFA Football 2005
De la simplu fotbalist la manager |



Bogdan Bridinel

VIVENDI TRECE LA ATAC

Pirații software din România au un nou dușman. Unul cu planuri pe termen lung.

Pirateria este un subiect dificil. Nu există decât două perspective și, cu oricâtă delicatete aş aborda una dintre ele, tot nu pot să o fac fără a supăra pe cineva. Dacă mă apuc să explic cât de mult rău face pirateria jocurilor, mă voi lovi de majoritatea publicului din România, care îmi va atrage atenția că, în primul rând, sunt plictisitor pentru că enunț lucruri arhicunoscute și, în al doilea rând, ceea ce spun eu poate are sens în alte țări, dar nu se aplică în a noastră. Pe de altă parte, dacă observ naivitatea, cel puțin de suprafață, a modului în care calculează pagubele produse de piraterie marile companii și dacă pun la îndoială presupusele legături dintre piraterie și terorism, publisherii, producătorii și distribuitorii îmi vor spune că atentez nu numai la rezultatele muncii lor, ci și la rezultatele propriei mele munci.

În aceste condiții, nu am decât o soluție: să supăr pe toată lumea. Câteva lucruri tot trebuie clarificate la un moment dat și, acum, când există și un eveniment concret în legătură cu care le pot pune, cred că acel moment a venit.

În primul rând, să luăm publisherii. Când îi auzi plângându-se de miliardele de dolari ce li se scurg din buzunare în fiecare an din cauza pirateriei, ai impresia că cineva efectiv le intră în case și le sparge seifurile. Întotdeauna numărul de copii piratate este echivalat cu numărul de copii care ar fi fost vândute, dacă nu exista pirateria, ceea ce este o aberație de proporții. Într-adevăr, există jucători care ar fi apelat la căile legale, dacă nu ar fi avut altele mai ușoare la dispoziție, dar ei reprezintă numai un procent din numărul total al utilizatorilor de produse piratate. Iar despre legăturile cu terorismul și traficul de droguri nici nu are rost să vorbim. Pirateria este o crimă profitabilă, în ciuda a ceea ce ați putea crede, dar legătura dintre ea și terorism este doar o ipoteză, susținută printre alții de senatorul

american Joe Lieberman (același care se străduiește să elimine violența în jocuri).

Totuși, dacă la nivel declarativ exagerează, atunci când vine vorba de fapte, publisherii sunt în general rezonabili. Acțiunea celor de la Vivendi, de exemplu, este foarte pragmatică și bine orientată. Nu sunt țintiți utilizatorii individuali, ba chiar sunt lăsați pentru mai târziu și arhicunoscuții posesori de tarabe de prin București, fiind luați în vizor, în primul rând, conducătorii rețelelor de distribuție. O altă țintă sunt Internet Café-urile, care, într-o proporție șocant de mare, funcționează în afara legii. Un punct foarte important al programului este ajutarea autorităților prin instruirea și sfătuirea personalului care se ocupă de asta. Există deja polițiști și procurori care se ocupă numai de problema drepturilor de autor, deci este clar că autoritățile au de gând să se ocupe serios de piraterie.

Dar să revenim și la utilizatori. Dacă vă închipuiți că pirateria nu are nici un efect negativ serios sau că folosirea de jocuri piratate este complet și pentru totdeauna justificată de patria în care v-ați născut, vă amăgiți singuri. Jocurile nu sunt ieftine, dar, comparând costurile lor cu al hardware-ului necesar pentru a le rula, devine clar că sunt accesibile. Și unele jocuri chiar merită cumpărate, dacă vreți ca ele să fie continuate sau susținute pentru mai mult timp. Nu pot să nu mă întreb ce s-ar fi întâmplat cu seria Heroes of Might and Magic și compania producătoare dacă extraordinar de numeroșii săi fani din Europa de Est ar fi înțeles cât de importantă poate fi contribuția lor. Sau cu Silent Storm, un joc tactic excelent lansat la sfârșitul anului trecut, din care nu s-au vândut decât 20.000 de exemplare. Dacă v-a plăcut și nu l-ați cumpărat, știți unde să găsiți vinovatul pentru soarta sa: în oglindă.

ULTIMA ORA

ULTIMELE STIRI DIN LUMEA JOCURILOR

The Sims 2 University

Școala **virtuală**



După trei luni de la lansarea The Sims 2, iată că Electronic Arts deja i-a pus la treabă pe cei de la Maxis, pentru ca nu cumva omuleții virtuali să rămână fără educație. The Sims 2 University se va axa pe viața de colegiu a tinerilor simși, departe de familia lor virtuală. Fie că stau în campus sau la o frăție, personajele se vor confrunta cu toate problemele vieții de student, având de ales dintre 11 specializări care le vor deschide patru tipuri de cariere.

Desigur, pe lângă studiu și obținerea de note mari, mai există și petreceri, glume, o viață socială în toată regula. Și, dacă banii devin o problemă, simșii pot câștiga Simoleons lucrând cu jumătate de normă sau, dacă le plac afacerile riscante, pot tipări bani falși ca membri ai unei "societăți secrete". Indiferent de deciziile luate, scopul final este să devină "Big Sim" în campus. Anul școlar pentru societatea virtuală începe în martie 2005.

Campioni electronici

EA își asigură **licența Champions League**

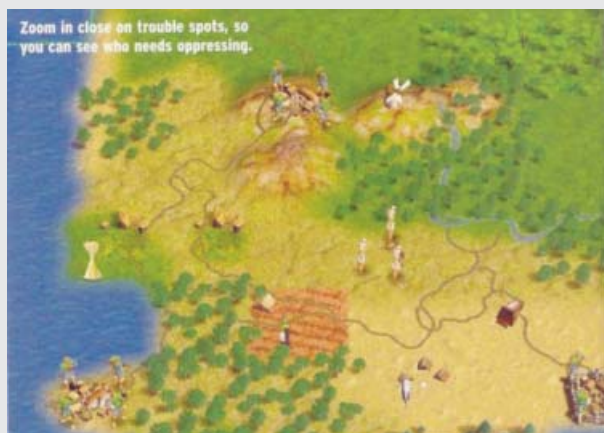
Ca și cum duzina de licențe de sport pe care le deține nu ar fi de ajuns, Electronic Arts a semnat o înțelegere prin care poate dezvolta și publica un joc oficial al Ligii Campionilor. UEFA Champions League 2004-2005 va conține mai mult de 239 de echipe și va fi realizat de studioul EA din Vancouver, același care se ocupă și

de seria FIFA. Noua colaborare este urmarea logică a succesului avut de UEFA Euro 2004 Portugal, primul joc dezvoltat de EA în colaborare cu asociația europeană. Deținătorii de PC, PlayStation 2, Xbox și GameCube pot deja să înceapă să-și exerseze abilitățile de fotbaliști; februarie 2005 nu este prea departe.



DESPĂRȚIRE DE CIVILIZAȚIE

Infogrames vinde licența **Civilization**



Problemele financiare ale companiilor din industria jocurilor nu mai sunt demult o noutate. Într-o situație asemănătoare se află și publisher-ul francez Infogrames, firma-mamă pentru Atari. Din cauza datoriilor de circa 117 milioane de euro, compania a fost obligată să vândă licența Civilization pe modica sumă de 22.3 milioane de dolari.

Deși cumpărătorul nu a fost dezvăluit, este foarte posibil ca Sid Meier și studioul său, Firaxis Games, să fie în spatele achiziției. Această posibilitate este întărită și de faptul că al patrulea titlu din serie este în lucru la

Firaxis și are ca dată aproximativă de lansare anul 2005. Deocamdată au fost dezvăluite destul de puține detalii despre planurile producătorului. Motorul 3D va permite o funcție avansată de zoom, iar arborele tehnologic a fost modificat și diversificat. Și, spre bucuria pasionaților de jocuri cu prietenii, Civilization IV va include din start un mod de multiplayer cooperativ și un generator de hărți. Chiar dacă problema publicării rămâne deocamdată nerezolvată, este imposibil ca un titlu din această serie de succes să nu atragă atenția unui publisher.

POVEȘTEA MERGE PREA DEPARTE

Coreea de Sud interzice Ghost Recon 2

După ce Postal 2 și Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude au fost interzise în Australia, a venit rândul unui alt joc să fie interzis într-un anumit teritoriu. De data aceasta este vorba despre Tom Clancy's Ghost Recon 2, interzis de organismul specializat din Coreea de Sud pe motiv că intriga jocului "merge mult prea departe". Povestea este plasată în viitorul apropiat și se petrece în timpul unui conflict dintre Coreea de Sud și Coreea de Nord. Subiectul este evident sensibil

pentru că, teoretic, cele două țări sunt în război și echilibrul geopolitic este foarte fragil în acea zonă. Reacțiile n-au venit însă doar dintr-o singură parte, Guvernul Coreei de Nord susținând că prin Ghost Recon 2 americanii își arată ura pentru coreeni. Tom Clancy's Ghost Recon 2 este disponibil deocamdată pentru Xbox, iar versiunea pentru PS2 va ajunge în magazinele americane până la sfârșitul acestui an. Versiunile pentru PC și GameCube vor apărea în primăvara acestui an.



Obsesii costisitoare

Insulă virtuală cumpărată cu 26.500\$

Au fost destule cazuri în care fani ai unui joc exclusiv online au cheltuit sute de dolari (sau euro, sau lire, ce monedă preferați) pe tot felul de obiecte care să le facă experiența de joc cât mai atrăgătoare. Și, dacă vi s-a părut o prostie, stați să vedeți cât a plătit un jucător din MMORPG-ul Project Entropia pentru 25km² de insulă virtuală. Economia în Project Entropia se bazează pe bani reali, astfel că în joc un dolar valorează 10 PED. Jucătorul în cauză a dat 265.000 de PED pentru a achiziționa o insulă a comorilor, adică 26.500 de dolari - echivalentul a câteva sute de milioane de lei - probabil cea mai

mare sumă cheltuită vreodată pentru un obiect dintr-un joc.

În schimbul banilor, jucătorul deține acum insula și îi poate taxa pe locuitori și pe vizitatori sau poate vinde 60 de loturi care valorează circa 30.000\$ reali. Pe lângă sursa de finanțe, insula oferă și posibilități de fapte vitejești: un vulcan stins este plin de creaturi fioroase, o zonă deșertică este invadată de mutanți și cine știe ce alte creaturi. Plus posibilitatea de a exploata mine, cu condiția ca roboții mineri să fie păziți de un număr suficient de roboți de asalt. O lume ideală în care să trăiești, ce mai!

Tribunalul a decis

Valve câștigă procesul Cyber Café

Se pare că în sfârșit o parte a litigiului ce dura de mai mult de doi ani între Valve și Vivendi a fost rezolvată, producătorul lui Half-Life 2 câștigând prima rundă a procesului. Tribunalul a decis în favoarea Valve în cazul încălcării drepturilor de licență în ceea ce privește distribuirea jocurilor sale în Cyber Café-uri de către Sierra/Vivendi Universal Games. Conform hotărârii Curții Federale din Seattle, Sierra/Vivendi nu sunt autorizați să distribuie (direct sau indirect) jocurile Valve în astfel de

locuri publice în care se plătește pentru a juca. Totuși, acesta nu este decât un aspect al problemei. La rândul lui, Vivendi a acuzat Valve că nu l-a informat despre dezvoltarea Steam în momentul încheierii contractului de publicare. Din această cauză, publisher-ul ar fi pierdut venituri importante ce ar fi rezultat din vânzarea la bucată a jocurilor care au fost în schimb achiziționate prin intermediul Steam. Această parte a procesului nu a fost încă soluționată.

PROIECTE

Ce face Valve după Half-Life 2

Cum Half-Life 2 a ajuns în sfârșit în mâinile nerăbdătoare ale jucătorilor, este timpul ca Valve să-și îndrepte atenția în alte direcții. Dacă ar fi să ne luăm după declarația lui Gabe Newell, producătorul intenționează să se ocupe pentru început de "proiecte mai mici și mai scurte", pentru a nu solicita și așa greu-încercata echipă. Un grup de producători lucrează deja la așa-zisele "niveluri ATI", niveluri pentru single player care împing la maxim posibilitățile plăcilor grafice de ultimă generație și care ar putea fi lansate prin

intermediul Steam destul de curând. Alte proiecte se referă la realizarea de episoade care să detalieze povestea ajutorului lui Gordon Freeman din Half-Life 2, Alyx Vance. Noi hărți de CounterStrike urmează să fie refăcute cu ajutorul motorului Source, iar Team Fortress 2 este în continuare o prioritate. Deocamdată, Newell nu s-a hazardat să anunțe o dată de lansare pentru nici unul dintre aceste proiecte și, dacă ne gândim la istoria de amânări ale lui Half-Life 2, este mult mai bine așa.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 4

Lupta împotriva terorii

Cum Ghost Recon 2 și-a găsit deja locul în magazine, a venit rândul echipei Rainbow să salveze lumea de noi amenințări. Rainbow Six 4 este realizat tot de producătorul original, Red Storm Entertainment, dar în colaborare cu Ubisoft Montreal, și va lua cu asalt PC-uri, PlayStation 2 și Xbox-uri în primăvara acestui an. Cât despre pretextul realizării unui nou titlu din serie, de data aceasta este

vorba despre o amenințare bioteroristă, care necesită intervenția echipei Rainbow. În afară de salvarea lumii, personajele trebuie însă să-și păzească și propriul spate: fiecare este vânat de o organizație teroristă. În afară de posibilitatea de a intra în pielea lui Ding Chavez, liderul echipei, jucătorii vor mai putea controla încă un personaj, lunetistul Dieter Weber.



Ofertă refuzată

Digital Illusions nu acceptă propunerea Electronic Arts

Nici măcar un gigant cum este Electronic Arts nu poate să aibă tot ce dorește, după cum pare să demonstreze Digital Illusions CE (DICE). Luna trecută, EA, care deține 19% din DICE, a făcut o ofertă de preluare completă producătorului seriei Battlefield.

Deși consiliul director recomandase acceptarea propunerii (în vederea ușurării trecerii la producția de titluri pentru noua generație de console), acționarii, care reprezintă 28% din firmă, resping oferta. Procentajul de 28% este de ajuns pentru a împiedica achiziția, deoarece sunt necesare 90% din totalul acționarilor pentru ca

afacerea să se încheie. Acționarii care se opun cred că performanța producătorului și proiectele sale sunt de ajuns pentru ca studioul să rămână independent, în special datorită faptului că sunt plănuite lansări pentru Battlefield 2 pentru PC și Battlefield: Modern Combat pentru sistemele actuale de console, dar și pentru cele din următoarea generație. Totuși, refuzul acționarilor s-ar putea să nu fie o mișcare foarte înțeleaptă, dacă luăm în considerare faptul că EA deține proprietatea intelectuală pentru Battlefield și ar putea foarte bine să ofere jocul unui alt producător.

Fotbalul, o amenințare în Asia

China interzice Soccer Manager 2005

Dacă interzicerea jocurilor violente sau cu conținut considerat prea explicit poate fi motivată credibil și înțeleasă, interzicerea unui joc de fotbal este o premieră în domeniu. Soccer Manager 2005, simulatorul realizat de Sports Interactive și publicat de SEGA, a fost tăiat de pe lista jucătorilor din China pentru că a clasificat Taiwan, Hong Kong și Macau drept țări. Guvernul chinez s-a simțit ofensat de această categorisire pentru că Taiwanul, deși separat de 55 de ani, este considerat în continuare o parte rebelă a Chinei, cu care

trebuie reunită cu orice preț. Mai mult chiar, denumirea de "Tibetul chinezesc" atribuită regiunii himalayene a Tibetului (ocupată în 1950) este considerată o amenințare la adresa integrității teritoriale a Chinei. Conform SEGA, la mijloc este o neînțelegere. China urmează să beneficieze de o versiune localizată din care vor dispărea țările buclucașe, dar înainte să apară aceasta, jucătorii mai nerăbdători au obținut o variantă pirată a jocului așa cum este el vândut în Europa, ceea ce a creat problemele de acum.

EIDOS AMÂNĂ

CM5 în întârziere

După o perioadă de oarecare nehotărâre, Eidos a amânat din nou Championship Manager 5, simulatorul de management sportiv urmând să testeze abilitățile de afaceri ale jucătorilor abia la jumătatea acestui an. Rămâne de văzut dacă timpul în plus de dezvoltare a jocului va ajuta la depășirea rivalului Football Manager 2005, realizat de Sports Interactive (studioul care a produs inițial seria Championship Manager) sub egida SEGA Europa.

Pe de altă parte, Eidos intenționează să publice o

continuare pentru ShellShock: Nam '67, chiar dacă FPS-ul nu a fost extraordinar de bine primit. Încă nu este clar cine se va ocupa de această continuare, pentru că Guerrilla Games, producătorul primului titlu, a încheiat o înțelegere cu Sony pentru realizarea de jocuri exclusiv pentru PS2. Până la rezolvarea acestor neclarități, Eidos mai are în plan lansarea Project: Snowblind și Imperial Glory până în martie, plus Just Cause, 25 to Life, Commandos Strike Force și noi titluri din seriile Hitman și Tomb Raider până în iunie 2005.





CULTUL PERSONALITATII

JOCURI CU NUME

Dintre producătorii de jocuri, unii beneficiază de onoarea discutabilă de a-și vedea numele alăturat cu titlul jocului. De ce se întâmplă asta și cine sunt acești oameni, aflați în continuare.

ATUNCI CÂND NUMELE UNUI OM ESTE INCLUS în titlul jocului la care a lucrat, se fac în mod automat mai multe presupuneri. De exemplu, v-ați putea imagina că el a avut o contribuție mai importantă la realizarea jocului decât toți ceilalți oameni implicați. O altă presupunere firească ar fi aceea că numele respectivului reprezintă ceva pentru potențialii cumpărători ai jocului sau, mai mult, că el este una dintre personalitățile marcante ale industriei jocurilor. În cea mai mare parte a cazurilor, dacă ați face una dintre aceste presupuneri, v-ați înșela.

În zilele noastre, la un singur joc lucrează în același timp mai multe zeci de oameni, iar majoritatea deciziilor importante sunt luate în urma unor experimente și a unor ședințe de grup, nefiind nicidecum produse de o minte vizionară și determinantă pentru calitatea rezultatului final. Deci ideea că un singur om, indiferent de ce fac ceilalți, poate transforma un joc slab într-unul bun sau viceversa este destul de departe de adevăr. Sigur, există și excepții, despre care vom vorbi ceva mai departe. Dar în general nu se pune problema ca cineva să aibă o contribuție atât de hotărâtoare încât acest fapt să justifice declararea jocului ca fiind al lui și numai al lui. Iar, în esență, titulaturile de acest gen asta fac: atribuie meritele unui om. Atunci când spui Sid

Meier's Civilization, spui efectiv că Civilization este jocul lui Sid Meier, iar toți ceilalți care au lucrat alături de el puteau fi înlocuiți de oricine, dacă nu să lipsească total.

Și nici ideea că această onoare revine celor mai importante personalități din domeniu nu este acoperită de adevăr. După cum veți vedea mai departe, dintre designerii ale căror nume se regăsesc în mod consecvent în titlurile jocurilor la care au lucrat, doar despre unul se poate spune cu certitudine că a avut o influență importantă asupra evoluției industriei jocurilor. Alții au devenit celebri tocmai datorită acestui obicei și, în același timp, majoritatea personalităților importante au preferat să nu facă acest pas relativ dubios.

Explicații pentru ambele atitudini există destule și le vom vedea pe majoritatea atunci când vom discuta fiecare caz în parte, dar, înainte de asta, trebuie făcută o scurtă paranteză. Bine, nu pot promite că va fi atât de scurtă, dar promit că, la un moment dat, își va dovedi relevanța.

INDUSTRIA ANONIMILOR

Jocurile reprezintă o formă de divertisment și, de obicei, domeniul divertismentului aduce multă celebritate. Lăsând la o parte actorii, care nu au cum să nu devină celebri, dat fiind că ei sunt cei ce dau viață evenimentelor, Hollywoodul a reușit

să facă foarte cunoscuți și o mulțime de oameni care lucrează în spatele camerei. De la Steven Spielberg până la Francis Ford Coppola, există cel puțin douăzeci de regizori pe care majoritatea oamenilor îi cunosc. Pe de altă parte, dacă un fan obișnuit al jocurilor ar fi nevoit să se gândească la numele a douăzeci de reprezentanți de marcă ai acestei industrii, cu siguranță că ar eșua. Mai bine de 13.000.000 de oameni au achiziționat Grand Theft Auto: Vice City, dar, dintre aceștia, numărul celor care ar putea să menționeze măcar numele unei singure persoane care a lucrat la acest joc este probabil de ordinul miilor (și foarte apropiat de numărul ziariștilor din domeniu).

La urma urmei, ați putea spune că nici nu are rost să fie altfel, pentru că doriți să vă jucați, nu să aflați ce programator și-a abandonat viața socială pentru a reuși să implementeze inteligența artificială în timpul inevitabil scurt pe care l-a avut la dispoziție. Numai că lipsa celebrităților este una dintre problemele care, în cele din urmă, afectează și calitatea jocurilor. În lipsa altor nume, nu ne putem orienta în ceea ce privește calitatea unui joc decât bazându-ne pe numele companiei producătoare sau chiar pe titlul jocului, în cazul în care acesta este continuarea unei serii. Dar aceste nume sunt de multe ori înșelătoare.

De exemplu, ați putea confunda actualul Atari cu compania care practic a creat industria jocurilor din aproape nimic, dar în realitate este vorba despre Infogrames, un publisher francez care a achiziționat cu ceva timp în urmă ceea ce mai rămăsese din Atari și a preferat să preia acest nume, mult mai cunoscut decât al său. În cazul lui Shiny Entertainment, producătorul responsabil pentru succese ca Earth Worm Jim, MDK și Sacrifice, situația este doar puțin diferită. Compania este aceeași, dar între timp cei mai creativi dintre angajații săi au plecat pentru a forma Planet Moon. Rezultatul: acest producător cu o reputație impecabilă și finanțe excelente nu a reușit să scoată din cea mai puternică licență imaginabilă nimic mai bun decât plictisitorul și simplistul Enter the Matrix. Iar în ceea ce privește seriile de jocuri, cel mai relevant exemplu este Medal of Honor. Practic, fiecare apariție din această serie a fost realizată de alt studio, iar diferențele dintre ele sunt vizibile cu ochiul liber.

Deci ar fi util dacă numele celor care lucrează la jocuri ar fi ceva mai cunoscute, deși cât de deschiși sunt jucătorii la această idee rămâne de văzut. Și, mai problematic decât atât, rămâne de văzut dacă publisherii vor fi vreodată de acord. În acest moment, având de partea lor atât puterea financiară, cât și drepturile pentru majoritatea proprietăților intelectuale, publisherii țin în mână atât pâinea, cât și cuțitul și nu au nici un motiv să își dorească o altă situație.

O opinie foarte fermă în această privință a exprimat-o Jason Rubin, fostul președinte al Naughty Dog (producătorul unor jocuri de PlayStation 2 de mare succes, ca Jak&Daxter). În cadrul unui eveniment organizat de Academia de Arte și Științe Interactive (D.I.C.E. Summit 2004), Rubin a ținut un discurs foarte interesant, criticând modul în care publisherii tratează jocurile ca pe detergenți și alte produse industriale, deși este vorba despre un domeniu în care creativitatea este foarte importantă. El consideră că, pentru ca evoluția jocurilor să continue, dezvoltatorii vor trebui să capete un rol mai important și mai multă recunoaștere pentru munca lor, nu să rămână veșnic în umbră. Și nu s-a mulțumit doar să vorbească despre asta, ci a trecut la fapte, părăsind compania pentru a începe un nou drum. Rezultatele acestei inițiative însă nu le putem cunoaște, pentru că Jason Rubin nu a anunțat încă ce urmează să facă.

Totuși, trebuie spus că asta nu înseamnă că soluția adoptată de Sid Meier și alți câțiva designeri este cea mai fericită. Ea nu face decât să promoveze câteva nume, în spatele cărora rămân o mulțime de oameni talentați, despre care se spun foarte puține. În final totul se rezumă la un concept simplu din marketing: recunoașterea mărcii. Unii preferă să își facă din propriul nume o marcă, pentru a se pune la adăpost de eventualele probleme întâmpinate de companiile în cadrul cărora lucrează. Dar asta nu rezolvă problema decât parțial și decât pentru ei.

Și acum, haideți să vedem cine sunt acești oameni, care sunt motivațiile lor și cum le-a influențat celebritatea destinul!

SID MEIER

Poate și datorită obiceiului său de a-și trânti numele peste cel al jocurilor la care a lucrat, dar fără îndoială în primul rând datorită carierei lui îndelungate și pline de succese, Sid Meier este una dintre cele mai bine cunoscute și mai respectate personalități din industrie. Deloc întâmplător, el este al doilea om inclus în Hall of Fame de către Academia de Arte și Științe Interactive, după Shigeru Miyamoto de la Nintendo.



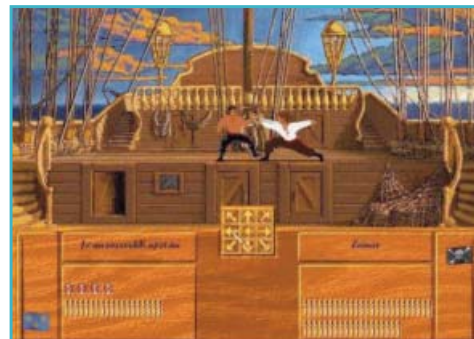
Devenit mai târziu celebru ca maestru al strategiilor pe ture, Meier a început de fapt ca producător de simulatoare aviatice. În timp ce lucra ca analist la General Instrument Corporation, el a făcut cunoștință cu "Wild" Bill Stealey, un fost pilot militar cu un simț al afacerilor destul de dezvoltat, după cum avea să se dovedească mai târziu. Aflând că Sid Meier lucrează la un joc despre avioane, Stealey i-a propus imediat să înființeze o firmă împreună. Câteva săptămâni mai târziu, ei au pus bazele unei companii care avea să facă istorie, înainte de a se pierde în neant în urma unor decizii mai puțin inspirate și a răcirii relațiilor dintre cei doi fondatori. Compania se numea MicroProse, iar primul său joc (Solo Flight) a fost realizat integral de către Meier, fără ca el sau Bill Stealey să își dea încă demisia de la General Instrument Corporation. În acea perioadă jocurile începuseră deja să fie luate în serios, dar era încă posibil ca o mână de oameni talentați să facă un joc de succes fără nici un fel de finanțare din exterior și într-un interval de timp rezonabil. Solo Flight, de exemplu, a fost gata în doar câteva săptămâni. Desigur, Solo Flight nu era neapărat cel mai bun joc de gen și nu a adus imediat succesul pentru MicroProse și fondatorii săi. Dar, încetul cu încetul, compania a început să crească și să se transforme dintr-un hobby într-o afacere. Preferând PC-ul consolelor, MicroProse a evitat riscurile create de instabilitatea pieței consolelor din acea perioadă și a avut parte de o creștere continuă și semnificativă.

Încă de la început, Sid Meier a dovedit multă versatilitate, trecând de la simulatoare aviatice (F-15 Strike Eagle) la unul cu submarine (Silent Service) și mai apoi la strategii (Conflict in Vietnam, Crusade in Europe). Însă primul său succes de proporții avea să fie Pirates!, lansat în

1987. Un amestec eclectic de mai multe jocuri strânse sub același acoperiș, oferind o mare libertate de acțiune și multe lucruri de făcut, Pirates! a cucerit imediat. El avea să fie urmat, câțiva ani mai târziu, de două titluri cu și mai mult succes: Railroad Tycoon (1990) și Civilization (1991). Trebuie spus însă că deja Sid Meier era departe de a mai lucra singur. MicroProse crescuse foarte mult și încorporase o mulțime de talente, ca Arnold Hendrick (care a colaborat la mai multe jocuri, printre care și Pirates!), Bruce Shelley (care mai târziu avea să creeze Age of Empires), Brian Reynolds (cel care a realizat designul pentru Civilization II și, după ce s-a hotărât să plece pe propriul drum, a creat Rise of Nations) sau Jeff Briggs (compozitor și designer, actualmente președinte al Firaxis). O parte din aceștia aveau să continue alături de Sid Meier și să beneficieze de umbrela numelui acestuia, alții nu.



La începutul anilor '90, MicroProse s-a trezit într-o situație financiară destul de neplăcută. Deși avea câteva jocuri de mare succes și un studio în Anglia care la rândul său avea rezultate foarte bune (lansând, printre altele, seria X-Com), compania pierdea bani din cauza altor proiecte, mai puțin fezabile. Piața nu putea suporta cantitățile foarte mari de jocuri lansate de MicroProse, așa că majoritatea acestora au fost eșecuri. În plus, tentativa de a realiza un simulator aviatic pentru arcade-uri s-a dovedit o gaură neagră financiară. Așa că Bill Stealey, care deținea cea mai mare parte a acțiunilor, a decis să vândă compania. Sid Meier nu a fost de acord, iar hotărârea lui Stealey a provocat ruptura dintre cei doi.



Acesta a fost însă și punctul în care obiceiul de a face publicitate propriului nume și-a dovedit utilitatea. Sid Meier a înființat o nouă companie,

Firaxis, însă nu a fost nevoit să se chinuiască foarte mult pentru a o face și pe aceasta la fel de cunoscută ca MicroProse, pentru că jocurile beneficiau oricum de celebritatea numelui lui. Firaxis a început cu (Sid Meyer's) Gettysburg și Alfa Centauri, pentru a reveni mai târziu la origini cu Civilization III și Pirates!. În acest moment însă implicarea fondatorului său nu mai este una atât de activă cum era în perioada de început, rezumându-se mai mult la coordonarea celorlalți. Din câte se pare, în cazul lui Civilization IV (despre care sperăm că vom afla mai multe în curând), el este conducătorul proiectului, dar lead designer este unul dintre mai noii angajați Firaxis, Soren Johnson.

CHRIS SAWYER

Deși nu și-a introdus numele decât în titlul celui mai nou și mai puțin interesant joc al său (Locomotion), Chris Sawyer a avut mereu grijă să își facă numele văzut, ceea ce nu poate să fie foarte greu, dat fiind că nu lucrează în cadrul unei companii, ci de unul singur. Cariera lui a început în perioada anilor '80, când a realizat conversii ale mai multor jocuri produse de alții (Virus, Frontier Elite 2), lucrând în paralel și la propriile proiecte.



În 1993, Chris Sawyer a reușit să termine un joc ce urma să se numească Interactive Transport Simulation, dar, din fericire, a fost redenumit în urma deciziei MicroProse de a-l publica. Cei de la MicroProse au vrut să-l lege de Railroad Tycoon al lui Sid Meier, așa că l-au numit Transport Tycoon. Jocul s-a dovedit imediat un succes de proporții, însă, din cauza circumstanțelor, nu a fost continuat în mod oficial niciodată. Aceste circumstanțe țin în parte de dispariția MicroProse, dar și de faptul că următorul joc al lui Chris Sawyer s-a dovedit un succes chiar mai mare decât Transport Tycoon.

În timp ce lucra la ceea ce el considera la momentul respectiv Transport Tycoon II, lui Sawyer i-a venit ideea de a înlocui trenurile cu trenulețe ale groazei, plasate, bineînțeles, în parcuri de distracție. Așa s-a născut încă un joc excelent și extraordinar de bine vândut: RollerCoaster Tycoon.

În ciuda acestui succes, designerul și programatorul scoțian nu a simțit că este cazul să își înființeze o companie de mari dimensiuni. El a continuat până în ziua de azi să realizeze jocuri pe cont propriu, cu ajutorul a doi angajați

temporar (un grafician și un muzician). Din păcate, această direcție nu s-a dovedit cea mai bună. Chris Sawyer's Locomotion nu a fost numai prost primit de critică, ci a avut și vânzări destul de slabe. Ce-i drept, asta s-a întâmplat și din vina celor de la Atari, care au publicat jocul, dar nu i-au făcut nici un pic de reclamă.



Este greu de spus acum care este viitorul lui Chris Sawyer. Cu siguranță că sistemul său de producție este foarte ieftin, deci nu îi va fi niciodată greu să obțină un profit, dar este păcat ca un astfel de talent să se irosească pe producții de mâna a doua.

GEOFF CRAMMOND

Ca și în cazul celorlalți doi creatori de jocuri prezentați până acum, povestea lui Geoff Crammond include la un moment dat întâlnirea cu MicroProse. El a fost unul dintre mulții producători britanici care au colaborat cu divizia europeană a MicroProse, contribuind la menținerea acesteia pe linia de plutire în ciuda problemelor din cadrul diviziei americane. De altfel, Geoff Crammond's Grand Prix 4 este ultimul joc publicat sub sigla MicroProse, însă numai din considerente de continuitate. La momentul respectiv, MicroProse nu mai era decât un nume, iar proprietățile sale trecuseră deja prin mai multe mâini, ajungând de la Spectrum Hollobyte la Hasbro și apoi la Infogrames (Atari).



Totuși, cariera lui Geoff Crammond este mai lungă decât atât. El a început să producă jocuri la începutul anilor '80, lansând Super Invaders pe BBC Micro (unul dintre computerele foarte populare ale vremii). Însă pasiunea lui principală

erau cursele de mașini, ceea ce s-a văzut în Revs, lansat în 1984 tot pe BBC Micro. Revs este una dintre primele dovezi ale talentului de programator al lui Crammond, beneficiind de o fizică mult mai avansată decât titlurile apărute până atunci. Cam pe aceleași avantaje s-a bazat și Stunt Car Racer (1989), chiar dacă nu era un joc realist în sensul normal. În Stunt Car Racer, jucătorul participa la curse pe un circuit suspendat la mare înălțime și făcea salturi spectaculoase, cu potențial mortal.

Odată cu Stunt Car Racer, perioada jocurilor pline de imaginație s-a cam terminat pentru Geoff Crammond. El a început să lucreze în cadrul MicroProse la jocurile din seria Grand Prix, considerate încă cele mai bune din domeniu. Grand Prix 4, deși puțin învechit din punct de vedere grafic, a impresionat prin calitatea simulării și rămâne încă un punct de referință al genului.



Paradoxal, totuși, cel mai bun joc al lui Geoff Crammond nu este unul cu mașini, ci o mică bijuterie produsă de el în 1986. The Sentinel este unul dintre acele jocuri bazate pe concepte simple, dar de care este aproape imposibil să te dezlipești. Jucătorul trebuie să deplaseze un robot pe o hartă tridimensională, împărțită în pătrate. Singura metodă de deplasare este teleportarea dintr-un pătrat într-altul, proces în urma căruia este creat un nou corp, iar cel vechi trebuie absorbit pentru a recăpăta energia consumată. Decorul mai conține câteva obiecte care pot fi folosite în diverse scopuri (inclusiv obținerea de energie), dar și o santinelă care își rotește privirea și absoarbe orice vede. Pe aceeași idee se bazează toate nivelurile (peste 10.000 la număr în varianta originală), dar ele sunt foarte bine concepute pentru a oferi provocări din ce în ce mai mari, iar The Sentinel rămâne cea mai clară dovadă a genului insuficient exploatat al lui Geoff Crammond.

Din păcate, nici Crammond nu a fost imun la problemele MicroProse. În 1999 el și-a creat propria companie, Synergy Ltd., producând Grand Prix 4, dar fără a beneficia de finanțe la fel de bune ca Sid Meier. În acest moment Synergy lucrează la o versiune modernă de Stunt Car Racer, dar, după ce Lost Toys (compania care colabora la dezvoltarea jocului) s-a desființat, viitorul proiectului a devenit incert.

AMERICAN MCGEE

Privită obiectiv, cariera lui American McGee nu este una foarte impresionantă. El a trecut prin

multe, dar jocurile cu care se poate mândri sunt destul de puține, iar dovada finală a existenței sau absenței talentului său încă nu există.



McGee (apropo, trebuie clarificat că acesta este numele său adevărat; după cum declară el însuși, are o mamă "excentrică") a intrat în industria jocurilor ca level designer în cadrul id Software, acolo unde a contribuit la primele jocuri din seriile DOOM și Quake. În 1998, a decis că a venit vremea pentru o schimbare, așa că a părăsit id Software și s-a mutat la Electronic Arts, unde, la început, a oferit consultanță pentru diverse jocuri (inclusiv The Sims). Dorința lui era însă aceea de a produce propriul joc și în cele din urmă a obținut acordul celor de la EA să înceapă lucrul la ceea ce mai târziu avea să se numească American McGee's Alice. Jocul a fost produs în studiourile Rogue Software, fiind ultimul lucru realizat de această companie, acum defunctă. Alice era un spectacol absolut impresionant la nivel vizual, dar, în ceea ce privește jucabilitatea efectivă, mulți s-au plâns că structura nivelurilor era prea simplistă și că acțiunea nu era suficient de palpitantă. Poate cel mai fascinant lucru în toată această poveste este că McGee a reușit să convingă cel mai mare și mai inflexibil publisher din lume - Electronic Arts - să îi facă reclamă gratis incluzându-i numele în titlul jocului.



Dar, oricât de apreciat a fost de critici, Alice nu s-a vândut deloc așa cum doreau cei de la EA, așa că McGee a trebuit să părăsească și această companie pentru a continua lucrul la ceea ce el imagina ca o trilogie de povești clasice întoarse

cu susul în jos (după Alice urmează American McGee's Oz și American McGee's Grimm).

După experiența EA, McGee și-a înființat propria companie, Carbon 6, dar aceasta a avut viață scurtă. În acest moment ea nu mai este menținută în viață decât de faptul că deține drepturile pentru jocul și filmul Oz, dar nu mai operează cu adevărat. McGee și asociatul lui de la Carbon 6, Anthony Jacobson, au acum o nouă firmă, numită The Mauretania Import/Export Company. În ciuda numelui fantezist, aceasta se ocupă tot de jocuri. În acest moment, excentricul designer lucrează la scenariul pentru filmul Oz (despre care se spune că va fi produs de Jerry Bruckheimer, omul din spatele unor succese ca Pirates of the Caribbean, Bad Boys și Armageddon), produce împreună cu Asylum Entertainment un joc bazat pe filmele de groază ale lui George A. Romero (Dawn of the Dead) și colaborează la titlurile produse de Enlight Software.

Ce îl deosebește pe American de ceilalți din categoria lui este traseul invers: el a ajuns cunoscut prin includerea numelui său în titlul jocului la care a lucrat, pe când ceilalți s-au folosit de numele lor în promovarea jocurilor pentru a profita de faptul că erau foarte cunoscuți. Motivele lui sunt de înțeles, dar metodele pot fi discutate. Mai ales discutabil este că Scrapland, jocul produs de spaniolii de la Mercury Steam și publicat de Enlight, a ajuns să fie numit "American McGee presents Scrapland", deși el nici nu a lucrat la acest proiect.



ALȚII

Desigur, cei despre care am vorbit până acum nu sunt singurii care au câpătat o doză suplimentară de notorietate prin "semnarea" unui joc. Mai există exemple, care însă nu spun foarte multe.

Câțiva reprezentanți importanți ai industriei jocurilor au apelat la un moment dat la propriul nume pentru a promova un joc, fără ca acest lucru să se repete în mod consecvent. David Crane, unul dintre membrii primei revoluții din istoria jocurilor - plecarea de la Atari a angajaților sătui să lucreze în anonim și înființarea Activision -, a lansat în 1990 David Crane's A Boy and his Blob in... The Rescue of Princess Blobette, un joc ce nu s-a bucurat însă de succesul celor create de Crane în perioada de început a Activision (dintre care cel mai cunoscut este Pitfall). Roberta Williams, cofondatoarea a

Sierra și pionier al genului adventure, și-a folosit numele pentru ultimul ei joc (Phantasmagoria), pentru un remake al primului joc din seria King's Quest și pentru o colecție a majorității jocurilor produse de ea de-a lungul timpului, numită The Roberta Williams Anthology. Ian Livingstone, unul dintre cofondatorii Games Workshop (producător de jocuri tabletop, foarte cunoscut pentru universul Warhammer), actualmente director de creație la Eidos, a conceput în 1998 Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon. Deathtrap Dungeon este o carte de genul "choose your own adventure" (un fel de joc bazat pe text ce venea chiar ca o carte, nu în format electronic) și este scrisă chiar de Livingstone, făcând parte din foarte populara lui serie Fighting Fantasies, dar jocul bazat pe ea se aseamănă mai mult cu Tomb Raider decât cu altceva.

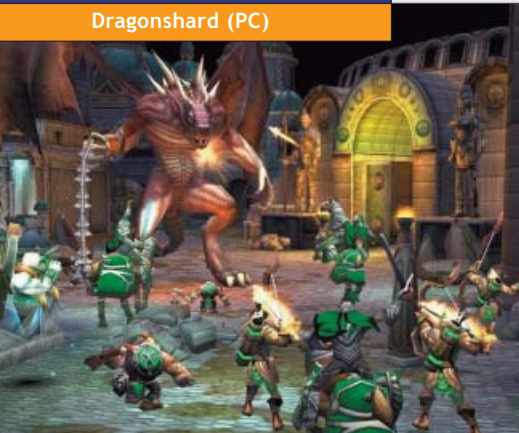
O categorie specială o reprezintă cea a oamenilor din diverse domenii care au fost folosiți pentru a face reclamă unui joc, dar au contribuit și la realizarea lui. Printre aceștia se numără John Madden, un comentator de fotbal american care a colaborat cu EA pentru seria John Madden Football (redenumită mai târziu Madden NFL), Chuck Yeager, primul pilot care a depășit viteza sunetului, folosit tot de EA pentru a pune la punct o serie de simulatoare aviatice (Chuck Yeager's Air Combat, Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer), și Daryl F. Gates, șeful de poliție care a înființat prima unitate specială de poliție SWAT (bineînțeles, jocul în cauză este Daryl F. Gates' Police Quest: SWAT, de la Sierra; seria a fost continuată, dar numele polițistului nu a mai fost folosit).

Un alt joc ce urmează să fie legat de numele creatorului său, cel puțin conform onora dintre surse (așa a fost prezentat la EGN, dar în momentul de față site-ul oficial conține numele simplificat), este Dungeon Lords. Acesta este o combinație de RPG și acțiune la persoana a treia, creată de omul responsabil pentru Wizards&Warriors și pentru trei dintre jocurile seriei Wizardry: D.W. Bradley. Deocamdată însă nu este clar cum și când vom putea juca Dungeon Lords.

Revenind la punctul de plecare, este destul de clar că aceasta nu este cea mai bună soluție la problema anonimului producătorilor de jocuri și nici cea mai echitabilă. Tot ce se întâmplă în acest fel este că foarte puțini devin mai cunoscuți, iar alții sunt puși în umbră și mai mult. Pe de altă parte, este discutabil dacă se poate face mai mult. La urma urmei, nici în industria filmului lucrurile nu stau atât de bine. Și acolo lucrează o mulțime de oameni care rămân anonimi, deși unii dintre ei, dintre care aș nominaliza în primul rând scenariștii, au o importanță foarte mare pentru rezultatul final. Cheia rămâne în mâinile jucătorilor. Dacă aceștia vor dori să afle mai multe despre cei ce le oferă atâtea ore de divertisment, cu siguranță că vor exista și cei care să le ofere aceste informații, ajutându-i să înțeleagă mai bine șansele unor jocuri încă neterminate de a fi interesante. Dacă nu, nu.

Bogdan Bridinel

Dragonshard (PC)



STRATEGIE

DRAGONSHARD

O NOUA ABORDARE D&D

■ PRODUCĂTOR: LIQUID ENTERTAINMENT
 ■ PUBLISHER: ATARI
 ■ WEB: WWW.ATARI.COM/DRAGONSHARD

DATA APARIȚIEI 15 MARTIE 2005

"PE LANGA A FI O STRATEGIE CLASICA, INCLUDE EXPLORARE, DEZVOLTARE A PERSONAJELOR IN STIL RPG, COMPANII MILITARE UNIFICATE SI DOUA NIVELURI DE JOC."

LA ÎNCEPUT, JOCURILE DE STRATEGIE

în timp real însemnau colectarea de resurse, construirea unei baze și recrutarea unei armate cu care să distrugi cât mai rapid inamicii. Acum, însă, RTS-urile conțin mult mai multe elemente diferite, iar Dragonshard nu este o excepție.

Acesta, pe lângă a fi o strategie clasică, include explorare, dezvoltare a personajelor în stil RPG, companii militare unificate și două niveluri de joc, la suprafață și în subteran. Mai mult, Dragonshard este primul joc plasat în Eberron, o nouă lume fantasy creată de Wizards of the Coast, publisher-ul originalului Dungeon&Dragons.

Legenda spune că au existat trei dragoni: unul rău, care a creat subteranul, unul bun, care s-a transformat în numeroase fragmente magice (shards) care înconjoară lumea, și unul neutru, care s-a transformat în chiar Eberron. Din când în când, un shard cade pe pământ, iar controlul asupra lui aduce avantaje rasei care îl deține.

Dintre toate aceste fragmente, cel mai puternic este Heart of Syberis, pentru obținerea căruia se luptă cele patru facțiuni din joc.

Doar două rase au fost deocamdată dezvăluite: The Order of the Silver Flame (o

alianță între oameni și dwarfi, uniți în lupta pentru distrugerea fragmentului Heart of Syberis) și Umbragen (elfii care doresc să readucă gloria pierdută orașului lor scufundat de un cataclism).

O altă noutate adusă de joc este partea de management al bazei din care sunt recrutate trupele. Pentru a o construi pe aceasta, veți avea la dispoziție doar un spațiu limitat, astfel că niciodată nu veți putea beneficia de toate tipurile de clădiri. Acest lucru poate părea o limitare, dar există și o parte pozitivă: alăturarea unor anumite tipuri de clădiri va oferi bonusuri trupelor recrutate. De exemplu, luptătorii vor avea o mai mare rezistență la magie dacă lângă barăcile lor construiriți un turn al vrăjitorilor. Și viceversa, magii vor avea mai multă forță în vrăjile folosite. Astfel, veți avea la dispoziție multe posibilități tactice, iar confruntările vor fi mereu pline de surprize.

La subsol însă, lucrurile stau altfel. Sub pământ pot cobori doar căpitaniii trupelor, care vor forma grupuri de aventurieri. Hoții vor dezarma capcane, magii vor deschide uși secrete, iar luptătorii vor da piept cu inamicii, totul pentru a descoperi aur și obiecte magice și

pentru a câștiga experiență, în cel mai autentic stil D&D. Astfel, producătorii încearcă să ofere mai multă libertate jocului, pentru a-l îndepărta de tipicul "construit bază, recrutat armată, distrus inamicul cât mai repede".

Cum cele două tipuri de joc sunt foarte diferite, trebuia să existe și o legătură între ele. Astfel, principala resursă a jocului, aurul, a fost plasată în subteran, obligând jucătorul să exploreze nivelul subpământean. De asemenea, există anumite zone, numite Places of Power, al căror control oferă bonusuri, cum ar fi o fântână de viață, care vindecă instantaneu armata, sau un Throne of Power, care mărește numărul de unități ce pot fi recrutate.

Această combinație de RTS și RPG nu se oprește însă la partea de single player. Este plănuit și un multiplayer cu cel puțin opt jucători și posibilitatea de a utiliza personajele din campanie.

Combinarea elementelor de RTS cu cele de RPG bazat pe regulile D&D ar putea face din Dragonshard un titlu deosebit, cu condiția ca elementele să se armonizeze și să nu existe o ruptură prea mare între cele două tipuri de joc.

Anda Drăgănuță

DUPĂ CE ȘI-AU FĂCUT DE CAP

În Unreal Tournament, cei de la Digital Extremes au hotărât că este timpul să-și mai diversifice un pic activitatea și să mai realizeze și alt joc, în afară de apreciată serie UT. Pariah este povestea doctorului Jack Mason care, după câteva acte de insubordonare, este desemnat la unitatea de evaluare a amenințărilor biologice, devenind un fel de inspector cu probleme de mediu. Trimis să escorteze o prizonieră infectată cu un virus misterios, doctorul nostru se trezește că nava în care călătorea a fost sabotată și se prăbușește pe Pământ, într-un sector cât se poate de primejdios, cel al închisorii. Ca să pună capac la toate, o stație orbitală va lansa o bombă nucleară pentru a curăța planeta de amenințarea virusului. Astfel, Mason și prizoniera sa, Karina, au la dispoziție doar 16 ore să descopere sursa infecției și să-și salveze viețile.

Unul dintre cele mai importante elemente ce vor fi implementate în Pariah este modificarea armelor pe măsură ce jocul progresează. Pe parcursul acțiunii, veți găsi Weapon Energy

Cores (WEC), care măresc puterea de foc a armei. Pentru a îndepărta tentația (normală, de altfel) de a duce la maxim puterea armei, acuratețea va scădea proporțional cu forța de distrugere. Fiecare armă are câteva îmbunătățiri scriptate: unele adaugă noi tipuri de muniție (grenade lacrimogene sau gloanțe cu napalm) sau noi funcționalități, cum ar fi o lunetă echipată cu detector de căldură corporală. Aceste WEC nu sunt însă limitate la îmbunătățirea armei, ci pot fi folosite și pentru mărirea sănătății, a armurii sau a vitezei de deplasare. Fiind doctor, Mason poate să se vindece singur, cu ajutorul unui instrument scos parcă din Star Trek. Totuși, să nu credeți că medicamentul poate fi folosit în orice cantitate. O supradoză va cauza încetșarea ecranului, astfel că nu se recomandă recuperarea a mai mult de 20 de puncte de viață la un moment dat.

După moda adusă de Halo, nici din Pariah nu lipsesc vehiculele. Și, tot ca în Halo, fiecare este denumit după un animal. The Wasp este un vehicul cu trei roți și dotat cu mitraliere

grele, numai bun pentru parcurs distanțele, mai ales când trebuie să treci printre hoarde de prizonieri. Bogie Buggy este o altă mașinuță, asemănătoare cu Warthog-ul din Halo.

Cum de la Digital Extremes ne așteptăm la un multiplayer antrenant, Pariah va avea cel puțin două moduri noi de joc, pe lângă obișnuitele Deathmatch și Capture the Flag. În primul dintre ele, Front-Line Assault, echipele se vor lupta să împingă linia de atac cât mai departe de propria bază; în Siege, după cum sugerează și numele, o echipă va trebui să apere o bază de atacuri venite din toate părțile. Adăugarea unui editor care să permită crearea de noi hărți (modificabile în fiecare aspect, de la înălțimea terenului și până la vreme) și faptul că mărimea acestora nu va depăși 64ko ar putea asigura o comunitate activă de jucători. Dacă mai luăm în considerare și faptul că va fi utilizat motorul Havok pentru efectele de fizică, putem spune că Pariah va fi primit destul de bine, chiar dacă oferta de pe piața FPS-urilor este imensă.

Anda Drăgănuță

"UNUL DINTRE CELE MAI IMPORTANTE ELEMENTE CE VOR FI IMPLEMENTATE ÎN PARIAH ESTE MODIFICAREA ARMELOR PE MASURA CE JOCUL PROGRESEAZĂ."

DATA APARIȚIEI: 5 FEBRUARIE 2005

ACȚIUNE

PARIAH

DOCTORUL ÎN ACȚIUNE

- PRODUCĂTOR: DIGITAL EXTREMES
- PUBLISHER: GROOVE GAMES/HIP INTERACTIVE
- WEB: WWW.PARIAHGAME.COM



FINAL FANTASY XI

PRIMUL MMORPG CARE UNEȘTE PLATFORMA PLAYSTATION 2 CU CEA PC

INTERACȚIUNE

- 5 rase și 3 regiuni mari de joc
- 9 tipuri de crafting
- 6 clase principale și 9 clase secundare
- mod de luptă cu ture real time (gen Neverwinter Nights)
- elemente tactice prin "lanțuri" de acțiuni

PRODUCATOR: SQUARE ENIX

Creatori ai seriilor de filme și jocuri Final Fantasy, Square Enix mai sunt responsabili pentru numeroase alte titluri de succes, cum ar fi Parasite Eve, Vagrant Story, Chrono Trigger, Kingdom Hearts. Final Fantasy XI Online este primul lor MMORPG și este totodată primul MMORPG multiplatform ce permite jucătorilor de pe PlayStation 2 să împărtășească același univers cu jucătorii de pe PC.

“FFXI ESTE UNUL DINTRE JOCURILE CARE AU GENERAT FIRME CE VÂND BANI DIN JOC CONTRA DOLARI REALI, ȘI CE ESTE TRIST ESTE CĂ ACESTE AFACERI PROSPERĂ ÎN CONTINUARE, DIN CAUZA POLITICII EXCESIV DE ÎNGĂDUITOARE A SQUARE ENIX.”

DATA APARIȚIEI: A APARUT

- PRODUCĂTOR: SQUARE ENIX
- PUBLISHER: UBISOFT
- DISTRIBUTOR: UBISOFT
- WEB: WWW.FINALFANTASYXI.COM

PROBLEMA CU UN MMORPG ESTE că nu poate fi prezentat exhaustiv. Chiar și în cazul unora mai simpliste îți trebuie una, două săptămâni, doar ca să le zgârii suprafața. Iar Final Fantasy XI este oricum, doar simplu nu. Astfel că voi încerca să vă spun cât mai multe într-o avantpremieră, pentru că o prezentare ar avea inevitabil un punct de vedere prea limitat pentru a-și merita numele.

Primele ore pe care le petrece cineva în joc îi sunt ocupate cu încercări mai mult sau mai puțin frustrante de a se adapta la interfață. Concepută pentru a putea fi folosită atât pe PlayStation 2, cât și pe PC, interfața este conceptual diferită de orice ați întâlnit până acum într-un MMORPG. Sau într-un joc de orice fel, în afară de portările din seria Final Fantasy. Personal, am categorisit-o rapid ca fiind greoaie și complet neintuitivă. Chiar dacă părerea mi-a rămas neschimbată, trebuie să menționez că, după ce m-am obișnuit cu ea, am ajuns să îmi doresc ca unele opțiuni să fie implementate și în alte jocuri de PC, cum ar fi posibilitatea de a închide fereastra curentă apăsând mouse-dreapta oriunde pe ecran. Mai departe, dorința de a oferi un joc aproape identic posesorilor de PS2 și celor de PC a dus și la alte limitări deranjante, în special în cazul graficii, care are farmecul ei, dar este construită pe un engine care ar fi fost depășit chiar și pe vremea Unreal 1.

Personajele sunt create într-un stil anume copilăresc și, deși nu le poate fi reproșat aproape nimic în ceea ce privește detaliile și realizarea, conceptul lor este dezamăgitor. Drăgălașii Tarutaru sunt desprinși parcă dintr-un episod Pokemon, greu de luat în serios, chiar dacă sunt cei mai buni magi din

joc. Clișeele clasice sunt date peste cap în continuare de elfi, care în Final Fantasy XI sunt cei mai buni luptători ofensivi, în loc să fie cei mai buni arcași. Iar Galka, cele mai masive creaturi din joc, nu sunt neapărat buni la atac, ci specialiști în defensivă. Mithra, o rasă de femei-pisici care ar fi putut trezi fantezii erotice în mintea unora dacă ar fi fost realizate mai sexy, sunt tratate prea convențional pentru a avea vreun farmec deosebit. Iar oamenii sunt banali și realizați în cel mai comun stil anime.

Sub tot acest ambalaj dezamăgitor se ascunde însă un MMORPG de o adâncime tactică remarcabilă. Chiar și cea mai neînsemnată luptă ia proporții epice atunci când știi că moartea duce la pierderea unei cantități importante de puncte de experiență și chiar la scăderea în nivel. Acesta este aspectul care mi s-a părut cel mai frustrant și îl consider o alegere greșită de design pentru un joc cu taxă lunară. Dar jucătorii din așa-numita categorie "hardcore" vor privi probabil mai îngăduitori această problemă, bucurându-se că au dat în sfârșit de un joc pe gustul lor.

Confruntările capătă o complexitate interesantă la nivelurile superioare, pentru că se pot realiza "lanțuri" de atacuri, dacă membrii unui party își folosesc într-o anumită ordine abilitățile speciale, rezultatul fiind un atac cu damage mult mai mare. De asemenea, există și lanțuri de XP, care se realizează dacă lichidați mai multe creaturi de același nivel una după alta la intervale scurte. Rezultatul este un bonus de experiență.

Un alt aspect "hardcore" al jocului este faptul că nu vă este prezentat niciodată nivelul efectiv al unei creaturi, ci doar o estimare aproximativă gen "pradă ușoară"

sau "provocare rezonabilă". Această estimare nu este perfectă întotdeauna și riscați moartea (și pierderea de experiență) chiar și atunci când luptați cu un inamic ce are calificativul "forțe egale".

Ce este interesant însă este că un personaj poate să abordeze orice clasă și chiar să își schimbe clasa în orice moment al jocului. Evident însă, va începe ca în noua clasă de la nivelul 1. La nivelul 18 orice jucător își poate alege o clasă secundară, iar la nivelul 30 poate evolua într-o clasă specială, dacă îndeplinește o misiune specială, în general dificilă. Clasele speciale sunt foarte atractive, printre ele numărându-se specializări ca Samurai, Ninja sau Summoner.

Meșteșugurile sunt foarte bine dezvoltate, cu sute de rețete și ingrediente, depășind de departe tot ce am văzut în alte MMORPG-uri. Cu toate acestea, plăcerea este subminată de numeroși trișori, care folosesc scripturi de tip bot pentru pescuit, de exemplu, producând bani pe bandă rulantă, fără să joace efectiv.

FFXI este unul dintre jocurile care au generat firme ce vând bani din joc contra dolari reali, și ce este trist este că aceste afaceri prosperă în continuare, din cauza politicii excesiv de îngăduitoare a Square Enix, care nu pedepsește drastic folosirea de speed hacks, camping-ul la monștrii speciali și alte artificii care strică plăcerea celor care joacă cinstit.

Concluzia mea este că, deși Final Fantasy XI are avantajele sale, este depășit de alte MMORPG-uri care sunt mai accesibile și mai bine realizate tehnic, chiar dacă sunt ceva mai superficiale. Acum depinde și de ce preferați, dar nu uitați că este vorba de un joc cu taxă lunară.

Adrian Dorobăț

MMORPG



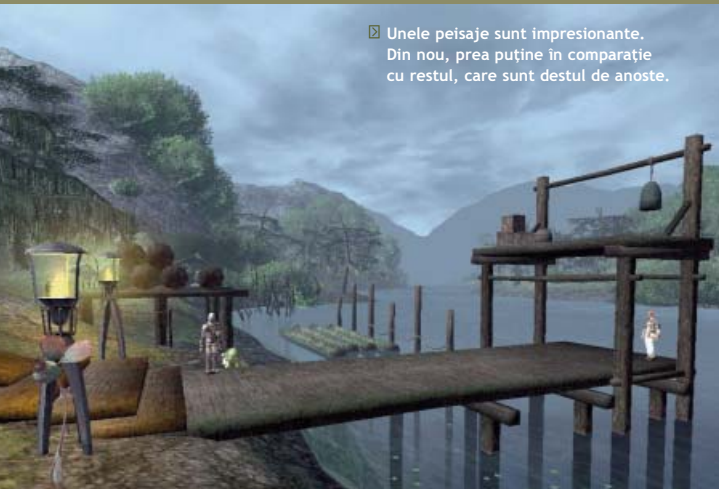
☒ Nu are rost să intrați în lupte dificile fără toate "buff"-urile disponibile.



☒ Unele creaturi au un design chiar interesant. Păcat că sunt în minoritate.



☒ Unele peisaje sunt impresionante. Din nou, prea puține în comparație cu restul, care sunt destul de anoste.



☒ Aglomerația premergătoare unui raid nu pare foarte impresionantă.



☒ Pescuitul este una dintre cele mai plictisitoare ocupații din joc, dar aduce o multime de bani.



La nivelul 30 vă câștigați dreptul de a călări un chocobo. Sună amuzant, dar este cool.



Balthazar's fishing skill reaches level 5.
Waiting...
Still Waiting...
Start Fishin'!
You didn't catch anything.
Waiting...
Still Waiting...
Start Fishin'!

Unul dintre puținele jocuri care sunt mai interesante și mai bine realizate decât filmul pe care se bazează



PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: STARBREEZE STUDIOS • PUBLISHER: VU GAMES • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.RIDDICKGAME.COM

THE CHRONICLES OF RIDDICK:

Un joc care surprinde prin calitatea sa de excepție

INTERACȚIUNE

- amestec de genuri: stealth, FPS, fight'em'up
- un motor grafic comparabil cu cel de DOOM 3
- poveste care o completează pe cea din film, fără să se suprapună cu ea
- numeroase bonusuri colaterale

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium 4 1.8GHz
- Memorie: 256MB
- Video: 64MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY,

un joc a cărui acțiune se petrece înainte de evenimentele din filmul cu (aproximativ) același nume, a apărut în această toamnă pe Xbox și a fost aclamat ca una dintre realizările de marcă de pe consola de la Microsoft. Dar să presupunem, pe bună dreptate, că majoritatea nu l-ați jucat pe Xbox și că vă veți bucura de el pe PC. Ca posori de PC, avem, firește, o mulțime de avantaje, dar și un dezavantaj major. Jocurile ne vin cu întârziere și adesea sunt portate prost. Din fericire, în cazul jocului de față, portarea este excelentă și întârzierea a fost neglijabilă, pentru că majoritatea jucătorilor de pe PC nici nu știau ce li se pregătește.

Starbreeze Studios, cei care ne-au mai surprins o dată cu promițătorul Enclave, au reușit să creeze de data aceasta o bijuterie de joc, al cărui succes este cu atât mai remarcabil cu cât nu este împins de un val de așteptări nerealiste ca în cazul Half-Life 2.

Richard B. Riddick, personajul lansat de Pitch Black, este adus de un vânător de recompense pe nume Johns pentru a fi încarcerat în Butcher Bay, una dintre cele mai de temut închisori din galaxie. Evident că nimeni nu a reușit să evadeze din ea, dar asta nu îl oprește pe Riddick să încerce. Evenimentele se petrec înainte de acțiunea din Pitch Black, deci cei care au văzut filmul

știu deja că Riddick va reuși, dar, cu toate că finalul este cunoscut, evenimentele de pe parcurs sunt cele care contează. Închisoarea Butcher Bay este un miniuivers plin de atmosferă și bine închegat, populat de o mulțime de personaje conturate veridic, care își joacă fiecare "rolul" la perfecție, fără nici un pic de superficialitate.

Calea lui Riddick către evadare nu este simplă și combină în mod fericit elemente dintr-o mulțime de jocuri de succes: rezolvare de misiuni pe mai multe căi ca în Deus Ex, furișare ca în Thief sau Splinter Cell, împușcături ca în Far Cry sau DOOM 3, lupte corp la corp sau cu diverse obiecte contondente ca în Fighting Force. Toate acestea sunt integrate perfect într-o poveste coerentă și, cel mai important, interesantă și imersivă, care obligă la variația gameplay-ului și nu vă lasă să vă plictisiți.

Al-ul inamicilor, în special în secvențele de tip FPS (spun asta pentru că în fond tot jocul se desfășoară la persoana întâi), este mai mult decât rezonabil, iar modul în care adversarii te caută în secvențele de stealth mă face să cred că sunt chiar mai deștepti decât cei din



UNIVERSUL LUI RICHARD B. RIDDICK

În anul 2000 apare filmul care îl lansează pe Vin Diesel în cariera actoricească: Pitch Black, un film SF de acțiune ce descrie aventurile unor pasageri de pe o navă spațială, silită să aterizeze pe o planetă aparent lipsită de viață. Asta până se lasă întunericul.

Deși nu a avut un succes deosebit în rândul criticilor, el a fost apreciat de public și a căpătat mult-doritul statut de "cult movie". Anul acesta a apărut și o continuare, intitulată "The Chronicles of Riddick", care n-a avut succes nici la public, nici la critică, din păcate. Ea a fost însoțită de un scurtmetraj de animație tradițională, numit "Chronicles of Riddick: Dark Fury", care este semnificativ mai interesant decât filmul de lungmetraj.



☑ Întâlnirile cu gărzile în armură mecanizată poate fi fatală.



ESCAPE FROM BUTCHER BAY

ACȚIUNE

INGREDIENTUL MINUNE: VIN DIESEL

Riddick este Vin Diesel. Și viceversa. Vin Diesel s-a născut pentru a juca acest rol și o face magistral, chiar și în calitate de voce pentru un trup virtual. Până acum, pe primul loc în preferințele mele era Michael Ironside în rolul agentului Sam Fisher din seria Splinter Cell. Ei bine, noul meu erou preferat este Riddick. Vocea imperturbabilă, cu un timbru ce îți dă fiori pe șira spinării, a lui Vin Diesel are inflexiuni ce par să mascheze o violență cu greu ținută în frâu. Cuptată cu o serie de replici suficient de "cool" încât să îl facă pe James Bond să pară, prin comparație, un filfizon retardat, vocea lui Vin Diesel aduce la viață un personaj altfel destul de banal, conferindu-i un caracter fascinant.

Thief 3. Iar grafica, deși am lăsat-o la urmă, pentru că m-am săturat de jocuri care arată bine, dar nu oferă nimic altceva în afară de un ambalaj atractiv, ei bine, grafica este vizual comparabilă cu cea din DOOM 3, și, din punctul meu de vedere, chiar depășește jocul celor de la id Software. Atât personajele, cât și mediul de joc sunt randate prin intermediul unor proceduri de ultimă oră (normal mapping, per pixel lighting, iluminare dinamică ș.a.m.d.), ceea ce le conferă un realism impresionant.

Dar, după cum spuneam, este mai important că, dincolo de aspectul vizual, se găsește un joc deloc superficial, aproape lipsit de clișee (pentru numele lui Dumnezeu, de ce au trebuit să bage creaturi extraterestre și aici?!), care vă va ține lipiți în fața

calculatorului, atât prin acțiunea propriu-zisă, cât și prin elementele colaterale.

Răspândite prin joc sunt pachete de țigări, care în momentul în care sunt colectate activează diverse bonusuri accesibile din meniul principal: schițe din procesul de producție al jocului, imagini din filmul cu același nume, primul capitol din cartea lui Alan Dean Foster bazată pe film și altele. Special pentru posesorii de PC, pe DVD există un mod Developer's Cut, care este activat în momentul terminării jocului și care face ca în joc să apară diverse icon-uri ce vă permit să ascultați comentarii ale echipei producătoare în privința procesului de creație al zonei respective. Dacă sunteți interesați măcar cât de cât de cum ia naștere un joc de succes, acest mod vă va fi cu siguranță pe plac. Un bonus interesant pentru jucătorii de PC apare chiar integrat în joc: posibilitatea de a controla pentru scurt timp un costum-armură de tip Riot-Guard, lucru pe care mi l-am dorit din primul moment în care am văzut un inamic îmbrăcat cu el. Băgați-vă unghia în gât, posesori de Xbox, voi nu aveți așa ceva!

Un avertisment pentru posesorii de PC însă: grafica de vârf și prezentarea cinematică vin cu un preț. Fără un sistem performant nu vă așteptați la un frame rate rezonabil sau la timpi de încărcare scurți. O placă video DX9 cu 256MB RAM și un 1GB RAM memorie de sistem ar trebui să vă asigure o experiență de joc plăcută.

Chronicles of Riddick pare prea scurt, putând fi terminat cam în 10-12 ore, dar mai bine scurt și intens decât lung și plictisitor. Există chiar și o oarecare rejucabilitate datorită situațiilor care pot fi abordate în

mai multe moduri, dar este greu de crezut că vor fi mulți cei care vor dori să îl joace din nou. Cu toate acestea, odată terminat, Chronicles of Riddick vă va rămâne mult timp în minte ca un titlu excelent ce răscumpără păcatele jocurilor bazate pe filme.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALA

- 👍 grafică excelentă
- 👍 poveste atractivă
- 👍 lipsit de probleme de portare
- 👍 bonusuri față de Xbox

JOCURI ALTERNATIVE

The Chronicles of Riddick

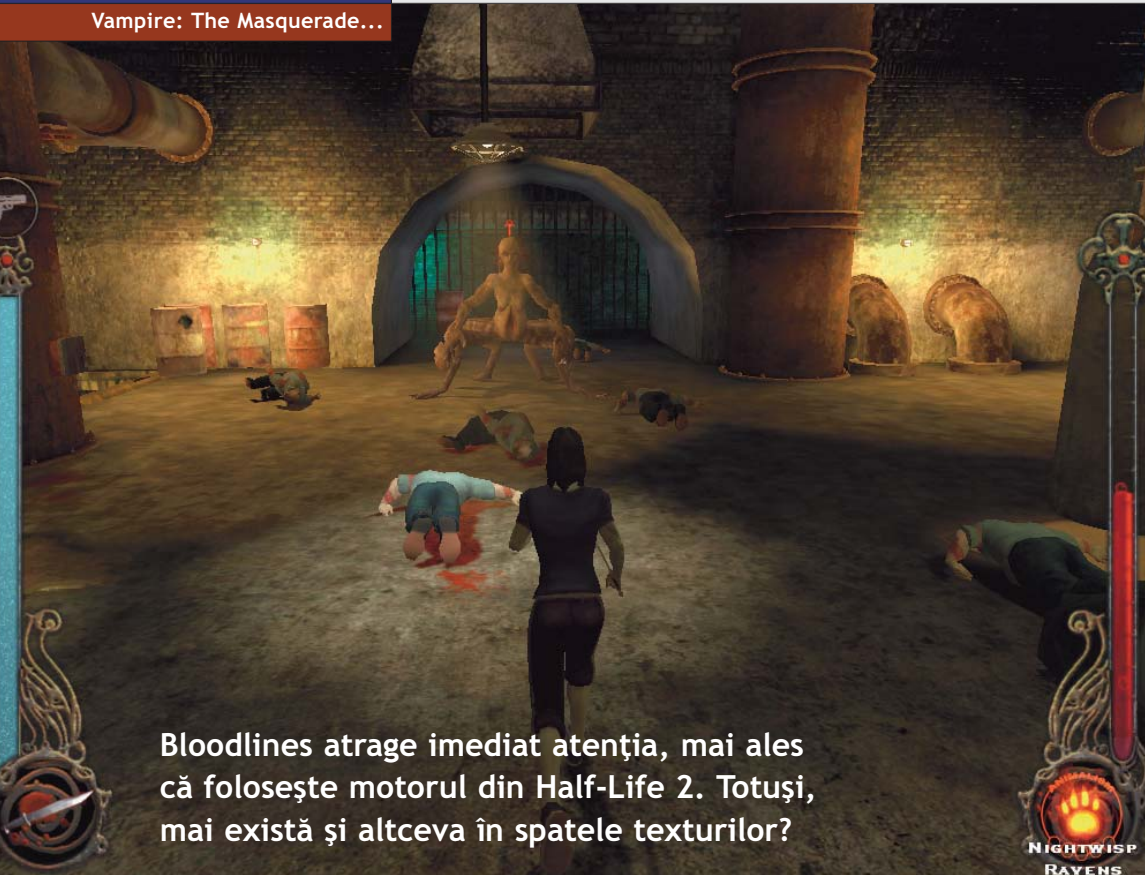
DOOM 3

Half-Life 2

VERDICT XTREMP

Unul dintre cele mai bune jocuri ale anului

9



Bloodlines atrage imediat atenția, mai ales că folosește motorul din Half-Life 2. Totuși, mai există și altceva în spatele texturilor?

INGREDIENTUL MINUNE: O POVESTE CAT UN ROMAN

Universul jocului pen-and-paper creat de White Wolf are numeroși fani, care au avut 13 ani la dispoziție să imagineze numeroase intrigi, personaje și povești adiacente. Bloodlines încearcă să includă cât mai mult din această lume și chiar reușește, punând cap la cap o intrigă complexă, dezvăluită prin numeroasele linii de dialog și prin informațiile din casețele ce apar în timpul ecranelor de încărcare. Chiar și misiunile secundare adaugă ceva la întregul poveștii, creând o lume fantastică și în același timp credibilă. Pe lângă cele șapte clanuri ale Camarillei (Toreador, Brujah, Nosferatu, Tremere, Ventrue, Gangrel și Malkavian), mai apar și alte organizații vampirice: Anarchs (o variantă comunistă a Camarillei), Kuei-Jin (vampiri de origine asiatică) sau Sabbat (complet împotriva ideii că vampirii ar trebui să se ascundă, ei consideră că ar trebui să conducă lumea). Evident, între aceste facțiuni conflictele sunt la fel de numeroase ca și alianțele, totul în funcție de interesul de moment, dar și de influența exercitată de alegerile jucătorului.

PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: TROIKA GAMES • PUBLISHER: ACTIVISION • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION WEB: WWW.VAMPIREBLOODLINES.COM

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Creaturile întunericului trăiesc printre noi

INTERACȚIUNE

- 4 niveluri împărțite în mai multe zone
- combinație de acțiune la persoana întâi și a treia

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 1.2GHz
- Memorie: 384MB
- Video: 64MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

LANSAREA HALF-LIFE 2 A FOST UNUL DINTRE CELE MAI importante evenimente din anul 2004. Aproape pierdut în avalanșa admirativă ce l-a înconjurat pe Gordon Freeman, mai era un alt joc construit cu ajutorul motorului Source. Și tocmai în utilizarea acestei tehnologii stă ironia. Ca RPG, Bloodlines este o experiență extraordinară: poveste complexă, dezvoltare excelentă a personajului, dialoguri deosebite, în general o utilizare fidelă a universului Vampire: The Masquerade creat de White Wolf. Și, totuși, contribuția Source, în speță grafica, sistemul de luptă la persoana întâi și fizica revoluționară, s-a dovedit până la urmă a fi cea mai mare slăbiciune a jocului.

Dar să intrăm în lumea vampirilor. Bloodlines se petrece în Los Angeles din World of Darkness, o lume similară cu a noastră, doar că aici vampirii, vâcolacii, mumiile și vrăjitorii trăiesc bine mersi, ba chiar se amestecă în existența muritorilor, conspirând pentru propriile interese. Protagonist este un vampir abia creat, care pică în mijlocul unei lumi aflate pe marginea Gehenei, adică sfârșitul timpurilor pentru creaturile nopții. Ca în orice RPG care se respectă, aveți de ales dintre cele șapte clanuri ale Camarillei vampirice, fiecare cu abilități specifice. În funcție de stilul de joc pe care îl preferați, aveți vampiri care știu să iasă din situații periculoase cu vorbă bună, alții care sunt puternici și intimidanți, unii care stăpânesc arta magiei sau care preferă să se strecoare nevăzuți, din cauza aspectului lor hidos. Indiferent de alegerea făcută, personalizarea personajului se rezumă la alegerea sexului (care influențează opțiunile de dialog) și la îmbrăcăminte.

Misiunile pe care le veți avea de îndeplinit, inițial pentru prințul LaCroix, liderul Camarillei, variază în dificultate și vă vor purta prin patru zone ale orașului: Santa Monica, centru, Chinatown și Hollywood. În afară de lipsa mașinilor (lucru pe care probabil locuitorii din L.A. și-l doresc cu ardoare), orașul arată aproape la fel cu cel real. La început, aveți de rezolvat misiuni de genul "du-te și adu aia", dar pe măsură ce intriga începe să se dezvăluie, o treabă aparent simplă se dezvoltă în mai multe ramificații, implicând noi și noi personaje.

Rezolvarea misiunilor este răsplătită cu puncte de experiență, folosite pentru dezvoltarea personajului. Dar să știți că nu veți reuși să aveți un personaj perfect, cu maximul abilităților. Punctele vin cu zgârcenie și alegerile pot fi adesea frustrante. Între mărirea puterii fizice, dezvoltarea abilității utilizării armelor de foc, mărirea nivelului de Hacking sau Lockpicking, s-ar putea să ezitați adesea, mai ales că toate sunt esențiale în anumite puncte ale jocului. Mi s-a întâmplat să mă uit ca mâța în calendar la o ușă încuiată de nivelul cinci în spatele căreia se afla continuarea misiunii și să nu pot trece mai departe pentru că nu puteam deschide decât uși de maxim nivel trei. Din fericire, există și posibilități alternative, gândite în special pentru cei care preferă să evite confruntările directe. Dar, dacă toate subterfugile au fost epuizate, trebuie să vă și bateți. Există zone unde lupta este liberă de orice inhibiții, zone unde este interzisă de codul vampiric (The Masquerade) și încălcarea regulilor se pedepsește sau zone unde pur și simplu nu poți să scoți arma, cum ar fi turnul unde locuiește prințul Camarillei.



O Unul dintre monștrii care dau destulă bătaie de cap până să devină cenușă.

Revulsion is instinctual, and instinct is a powerful level to work toward, to evoke it, a glorious accomplishment. Revulsion is a striking color on my palette. I see wonderment in your dead eyes; you long to wield such power as deftly as I.



O O întâlnire între vampiri ale cărei rezultate nu au fost prea încurajatoare.



they, honey. Lillian? Is a date?
 1. That all depends. How much?
 2. You know it.
 3. Yes a little chest of cash, but I'd love to spend some time with you...
 4. No thanks, I'll pass.



- BLOODLINES

RPG

"Ca RPG, Bloodlines este o experiență extraordinară: poveste complexă, dezvoltare excelentă a personajului, dialoguri deosebite."

VAMPIRUL SI MITOLOGIA

Credința populară vede vampirul ca o creatură nemuritoare, cu puteri supranaturale (viteză, invizibilitate, transformare în liliac sau lup), dar și cu slăbiciuni care îl pot ucide sau măcar îndepărta (lumina, usturoiul, crucea, argintul). Apariția mitului vampirului poate fi explicată, cel puțin din unele puncte de vedere, printr-un fenomen medical. Porfiriea este o boală genetică a sângelui care cauzează, printre altele, sensibilitate la lumina soarelui, paloare facială și lungirea incisivilor; în epoca medievală, pentru cei care își permiteau și aveau și metode de a eluda legea, exista și un leac temporar pentru această maladie: consumarea de sânge uman. De aici până la crearea unei povești fantastice nu a fost decât un pas.

Dacă aveți probleme cu viața (sângele este folosit și pentru abilitățile speciale), sursa ideală de hrană sunt trecătorii și, în caz de forță majoră, șobolanii din canalizare. Atenție însă, nu vă omorâți victima! Pierdeți umanitate și s-ar putea ca Fiara vampirică să preia controlul.

Când vine vorba de luptă se manifestă problemele jocului, pentru că sistemul este cel puțin deranjant. Chiar și cu abilitatea pentru arme de foc la maxim, pagubele făcute în rândurile inamicilor sunt nesemnificative. În plus, armele pot fi reincărcate doar după golirea completă, lucru care se desfășoară suficient de lent pentru ca personajul să încaseze câteva lovituri serioase. Pentru inamicii vampiri, katana sau cuțitul și utilizarea abilităților

speciale (preferata mea fiind Spectral Wolf, transformarea într-un lup cu gheare imense) sunt mult mai indicate dacă nu vreți să suferiți Final Death. Și, ca să pună capac la toate, sunetul (antrenant și bine ales, de altfel) rămâne în urmă și parțial blochează jocul, mai ales la intrarea într-un nou nivel, lucru neplăcut dacă picați în mijlocul unei bătălii. Această problemă ar putea fi cauzată de formatul melodiilor (mp3), dar deschide și o altă posibilitate interesantă: adăugarea propriei muzici în joc.

Pe lângă sistemul de luptă deficitar, fizica pe care o promitea folosirea Source este sublimă, dar lipsește aproape cu desăvârșire. Cu excepția posibilității de a muta lăzi și butoaie, nu mai există nici o evidență a legilor fizice. Nu puteți distruge nimic, gloanțele nu lasă urme și nu trec prin suprafețe. Regretabil, mai ales că Half-Life 2 a dovedit din plin posibilitățile Source. Pe de altă parte, însă, grafica arată bine, în stilul gotic și întunecat tipic lumii vampirice. Animațiile sunt bine realizate, figurile, expresive și sincronizarea buzelor, desăvârșită. Am întâlnit totuși erori grafice jenante: inamici care treceau prin pereți sau texturi tremurate, mai ales în zonele subterane din canalizare.

Dialogurile sunt un punct forte, în funcție de dezvoltarea abilităților de intimidare sau seducție apărând noi opțiuni. Astfel, la un moment dat, deși aveam un personaj feminin, am reușit să conving o altă fată (practicantă celei mai vechi meserii din lume) să meargă cu mine într-un loc retras pentru anumite activități. Desigur, acel loc retras a fost perfect pentru a sări la gâtul ei pentru o porție de sânge. Din multe puncte de vedere, Bloodlines pare a fi influențat de Fallout,

lucru de înțeles, Troika fiind fondat de membri ai echipei care a lucrat la clasicul RPG. Cu o poveste complexă, cele șapte clanuri și patru finale diferite, Bloodlines oferă multă rejucabilitate. Până la urmă, cine nu a visat măcar o dată să devină o creatură nemuritoare, cu puteri neasemuite?

Anda Drăgănuță

EVALUARE GENERALA

- ☑ poveste foarte elaborată
- ☑ animații și dialoguri bine realizate

- ☐ sistemul de luptă defectuos, mai ales cu armele de foc
- ☐ erori grafice și ieșiri în desktop

JOCURI ALTERNATIVE

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

Elder Scrolls III: Morrowind

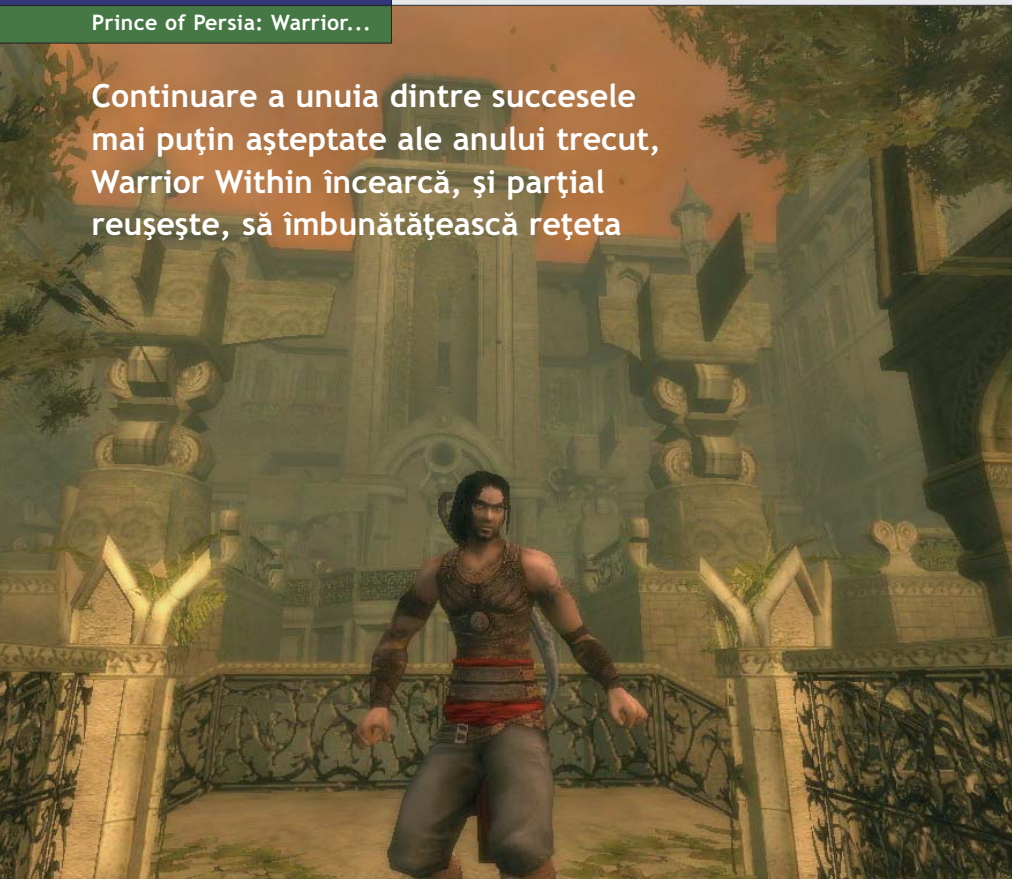
Gothic 2

VERDICT XTREMP

Un RPG excelent, dar un FPS mediocru

8

Continuare a unuia dintre succesele mai puțin așteptate ale anului trecut, Warrior Within încearcă, și parțial reușește, să îmbunătățească rețeta



UN PRINT CU PROBLEME

Schimbarea dramatică de stil adusă de Warrior Within este explicată de evenimentele care au avut loc între sfârșitul jocului precedent și începutul celui nou. Supraviețuirea prințului la sfârșitul evenimentelor din The Sands of Time a dat naștere unui paradox temporal, al cărui rezultat este apariția lui Dahaka, un monstru care reprezintă destinul și inevitabilitatea acestuia.

Urmărit timp de zece ani de Dahaka, prințul s-a schimbat foarte mult. A devenit un dur lipsit de orice scrupul, sarcastic, nemilos și lipsit de răbdare (ca să nu mai spun că a răgușit, a început să se îmbrace în negru și să vorbească urât cu femeile). Pe parcursul jocului va lua de mai multe ori decizii discutabile, care îl arată ca pe un antierou, împins înainte de instinctul de supraviețuire și nu de un țel nobil. O schimbare nu neapărat rea, așa zice, dat fiind că de eroi perfecți avem parte în majoritatea jocurilor.

Ca orice poveste cu paradoxuri temporale (prințul călătorește în timp pentru a împiedica apariția nisipurilor timpului și a anula astfel evenimentele care l-au adus în situația actuală), intrigă se cam incurcă pe alocuri, dar nu poate fi calificată drept slabă. Plimbarea înainte și înapoi în timp creează mai multe situații interesante, în care întâmplări prin care am trecut deja capătă alt sens ori sunt anulate de ceea ce eroul face într-o perioadă temporală anterioară.

PREȚ: 25€ • PRODUCĂTOR: UBISOFT • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

PRINCE OF PERSIA:

Timpul nu mai este de partea prințului persan

INTERACȚIUNE

- peste 15 ore de joc, de două ori mai mult decât Prince of Persia: The Sands of Time
- 5 tipuri de arme (săbii, topoare, buzdugane, pumnale și arme improvizate) cu care se pot realiza o mulțime de combo-uri

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 1GHz
- Memorie: 256MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

"MATERIALUL URMĂTOR NU ESTE RECOMANDAT

tinerilor sub 16 ani. Genul: acțiune. Conține: nuditate, scene cu conotații sexuale, limbaj vulgar, violență excesivă, comportamente periculoase ce, din fericire, nu pot fi imitate cu ușurică și o coloană sonoră rock cu posibile influențe sataniste."

Influențele sataniste sunt singura explicație pentru unele dintre schimbările prin care a trecut Prince of Persia de la The Sands of Time la Warrior Within. Nu pot nega că și acesta din urmă este un joc superb, cu scene de acțiune greu de uitat, dar nu pot nici să nu observ că el a fost creat pe baza unei formule precise, care înghesuie în același loc toate elementele care se presupune că au o contribuție la obținerea succesului comercial. Personaje feminine care o fac pe BloodRayne să pară o școlăriță cuminte? Există, iar secvențele cinematice le pun bine în valoare "calitățile", din unghiuri foarte revelatoare. Personaj principal cu atitudinea unui dur de cartier și voce de fumător înveterat? Avem și așa ceva. Rock industrial produs de o formație la modă? Sigur, deși Godsmack nu este tocmai Linkin Park (de fapt sunt ceva mai buni, dar nu au aceeași popularitate, iar albumele lor conțin mai multe piese de umplutură; dar să lăsăm opiniile despre muzică în seama altora).

În aceste condiții, jocul ar fi putut cu ușurință să se transforme într-un dezastru, dar, cumva, studioul din Montreal al Ubisoft a reușit să integreze toate elementele comerciale obligatorii într-un tot unitar care funcționează și care, în momentele sale cele mai bune,

întrece chiar The Sands of Time. Dacă nu ar fi accentul mai mare pus pe repetiție și câteva mici probleme, Warrior Within ar putea cu siguranță să își întrecă predecesorul.

Repetitivitatea este dată de o altă cerință derivată din criticile pe care le-a primit The Sands of Time. Acesta a fost considerat prea scurt, așa că acum avem parte de un joc ceva mai plin de substanță, dar și mai plin de momente care se repetă în diverse forme. Inclusiv inamici cu care trebuie să luptați de mai multe ori și inamici care au exact același comportament cu alții.

Vestea bună este că partea de luptă este mult mai bine concepută, cu o mulțime de combo-uri de o spectaculozitate greu de descris în cuvinte. Calitatea animațiilor a fost un punct forte al seriei încă de la prima versiune 2D, iar lucrurile nu s-au schimbat nici acum. Prințul este capabil să pună în scenă un balet al morții absolut impresionant, cu sărituri, aruncări, lovituri duble și inamici despațiți în două, fără a da niciodată senzația că frumusețea evenimentelor de pe ecran este independentă de acțiunile jucătorului. Pentru a face spectacol (și a învinge) trebuie să vă străduiți, nu doar să apăsați la întâmplare pe taste.

Nici cealaltă parte a jocului, care constă în folosirea unui număr mare de acrobații pentru a depăși obstacole și capcane, nu este mai puțin bine realizată vizual. Fiecare porțiune este practic o combinație de puzzle - trebuie să înțelegeți cum se poate ajunge acolo unde doriți - și de joc de acțiune în care coordonarea și



În castel este mult mai cald decât pare la prima vedere. Personajele sunt toate îmbrăcate pentru plajă.



Înamicii mai puternici rescriu regulile după care se dau luptele, ceea ce uneori îi face interesanți, altelei frustranți.



Cu cât un combo este mai spectaculos, cu atât este mai devastator.



WARRIOR WITHIN

ACIUNE

"Prințul este capabil să pună în scenă un balet al morții absolut impresionant, cu sărituri, aruncări, lovituri duble și inamici despicăți în două."

INGREDIENTUL MINUNE: LEVEL DESIGN

Warrior Within are câteva calități care îl scot imediat în evidență - animațiile, oricât de mult le-aș fi lăudat deja, tot mai merită menționate, sistemul de luptă este mai interesant decât cele oferite de jocuri specializate numai în asta -, dar în cele din urmă atributul lui cel mai important este același ca și în cazul lui The Sands of Time: construcția nivelurilor. De multe ori veți avea parte de ceva bătăi de cap până înțelegeți ce trebuie făcut pentru a progresa, dar acesta nu este un lucru rău, ci creează o satisfacție asemănătoare cu cea dată de rezolvarea unui puzzle în Myst. Bonusul este că aceste rezolvări sunt foarte spectaculoase, necesitând combinații de acrobații, cum ar fi mersul pe un zid, săritul peste o prăpastie sau balansatul pe o sfoară.



viteza de reacție sunt vitale pentru a reuși. Singurul lucru care i se poate reproșa acestei componente este că ea nu s-a schimbat în nici un fel de la The Sands of Time. Măcar camera la persoana a treia ar fi putut fi îmbunătățită, dar ea continuă să facă probleme uneori, când nu oferă cele mai bune unghiuri posibile. Combinat cu sistemul de salvări zgârcit (nu puteți salva decât atunci când descoperiți o fântână) acest lucru poate duce la momente de frustrare. Din fericire, avem la dispoziție și acum puterea de a întoarce timpul cu câteva secunde în urmă, așa că un singur salt mortal greșit nu duce imediat la nevoia de a încărca o salvare.

Nici partea de explorare nu este lipsită de o anumită doză de repetitivitate. Cea mai mare parte a acțiunii se desfășoară în același loc în două perioade temporale diferite, ceea ce pe de o parte face mai palpabilă tema principală a jocului - timpul și efectele sale -, dar pe de altă parte creează o senzație de deja-vu destul de neplăcută. Monotonia este spartă de întâlnirile cu Dahaka, adevărate curse contracronometru în care singura șansă a prințului este aceea de a fugi cât mai repede, și de apariția din când în când a unei noi abilități.

Așadar, Prince of Persia s-a maturizat artificial, prin implantarea de silicon și împrosarea cu sânge, dar rămâne același joc de acțiune elegant, spectaculos și unic prin ceea ce oferă. Are mai puțin din Persia și mai mult din MTV, se ia prea mult în serios și prezintă un erou cam nesuferit, dar are o poveste bine construită și în cele din urmă interesantă. Are elemente care se repetă, dar și meritul de a nu se termina atunci când

începea să îți placă mai mult. I se pot aduce mai multe critici decât predecesorului său, dar este mai bun decât orice alt titlu de acest gen apărut în ultimul an. Nu-l ratați.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- +
- +
- +
-

JOCURI ALTERNATIVE

Prince of Persia: Warrior Within

Prince of Persia: The Sands of Time

Tomb Raider: Angel of Darkness

VERDICT XTREMP

Mai comercial și mai repetitiv, dar tot bun

8

Jocul care l-a făcut cunoscut pe Sid Meier revine după nu mai puțin de 17 ani.



OPINIE ALTERNATIVA

În mod clar, pentru unii dintre noi, activitatea de pirat în Caraibe a fost una dintre cele mai distractive ale anului. Nu pentru toți însă. Pirates! a fost probabil cel mai discutat joc în redacție în ultima perioadă, din cauză că nu am putut să ne punem de acord în privința lui.

Nu pot nega că Pirates! este fermecător, că dă o anumită dependență prin numărul foarte mare de lucruri pe care le puteți face la un moment dat sau că are părți foarte bine realizate. Însă, în cele din urmă, repetitivitatea sa îmi vine de hac. În fiecare zi îmi vine să mai joc puțin, dar după numai o oră-două mă simt deja plictisit. În plus, unele dintre minijocuri sunt de-a dreptul slabe. Furișatul prin orașe și căutatul de comori se desfășoară prea lent, deși nu presupun nici un fel de decizie dificilă, iar dansul este complet dezechilibrat, fiind de departe cel mai dificil la început, dar căzând în rutină imediat ce îl învățați.

Asta nu înseamnă că trebuie să evitați Pirates!, dar, dacă nu îl găsiți atât de grozav pe cât pare să îl găsească majoritatea planetei, să știți că nu sunteți singuri.

Bogdan Bridinel

PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: FIRAXIS • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.ATARI.COM/PIRATES

SID MEIER'S PIRATES!

Viața dulce de pirat al secolului al XVII-lea

INTERACIUNE

- 27 de tipuri de nave cu care puteți străbate Marea Caraibelor
- 4 națiuni de partea cărora puteți să luptați

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 1GHz
- Memorie: 256MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

CINE N-A VISAT MĂCAR O DATĂ SĂ ÎNFRUNTE TALAZURI

învolverate și, cu o lovitură măiastră de sabie, să devină cel mai temut pirat din Caraibe? Ei bine, Sid Meier n-a stat prea mult să viseze, ci a realizat Pirates! care, în anul 1987, stârnea o adevărată revoluție prin combinația inedită de acțiune, strategie și RPG. De atunci, jocurile cu și despre pirați nu au fost nici foarte numeroase, nici extraordinar de bine realizate, chiar dacă subiectul are un potențial imens. Refacerea vechiului Pirates! aduce însă o rază de soare, căci, la fel ca acum 17 ani, titlul o să vă facă să uitați de casă, masă, prieteni, școală sau serviciu.

Povestea începe sub umbra răzbnării, căci familia protagonistului a fost luată prizonieră de un nobil rău, marchizul de la Montalban. Băiatul scapă însă și, 10 ani mai târziu, se îmbarcă spre America pentru a-și căuta dușmanul de moarte. Cel puțin acesta este motivul inițial, pentru că frumusețea stă în libertatea de a vă alege singuri drumul. Puteți deveni pirat, vânător de comori, explorator sau negustor, dar de cele mai multe ori le veți face pe toate, în funcție de interesul de moment. Pentru că, înainte ca personajul să fie prea bătrân pentru a mai putea mânui sabia, trebuie să acumulați o avere cât mai mare și o faimă nemăsurată, pentru a deveni cel mai temut pirat din Caraibe.

Primul lucru de făcut este vizita într-un port, fie el englez, francez, olandez sau spaniol (în funcție de națiunea aleasă la început). Aici, guvernatorul vă va oferi un fel de licență pentru scufundat navele inamice și, mai târziu, avansarea în rang pentru diverse capturi răsunătoare. În tavernă s-ar putea să fie un grup de

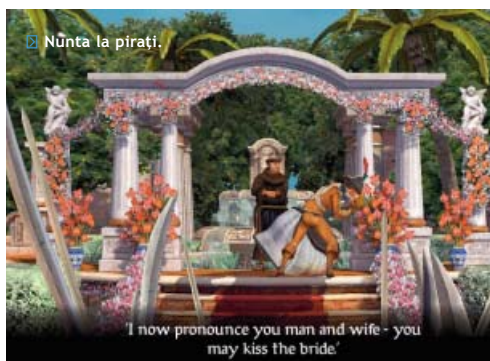
navigatori nerăbdători să se alătore echipajului; străinul misterios din colț oferă, contra cost, informații despre rudele pierdute, hărți ale comorilor, inele și coliere pentru fermecat inimi feminine, săbii și date despre comerț. După ce v-ați pus la curent cu toate noutățile, trebuie să vă îmbunătățiți nava. Fie că este vorba de pânze de bumbac, de tunuri de bronz sau de armătură mai puternică pentru carenaj, toate acestea contează enorm în timpul unei bătălii.

Tot ce am spus până acum poate părea extrem de complicat. Dimpotrivă. Pirates! este un joc simplu. Simplist chiar, dar când majoritatea titlurilor au un control care îți înnoadă degetele, utilizarea doar a butoanelor numerice (și a mouse-ului, evident) este o adevărată ușurare. Dar ceea ce creează cu adevărat dependență este ritmul jocului. Sunt multe lucruri de făcut și îndeplinirea unui obiectiv nu este niciodată departe, fie că este vorba de găsirea unei bucăți dintr-o hartă ce marchează (cu un X mare și roșu, ca la desenele animate) locația unei comori sau de un duel cu răul răilor, marchizul Montalban. În nici un caz nu te poți plânge de lipsă de activitate și, în jumătate de oră, te poți trezi că ai scufundat o duzină de nave, ai câștigat cinci dueluri, ai săpat după o comoară și ai dansat cu trei fete de guvernator. În ritmul acesta m-am trezit la un moment dat că noaptea se transformase în dimineață, faima ajunsese la 100, aveam rang de duce la spanioli, Henry Morgan era doar o amintire, dar încă nu-i făcusem de petrecanie lui Montalban.

Cea mai mare parte din joc se petrece în bătălii. Pentru a captura (sau scufunda) o navă, trebuie luați în



Marea este albastră, portul aproape, iar navele sunt numai bune de prădat.



ACȚIUNE

"Trebuie să acumulați o avere cât mai mare și o faimă nemăsurată, pentru a deveni cel mai temut pirat din Caraibe."

INGREDIENTUL MINUNE: UMOR

În ton cu grafica cu tentă de desen animat este și simțul umorului, un umor fin, cel mai adesea de situație. Într-un moment în care jocurile sunt judecate după cantitatea de sânge împrăștiată în jur, în Pirates! nimeni nu moare. Pirații sunt aruncați peste bord sau se aruncă singuri în apă când le ia foc mâneca hainei; duelul cu logodnicul gelos se încheie cu o vază imensă care îi sparge capul; nici măcar Montalban nu este ucis, ci umilit, ajungând un biet servitor. Hohote de râs stârnesc guvernatorul care leșină dacă refuzați să-i salvați fata răpită, fața dezamăgită a protagonistului care a dat cu stângul în dreptul și nu a reușit să danseze sau grămada de pirați adunată la nunta căpitanului lor. Chiar și păsăreasca ciudată pe care o vorbesc personajele este simpatică, dând senzația că totul este o glumă, că pirateria într-adevăr era doar strălucire și aventuri.

considerare mai mulți factori: direcția vântului, tipul de ghiulele folosite și poziția navei pentru a utiliza cât mai eficient tunurile. Dacă echipajul este numeros, puteți trece direct la abordaj, ceea ce înseamnă un duel cu căpitanul navei. Puteți folosi și obiectele din decor și, dacă vă pricepeți la mână sabie, căpitanul advers va ateriza în apă. Uneori, un marinar priceput se va alătura echipajului, un bucătar sau un medic fiind extrem de util pentru moralul oamenilor. Nici orașele nu sunt uitate, furișatul fiind necesar dacă ați scufundat prea multe nave ale acelei nații (dar aveți totuși un interes în acel oraș), iar lupta pe

uscăt se dă sub forma unei confruntări pe ture între pirați și soldații din oraș. Dacă învingeți, puteți alege un nou guvernator, în funcție de interesele pe care le aveți.

O altă secvență pe care s-ar putea să o găsiți adesea frustrantă este dansul. Fiecare guvernator are o fată, care s-ar putea să se lase atrasă de pana de la pălărie și de decorațiile de pe uniformă și să vă invite la bal. Tot ce aveți de făcut este să-i urmați indicațiile, doar că primele încercări nu sunt foarte simple. Odată învățate secvențele, chiar devine ușor și mai ales profitabil: domnișoara vă poate oferi informații valoroase sau un obiect util în dueli sau la navigație. Și, dacă fata vă place atât de tare, puteți să vă însurați cu ea. Desigur, după ce îi oferiți o bijuterie, vă bateți cu logodnicul gelos și o salvați din ghearele lacome ale monstruosului căpitan Mendoza.

Tot universul în care veți naviga este strălucitor, dar detaliat realizat. Grafica este luminoasă și senină, de parcă oricând ar putea să apară un îngerș (cu un petic la ochi) din colțul monitorului. Este o viziune idealizată a vieții de pirat, desigur, dar în ton cu realizarea generală a jocului. Protagonistul are o față angelică, toate fetele au decolteuri generoase, căpitanul de pirați din orașelul secret seamănă cu Jack Sparrow; animațiile adaugă viață lumii: este o adevărată plăcere să vezi pânzele navei umflându-se în vânt, locașurile tunurilor deschizându-se în bătlui, catargele care se rup și omuleții care sar înapăimântați peste bord.

La prima vedere, Pirates! poate părea doar un joc simplist și repetitiv. În mod sigur nu este o inovație tehnică de categoria Half-Life 2. Dar după câteva zile și

nopti petrecute în universul Caraibelor, vă veți da seama că nu are nevoie de fizică de ultimă generație, nici de un control complicat. Tocmai simplitatea și farmecul idealizat al unei epoci demult apuse creează dependență.

Anda Drăgănuță

EVALUARE GENERALA

- +
 lupte navale, abordaje și dueli pe corăbii
- +
 grafică strălucitoare și modele adecvate epocii jocului
- +
 control foarte simplu, cu excepția secvențelor de dans
-
 devine repetitiv la un moment dat

JOCURI ALTERNATIVE

Sid Meier's Pirates!

Port Royale

Pirates of the Caribbean

VERDICT XTREMP

O superbă istorie romanțată a pirateriei **9**

Need for Speed...

Cei de la Electronic Arts sunt hotărâți să ne ofere câte un joc Need for Speed pe an, iar aceasta este oferta anului 2004



MICI IMBUNATATIRI

Inițial, să conduci o mașină în Underground 2 pare să fie exact la fel cu a conduce o mașină în predecesorul său. Totuși, la o privire mai atentă există câteva mici diferențe care schimbă jocul în bine, chiar dacă nu cu mult. Fizica mașinilor este ceva mai complexă acum, deși ciocnirile sunt la fel de slab realizate, nefiind nici de realismul celor din Colin McRae Rally, nici de spectaculozitatea celor din Burnout 3. Există și posibilitatea de a face tuning real, adică de a seta anumite componente, cum ar fi suspensiile sau frânele, pentru a le adapta mai bine la un anumit tip de cursă. Rezultatele nu sunt foarte spectaculoase și cu siguranță puteți termina jocul fără să vă bateți capul cu această componentă, dar cei interesați pot obține un mic avantaj în acest fel. Un impact mai mare îl are o idee împrumutată din Burnout, și anume aceea de a umple rezervorul de nitroxid în funcție de manevrele jucătorului. Manevrelor spectaculoase aduc un plus de nitroxid și pot reprezenta cheia victoriei.

PREȚ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: EA GAMES • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION

NEED FOR SPEED

Need for Speed încrucișat cu GTA și cu un videoclip de Snoop Dogg

INTERACȚIUNE

- peste 30 de mașini, de la Peugeot 206 la Audi TT
- de două ori mai multe opțiuni de personalizare a mașinilor decât în Need for Speed Underground
- oraș împărțit în 5 cartiere, fiecare cu arhitectura sa
- 3 noi tipuri de întrecere: Street X, Underground Racing League și Outrun

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 933MHz
- Memorie: 256MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 6
- LAN: 4
- MODEM: 0

Faptul că acum utilizatorii de PC pot juca în multiplayer și prin intermediul unui LAN este unul dintre avantajele lui NFSU 2.

NEED FOR SPEED SEAMĂNĂ CU MADONNA.

În continuă schimbare, mereu în centrul atenției, uneori scandaloașă, uneori fascinantă, această serie a reunit sub același nume o adunătură eterogenă de jocuri foarte diferite între ele, nu numai ca valoare, ci și ca stil.

Din acest motiv este oarecum dezamăgitor să vezi că jocul din acest an nu este decât o variantă puțin modificată și puțin extinsă a celui de anul trecut, suficient de asemănătoare încât să creeze uneori senzația că este vorba despre unul și același joc. Mai rău de atât este însă faptul că, de multe ori, noua apariție se dovedește mai slabă decât originalul.

Asta nu se întâmplă din cauză că s-a umblat la rețetă. Miezul a rămas nemodificat, însă pe lângă el au fost adăugate tot felul de lucruri, majoritatea cu efecte mai curând negative decât pozitive. Unele dintre ele sunau frumos în teorie, dar altele, sincer, era clar de la început că vor crea probleme, și numai dorința celor de la EA de a aduce suficiente noutăți încât să justifice o continuare a făcut ca ele să fie incluse.

Vinovatul numărul unu este chiar cel mai laudat nou element: libertatea de mișcare. Anul trecut participam la curse cu trasee bine stabilite, toate plasate în același oraș, care își închidea și deschidea străzile după nevoie. Acum, ei bine, în mare parte facem același lucru, numai că avem posibilitatea suplimentară de a ne plimba în voie prin oraș între curse. Dar de ce ar vrea cineva să facă asta rămâne un mister. Orașul este plictisitor, fără pietoni, fără misiuni speciale, fără poliție și în general fără nimic din ceea ce se găsește în orașele din Grand

Theft Auto, seria care cu siguranță a fost sursa de inspirație pentru această idee.

Așadar, în loc să ne plimbăm prin oraș pentru că vrem, o facem pentru că trebuie. O parte din curse pot fi accesate și direct din propriul garaj, dar nu toate, iar garajele speciale, în care puteți aduce modificări mașinilor, nu sunt disponibile decât dacă vă deplasați până acolo, după ce în prealabil periați tot orașul pentru a le găsi. Cine găsește ceva amuzant în asta să ridice două degete. Mie, personal, mi s-a părut o complicație inutilă care m-a făcut să profit mult mai puțin decât aș fi vrut de una dintre părțile interesante ale jocului, și anume posibilitatea de a personaliza mașina.

Ca și cum nu ar fi fost suficient, povestea de fundal, jenantă, dar încântător de puțin dezvoltată în Need for Speed Underground, este prezentă mult mai pregnant acum. Orașul este plin de indivizi care se cred într-un videoclip de Snoop Dogg, dar în mod clar nu au idee cum se vorbește pe stradă și sunt de un penibil greu de suportat. Personajul principal are probleme și încearcă să își facă o carieră într-un nou oraș (bizar de asemănător cu cel de data trecută), ajutat de o frumoasă, chit că de subtilitatea unui ciocan de douăzeci de kilograme, fată de cartier. Telefonul mobil este folosit fără încetare pentru a da jucătorului informații despre curse, sponsori, componente și diverse alte evenimente. Și tot ce îmi doresc este ca toate acestea să dispară, să mi se dea un meniu simplu și să fiu lăsat să îmi văd de jocul de curse pentru care sunt de fapt aici.



Rezultatele curselor de tip Street X sunt decise de încăierarea de pe linia de start.

WEB: WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/NFS/UNDERGROUND2

UNDERGROUND 2

RACING

"În mare parte facem același lucru ca și anul trecut, numai că avem posibilitatea suplimentară de a ne plimba în voie prin oraș între curse."

INGREDIENTUL MINUNE: OUTRUN

Singurul lucru care justifică existența orașului este posibilitatea de a participa la curse de tip Outrun. În afară de mașinile obișnuite, prin oraș veți observa și unele modificate pentru curse, pe care le puteți aborda pentru o mică întrecere. Regula este simplă: cel care este în față câștigă când distanța dintre mașini atinge un nivel prestabilit. Nu există un circuit, nu puteți alege orice direcție vi se pare mai potrivită, deși, evident, atunci când sunteți în urmă aveți mult mai puține opțiuni viabile decât atunci când sunteți în frunte. Outrun este plin de tensiune și foarte diferit de celelalte tipuri de evenimente, dar, din păcate, este introdus ca un bonus și nu influențează parcursul jocului (există recompense financiare, dar nu substanțiale).



Cursele în sine nu sunt rele. La început totul se desfășoară cam lent, dar în timp apar mașini mai rapide și trasee mai palpitante. Mare parte din tipurile de întrecere sunt absolut identice cu cele de anul trecut, dar există și câteva noutăți. Street X se desfășoară pe circuite foarte scurte și presupune mai multă violență decât o cursă normală, însă are parte de un AI stupid. Oponenții vor încerca să atace din prima secundă și, dacă vă dați la o parte din calea furiei lor, îi veți lăsa în urmă înțeleștați unii cu alții și lipsiți de orice șansă. Underground Racing League, deși sună spectaculos, se rezumă la circuite improvizate în diverse locuri în care, chipurile, este ilegal să te întreci. Al treilea nou tip de întrecere, Outrun, este cel mai interesant, deși este desprins de restul jocului.

Din cauza structurii neliniare este mai greu de ținut socoteala, dar, per total, Underground 2 pare să ofere mai mult din toate: mai multe curse, mai multe opțiuni de personalizare, mai multe componente ce pot fi îmbunătățite, mai multe mașini. Dorința de a vedea totul cu siguranță vă poate împinge să jucați mai mult decât ați putea crede inițial, însă, la un moment dat, repetitivitatea peisajelor de oraș în întuneric poate deveni obositoare.

Din toate acestea nu trebuie să înțelegeți că Need for Speed Underground 2 este un joc slab sau unul care, pentru fanii predecesorului său, va fi o dezamăgire uriașă. Nu. Este un joc bun, împoțonat cu prea multe brizbrizuri inutile sau de-a dreptul deranjante și marcat de asemănarea prea mare cu originalul. Dacă v-a plăcut Need for Speed Underground veți găsi destule satisfacții și aici, dar nu vă așteptați la o revelație.

Bogdan Bridinel



EVALUARE GENERALA

- + modul Outrun este cu adevărat nou și interesant
- + modelul fizic este ceva mai bun
- libertatea de mișcare este mai mult o pacoste
- mult prea asemănător cu predecesorul său

JOCURI ALTERNATIVE

Need for Speed Underground 2

Need for Speed Underground

Flat-Out

VERDICT XTREMP

Aduce puține schimbări și nu toate sunt în bine

7



Succesorul spiritual al lui Pharaoh este demn de atenție, dar își merită el locul în panteonul strategiilor de construcții?



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: TILTED MILL • PUBLISHER: MYELIN MEDIA • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.IMMORTALCITIES.COM/COTN **STRATEGIE**

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

Egiptul Antic în cele mai mici detalii

INTERACȚIUNE

- o campanie desfășurată de-a lungul a trei epoci de glorie ale Egiptului
- scenarii independente și posibilitatea de a crea unele noi cu ajutorul editorului

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

FARAONUL ABODE ARE APROAPE

40 de ani, vârstă înaintată pentru secolul al VIII-lea înaintea erei noastre, ceea ce înseamnă că s-ar putea să plece dintre cei vii în orice moment. Piramida pe care i-o construiesc este 90% terminată, dar muncitorii și supraveghetorul stau astăzi acasă. Am uitat să construiesc docuri, iar piatra de var pentru piramidă s-a întors înapoi în orașul de unde o importam.

Bine ați venit în Children of the Nile, titlul de debut pentru Tilted Mill, un studio alcătuit în mare parte din foști membri de la Impressions (producătorul lui Pharaoh și Caesar). Ca succesor spiritual pentru aceste titluri clasice, s-ar crede că avem de-a face cu un joc deosebit. Doar că această afirmație este numai parțial adevărată. Premisa de la care pornește jocul este diferită: nu clădirile generează influență, ci accentul este pus pe locuitorii orașului. Fiecare cetățean are un nume, o familie și se va comporta în viața de zi cu zi cam ca omuleții din Sims. Cu cât cetățenii sunt mai mulțumiți (adică au acces la toate resursele: mâncare, mobilă, coșuri, covoare, bijuterii), cu atât taxele vor fi mai mari și prestigiul faraonului crește odată cu ridicarea unor monumente grandioase.

La nivel de micromanagement, Children of the Nile este uimitor de detaliat și fiecare element se integrează normal în lanțul economic. De la fermieri, muncitori și negustori, până la preoți, scribi sau nobili, fiecare are rolul său bine definit și este o adevărată plăcere să-i urmărești umblând prin oraș pentru a-și îndeplini sarcinile. Problemele apar însă la nivel de macromanagement. Statisticile sunt mult prea sumare pentru a da o privire de ansamblu asupra a ceea ce merge și, mai ales, a ceea ce nu merge bine în oraș. Când cel mai detaliat indiciu despre igienă reprezintă "câteva nemulțumiri legate de sănătate", singura soluție pentru aflarea cauzei este selectarea fiecărei case pentru a afla ce nu le convine ocupanților ei. Cum accentul este pus pe oameni, și nu pe case, lipsește structurarea orașului pentru ca spațiul să fie utilizat la maxim. Casele pot fi puse oriunde, oricum drumurile nu prea sunt folosite; decorațiunile sunt gratuite, dar nu au nici un impact asupra cetățenilor. Comerțul se rezumă la a trimite expediții virtuale pe o hartă a lumii, destul de săracă în orașe, dacă ar fi să ne gândim că Egiptul făcea comerț cu numeroase state ale epocii, nu doar cu

Libanul și cu Tura; la fel și bățăliile: veți afla doar rezultatul bățăliei, în nici un caz nu veți conduce carele egiptene în luptă.

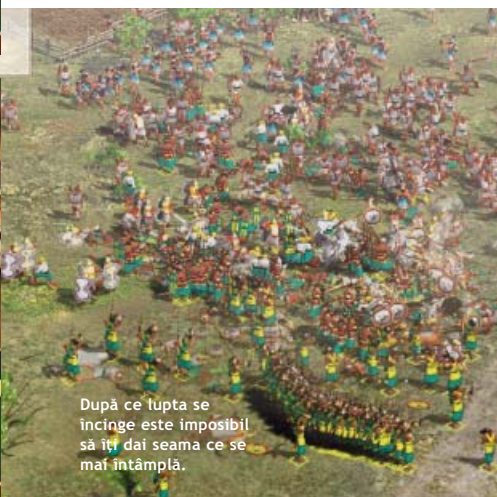
La nivel grafic, realizarea este bună, dar nu spectaculoasă. Fermierii mai merg și pe sub apă în timp ce recoltează grânele, iar alții rămân blocați în fața clădirilor. Coloana sonoră este și ea bine aleasă, dar nu într-atât încât să o suportăți șase-șapte ore (cel puțin), cât durează o misiune din cadrul campaniei.

Una peste alta, Children of the Nile nu este un joc rău, doar că ideea a fost incomplet implementată. Pentru fanii strategiilor de construcții, el are destule de oferit, dar este loc de numeroase îmbunătățiri, dacă Tilted Mill vrea să continue seria Immortal Cities.

Anda Drăgănuță

VERDICTXTREMP

Îi lipsește perspectiva de ansamblu **7**



După ce lupta se încheie este imposibil să îți dai seama ce se mai întâmplă.



Lansat în tandem cu foarte criticatul film al lui Oliver Stone, acest joc nu are șanse să aibă o soartă mai bună

PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: GSC • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUTOR: UBISOFT • WEB: WWW.UBI.COM

ALEXANDER

STRATEGIE

"Este un RTS clasic, dar are bătălii de dimensiuni mult mai mari, care ar putea să ofere o provocare tactică serioasă."

Cucerirea lumii nu este atât de incitantă pe cât ați crede

INTERACȚIUNE

- 4 campanii single player, totalizând peste 20 de misiuni
- 64.000 de unități pot fi prezente în același timp pe câmpul de luptă
- 120 de tipuri distincte de clădiri

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 1GHz
- Memorie: 256MB
- Video: 64MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 6
- LAN: 6
- MODEM: 0

UNEORI, ROSTUL UNUI JOC PARE A FI doar acela de a sublinia măreția altuia. Acesta este cazul lui Alexander, un joc absolut mediocru pe care nu regret că l-am încercat, pentru că mi-a oferit ocazia să înțeleg mai bine ce realizare extraordinară este Rome: Total War.

Nu trebuie să înțelegeți că Alexander se încadrează exact în aceeași categorie. Este un RTS clasic, dar are bătălii de dimensiuni mult mai mari, care ar putea să ofere o provocare tactică serioasă. Din păcate, nu o fac. Tactică în Alexander nu înseamnă nimic altceva decât să folosești corect unitățile care au bonusuri în fața altora, de exemplu, sulitașii împotriva cavaleriei, și, după ce ai dat ordinele necesare, să te rogi ca ele să fie ascultate.

Disciplina în rândurile soldaților lui Alexandru nu pare să fie privită cu prea mult respect. Nu există comenzi cu o utilitate precisă, așa că tot ce puteți face este să mutați trupele și să le setați gradul de agresivitate, ceea ce reprezintă sursa majorității problemelor. Atunci când li se ordonă să fie agresivi, soldații fac ce vor. Se aruncă asupra primului adversar pe care îl văd, se împrăștie peste tot și refuză să se retragă din luptă, orice ordin

ar primi. Pentru a-i face să se retragă trebuie să îi treceți mai întâi într-o postură defensivă, ceea ce înseamnă că, de obicei, până îi convingeți să dea înapoi, nu mai are cine. Aceasta măcar este o problemă pe care am înțeles-o, dar în alte circumstanțe unitățile au refuzat pur și simplu să se mute, fără nici o explicație. După repetarea ordinului s-au urnit în sfârșit, ca dovadă a faptului că era vorba despre o problemă tehnică, nu despre o altă regulă bizară pe care nu am intuit-o corect.

Toate acestea contează pentru că, după cum spuneam, nu prea există multe posibilități tactice în Alexander. La câteva secunde de la începere, orice bătălie se reduce la o grămadă uriașă de pixeli ciocnindu-se unii de alții, din care nu mai puteți să înțelegeți nimic și pe care nu puteți să o influențați foarte mult. De-a dreptul regretabil, pentru că există mai multe bătălii uriașe, la care iau parte mii de unități și care sunt spectaculoase inițial, dar degenerază repede.

Dacă unele misiuni se concentrează doar pe lupte, în altele puteți și să construiți clădiri și trupe, chiar dacă după un sistem foarte simplu. Partea economică a fost în mod clar concepută

în așa fel încât să ceară foarte puțină atenție. Muncitorii își găsesc singuri ceva de făcut, iar clădirile produc un tip de unitate până când le cereți să se oprească, neexistând posibilitatea de a construi cu un singur soldat (este adevărat, nici nu ar fi practic; în Alexander, cantitatea contează).

Îmi este destul de greu să găsesc motive de a recomanda Alexander. Are câteva bătălii gigantice, dar acestea sunt scurte și haotice. Are un aspect grafic reușit, dar nu fenomenal. Are multe misiuni, dar vă veți plictisi înainte de a le juca pe toate. Pentru cei cu o pasiune pentru jocurile de strategie și nici o nouă apariție la dispoziție, rejucarea lui Rome: Total War este o opțiune mai bună.

Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMP

Impresionant
ca dimensiune,
dar cam atât

5

Painkiller: Battle out of Hell



Lansatorul de flăcări este foarte eficient împotriva inamicilor mai slabi, dar numeroși.



Aventurile în lad ale eroului din Painkiller continuă exact de acolo de unde se opriseră.

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: PEOPLE CAN FLY • PUBLISHER: DREAMCATCHER • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.PAINKILLERGAME.COM

ACȚIUNE

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Vânătoarea de demoni continuă

INTERACȚIUNE

- 10 niveluri de single player
- 2 noi tipuri de joc de multiplayer care se adaugă celor din jocul original

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 1.5MHz
- Memorie: 384MB
- Video: 64MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 16
- LAN: 16
- MODEM: 0

PAINKILLER A FOST, POATE, SURPRIZA anului. Apărut practic de nicăieri, el a reușit să se bată de la egal la egal cu titluri mult mai cunoscute și mai așteptate. Pentru unii, rețeta sa este una învechită, iar stilul vizual demodat, dar pentru mine a fost exact gura de aer de care aveam nevoie în mijlocul atâtor FPS-uri care se luau prea mult în serios. Acestea fiind zise, am încercat expansion pack-ul său mai mult din curiozitatea de a vedea cum rezistă comparației cu Half-Life 2 decât din dorința extraordinară de a-l juca.

Într-un fel, am fost surprins în mod plăcut.

Încă din prima secundă este clar că, cel puțin la nivel vizual, el face față comparației. Această primă secundă pune jucătorul în fața unui orfelinat care arată ca un castel bântuit și demonstrează încă o dată capacitatea celor de la People Can Fly de a face un clișeu să arate bine. Orașe infestate de zombi? Clovni ucigași? Naziști posedați de demoni? Toate acestea și multe altele se găsesc în oferta Battle out of Hell și sunt greu de refuzat.

Din păcate, și nu are rost să vă prefaceți că nu știți că urmează să

spun ceva care începe cu "din păcate", Battle out of Hell pierde bătălia în alte zone. El accentuează unele dintre defectele lui Painkiller, fără a aduce noutăți deosebite în compensație.

Luptele cu monștri de la final de nivel sunt din nou bazate mai mult pe puzzle-uri decât pe confruntarea directă, numai că acum sunt parcă ceva mai frustrante. Există inamici care nu mor decât după ce sunt eliminați toți subordonații lor, împrăștiați prin nivel și nu neapărat dornici să se arate la față. Există inamici care nu sunt vulnerabili decât într-un anumit moment și există inamici în care pur și simplu trebuie să trageți foarte mult. Puțini dintre ei însă sunt la fel de impresionanți și memorabili ca cei din jocul original.

Salturile peste diverse hăuri fără fund au căpătat și ele o frecvență mai mare, ceea ce nu putea fi o idee bună în condițiile în care săritul nu este extraordinar de bine implementat, iar timpii de încărcare sunt extraordinar de lungi, ceea ce face din săriturile mai dificile, care trebuie repetate de câteva ori, un adevărat coșmar.

Ca aspecte pozitive pot fi menționate cele două noi arme. Una

dintre ele combină o mitralieră cu un lansator de flăcări, iar cealaltă este ceva mai neobișnuită, dispunând atât de un atac de distanță și o lunetă, cât și de un atac devastator la apropiere, împotriva grupurilor mari. Există și două noi moduri de multiplayer, nici unul revoluționar. Capture the Flag este exact ce pare că este, iar Last Man Standing se aseamănă cu tipul de joc omonim din Unreal Tournament.

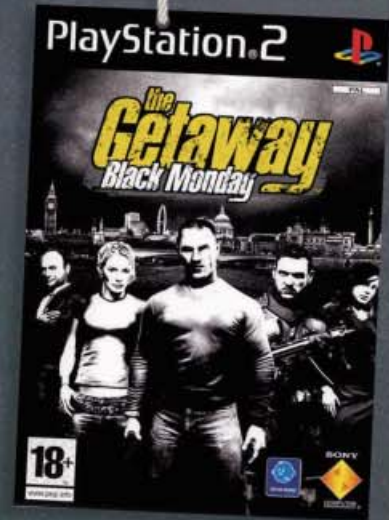
Și cam asta este tot. Punctat de câteva momente bune și de câteva noutăți interesante, Battle out of Hell este totuși mai sărac și mai puțin finisat decât originalul. Nu o să-l urâți, dar nici dacă treceți pe lângă el nu pierdeți mare lucru.

Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMP

Mult stil,
cam puțină substanță

7



numai

999.000

*lei
TVA inclus*

(= ieftin)



PS2 RULZ



Importator și distribuitor: Best Distribution Srl
tel/fax: 021/345.55.05, www.bestdistribution.ro

Jocuri disponibile in magazinele Altex, Best Computers, Carrefour, Cora, Domo, Flanco, Germanos, Media Galaxy, Selgros, Sony Reference Shop cât și in toate magazinele bune de jocuri, electronice și IT.

Worms Forts: Under Siege

Rețetei Worms nu i se mai pot aduce multe îmbunătățiri, așa că cei de la Team 17 au încercat să vină cu o idee nouă. Rezultatul este Worms Forts.



PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: TEAM 17 • PUBLISHER: SEGA • DISTRIBUTOR: TNT GAMES • WEB: WWW.WORMSFORTS.COM

ACTIONE

WORMS FORTS: UNDER SIEGE

Războiul dintre viermișori capătă proporții

INTERACȚIUNE

- peste 30 de arme haioase, printre care o mitralieră cu soareci explozivi, un hipopotam zburător și un lansator de frigidere
- 20 de misiuni de single player

SISTEMNECESAR

- Procesor: III 1GHz
- Memorie: 256MB
- Video: 64MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 4
- NET: 4
- LAN: 4
- MODEM: 0

PUȘCA ARE DOUĂ FOCURI. CU PRIMUL provoc explozia unui butoi cu petrol, care aruncă în aer viermele de lângă el la distanță de două ecrane, făcându-l să târască încă doi pe o platformă subțire, printre minele antipersonal. Minele explodează, viermii mor și sar în aer, provocând o reacție în lanț la capătul căreia se odihnesc cu toții pe fundul apelor de dedesupt. Cu al doilea foc țintesc un vierme aflat într-un echilibru fragil pe o creastă și îl trimit și pe el în zbor până când lovește apa și se scufundă mai repede decât Titanicul. Treizeci de secunde, patru inamici distruși. Sunt încântat. Joc Worms Armageddon.

După o sesiune mult prea lungă în care am încercat să mă împac cu Worms Forts am nevoie de o pauză relaxantă și nimic nu mă relaxează mai mult decât o bătălie nebună în Worms Armageddon. În afară de asta, ironia situației mă amuză într-o oarecare măsură.

Worms Forts, din păcate, nu mă amuză deloc. Știam că nu trebuie să mă aștept la prea multe, dat fiind că primele relatări despre el fuseseră pline de critici, dar tot nu pot să nu îmi reprim un sentiment de dezamăgire. Mai

ales că, în nici un caz, nu este vorba despre o epavă imposibil de salvat. Îndrăznesc să spun că Worms Forts este un joc mai bun decât îl fac să pară criticii săi, dar are câteva probleme foarte grave, care fac din el o experiență mult mai frustrantă decât este cazul.

Ideea, în sine, este bună. În loc să controlăm viermișori într-un mediu destructibil și să-i punem să se dezmembreze unii pe alții, pur și simplu, după cum au ocazia, avem o parte tactică mai dezvoltată. Construim clădiri care nu pot supraviețui decât conectate una de alta și folosim, pe lângă armele normale, unelte de asediu cu efecte spectaculoase. Singurele elemente destructibile acum sunt clădirile și bieții viermișori.

Elementul tactic este binevenit, dar pe undeva s-a strecurat o eroare. Totul este prea complicat și durează prea mult. Trebuie să te așezi acolo unde te avantajează cel mai mult să construiești, să așezi clădirea, apoi să îți cauți inamicii și să îți vezi de luptă. Pe deasupra, există tot felul de evenimente care lasă jucătorii pe post de spectatori și durează prea mult, prelungind și mai mult partidele. În timpul în care în Worms Armageddon câștigam un joc, iar în Worms 3D

suprimam jumătate din inamic, în Worms Forts abia dacă reușesc să fixez ținta.

Ținta este o altă poveste, chiar mai neplăcută. Camera 3D, care funcționa decent în Worms 3D, este de-a dreptul bezmetică acum. Dacă inversez axele funcționează mai intuitiv la persoana a treia, dar îmi scoate peri albi la persoana întâi, și invers. Când o mișc într-o direcție se mai deplasează secunde bune după ce eu m-am oprit. Ochitul este un coșmar. Deplasatul prin decor este înspăimântător de dificil. Luptele nu se mai poartă împotriva inamicului, ci împotriva interfeței și, când îți dai seama de asta, îți dai seama că nu mai joci de mult de plăcere. Și îți vine să te întorci la o versiune din vremuri mai bune.

Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMP

Problemele de control distrug un joc altfel interesant

6



Noul joc FIFA demonstrează că seria se îndreaptă în direcția bună.



PREȚ: 41.9€ • PRODUCĂTOR: EA SPORTS • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EAGAMES.COM

SPORT

FIFA FOOTBALL 2005

De la simplu fotbalist la manager

CU APARIȚIILE SALE ANUALE PE TOATE

platformele din univers, cu stilul său de a aduce numai mici îmbunătățiri versiunilor precedente, cu modul în care profită de evenimentele fotbalistice importante pentru a lansa încă o versiune fără nimic nou, FIFA este exemplul perfect al modelului economic extrem de cinic al celor de la Electronic Arts.

Ceea ce nu înseamnă că este un joc rău. Între diversele versiuni calitatea a variat, dar, la modul general, jocurile seriei FIFA sunt printre cele mai bune titluri fotbalistice pe care le puteți găsi. Pe PC, cel puțin, nici nu au concurență. De aceea am preferat versiunea de PlayStation 2, care beneficiază de un control ceva mai bun și este mai interesantă prin prisma faptului că pe această consolă mai există câteva serii concurente (Pro Evolution Soccer, This is Football).

Diferențele dintre versiuni nu sunt mari și țin mai mult de modul de control. Aici PlayStation 2 are avantajul, însă, în ceea ce privește calitatea grafică, PC-ul este cel care iese în față.

Așadar, lăsând toate aceste considerații la o parte, întrebarea principală este ce aduce nou versiunea 2005. În cadrul jocului efectiv, diferențele sunt subtile și orientate în principal către jucătorii mai abili. Astfel, acum a fost creat un sistem cu ajutorul căruia puteți folosi la maxim prima atingere de balon. Ideea este ca, înainte ca balonul pasat de un fotbalist să ajungă la destinatar, jucătorul să folosească stick-ul din dreapta controller-ului pentru a imprima direcția în care acesta va face preluarea (pe PC asta se face ținând apăsată tasta Shift). Avantajul este evident: printr-o preluare bună, puteți să depășiți fundașii adversi într-o singură secundă și să creați astfel o ocazie importantă. Nu este deloc atât de ușor pe cât sună în teorie, pentru că trebuie să mutați rapid degetul mare de pe butoanele destinate acțiunilor obișnuite pe stick și apoi din nou pe butoane, coordonându-vă în acest timp pentru a imprima și direcția bună, dar atunci când vă reușește satisfacția este pe măsură. O altă îmbunătățire o reprezintă aruncările după ce mingea

iese în afara terenului. Acum puteți să controlați jucătorul care urmează să primească mingea înainte ca aceasta să fie aruncată, ceea ce înseamnă că aveți șanse mai mari de a o câștiga decât până acum.

În cele din urmă însă așa zice că nu elementele nou-introduse fac din FIFA 2005 un joc mai bun decât FIFA 2004, ci îmbunătățirea celor vechi. Al-ul este mult mai bun acum, jucătorul apărându-se inteligent și plimbând balonul destul de bine până găsește o breșă în defensiva adversă, iar fizica balonului este și ea semnificativ îmbunătățită. De fapt, de data aceasta mingea chiar pare un obiect independent, nu lipit de picioarele jucătorilor. EA a anunțat acest lucru încă de la FIFA 2003, dar abia acum se poate spune cu certitudine că pretențiile sale sunt susținute de realitate.

În afara stadionului, demn de remarcat este noul mod "Career". Fără a se apropia de complexitatea jocurilor axate numai pe management, acest mod reușește totuși să creeze o motivație pentru jucător. Evident, trebuie să începeți de jos, cu o echipă

de divizie inferioară, și să avansați fie ducând-o pe aceasta cât mai departe, fie atrăgând atenția unui club mai mare. Câștigând meciuri obțineți puncte de management care pot fi cheltuite pe instruirea antrenorilor secunzi care, la rândul lor, ajută jucătorii să evolueze.

În continuare se poate discuta despre cât de puține noutăți aduce FIFA 2005 pentru un joc nou și, cu siguranță, se pot găsi și multe probleme care nu au fost rezolvate (printre altele, interfața este un coșmar), dar concluzia rămâne că această versiune este mai bună decât precedentele și prevestește lucruri bune pentru viitor.

Bogdan Bridinel

SISTEM NECESAR

■ PlayStation 2

VERDICT XTREMP

Cel mai bun joc FIFA din ultimii ani

8

REVELIONUL LUI MOȘ CRĂCIUN

DIN CICLUL POVEȘTILOR AȘA-ZIS NEMURITOARE.

Hai să nu ne mai ascundem după deget. Moș Crăciun există. Pot să afirm asta cu certitudine pentru că eu sunt Moș Crăciun. Unul dintre cei mulți. Nu-mi veniți cu priviri din astea uimite. Credeați cumva că o singură persoană poate să împartă miliarde de cadouri într-o singură zi? Este imposibil. Asta dacă nu cumva credeți în chestiile SF cu universul cuantic și ubicuitatea atemporală. Cum adică "ce vreau să spun cu asta?". Las' că o să înțelegeți voi când mai creșteți. Întrebați-i pe părinți. Iar dacă răspund ceva de genul "Pe cine ai mai auzit înjurând așa la noi în casă?" este cazul să vă mutați din Rahova. Sau din Ferentari.

Ideea de bază, în caz că nu ați înțeles încă, este că nu există un singur Moș Crăciun. Suntem mai mulți, fiecare specializat pe câte un domeniu de cadouri.

Cât de mulți suntem se vede cu adevărat doar la petrecerea de Revelion a Moș Crăciunilor. Da, ce vă mirați, avem și noi dreptul la o petrecere după atâta muncă. Iar dacă găsiți ceva de comentat, aduceți-vă aminte că și la anul e Crăciunul, și dacă nu vreți să primiți un mouse cu bilă în loc de placa video Gigabyte dual chipset 6600, ar fi bine să vă abțineți de la comentarii rău-voitoare.

Sunt ușor irascibil, evident. Probabil că v-ați dat seama deja că sunt Moș Crăciunul specializat pe ramura IT&C. Este un segment mai nou apărut și nu am atâta vechime pe cât au colegii mei.

Poziția nu este foarte populară și nici nu are foarte multe avantaje. Uitați-vă, de exemplu, la colegii mei Angelo, Alejandro și Abdul, specializați pe parfumuri, haine și bijuterii, ce ajutoare au: numai Crăciunițe una și una, cu fustițe scurte sau decolteuri îmblănite care nu mai lasă loc imaginației. Bine, în cazul lui Alejandro ele nu sunt decât de ochii lumii, pentru că este cu siguranță gay. Anul trecut, după ce s-a amețit cu cremă de whisky, mi-a pus nu foarte discret mâna pe fund. Și nu sunt singurul căruia i s-a întâmplat asta.

Dar pe de altă parte, eu cu ce ajutoare mă pot lăuda? Șeful ucenicilor mei, Mieluță Tropicel, este un pitic cu un tic nervos rămas în urma unui accident cu un om de zăpadă gonflabil, tic care îl face să holbeze din când în când un ochi în timp ce clipește ca un girofar din celălalt. Asta pe lângă faptul că începe să se bâlbâie groaznic atunci când este agitat. Ceea ce înseamnă mai tot timpul. La ce te poți aștepta atunci când trebuie să asamblezi mii de sisteme în

ajunul Crăciunului? Și să le dai și un 3D Mark la fiecare să vezi dacă funcționează.

Și când te gândești că din partea voastră primim numai reproșuri.

Imaginați-vă următoarea scenă: parchez sania pe un bloc, îmi dau drumul pe un cablu de rețea până într-un balcon, mă furizez în sufragerie și încerc să așez cadoul sub brad. Deodată, din beznă, aud o voce:

- E cu 128 de mega sau cu 256 de mega?

Evident, era vorba de o placă video.

Una dintre sutele pe care le aveam de împărțit în seara asta. Deh, e mai avantajos să cumperi en-gros. Mă întorc ușurel și văd o zvrălugă de copil cocoțat pe dulap. Se uită în jos la mine și cască alene.

- Tu n-ai trebui să dormi la ora asta? îi zic.

- Moșule, mă lași? imi zice puștiul. M-am uitat la filme pentru adulți până acum din cauza ta. Îți dai seama cât îmi afectează asta mîntea mea preadolescentină?

Am vrut să îi spun că la vârsta lui mă uitam doar la Bălănel și Miaunel și singurele materiale erotice erau ambalajele de la ciorapii de damă Adesgo, dar mi-am dat seama că mi-aș fi pierdut timpul. Care ș-așa era destul de limitat.

- Dar cam care este vina mea, mă rog? am zis, în schimb.

- Păi te câcâi o grămadă până vii și în plus, am cerut o placă video cu 256 de mega, nu una cu 128. Dacă nu îmi dai una cu 256 de mega țip. Și încep să sparg chestii.

Nu știu acum cum sunteți voi, dar eu unul nu răspund bine la amenințări.

- Dacă țipi, o să încep eu să sparg chestii și prima pe listă este fața ta. Ai de ales între o placă cu 128 de mega sau două luni de operații estetice ca să îți extragă nasul din esofag. Ce zici?

După câteva clipe de indecizie, puștiul a început să plângă. Previzibil. I-am lăsat un flacon de fenobarbital și o sticlă de vodcă Polar și am plecat mai departe.

Am mai avut probleme cu un polițist care m-a oprit să vadă dacă sutele de cutii cu Half-Life 2 pe care le aveam în sanie sunt originale. Aparent există un program antipiraterie inițiat de companiile de jocuri, în cadrul căruia sunt antrenați polițiștii români să descopere copiile ilegale de jocuri. Aparent nu au trecut de stadiul "aceasta este unitatea centrală în care se găsește discul dur". A fost de ajuns să îi arăt un mouse Logitech, să îi zic "Laser, fratele!" și dus a fost. Cu tot cu mouse. Îl ținea la piept și striga "My preciousssss, my preciousssss!". Ce ție și cu copii aștia.

Oricum, doar nu vă așteptați să vă aduc la toți jocurile originale. Am și eu un buget. Să fim serioși.

Ca și colegul meu de la animale vii și animale de pluș cu care m-am întâlnit în noaptea de ajun în timp ce colecta diverse animale de pe străzi și le vâra în sac pentru a le face cadou. Omul are de plătit pensie alimentară, nu putem să îi reproșăm improvizația. Dacă animalul pe care l-ați primit de Crăciun seamănă cu cel din afișele de pe stâlpii din cartier, ciocu' mic și joc de glezne.

Oricum, nu zic că nu am și eu micile mele avantaje, cum ar fi GPS, Internet mobil prin satelit direct pe sanie, ceas cu player mp3, dar sunt (destul de des) momente în care îmi doresc să fiu în locul colegului de la departamentul băuturi alcoolice, de exemplu. Bine, îmi doream, asta până l-a făcut kebab un motor de Boeing, în care a intrat în timp ce conducea sania în stare de ebrietate.

Mai bine îmi doresc să fiu în locul colegului de la departamentul cadouri perverse. Dar doar când duce cadouri la reprezentantele sexului feminin. Partea cealaltă poate să și-o păstreze.

Nu, nu, serios acum, am și eu, ca Moș Crăciun IT&C, satisfacțiile mele. Ca de exemplu, momentul în care i-am agățat în brad actualului ministru de profil vestea că va trebui să ne părăsească. La revedere, domnule Nica. Nu vă pot spune decât că plecarea dumneavoastră este un cadou minunat pentru mulți tineri. M-ați scutit de un efort suplimentar.

Eh, dar trebuie să lăsăm nostalgiile deoparte. Se apropie miezul nopții. 4, 3, 2, 1... La Mulți Ani! Să sperăm ca anul acesta să ne fie mult mai bine din toate punctele de vedere.



De Sărbători, ia-ți un
cadou de la Astral!



www.astral.ro

Astral ONLINE
Internet pentru acasă

Astral lansează oferta de Sărbători pentru Internet de mare viteză prin cablu

Până la 14 ianuarie 2005, Astral îți oferă o lună în care poți naviga pe Internet gratuit cu o viteză de până la 256 kbps. În plus, ai e-mail inclus și trafic local gratuit.



Pentru ca tu și cei dragi să vă bucurați de Sărbători.



libertate de mișcare pentru mișcări inteligente

Cu Mobile Office Card de la Orange, notebookul dumneavoastră HP este cu adevărat un instrument de lucru mobil. Oriunde și oricând, vă puteți conecta la Intranetul companiei, puteți accesa contul de e-mail și puteți naviga pe Internet fără a avea nevoie de cablu de conectare.

Pentru orice notebook HP cumpărat în perioada 15 decembrie 2004 – 12 februarie 2005 de la partenerii autorizați HP, primiți pentru Mobile Office Card reduceri de până la 70 USD (fără TVA).

În plus, dacă vă abonați în Orange shop la Mobile Internet Always-on prin EDGE/GPRS sau activați una dintre opțiunile cu trafic nelimitat până la 31 martie 2005, beneficiați de prima lună de abonament gratuit.

vizitați www.orange.ro și www.hp.com.ro .

