

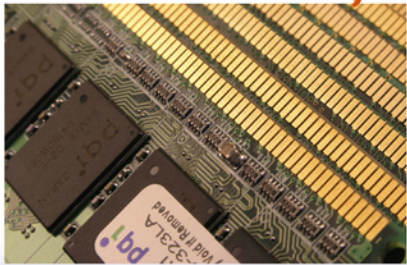


trempc

CD

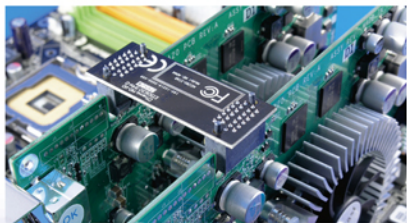
hardware * software * internet * jocuri

DDR2 MĂREȘTE PERFORMANȚA



■ FRECUENȚA FACE DIFERENȚA

INFUZIE DE VITEZĂ PENTRU INTEL



■ ARIPI PENTRU PENTIUM 4

ȘTIRI PE DESKTOP

■ CLIENȚI RSS

GUILD WARS



■ SCHIMBĂRI ÎN LUMEA
RPG-URILOR ONLINE

APARATE FOTO DIGITALE 4x4

MEGAPIXELI ȘI ZOOM ÎN COMPETIȚIE

UMFLĂ
POTUL!

1x Athlon64 3400+
Socket 754
1x Athlon64 3200+
Socket 754
1x Athlon64 3000+
Socket 939
2x Athlon64 2800+
Socket 754





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?



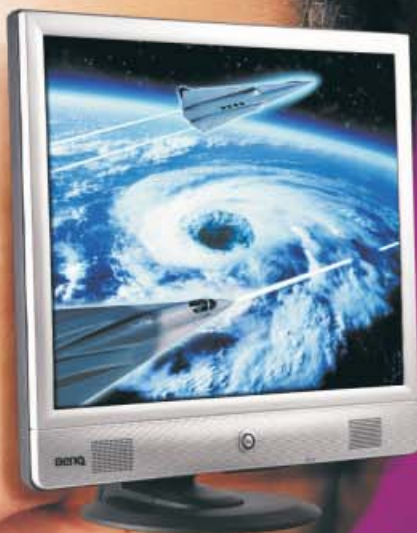
*Preț recomandat pentru end-user. Nu include TVA.

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

EȘTI GAMER, CE ÎȚI DOREȘTI MAI MULT?

O experiență mai profundă, mai complexă și mai clară.



Monitor LCD FP71E+


senseye

Nu te mai joci, trăiești jocurile!

Nu îți putem îmbunătăți reflexele și nici nu îți putem face degetele să se miște mai repede dar putem face monitoarele noastre foarte sensibile, pe măsura enormului potențial al ochiului tău de jucător. Privește Senseye, tehnologia de îmbunătățire a imaginii cu funcții de îmbunătățire a contrastului, funcții de îmbunătățire a culorilor, și funcții de îmbunătățire a clarității. Combinația dintre aceste funcții aduce monitoarele noastre un pas mai aproape de adevărata putere a ochiului uman.

- Tehnologia Senseye
- 8ms cel mai rapid timp de raspuns
- 300cd/m² luminozitate ridicata
- 500:1 rata de contrast
- D-Sub/DVI intrare dubla

BenQ

Enjoyment Matters

În România prin:

ProCA
ROMÂNIA

București - Str. Turturelelor Nr. 52, Tel/Fax: +021 323.82.00, office@proca.ro, www.proca.ro
Timișoara - Str. Cermena Nr. 22, Tel/Fax: 0256 224.295, Tel: 0256 224.994, office@tm.proca.ro
Constanța - Str. Poporului Nr. 36, Tel: 0241 635.959, Fax: 0241 634.994, office@ct.proca.ro
Și prin partenerii autorizați din toată țara.



ECHIPA

Redacția

Liviu Marica redactor-șef
 Ionuț Popa redactor hardware
 Cristian Agatie redactor hardware
 Liviu Mihai redactor software
 Ștefan Matei redactor software
 Adrian Dorobăț redactor jocuri
 Bogdan Bridinel redactor jocuri
 Anda Drăgănuță redactor jocuri
 Gabriel Mitran editor CD/DVD

Design

Cristina Hanciarec tehnoredactare
 Gabriel Ionescu tehnoredactare

Fotografie

Radu Iordache

Publicitate & PR

Cristina Savu director vânzări
 cristinasavu@xtrempc.ro

CONTACT

Redacția

Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18,
 București 1
 Telefon: 021-316.81.84
 Fax: 021-316.81.49
 E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galeriei Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție

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

Publisher

Romas Comercial S.R.L.
 Str. Aleksandr Puskin 18, București 1
 Telefon: 021-316.81.84

Foreign advertising

E-mail: advertising@xtrempc.ro

ISSN

1582-2818

Publicație auditată BRAT
 pe perioada iulie-decembrie 2004



A devenit deja o modă să adăugăm litera "e" la un cuvânt ce simbolizează o activitate pentru a defini desfășurarea ei prin intermediul Internetului sau al computerului. Așa a apărut binecunoscutul "e-mail" sau modelul de afaceri "e-business". Acest "e" a intrat din ce în ce mai mult în viața noastră cotidiană, iar pentru cei tineri modul lor de a trăi se poate numi deja, fără teama de a greși, "e-viață". Cu siguranță acest mod de a implica computerul în rezolvarea problemelor sau în modul nostru de viață aduce numeroase avantaje.

Comunicarea rapidă prin Internet ne oferă posibilitatea de a păstra contactul cu foarte multe persoane indiferent de locul unde s-ar afla ele pe glob.

Cu prilejul sărbătorilor putem rapid să trimitem prin intermediul unui singur e-mail o felicitare la

Cât de bine arată e-viitorul nostru?

toți prietenii noștri. Dar oare prin această facilitate nu devenim mai superficiali în relațiile noastre? Din cauză că eforturile (atât din punct de vedere al timpului, dar și din punct de vedere material) sunt identice pentru a trimite o felicitare la o persoană sau la toată agenda electronică dispăre criteriul de selecție și implicit scade valoarea gestului. Cel care primește o e-felicitare nu mai simte aceeași bucurie pe care ar simți-o dacă pe birou ar avea un plic real cu o felicitare reală, scrisă cu propria mână de cel care a trimis-o. Chiar dacă o felicitare reală nu este plină de animații sau sunete precum o e-felicitare, valoarea sa sentimentală este mai mare.

Nici planul sentimental nu a scăpat de prefixul "e", relațiile devenind rapid e-relații. În ziua de azi, căutarea unui partener de viață s-a redus la simpla accesare a unui site de profil și cu simple operații de "copy-paste" se pot aborda numeroase persoane care se potrivesc cu criteriile de selecție. Sub acoperirea unui

pseudonim, cei care sunt în căutarea unei "e-relații" ignoră lumea reală și sunt asimilați de cea virtuală.

Peste puțin timp toate cumpărăturile le vom efectua prin intermediul Internetului și ne putem gândi deja la un scenariu îndrăzneț în care comenziile pentru alimentele de bază le vor efectua direct e-aparatele noastre electrocasnice.

Poate că în viitorul apropiat copiii vor învăța de acasă la "e-școală" și vor susține "e-examene" prin Internet. Cu toate că sună promițător și o parte dintre noi vor afirma că astfel se elimină timpul pierdut cu drumul la școală, eu cred că generalizarea fără limite a studiului și a comunicării prin Internet nu poate avea pe termen lung efecte benefice.

Dispariția comunicării fizice nu poate transforma în "e-oameni" singuratici și mai ales neajutorați atunci când se întrerupe curentul electric necesar funcționării zeului numit computer.

Liviu Marica





014 După aproape șapte ani Creative lansează un nou procesor audio, botezat X-Fi.



032 La un an de la lansarea primelor chipset-uri Intel cu suport DDR2, acest tip de memorie devine o alternativă viabilă.

042 Concediile sunt aproape astfel încât trebuie să ne pregătim cu un aparat foto digital cât se poate de performant.



078 Cu ajutorul acestor programe și al fluxurilor RSS, utilizatorii pot fi la curent cu cele mai noi știri din orice domeniu.

106 Guild Wars ar putea reprezenta un suflu de schimbare binevenit în lumea MMORPG.



IUNIE

IT EXPRESS

- 008 Puncte de vedere
- 010 Windows Mobile 5
- 010 Hybrid HDD
- 012 Proiectul Capanina
- 012 Bluetooth+UWB
- 013 Socket S1, M2, F
- 013 Strained Silicon On Insulator
- 014 Creative X-Fi
- 014 Proiectul EIGER
- 016 Reportaj în România
- 018 Interviu Gigabyte
- 020 Tehnotrend

HARDWARE

- 024 Ultima oră
- 030 Surse de tensiune
- 032 DDR2 mărește pasul
- 042 4x4
- 054 Noi aripi pentru Intel
- 056 Laborator
- 066 Topuri

HOBBY

- 073 Ultima oră
- 076 Antiviruși
- 078 Știri pe Desktop
- 082 Laborator
- 088 Cum să?
- 090 Galerii Xtreme
- 092 Comunicații

JOCURI

- 095 Ultima oră
- 098 Totul pe gratis
- 102 ParaWorld
- 103 Fable: The Lost Chapters
- 104 Heroes of Might and Magic V
- 106 Guild Wars
- 110 Empire Earth 2
- 112 Psychonauts
- 114 Still Life
- 116 Pariah
- 117 Dungeon Lords
- 118 Stronghold 2
- 119 Cossacks II: Napoleonic Wars
- 120 Close Combat: First to Fight
- 121 Gran Turismo 4
- 122 Black View

IT express



Cristian Agatie

Între orgoliu și profit

Când au de ales între orgoliu și considerentele financiare, marilor companii le lipsește coerența.

Este interesant de constatat că românii nu sunt singurii cărora le place să înființeze o nouă asociație doar pentru că nu au reușit să ocupe un post de conducere în organizația de profil existentă. Această manevră este aplicată destul de des de marii jucători ai pieței IT, atunci când interesele financiare o cer. Adoptarea unui standard existent este costisitoare, implicând plata unor drepturi companiilor care au inițiat standardul respectiv. Experiența a arătat că este mai ieftin să impui un standard nou pe piață decât să aperi la unul deja existent. De-a lungul timpului, experiența a însemnat VHS vs Betamax, MultiMedia CD vs SuperDisc, multitudinea de standarde pentru cardurile de memorie sau, recent, HD-DVD vs Blu-ray Disc (BD). Cei care au avut de suferit nu au fost numai utilizatorii finali, ci și beligeranții acestor războaie ale orgoliilor.

Este știut că reacția pieței la un produs nou este mai degrabă de neîncredere. Revin la cazul VHS vs Betamax pentru a reaminti că la sfârșitul anilor '70 milioane de utilizatori care pariaseră pe Betamax au fost nevoiți să-și schimbe video recorderele, VHS reușind să se impună grație suportului masiv al producătorilor de filme. Această lecție nu va fi ușor uitată, astfel că adoptarea pe scară largă a formatelor DVD s-a produs abia în ultimii ani, o dată cu apariția unor unități compatibile cu majoritatea standardelor existente. Istoria războiului dintre Betamax și VHS s-a repetat, o dată cu decizia unui grup de companii de a nu adera la formatele propuse de DVD Forum (DVD-RAM, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW). Aceasta a înființat DVD+RW Alliance și, desigur, un nou standard DVD (DVD+R/DVD+RW). Singura schimbare este că de data aceasta utilizatorii au fost mult mai rezervați, mulțumindu-se să urmărească lupta de pe margine. Pierderile au fost semnificative, membrii ambelor asociații fiind afectați de vânzările reduse de unități DVD.

Se pare că în industria mediilor optice nu se învață din greșeli, astfel că istoria se perpetuează o dată cu apariția noilor standarde care vor succeda DVD-ul. Lupta dintre Toshiba și Sony (desigur, fiecare fiind susținută de grupuri de interese puternice) pentru impunerea standardelor HD-DVD și, respectiv, Blu-ray Disc riscă să le inducă aceeași apatie cumpărătorilor, care vor aștepta cumini să se liniștească apele. Conștientă de acest pericol, Sony a avut o inițiativă pentru unificarea celor două formate, menită să grăbească adoptarea pe scară largă a discurilor de mare capacitate.

Nu trebuie să ne gândim că Sony și-a călcat pe inimă pentru negocierile cu Toshiba. Viziunea Sony despre unificarea celor două formate presupune folosirea tehnologiei Blu-ray de la Sony și a sistemului de fișiere propus de Toshiba. Avantajele Blu-ray în acest caz țin de capacitatea de stocare mai mare a acestui format (25GB per layer față de 15GB per layer pentru HD-DVD). Totuși, argumentele Toshiba sunt și ele pertinente: costurile de migrare la formatul BD sunt mai mari decât în cazul HD-DVD, care se aseamănă destul de mult cu standardul DVD actual.

Este de prisos să mai amintim că negocierile par momentan sortite eșecului, aflându-se într-un impas evident. La scurt timp după ce Sony declara optimistă că s-a ajuns la un compromis favorabil ambelor părți, Toshiba a criticat lipsa de flexibilitate a partenerilor de discuții. Singurul rezultat vizibil al negocierilor a fost anunțul privind realizarea de către Toshiba a unui disc HD-DVD cu capacitatea de 45GB. Acesta are nu mai puțin de trei layere, fiecare putând memora 15GB. Se pare că orgoliile au fost și de data aceasta mai puternice, atât Toshiba, cât și Sony crezând cu tărie în superioritatea formatelor pe care le promovează.

Puncte de vedere

În contact cu cititorii 008

Windows Mobile 5

Noi facilități, un nou nume 010

Hybrid HDD

Harddisk-uri cu memorie flash 010

Proiectul Capanina

Platforme stratosferice 012

Bluetooth+UWB

Un nou standard wireless? 012

Socket S1, M2, F

AMD face ordine 013

Strained Silicon On Insulator

Tehnologie revoluționară 013



Creative X-Fi

Dincolo de Audigy 014

Proiectul EIGER

Securitatea pe primul plan 014

Reportaj în România

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT 016



Interviu

În dialog cu Gigabyte 018

Tehnotrend

Tendințe în lumea tehnologiei 020

Un aparat foto digital elegant si usor in utilizare

**NOU
iunie 2005**



- ZOOM optic X3 - opereaza in interiorul camerei;
- Rezolutie CCD de 5MPixeli;
- LCD 2,5" TFT anti-reflex;
- CxProcess™ III - tehnologie de optimizare a imaginii;

- Sistem digital de selectie a programului foto;
- Mod de lucru MACRO pentru fotografii de la 5cm distanta;
- Memorie interna de 15MB + SD card;
- Autofocus rapid si precis in 5 puncte;
- Timp expunere: 4 - 1/1000 sec.
- Compatibil PictBridge - pentru printare directa.



DiMAGE X60



DOLEX PRO. GROUP

IMPORT & DISTRIBUTIE IN ROMANIA
Bucuresti, str. Buzesti nr. 61-69, A3
tel/fax: 3102570, 3102572, 3102581
cameras@dolex.ro

www.dolex.ro



KONICA MINOLTA

DiMAGE E500

Incadreaza si fotografiaza - atat de simplu !



**NOU
iunie 2005**

- ZOOM optic X3 + ZOOM digital X4;
- Rezolutie CCD de 5MPixeli;
- LCD 2,0";
- Sistem digital de selectie a programului foto;
- Memorie interna de 12MB + SD card pentru foto si film cu inreg. sunet;
- Timp expunere: 1 - 1/2000 sec.
- Compatibil PictBridge - pentru printare directa.



PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



“S-a chinuit aproximativ o lună să modeleze această mașină din niște schițe, lucrând mult la aproape fiecare detaliu. Radu Moinescu nu a făcut altceva decât să trimită poza la redacție, a tăiat semnătura cu numele fratelui meu și a pretins că e făcută de el.”

SCHIMBĂRI LA GALERII XTREME

A venit vara, cerul este albastru, păsărelele cântă și așa mai departe (cunoașteți textul), chiar și scrisorile de la cititori s-au molipsit de la această atmosferă pașnică și s-au mai rarefiat (ba chiar am spune că au fost ceva mai scurte). Multe dintre ele au venit tot cu

reacții la schimbarea de design, așa cum era de așteptat. Însă cel mai fierbinte subiect al lunii este rubrica Galeriei Xtreme, asediată în ultima perioadă de imagini plagiate cu nerușinare. Despre asta și alte câteva subiecte, în rândurile care urmează.

>>> Dacie Logan furată >>>

De la: Alexandru Cărănică

Pentru: www.xtrempc.ro/forum



De ce oare românul nu știe să facă altceva decât să fure? Să vă spun și de ce... Am cumpărat și eu azi revista, toate bune și frumoase, nu am avut timp să o răsfoiesc cum trebuie pentru că... m-am oprit să admir și eu secțiunea Galeriei Xtreme. Și ce văd? Nimic altceva decât că un bun cetățean român, pe numele lui Radu Moinescu, a trimis o imagine cu o Dacie Logan verde tunată.

Oare respectivul nu s-a gândit puțin înainte? Nu s-a gândit că adevăratul creator al imaginii poate să-și vadă creația?

Ca să vă lămuresc, respectiva mașină este modelată de fratele meu, Mihai Cărănică, în 3DStudio Max. S-a chinuit aproximativ o lună să modeleze această mașină din niște schițe, lucrând mult la aproape fiecare detaliu. Radu Moinescu nu a făcut altceva decât să trimită poza la redacție, a tăiat semnătura cu numele fratelui meu și a pretins că e făcută de el.

Menționez că mai are de lucru la ea, urma să o trimită la Galerieile Xtreme în momentul terminării. Interiorul nu este tocmai complet și urmează o scenă mai complexă. Să-l văd eu pe "Radu" cum o să facă așa ceva.

Știu că redacția nu are nici o vină.

XtremPC: Nu o să ne aliniem niciodată curentului "toate relele se întâmplă în România", dar trebuie să observăm că numărul de lucrări furate de prin diverse locuri și trimise pe adresa noastră se află într-o continuă creștere. Am încercat să le eliminăm, dar, după cum se vede, Internet-ul este prea mare și sunt prea multe locuri din care un individ întreprinzător ar putea să obțină fără nici un pic de muncă o imagine 2D sau 3D foarte arătoasă.

Dar evident că nu putem continua în acest fel, așa că, începând cu acest număr, am introdus un număr de cerințe suplimentare pentru cei care trimit imagini. Puteți vedea în întregime aceste cerințe în cadrul rubricii Galeriei Xtreme, dar pe scurt este vorba despre obligativitatea trimiterii unor imagini din timpul execuției proiectului, imagini care să arate întreg mediul de lucru. Ne pare rău că trebuie să complicăm munca celor care ne trimit operele lor spre publicare, dar suntem

obligăți să facem asta dacă vrem să păstrăm rubrica. Să o compunem pe jumătate din imagini ale căror autori reali nu au avut nici o intenție să ni le trimită este inacceptabil. Sperăm că noile cerințe vor complica suficient viața plagiatorilor și îi vor convinge să își vadă de activitățile lor obișnuite (furatul bomboanelor de la copii din parc, ne imaginăm).

Este păcat că se întâmplă așa ceva, mai ales că nu putem sub nici o formă înțelege ce motivează acești oameni. Atunci când vine vorba despre concursuri există măcar speranța unui câștig material, dar expunerea în cadrul galeriilor noastre offline nu aduce nici un astfel de beneficiu și nu înțelegem ce fel de satisfacție poate avea cineva care se laudă cu munca altuia. Galeriei Xtreme ar trebui să fie un loc în care pasionații de grafică pot să își expună lucrările și să primească, dacă nu foarte multe sfaturi, măcar încurajări și o confirmare a abilităților lor. Imaginile furate nu-i ajută cu nimic pe autorii lor, însă fac probleme altora, eliminând lucrări ale unor oameni care chiar au muncit.

Dacă tot am menționat concursul, dorim să-i rugăm pe cei care s-au apucat să ne trimită imagini pescuite de pe Internet (Samuel Bute, Ștefan Neagu și alții) să o lase baltă, nu suntem atât de naivi. Chiar dacă, printr-o minune, o astfel de imagine ar trece de selecția inițială și ar mai ajunge și să fie premiată, rămâne faptul că, pentru a-și ridica premiile, câștigătorii trebuie să se prezinte cu dovezi de autenticitate.

>>> Serviciile online și birocrăția >>>

De la: Bogdan Drăghicescu

Pentru: redactia@xtrempc.ro



Aș vrea să vă felicit pentru o revistă bună în mai toate privințele. De ce mai toate? Păi unul din motive este chiar numărul 64, care, poate din cauza schimbărilor aduse revistei (majoritatea în bine), a avut un defect: o parte din pagini (cele despre CEBIT) erau puse invers (cu susul în jos). Nu este o problemă, deoarece acestea mai apăreau o dată, cu orientarea corectă.

Un alt mic inconvenient este tratarea rubricii Hardmail (chiar, de ce a dispărut Softmail? Și această rubrică aducea contribuții importante) ca o rubrică pentru marginea paginii. Astfel, pentru a o citi în totalitate trebuie să parcurgem o serie de pagini și,

INTRĂ ÎN CONTACT!



Adresă:

Str. Puskin nr. 18
București 1



E-mail:

redactia@xtrempc.ro



Telefon:

021-316.81.84



Fax:

021-316.81.49

apoi, pentru a citi și topurile cu echipamente hardware, trebuie să ne întoarcem un număr de pagini. Și, dacă tot faceți schimbări în revistă, de ce nu interveniți și pe CD/DVD? Cel mai bun lucru pe care l-ați putea face este să puneți Blackview-ul și pe CD.

Că tot vorbim de Blackview, acesta este grozav! Doar pentru el (deși nu e cazul) aș cumpăra toată revista. Ați putea face un număr special (prețul nu ar conta, conținutul ar fi esențial) în care să cuprindeți toate Blackview-urile scrise până acum. Eventual, dacă nu este posibilă crearea unei broșuri, măcar încercați includerea pe CD/DVD a unei arhive cu toate Blackview-urile. Ar fi o mare pierdere pentru revistă dacă ați elimina această rubrică!

În legătură cu serviciile online, ce să spun, este o problemă stufoasă. Dau un exemplu mai simplu, care ar trebui să explice puțin acest lucru: un elev, pentru a-și ridica alocația, trebuie să completeze carnetul de CEC și, după aceasta, datele sale sunt introduse în calculator (care nu merge tot timpul, asta-i altceva) și, după vreo 10 minute, dacă ai noroc și "azi merge", poți primi cei 200.000 ROL/20 RON. Să nu mai vorbim de faptul că la poșta sunt termopane, calculatoare noi, numai funcționare care să facă treaba mai repede nu sunt. Țsta este un exemplu fericit. Vi s-a întâmplat vreodată să stați la o coadă și să vi se spună "te bagă pe calculator!" (desigur, aceste lucruri ți le spune o persoană în vârstă care este "veterană" la acea coadă)? Ca și cum calculatorul ar fi ceva magic, greu de înțeles. De ce? Poate că persoanele în vârstă sunt de înțeles, dar să ne explice nouă directoarea de la școală că pentru capacitate, în una din seri, este lăsat calculatorul peste noapte să sorteze elevii pentru licee este ceva exagerat. Menționez că directoarea mea are până în 40 de ani. Oare calculatorul este ceva magic? Dacă da, atunci este bine: majoritatea tinerilor sunt vrăjitori/vrăjitoare!

S-au introdus și servicii online care funcționează: formulare online. Țsta este un exemplu perfect de idee pentru conceptul de online. În legătură cu cumpăraturile online, i s-a întâmplat unui prieten să comande ceva și să nu mai vină...

Serviciile online sunt departe de a fi acceptate în România pentru că încă nu există resursele de logistică pentru așa ceva. Dacă ar exista logistică, nici nu ne-am mai pune problema mersului la coadă ca să obținem un formular oarecare, deoarece am găsi destule funcționare bine plătite (să nu mai avem nevoie de spagă), deci destule ghișee, eventual mai multe sedii în același sector de unde să poți

obține aceeași hârtie. Din logistică ar rezulta și o gestionare mai bună a resurselor umane, astfel încât să nu mai fie o problemă obținerea unui act de pe Internet.

XtremPC: Paginile inversate din revista ta au apărut probabil în urma unei erori umane de la tipografie. Se întâmplă foarte rar, dar se întâmplă uneori. Nu putem decât să le oferim celor care s-au trezit cu exemplare "bolnave" unele normale în schimb.

Rubrica Softmail a dispărut acum foarte mult timp, din cauză că primea mai puține scrisori și multe dintre ele erau legate într-un fel sau altul tot de hardware. Hardmail, la rândul său, a fost pus în discuție pentru că foarte puține scrisori pun probleme de larg interes și pentru că răspunsurile noastre, în mod inevitabil, ajung la cititorul respectiv cu o întârziere care face din Hardmail o soluție nu tocmai practică. Dar, dată fiind popularitatea sa, ne-am decis să păstrăm rubrica, fie și în această formă condensată.

La o broșură cu toate Blackview-urile de până acum, eventual câteva suplimentare, ne-am gândit și noi, dar nu putem promite că asta se va întâmpla curând, pentru că suntem foarte constrâși de timp și nu am vrea ca textele bonus să le fie inferioare celorlalte.

Despre eficiența sau lipsa eficienței serviciilor online oferite în România (subiect abordat de editorialul din XtremPC 64) sunt multe de spus și nu toate rele. Există lucruri care funcționează, de exemplu noi putem spune că suntem mulțumiți de serviciile celor câteva magazine online pe care le-am încercat, nu ne-au trecut prin foarte multe filtre birocratice, nu au cerut bani în avans și au dovedit mai puține probleme cu stocurile decât magazinele fizice. Problema noastră este că unele companii au lansat servicii online fără a fi pregătite pentru asta. Nu simplifică lucrurile cu nimic, dimpotrivă, le complică și ne derutează, dându-ne senzația că aceasta ar fi calea cea mai eficientă.

Sigur, ar fi o idee și ca mai multe din instituțiile statului să ofere posibilitatea de a rezolva online tot ce se poate rezolva în acest mod, pentru a simplifica birocrăția. Fie din inerție, fie din lipsă de resurse, acest lucru nu se prea întâmplă sau se desfășoară cu o viteză exagerat de lentă. Nu putem nega nici că prezența în aceste instituții a unor reprezentanți ai altor epoci, fără cunoștințe în domeniul tehnologiei, este o frână semnificativă. Ca și multe alte probleme, aceasta va fi rezolvată, sperăm, de timp.

CU OCHII PE FORUM!

GabYo

➔ În ceea ce privește rescumperea camerelor digitale, ce pot să spun, parcă toate ni se întâmplă numai nouă. Dar ați reușit să-mi alungați tristețea cu "să trăim bine". Despre robotul umanoid nu am fost atât de surprins de ceea ce poate să facă cât am fost de producătorul lui. Articolul despre Cerf 2005 mi se pare mic și mai mult povestire decât prezentare. Testul AGP nu prezintă interes pentru mine, dar nu trebuie ignorată încă această platformă. Topurile au rămas în același format? Mi se pare o irosire de spațiu, spațiu care ar putea fi folosit la reabilitarea Hardmail-ului sau la mărirea spațiului unei anumite rubrici. Îmi place noua rubrică "Cum să...". N-am putut să nu observ, la Galerii Xtreme, Dacia despre care s-a mai vorbit pe forum. Cu notele la jocuri sunt împăcat în totalitate, n-am nici o obiecție. Blackview reușit și în acest număr.

XtremPC

Împreună, topurile și Hardmail-ul ocupă la fel de mult spațiu ca și până acum. Este adevărat că rubrica Hardmail a pierdut ceva teren, totuși. Noul format ne ajută să integrăm reclamele de dimensiuni mici, mai numeroase acum decât în trecut.

alyn3d

Articole interesante: "Gmail vs Yahoo!", "Funcții de nota 10", "Poser 6". Mă bucur că ați făcut și două articole "How to..." și sper ca această rubrică să fie permanentă. Mi-a plăcut articolul despre Silent Hunter III și cel despre SWAT 4. Blackview-ul e reușit. Conținutul DVD-ului devine din ce în ce mai bun. Totuși, fraza de pe DVD (aia cu "Pentru a utiliza discul inclus este necesară o unitate DVD") încă mai există și nu a fost înlocuită cu una mai puțin haioasă. Revista este în mare parte reușită...

XtremPC

Înțelegem de ce ți se pare ridicolă fraza explicativă de pe DVD - este ceva evident pentru aproape oricine -, însă noi trebuie să ne luăm măsuri de precauție. Nu am dori ca cineva să cumpere versiunea cu DVD și apoi să se plângă că unitatea CD-ROM pe care o are nu poate citi discul.

eiffel

Revista este în nota obișnuită. Pe când și un test pentru notebook-uri sub 1000 de euro? Că în principiu astea se vând mai bine pe la noi. Nu cele pentru gaming sau ultraportabile (citește și ultrascurpe).

Un comentariu suplimentar referitor la articolul despre CERF. După părerea mea și a altor participanți, CERF-ul de anul acesta a fost un eșec. Orientarea către End-User l-a transformat mai mult într-un bălci cu clowni, femei, mașini și motocicletă scoase în față mai mult decât noutățile în domeniu. Firmele care se orientează în special pe sectorul business n-au prea avut ce face. De fapt, chiar dacă într-un mod voalat, directorul de la INES a și menționat asta. Și că numărul expozanților a crescut cu vreo 10 față de anul trecut nu este așa de important, atâta vreme cât standurile de 2x2m au fost destul de numeroase. În viitor cred că doar marile firme vor mai expune.

XtremPC

Ai dreptate din cel puțin un punct de vedere, CERF-ul a fost mai gălăgios și mai colorat anul acesta, poate și mai superficial pe alocuri. Fără a fi un lucru bun, acesta nu a fost nici un lucru așa de rău. Noutățile tehnologice erau și ele acolo, poate nu atât de scoase în evidență, dar prezente, iar cei care voiau să afle mai multe despre ele aveau de la cine. Sperăm ca numărul expozanților să crească la anul și deocamdată suntem optimiști.

Windows Mobile 5

NOI FACILITĂȚI, UN NOU NUME

Concomitent cu sărbătorirea a cinci ani de existență a Pocket PC-urilor, s-a produs lansarea unei noi versiuni a sistemului de operare mobil produs de Microsoft.



Sub numele de cod Magneto se ascunde noul sistem de operare Windows Mobile 5 produs de Microsoft. Cea de-a cincea versiune este disponibilă pentru Pocket PC, Smartphone și pentru diferite mărci de telefoane mobile. Dezvoltarea acestuia a avut pe primul plan creșterea calității oferite utilizatorului. Lansarea s-a produs la începutul lunii mai și se preconizează că va apărea în această vară integrat în dispozitivele ce îl suportă.

Pocket PC-urile sunt o categorie de PDA-uri ce au apărut în urmă cu cinci ani, iar sistemele de operare pentru acestea au fost oferite de Microsoft, primul fiind Pocket PC 2000. Dezvoltarea ultimului din această serie, Windows Mobile 5, s-a concentrat pe accesarea mai rapidă a informației, îmbunătățirea uneltelor de lucru și, bineînțeles, pe segmentul multimedia. Evident, schimbările sunt și de ordin estetic, în principal meniurile au suferit modificări grafice. Meniul de contacte dispune acum de posibilitatea atașării unei imagini și a unui

ton muzical, ce apar atunci când persoana respectivă vă sună sau vă trimite un mesaj.

Programele ce vin preinstalate în Windows Mobile 5 sunt versiuni modificate ale precedentelor. Astfel, Internet Explorer Mobile oferă acum posibilitatea salvării imaginilor direct de pe site-ul accesat. Aplicațiile Excel Mobile și Word Mobile au primit, pe lângă un nou nume, și îmbunătățiri asupra modului de import al fișierelor. Principalele noutăți software sunt prezența aplicației PowerPoint Mobile, cu care se pot vizualiza fișierele aferente, și pachetul Pocket MSN, ce îi oferă utilizatorului posibilitatea accesării conturilor de pe Hotmail și folosirea mesageriei instant, MSN.

Versiunea pentru PDA-uri a noului sistem de operare încearcă să ofere o nouă modalitate de navigare bazată în special pe butoanele programabile. Se dorește astfel utilizarea cât mai redusă a funcției touch screen prezente la toate dispozitivele de acest gen.

Hybrid HDD

HARDDISK-URI CU MEMORIE FLASH

Prin adăugarea unei memorii nonvolatile de tip flash, platanele viitoarelor harddisk-uri se vor roti mai puțin de un minut la fiecare oră, reducând dramatic consumul de energie.

Principala problemă a dispozitivelor portabile actuale (notebook-urile fiind în special afectate) o constituie găsirea echilibrului optim între dimensiuni (afectate direct de capacitatea acumulatorului folosit), autonomie și putere de calcul. Consumul de energie este un capitol delicat pentru toate componentele unui notebook, iar harddisk-urile, care au în componență un motor electric, sunt printre cele mai mari consumatoare, alături de display-ul LCD. Prin urmare, crearea unui harddisk foarte eficient din punct de vedere energetic permite creșterea semnificativă a autonomiei unui notebook.

Microsoft a prezentat, în cadrul conferinței WinHEC (Windows Hardware Engineering Conference) de la sfârșitul lunii aprilie, prototipul unui harddisk hibrid, realizat în colaborare cu Samsung. Acesta integrează o memorie nonvolatilă flash de tip OneNAND cu capacitatea de 1Gbit, care preia toate operațiile curente ale subsistemului de stocare. În acest fel platanele harddisk-ului se rotesc numai când sunt necesare "golirea" memoriei flash și scrierea informației pe harddisk. Aceasta se întâmplă în medie o dată la 20-30 de minute, permițând realizarea unei importante economii de energie (până la 95%). O

dată cu rafinarea tehnologiei, va fi posibil ca platanele să se rotească timp de câteva secunde la fiecare 45-60 de minute.

Microsoft și Samsung lucrează încă din 2003 la dezvoltarea harddisk-ului hibrid. De altfel, viitorul sistem de operare Windows (cunoscut sub numele de cod Longhorn) va fi și primul care va oferi suport pentru aceste harddisk-uri hibride. Comparația harddisk-memorie flash va permite reducerea timpului de bootare a viitorului sistem de operare, prin încărcarea aproape instantanee a acestuia direct din memoria nonvolatilă. Participarea Samsung la acest proiect nu este întâmplătoare, gigantul coreean fiind cel mai important producător de memorii flash. OneNAND este o gamă relativ nouă, care combină avantajele scrierii rapide proprii memoriilor NAND cu viteza mare de citire oferită de memoriile de tip NOR. Memoriile OneNAND folosite la construcția prototipului prezentat la WinHEC permit scrierea informațiilor cu o viteză de 10Mbps și citirea acestora cu peste 100Mbps, performanțe apropiate de cele ale unui harddisk convențional care funcționează la 5400rpm.

Introducerea în producție a harddisk-urilor hibride este așteptată pentru 2006, la timp pentru



lansarea sistemului de operare Longhorn. Alături de Samsung, Hitachi și Seagate s-au arătat și ele interesate să patenteze tehnologia Microsoft. Costurile de producție vor fi sensibil mai mari decât ale harddisk-urilor convenționale, dar acestea vor fi compensate prin creșterea fiabilității și a autonomiei notebook-urilor (estimările indică o creștere de aproximativ 36 de minute).



Internet fără să plătești
178 de euro instalarea



 **ROMTELECOM**
Să auzim de bine

Prinde oferta și economisești 178 EURO! Deoarece, pentru contractele încheiate până la 30 iunie 2005, am eliminat taxa de instalare pentru IP FIX. Alege IP FIX cu bandă garantată de 128 kbps sau 64 kbps, pentru numai 99 sau 69 Euro pe lună fără TVA și primești chiar mai mult: găzduirea site-ului web și a serverului de e-mail al companiei. Pentru informații și comenzi sună gratuit la 935 sau scrie la internet@romtelecom.ro.

www.romtelecom.ro

Proiectul Capanina

PLATFORME STRATOSFERICE

Într-un viitor nu prea îndepărtat, platformele wireless stratosferice vor face legătura între sateliți și sistemele de comunicații terestre, acolo unde rețelele convenționale nu ajung.

Cazul tipic este reprezentat de orașele mici, zonele rurale și alte zone unde rețelele terestre (fie cele cablate, fie prin unde radio) nu sunt accesibile. În aceste cazuri, singurele posibilități de conectare la Internet rămân liniile telefonice terestre sau mobile (dacă acestea sunt disponibile). Pe viitor însă, aceste zone „defavorizate” vor beneficia de legături de date de sute de ori mai rapide decât cele convenționale (ADSL), folosind platformele wireless stratosferice.

Mai multe experimente desfășurate cu succes în Anglia, în cadrul proiectului Capanina, au arătat că rețelele wireless desfășurate la mare altitudine (tipic 20km) sunt cea mai convenabilă soluție pentru conectarea zonelor rurale și greu accesibile. O astfel de platformă este constituită dintr-un aparat de zbor (balon stratosferic, dirijabil etc.) echipat cu un sistem wireless care folosește banda de 31/28GHz. O rețea formată din mai multe astfel de aparate, dispuse la distanțe de 60km între ele și interconectate folosind sisteme optice de comunicații, poate

acoperi întregul glob, putând transmite orice, de la telefonie mobilă până la televiziune de înaltă definiție. În practică, sistemul a permis atingerea unei lățimi de bandă de 270Mbps, apreciindu-se că va permite în viitor accesul ieftin la Internet de bandă largă pentru locuitorii zonelor rurale și greu accesibile. Comparativ cu sateliții de comunicații, un dispozitiv HAP (High Altitude Platform) este de zece ori mai ieftin, deservind de 1000 de ori mai mulți utilizatori. Platformele stratosferice constituie astfel o soluție convenabilă, situându-se între rețelele de cablu sau fibră optică din zonele urbane aglomerate și comunicațiile prin satelit folosite în zonele slab populate. O altă utilizare a platformelor stratosferice ar putea fi deservirea pasagerilor aflați într-un tren de mare viteză care circulă cu 300km/h. Această provocare presupune folosirea unor sisteme complicate de direcționare a antenelor, dar și rezolvarea unor probleme ca menținerea fluxului de date în cazul pierderii vizibilității directe între tren și platforma aflată

la mare altitudine (în cazul în care trenul traversează un tunel, spre exemplu).

Astfel de sisteme de comunicații ar putea intra în realitatea cotidiană în aproximativ trei-cinci ani pentru utilizatorii casnici, doi ani mai târziu fiind așteptate și soluțiile destinate utilizatorilor mobili. Între timp, mai multe teste vor fi organizate deasupra Suediei (în luna august), respectiv Japoniei (în vara anului 2006) folosind un aparat de zbor autonom fără echipaj uman, propulsat de energia solară.



Bluetooth+UWB

UN NOU STANDARD WIRELESS?

Combinarea avantajelor oferite de standardele wireless Bluetooth și Ultra-Wideband va permite dispozitivelor portabile atingerea unor rate de transfer al datelor de până la 2Gbps.



Indiferent de tipul dispozitivului portabil pe care îl folosiți (telefon mobil, PDA, notebook etc.), mai devreme sau mai târziu veți simți nevoia să îl conectați cu alte aparate (PC, rețea sau alt dispozitiv portabil). Deși întotdeauna există posibilitatea folosirii unui cablu de date (pentru unele telefoane mobile aceasta este, de altfel, singura), o conexiune wireless este soluția preferată în astfel de situații. Bluetooth este o tehnologie radio care s-a impus în ultima

vreme mai ales în dispozitivele portabile compacte datorită dimensiunilor reduse și consumului infim de energie (câțiva miliwați). În plus, Bluetooth nu necesită configurare, dispozitivele interacționând în mod transparent pentru utilizator. Principalul dezavantaj este rata mică de transfer, care nu depășește 3Mbps. Cu toate că puterea mică restrânge raza de acțiune a dispozitivelor Bluetooth la circa 10m, acest lucru nu pare să fie un dezavantaj, ajutând la limitarea interferențelor.

O dată cu proliferarea conținutului multimedia în telefoanele mobile și PDA-urile actuale (în special clipurile video) lățimea de bandă oferită de tehnologia Bluetooth și-a atins limitele. În aceste condiții, anunțul grupului Bluetooth Special Interest Group (SIG) de începere a negocierilor cu promotorii Ultra-Wideband (UWB) pentru unificarea celor două standarde wireless este văzut ca o încercare de creștere a ratelor de transfer pentru dispozitivele portabile. Ca și Bluetooth, UWB permite interconectarea prin unde radio la mică distanță (maximum 10m) a dispozitivelor

portabile, având în plus avantajul unei lățimi mari de bandă, de până la 480Mbps. Standardul UWB permite conectarea dispozitivelor în aceeași manieră ca și conectarea prin USB 2.0, păstrând avantajul vitezei mari de transfer. Pentru viitor, atât WiMedia Alliance, cât și UWB Forum (ambele promovând variante diferite ale tehnologiei UWB) apreciază că rata de transfer a dispozitivelor Ultra-Wideband va ajunge până la 2Gbps.

În ciuda acestor avantaje, guvernele statelor europene nu au aprobat specificațiile UWB, astfel că răspândirea acestui standard este limitată la continentul american. Înrudirea celor două standarde ar fi benefică pentru ambele părți, Bluetooth beneficiind de rata mare de transfer oferită de UWB, iar acesta din urmă s-ar bucura de larga răspândire a dispozitivelor Bluetooth. În ultimă instanță, utilizatorul final ar avea de câștigat, viitorul standard combinând avantajele celor două tehnologii în condițiile păstrării compatibilității cu dispozitivele Bluetooth existente.

Socket S1, M2, F

AMD FACE ORDINE

Deși pare greu de crezut, nu numai Socket 754 se apropie de sfârșitul carierei. AMD plănuiește deja schimbarea socket-urilor pentru toate liniile sale de procesoare, de la Turion la Opteron.

Se pare că longevitatea de care a dat dovadă platforma Socket A nu va mai fi egalată prea curând. Politica AMD din ultima vreme a semănat mai mult a lipsă de politică, cu o multitudine de platforme călcându-se pe picioare. Lucrurile păreau destul de clare la început, Opteron folosind Socket 940, Athlon64 folosind Socket 754, iar procesoarele din partea de jos a gamei (Athlon XP, Duron și, ulterior, Sempron) făcând uz de bătrânul Socket A. Ulterior, AMD a introdus platforma 939 pentru noile Athlon64 și, pentru a complica și mai mult lucrurile, a produs procesoare entry-level Sempron pentru Socket 754 și chiar 939 (deocamdată disponibile numai în sistemele HP dx5150).

Încă de la începutul anului, au apărut zvonuri în presa de specialitate despre un viitor Socket M2 care ar urma să aibă 1207 pini. În mod asemănător bancurilor de la Radio Erevan, o dată cu clarificările oficiale am aflat că va exista un Socket M2, dar va avea numai 940 de pini, după cum vor exista și procesoare cu 1207 pini, dar

acestea vor folosi viitorul Socket F. AMD încearcă să facă puțină ordine în această lume de miriapode, astfel că (cel puțin la început) Socket M2 va fi folosit de procesoarele Athlon64 (nume de cod Windsor pentru vârful de gamă FX și Orleans pentru celelalte procesoare) și Sempron (nume de cod Manila), precum și de Opteron seria 100, în timp ce Socket F va fi rezervat gamei superioare de procesoare Opteron pentru servere dual și multiprocesor. Un nou Socket, botezat S1, va fi folosit pentru procesoarele mobile. Acesta va avea doar 638 de pini și va înlocui actualul Socket 754.

Mai mult ca sigur, viitorul Socket M2 nu va fi compatibil cu actualul Socket 940, în ciuda numărului egal de pini. Potrivit datelor furnizate de AMD, plăcile de bază cu Socket M2 îi vor furniza procesorului un curent de 95A, față de 80A, cât suportă actualele plăci de bază care folosesc Socket 940. De asemenea, nu se știe încă nimic despre utilitatea celor 267 de pini în plus ai Socket F. Este speculată posibilitatea ca viitoarele

procesoare multicore pentru servere ale AMD să integreze mai multe controllere de memorie, rezolvând astfel problema găturii pe care o provoacă partajarea memoriei între mai multe core-uri ale aceluiași procesor.

Migrarea producției către noile socket-uri va începe anul viitor, în aceeași perioadă fiind așteptată și adoptarea de către AMD a memoriilor DDR2 pentru procesoarele Athlon64 (single și dual core, precum și FX) și Opteron.



Strained Silicon On Insulator

TEHNOLOGIE REVOLUȚIONARĂ

Contraizicând discuțiile privind apropiata atingere a limitelor electronicii bazate pe silicium, o tehnologie revoluționară permite creșterea substanțială a performanțelor în chip-urile viitorului.



Noua tehnologie este rodul colaborării dintre Freescale Semiconductors (fosta divizie de semiconductori a Motorola) și SOITEC (principalul producător de wafere Silicon On Insulator folosite la fabricarea microprocesoarelor actuale) și permite optimizarea performanțelor chip-urilor CMOS produse folosind tehnologii care depășesc limita de 65nm. Experimentele practice au fost efectuate folosind primul chip CMOS realizat în tehnologia de 45nm pe un substrat de Strained Silicon On Insulator (SSOI), performanțele atinse fiind surprinzătoare.

Materialele de tip Silicon On Insulator încorporează un strat de siliciu deasupra unui strat izolator de dioxid de siliciu iar chip-urile care sunt fabricate folosind acest material pot funcționa la frecvențe mai mari în condițiile reducerii pierderilor de energie (tipic performanțele cresc cu 20-30%, în timp ce consumul de putere scade de trei-patru ori). Strained Silicon folosește un substrat de siliciu-germaniu peste care se aplică stratul semiconductor de siliciu. Atomii de siliciu ai stratului superior se aliniază cu cei ai substratului, care sunt mult mai rarefiți. Această tehnică, de "întindere" a structurii atomice, permite electronilor să circule mai ușor, îmbunătățind caracteristicile electrice ale materialului. Prin combinarea celor două tehnologii este posibilă atingerea unor performanțe mari, în condițiile unui consum redus de curent. Experimentele efectuate de Freescale și SOITEC demonstrează o creștere a mobilității electronilor cu aproximativ 70% prin folosirea tehnologiei Strained Silicon On Insulator. Un alt avantaj al tehnologiei este compatibilitatea cu procesele de fabricație SOI existente.



Creative X-Fi

DINCOLO DE AUDIGY

După aproape șapte ani de la introducerea procesoarelor audio din seria EMU10K care au stat la baza plăcilor audio Live! și Audigy, Creative lansează un nou procesor audio, botezat X-Fi.



Creative este un nume care se confundă cu sunetul de calitate pentru PC, de la primele soluții SoundBlaster până la revoluția multimedia din ziua de azi. Plăcile de sunet Creative au ridicat standardele calității sunetului pentru PC, fiind renumite mai ales ca soluții preferate pentru jocuri. De altfel, EAX s-a impus ca soluție preferată pentru poziționarea sunetului în jocuri.

Creative X-Fi este fabricat folosind tehnologia de 130nm, numără mai mult de 51 de milioane de tranzistoare și este capabil să efectueze peste

10.000 MIPS (milioane de instrucțiuni pe secundă). Frecvența sa de funcționare este de 400MHz și, chiar dacă nu pare impresionantă față de frecvențele procesoarelor actuale, trebuie avut în vedere că întreaga putere a X-Fi este dedicată procesării sunetului. Pentru a face față diferitelor task-uri (jocuri, divertisment sau procesare de sunet), X-Fi are o arhitectură modulară cu cinci motoare de procesare (Tank Engine sau Delay Line Processing Engine, Mixer Engine, Filter Engine, SRC Engine și DSP Engine), interconectate printr-un bus special, The Audio Ring, care permite fiecărui element din lanțul de procesare să acceseze independent semnalul audio, folosind 4096 de canale.

Tank Engine este responsabil de producerea efectelor avansate, ca reverb, chorus sau Inter-Aural Time Delay. Puterea sa de procesare este echivalentă cu 440MIPS, iar pentru eficiență maximă acesta nu mută datele din memorie, ci recalculează adresele la care acestea pot fi accesate. Mixer Engine este o componentă de bază, fiind responsabilă cu rutarea celor 4096 de canale audio. Pentru aceasta folosește o putere de calcul echivalentă cu 1210MIPS. Filter Engine permite modelarea

semnalului audio și poziționarea sunetului utilizând filtrele digitale, folosind pentru asta 200MIPS. Partea leului din puterea de procesare a X-Fi (7310MIPS) o ia SRC (Sample Rate Conversion) Engine, care permite schimbarea ratei de eșantionare a semnalului audio. Dacă procesoarele EMU10K nu au excelat la acest capitol, X-Fi permite accesarea semnalului audio cu orice rată de sampling și convertirea acestuia aproape fără nici o pierdere de calitate. DSP Engine a fost botezat Quartet, aparent datorită posibilității de prelucrare simultană a patru thread-uri hardware. Acesta este un procesor de tip SIMD (Single Instruction Multiple Data), având două căi de execuție SIMD. Această combinație a fost botezată de Creative TIMD (Thread Interleaved Multiple Data-path) și permite prelucrarea eficientă a semnalului stereo. Setul de instrucțiuni al Quartet permite efectuarea de calcule complexe în virgulă fixă și mobilă, puterea sa de procesare fiind de 1200MFLOPs.

Noile procesoare audio vor apărea în plăcile de sunet Creative în a doua jumătate a anului. De asemenea, divizia profesională E-MU este așteptată să folosească X-Fi în sistemele de procesare a sunetului adresate profesioniștilor.

Proiectul EIGER

SECURITATEA PE PRIMUL PLAN

Problemele de securitate pe care le au calculatoarele cu configurații slabe, apărute pe fondul învechirii sistemelor de operare, sunt pe cale să dispară. Microsoft propune o ultimă soluție.

Cum evoluția industriei IT se află în permanență pe o traiectorie ascendentă, iar liniile de produse se reinnoiesc din ce în ce mai des, e inevitabil ca sistemele de operare și programele ce rulează pe acestea să nu evolueze și ele. Practic, cu fiecare versiune nou-lansată, ștacheta hardware-ului necesar este ridicată și ea. În consecință, calculatoarele învechite nu mai pot ține pasul și, evident, suntem nevoiți să apelăm la un upgrade. Sau nu. Soluția salvatoare vine tocmai din partea gigantului din Redmond, și anume Microsoft, care a anunțat recent demararea unui proiect ambițios, de mare folos mai ales pentru unele companii ce nu dispun de bugete prea mari rezervate înnoirii parcului IT.

Sub numele de cod EIGER, acesta este un sistem de operare simplu, derivat din actualul cod-sursă al Windows XP, ce are integrat pachetul de securitate Service Pack 2. Acesta este optimizat să ruleze fără probleme pe un calculator bazat pe

un procesor Pentium II cu 128MB RAM. Totuși configurația minimă necesară poate fi formată dintr-o platformă Pentium cu doar 64MB RAM. PC-urile pe care va fi instalat viitorul EIGER vor fi practic transformate în calculatoare-client ce vor rula majoritatea programelor de pe un server la care sunt conectate. Nu s-a comunicat exact ce programe vor veni integrate în EIGER, dar nu vor lipsi cele clasice, precum Internet Explorer, Windows Media Player și un antivirus. De asemenea, oficialii Microsoft au declarat că este foarte posibil ca o serie de aplicații ce rulează fără probleme pe Windows XP să nu ruleze pe viitorul sistem de operare. Acestea includ chiar software-ul produs de Microsoft, astfel că nu este exclus ca rularea aplicațiilor Office să se facă tot pe server, iar pe calculatorul local să existe doar un utilitar de vizualizare. Astfel, Barry Goffe, product manager în cadrul diviziei responsabile de clienți din cadrul Microsoft, a declarat la o

conferință recentă că EIGER nu va fi foarte competent, lipsindu-i multe dintre facilitățile Windows-ului XP din care se trage.

În cadrul aceleiași conferințe s-a precizat și publicul-țintă căruia i se va adresa produsul, și anume acei utilizatori care fie nu doresc să investească în upgrade, fie nu dispun de fondurile necesare acestei operațiuni și utilizează calculatoare pe care Windows XP nu rulează acceptabil. Principalul motiv invocat de producător pentru necesitatea schimbării sistemelor de operare cu EIGER ține de securitate, care nu mai poate fi oferită pe versiunile vechi de programe.

Multe informații referitoare la proiect nu au fost dezvăluite, se știe doar că se află în primele stadii de dezvoltare și că vor fi oferite în curând versiuni demonstrative unei categorii restrânse de clienți. Nu se cunoaște însă momentul lansării finale sau prețul estimativ.

ATENȚIE!

CÂT DE IEFTINE POT FI LUCRURILE BUNE?

DEPOZITUL DE CALCULATORARE®

un lanț de magazine
cu acoperire națională

NOU!

UNITEL DC 080.1000.080
NUMĂR UNIC CU TARIF NORMAL

Depozitul de Calculatoare beneficiază de un număr de telefon unic (UNITEL) 080.1000.080 (linie telefonică cu tarif normal)
Cum funcționează: Orice apel din orașul sau județul dumneavoastră către numărul unic este redirectionat către cel mai apropiat magazin Depozitul de Calculatoare

dc
DEPOZITUL DE CALCULATORARE®

• BUCUREȘTI • **ÎN CURÂND: UNIREA SHOPPING CENTER** - et. 3, Corp central - unirea@depozituldecalculatoare.ro • **Drumul Taberei** - B-dul 1 Mai, nr. 15, bl. C3 - drumultaberei@depozituldecalculatoare.ro • **Str. Stirbei Voda** 172 - 221 73 77 - stirbei@depozituldecalculatoare.ro • **Sos. Stefan cel Mare** 22 -210 53 93 - stefancelmare@depozituldecalculatoare.ro • **B-dul Ion Mihalache** 109 - 224 18 70 - mihalache@depozituldecalculatoare.ro • **B-dul Decebal** 18 - 326 57 34 - decebal@depozituldecalculatoare.ro • **Str. Bratianu** 6 - 313 78 42 - bratianu@depozituldecalculatoare.ro • **Calea Mosilor** 294 - 211 97 16 - caleamosilor@depozituldecalculatoare.ro • **Soseaua Oltenitei** 162, bl. 3 - 332 38 86 - oltenitei@depozituldecalculatoare.ro • **B-dul Iuliu Maniu**, nr. 59, bl. 10A - 430 56 56 - iuliumaniu@depozituldecalculatoare.ro • **Calea Dorobanti**, nr.102-110 - 231 58 55 - dorobanti@depozituldecalculatoare.ro • **B-dul Camil Ressu**, Nr. 16 Bl.4bis - 324 31 38 - camilressu@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 • **HARGHITA** Str. Rakoczi Ferenc, nr. 14 • **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 • **PLOIEȘTI** 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

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

Lansarea primului Media Center Davio

Davio Media Center aparține liniei de computere Davio, comercializate în exclusivitate în rețelele ALTEX, ALTEX Megastore și Media Galaxy. Davio Media Center va putea fi achiziționat în acest moment din cele cinci electrocomplexuri Media Galaxy din București (București Mall, Plaza România, Complex Orhideea), Iași (Iulius Mall) și Cluj (Magazinul Universal). Davio Media Center reprezintă cel mai nou produs multimedia lansat pe piața românească și înglobează cele mai performante facilități oferite de tehnologia digitală, pune la dispoziția utilizatorilor direct pe ecranul televizorului de acasă și accesate prin intermediul unei singure telecomenzi. "Lansarea Davio Media Center va consolida succesul brandului Davio pe piața de PC-uri din

România. În numai câteva luni de la lansarea sa din septembrie anul trecut, prin rețelele ALTEX, ALTEX Megastore și Media Galaxy s-au comercializat aproximativ 28.000 de unități Davio, dintre care 24.000 numai în ultimul trimestru al anului 2004. Acest lucru situează Davio ca fiind cel mai bine vândut brand în Q4 2004. La o creștere estimată a pieței de PC-uri în 2005 de 25% față de 2004 (cu 415.000 de unități vândute) și având în vedere obiectivul de producție a peste 100.000 de unități din gama Davio, ne așteptăm ca acest brand să dețină aproximativ 20% din piața de profil", spune Costin Soare, Sales&Marketing Manager IT&C la ALTEX.

www.davio.ro



IBM TotalStorage



IBM a anunțat pe data de 17 mai extinderea familiei de produse de stocare din clasa midrange prin introducerea unui nou sistem de stocare pe 4Gbps. Noul IBM TotalStorage DS4800 are prețuri comparative cu CX700 de la EMC și EVA500 de la HP și, în plus, oferă o performanță de două ori mai mare, ceea ce îl face unul dintre cele mai rapide sisteme de stocare pe discuri magnetice existente pe piață în acest moment. "Noul DS4800 de la IBM este ideal pentru clienții care dețin calculatoare ultraperformante și care stochează și utilizează mari

cantități de date pentru programe care necesită lățime de bandă mare și prelucrare de aplicații complexe, cum sunt cele din segmentele energie, divertisment și cercetare științifică", a declarat Rich Lechner, vicepreședinte al diviziei de stocare de date a IBM. "Cu o performanță superioară demonstrată de DS4800, considerăm că introducem o alternativă nouă irezistibilă pentru clienții noștri, care nu poate fi egalată de produsele EMC sau HP din aceeași clasă."

www.ibm.com

Ultra PRO Computers în Bistrița-Năsăud

K Tech - Ultra PRO anunță deschiderea pe 10 mai a unui magazin în orașul Bistrița-Năsăud. Noul magazin Ultra PRO Computers dispune de o suprafață de 125mp, fiind amenajat după standardele companiei. Adresa sa este bulevardul Decebal nr. 40, iar investiția totală în noul magazin este de 120.000\$. Grupul K Tech - Ultra PRO este una dintre cele mai importante prezențe de pe piața românească de IT, desfășurând activități atât în segmentul de retail (prin Ultra

PRO Computers), cât și în cel de distribuție (prin K Tech Electronics). În 2004 grupul K Tech - Ultra PRO a obținut o cifră de afaceri de 66.5 milioane de dolari, în creștere cu 42.09% comparativ cu anul 2003, inaugurând 26 de noi magazine cu o investiție totală ce a depășit 2 milioane de euro. Astfel, la sfârșitul anului 2004, lanțul de retail era alcătuit din 56 de magazine, dintre care 18 în București și restul acoperind orașele importante din țară.

www.ultrapro.ro



Foxconn anunță partenerii în România



Foxconn Electronic, cel mai mare producător privat din Taiwan, a anunțat setarea canalului propriu de distribuție în România. La mai puțin de un an de la lansarea în Europa, compania vine în România cu scopul de a deveni furnizor de top. Portofoliul companiei pentru canalul de distribuție include plăci de bază, monitoare și carcuse. Foxconn Electronic, numărul 1 în lume în producția de plăci de bază în anul 2004, cotate în top 300 al celor mai mari companii din lume, are în portofoliu nume importante din industria IT: Dell, HP, Intel, Acer, IBM, Lenovo. Cu o experiență de peste 30 de ani, Foxconn este și cel mai mare producător de IT, telefonie mobilă și produse electronice. Chris Day, General Manager, Business Development Foxconn, a declarat: "Foxconn este unul dintre numele

puternice din industria IT chiar dacă în evoluția noastră am avut o prezentă «low profile». Am pornit anul trecut afacerea de distribuție în Europa. Acum este momentul pentru piața din România, cea mai mare din această regiune". "Am decis să pornim în canalul de distribuție alături de K-Tech și Brinel, iar pentru zona de integrare de sisteme cu Omnitech și Elsaco. Obiectivul nostru principal pe termen scurt este să devenim opțiunea numărul unu pentru integratori, pornind de la calitatea înaltă a produselor noastre și ratele foarte mici de defecte pe care le avem ca producător. Pe termen lung vedem România ca o piață dinamică și cu un potențial foarte ridicat", a declarat Paula SUNK FU, Territory Sales Manager Foxconn.

www.foxconn.com

Prin inovație, ACER le dă putere oamenilor

ACER, unul dintre primii cinci producători pe plan mondial al PC-urilor de marcă, cu o eficiență strategie de marketing, cu cele mai fiabile soluții IT care vin în întâmpinarea nevoilor și idealurilor clienților săi, a prezentat, în cadrul unei conferințe de presă, obiectivele și strategiile pentru anul în curs ce urmează a fi aplicate în România și pe plan internațional. Înființată în 1976, ACER Inc. are în prezent 5.600 de angajați care sprijină dealerii din peste 100 de țări și atingând în 2004 o cifră a veniturilor estimate de 6.8 miliarde de dolari. "ACER urcă triumfător pe piața mondială a PC-urilor datorită Modelului Noul Canal de Afaceri și mai presus datorită angajamentului său de a dezvolta produse și servicii orientate către

client", a declarat J.T. WANG, președintele companiei ACER. Pe piața notebook-urilor EMEA, ACER se clasează pe primul loc cu o cotă de piață de 17.5% în 2004. În România, ACER se află pe locul 7 la secțiunea notebook-uri cu o cotă de piață de 5.4% în 2004, astfel înregistrând o creștere de 71.4% față de 2003. În 2005, ACER țintește să ocupe locul 2 în segmentul notebook-urilor cu o cotă de piață de 20%, locul 5 în segmentul LCD și să intre între primii 10 pe segmentul PC-urilor. ACER a creat o rețea de servicii "e-caring" bazată pe principiul infrastructurii globale și grijii față de clienți la nivel local, pentru a se asigura că toți clienții săi pot beneficia de serviciile ACER 24 de ore din 24, 365 de zile pe an.

www.acer-euro.com

Microsoft și impactul economic al industriei IT



Microsoft România a anunțat rezultatele primului studiu privind impactul economic al industriei IT, studiu realizat de International Data Corp. referitor la șase state din regiune: Bulgaria, Croația, Macedonia, România, Slovenia, Serbia și Muntenegru. Potrivit acestui studiu

comandat de Microsoft, activitățile din IT au generat, în șase state din sud-estul Europei, aproximativ 124.000 de locuri de muncă și mai mult de 778 de milioane de dolari provenite din taxe în 2004. Este de așteptat ca impactul economic al industriei IT în această zonă să crească în continuare: între 2003 și 2009 vor exista o creștere de 35.000 de noi locuri de muncă și o cifră totală de 1.4 miliarde USD provenite din noi taxe în următorii cinci ani. În România, în prezent, angajările în industria software reprezintă 52% din numărul total al locurilor de muncă în IT, procent care va ajunge la 63 în anul 2009. Cheltuielile cu software reprezintă 15% din cheltuielile IT totale. Numărul total al persoanelor din industria IT va crește de la 30.620 în prezent la 37.850 în 2009, ceea ce înseamnă că peste 7.200 de noi locuri de muncă vor fi generate în acest sector în următorii cinci ani.

www.microsoft.com

“Ceea ce vindem noi nu este doar produsul în sine, ci un pachet complet, care include tehnologia, designul și asistența tehnică.”

În dialog cu Gigabyte despre produsele sale, planurile de viitor și prezența în România



Brian Wu

Account Manager
Europe Channel Business
Gigabyte Technology Co., LTD.

XPC: Prin ce se diferențiază gama de plăci de bază Royal de celelalte plăci de bază ale Gigabyte? Intenționați să oferiți și plăci video sub acest nume?

B.W.: Gama Royal a fost introdusă recent, o dată cu chipset-urile i955X de la Intel și nForce 4 SLI Intel Edition de la NVIDIA și se adresează segmentului de piață high end/deluxe. Produsele acestei game integrează modulul DSP, precum și funcționalități moderne, ca dual LAN, IEEE1394b, SATA II (SATA 3Gbps), RAID 0, 1, 0+1. Sperăm că produsele gamei Royal vor satisface nevoile celor mai pretențioși utilizatori. În ceea ce privește plăcile video, gama Turbo Force este echivalentul gamei Royal de plăci de bază.

XPC: Pe lângă MIB, CIA și DSP, ce alte inovații pregătește Gigabyte pentru produsele sale?

B.W.: Ne concentrăm pe creșterea performanțelor produselor noastre. Spre exemplu, frecvența normală a memoriilor pentru chipset-ul i955X este 667MHz, în timp ce placa de bază Gigabyte GA-8I955X poate atinge 888MHz.

XPC: Cât de populară este linia de notebook-uri a Gigabyte? Cum sunt văzute aceste produse în România?

B.W.: Notebook-urile Gigabyte G-MAX reprezintă o linie nouă de produse, față de plăcile de bază sau plăcile video. G-MAX sunt destul de cunoscute pe piața taiwaneză și intenționăm să extindem acest succes prin introducerea acestor

produse pe tot globul. Ca piață, România este una dintre țintele noastre principale și de aceea vom depune mai mult efort pe această piață.

XPC: Intenționați să introduceți soluții de răcire cu apă în viitorul apropiat?

B.W.: Anul acesta am anunțat introducerea unui sistem de răcire cu apă. Linia Gigabyte 3D Galaxy a fost anunțată la CeBIT 2005, fiind nu numai un sistem de răcire extrem de eficient pentru sistemele de mare putere și supratactate, ci și una dintre cele mai silențioase soluții de răcire cu apă de pe piață. Ceea ce o deosebește de produsele concurenței sunt sistemele de siguranță și back-up, cum ar fi oprirea automată a sistemului în cazul scăderii nivelului de lichid de răcire sau în cazul apariției altor defecțiuni. Pentru a da un exemplu de sistem pentru care au fost proiectate produsele 3D Galaxy, Gigabyte a anunțat linia de carcase 3D AURORA. Cu un design rigid, menit să ofere un acces ușor, și caracteristici termice excelente, aceste carcase

notebook-uri, sisteme desktop, mini PC, display-uri, servere, produse wireless, periferice (unități optice, coolere, mouse etc.). Produsele care ușurează și îmbunătățesc viața oamenilor ar putea fi direcția în care se va extinde Gigabyte pe viitor.

XPC: Modulul DPS, care este prezent pe plăcile de bază high end, este o inovație unică în industria plăcilor de bază. La ce tehnologii noi să ne așteptăm de la Gigabyte?

B.W.: La Computex, Gigabyte va introduce mai multe dispozitive revoluționare. Printre acestea sunt i-RAM, i-Touch și i-Lock. Specificațiile nu pot fi dezvăluite înainte de Computex.

XPC: Placa video PCI Express cu două procesoare grafice NVIDIA 6600 funcționează, din păcate, pe un singur tip de placă de bază. Este posibilă lansarea unui produs similar care să funcționeze pe orice placă de bază cu PCI Express?

“Gama Royal a fost introdusă recent, o dată cu chipset-urile i955X de la Intel și nForce4 SLI Intel Edition de la NVIDIA.”

se adresează entuziaștilor care își actualizează în permanență sistemul cu cele mai noi componente. Carcasele 3D AURORA sunt compatibile cu toate sisteme de răcire cu apă existente cu două circuite, pompă, rezervor și radiator. De-a lungul timpului am format o echipă experimentată de cercetare și proiectare pentru soluțiile termice iar recentele carcase 3D AURORA demonstrează posibilitățile și experiența noastră în acest domeniu. Vom continua să alocăm resurse importante acestui domeniu, așa că vă puteți aștepta la mai multă inovație de la viitoarele coolere și carcase Gigabyte.

XPC: Care sunt domeniile în care Gigabyte intenționează să se extindă în viitor?

B.W.: Gigabyte a început cu plăcile de bază, extinzându-se treptat cu noi linii de produse. Acum producem plăci de bază pentru desktop, servere și stații de lucru, plăci video,

B.W.: Teoretic, toate plăcile de bază Gigabyte cu SLI suportă această placă, dar nu pot funcționa cu ea din cauza limitărilor din BIOS.

XPC: Intenționează Gigabyte să deschidă o reprezentanță de service în România?

B.W.: Ceea ce vindem noi nu este doar produsul în sine, ci un pachet complet, care include tehnologia, designul și setul de funcții adaptate utilizatorului, asistența tehnică etc. Service-ul este foarte important pentru utilizatori, de aceea Gigabyte intenționează să înființeze un centru regional de service în România pentru a răspunde rapid și eficient solicitărilor.

XPC: Estimați că procesoarele dual core vor avea succes pe piață?

B.W.: Da. Este de așteptat ca noile procesoare dual core să constituie prima alegere pentru cei care se gândesc să cumpere un PC nou.

takeMS

XPC: Care sunt planurile Gigabyte pentru anul viitor?

B.W.: În afară de plăci de bază și video, Gigabyte va oferi pieței noi linii de produse. În România vom înființa un birou local și un centru de service pentru a putea oferi servicii complete utilizatorilor.

XPC: Care credeți că va fi influența pe care o vor avea procesoarele dual core asupra industriei de plăci de bază? Credeți că upgrade-urile cerute de noile procesoare vor determina creșterea vânzărilor?

B.W.: Lățimea de bandă nu va fi niciodată suficientă. Spre exemplu, la început, conexiunile Internet abia puteau transmite text simplu, iar acum vedem programe TV online. Acum 10 ani, nimeni nu-și imagina că vom avea nevoie de așa ceva. Revenind la problema dual core, sunt convins că utilizatorii vor găsi utilizări pentru performanțele noilor procesoare, iar aceasta va duce și la creșterea vânzărilor.

XPC: Cum vă comparați cu alți producători majori de plăci de bază de pe piața românească?

B.W.: Gigabyte este primul producător de plăci de bază care a investit în piața românească, pentru că am prevăzut dezvoltarea rapidă a acesteia. În timp ce alți producători încă se concentrează pe piețele occidentale, Gigabyte cooperează deja cu distribuitorii

români pentru a satisface cererea crescândă a unei piețe aproape virgine. Ne vom concentra în continuare pe piața românească pentru a putea oferi produse excelente la prețuri rezonabile.

XPC: Prevedeți schimbări majore ale pieței românești în viitorul apropiat?

B.W.: Din experiența anterioară, anticipăm creșterea cererii pieței pentru produsele din gama superioară, scăzând în același timp interesul pentru produsele entry level. Asta dovedește că puterea de cumpărare este în creștere, iar Gigabyte va oferi o gamă completă de produse pentru a acoperi toate nevoile cumpărătorilor.

XPC: Cât la sută din producția de plăci de bază Gigabyte este destinată platformelor AMD și cât platformelor Intel? În ceea ce privește plăcile video, care este raportul dintre NVIDIA și ATI?

B.W.: În linii mari, pe piața românească, în 2004, raportul Intel/AMD a fost de 50%/50%, iar NVIDIA/ATI a fost de 60%/40%.

XPC: Având în vedere dezvoltarea rapidă a pieței și poziția Gigabyte, intenționați să înființați o filială în România?

B.W.: Avem deja o reprezentanță în România și o vom dezvolta pas cu pas, o dată cu creșterea pieței românești.



Performanță și calitate germană

Module de memorie brand A, certificate JEDEC

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



LASTING System
București, bd. D. Pompei nr. 8, et. 5, sect. 2,
tel/fax: 021-2425345, 2425026
Timișoara str. Miron Costin nr. 2,
tel/fax: 0256-201278, 201279



LASTING System - PARTENERUL în care poți avea ÎNCREDERE!

GhostRadar

Detectorul de fantome

► Cine nu a avut oare sentimentul că este privit din întuneric? Sau câți dintre noi nu am tresărit în timp ce jucam în miezul nopții DOOM 3 și auzeam zgomote suspecte venite din camera vecină? SolidAlliance a învățat să scoată bani din orice și, profitând de ignoranța unor semeni de-ai noștri, a lansat detectorul de fantome pe USB. Conform producătorului, GhostRadar este dotat cu o serie de senzori care detectează variațiile sau turbulențele magnetice și avertizează utilizatorul de prezența fenomenelor

paranormale prin intermediul a 16 LED-uri și al unor semnale sonore. GhostRadar este dotat și cu memorie flash de 128MB, 256MB și 512MB. Așa că GhostRadar poate fi folosit și pentru transportul datelor atunci când nu sunt fantome prin preajmă. SolidAlliance îl recomandă celor care lucrează singuri la birou până seara târziu și celor care navighează pe Internet în miez de noapte. Noi îl recomandăm celor care încă mai cred că fantele există și pot fi detectate printr-un dispozitiv USB.



TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului



Geppetto Cyclop

Șoricelul cu un singur ochi

► Pentru a descrie mai bine integrarea obiectului din imagine în viața noastră să ne închipuim următorul scenariu: e ora 2 noaptea și constat că am adormit în timp ce vizionam un film horror. Deoarece filmul s-a terminat de ceva timp, mă ridic somnoros din pat și întind mâna pe întuneric căutând mouse-ul pentru a-mi opri computerul. Pulsul începe să-mi crească brusc atunci

când mâna mi se oprește pe o ciudățenie cu blană aflată pe biroul meu. Este un șoricel care se uită la mine cu un ochi roșu. Îmi trebuie cel puțin două minute pentru a mă liniști. Este trackball-ul Cyclop. Un mouse nerecomandat cardiacilor. De fapt, nu-l recomandăm nimănui. Ideea acestui trackball cu blană aparține firmei de design Geppetto din Ungaria.

MobiBlu DAH-1500

Cubul cu mp3-uri

► Ce este sub formă de cub cu latura de 24mm și cântă? Domnișoara din imagine s-ar putea să vă inducă în eroare: nu este de mâncare și nici nu se folosește alături de un pahar plin cu cuburi de gheață. Răspunsul este simplu: DAH-1500, un player mp3 lansat de

MobiBlu în Coreea. Chiar dacă are dimensiuni reduse, producătorul a reușit să-l doteze cu ecran OLED, radio FM și baterie care să-l susțină timp de 20 de ore. Din păcate, nu putem spune nimic despre cea mai importantă caracteristică a unui player mp3: calitatea audio.



ASUS recomandă Microsoft® Windows® XP Professional



M6V SERIES NOTEBOOK

Poartă către
divertismentul digital



Trăiește digital

Având la bază ultimul chipset Intel 915PM (suportă DDRII 400/533MHz și PCI Express) și platforma wireless Intel Pro/Wireless 2915ABG, notebook-ul M6V este un sistem avansat pentru procesarea rapidă și precisă a datelor. Cu un display LCD widescreen de 15.4" și o placă video dedicată pentru performanțe 3D maxime, M6V oferă o experiență vizuală excelentă. Intrați în lumea divertismentului digital și a conservării energiei.

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
- Intel® Pentium® M processor 700 sequence
- Intel® 915PM Express Chipset
- Intel® Wireless/PRO Network Connection 2915 a/b/g or 2200 b/g
- Microsoft® Windows® XP
- Home Edition
- Professional Edition
- 15.4" Crystal Shine Widescreen LCD
- Mobile Intel® 915PM Express chipset
- ATI Mobility™ Radeon™ X600 128MB HyperMemory™ Technology
- DDRII 400/533MHz, up to 2G
- Bluetooth™ (optional)



ASUS
Heart of Technology

- ▲ Audio DJ pentru ascultarea muzicii fără boot-area sistemului
- ◀ Design special al display-ului și touch-pad-ului pentru utilizare facilă.

R.H.S. Company S.A.
Tel: +40-21-331.00.67/68/69
Fax: +40-21-331.00.51
www.rhs.ro

Sonorg Romania SRL
Tel: +4021-33-64-318
Fax: +4021-33-64-398
www.sonorg.ro

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

hardware

Ionuț Popa

Paralelism în viața de zi cu zi

PC-urile din ziua de azi urmează calea începută de servere în deceniul trecut.

Fără îndoială, cele mai discutate tehnologii ale momentului sunt SLI și dual core. Deși acestea nu au nimic în comun, principiul este identic: folosirea mai multor unități de procesare în paralel pentru creșterea semnificativă a performanțelor. Pentru obținerea unor rezultate pozitive cu o arhitectură hardware cu prelucrare în paralel este nevoie însă și de suportul software corespunzător. Pentru PC-uri aceasta este o problemă majoră, toate aplicațiile scrise până în acest moment fiind destinate a fi executate secvențial. De asemenea, este nevoie de acumularea experienței în noul domeniu al prelucrării paralele, abordat foarte puțin de programatorii de aplicații pentru PC. Acest lucru se poate observa foarte bine în cazul SLI, unde fiecare nouă versiune a driverelor NVIDIA Forceware aduce suport pentru mai multe jocuri și optimizări care se traduc în performanțe sensibil crescute.

Chiar dacă în prezent arhitecturile paralele dintr-un PC nu sunt folosite la maximum, viitorul cu siguranță aparține procesoarelor multicore și plăcilor video cu mai multe GPU-uri, deoarece acesta este singurul mod viabil de a crește performanța chip-urilor actuale: folosirea mai multor unități identice pentru a executa mai multe instrucțiuni simultan față de vechea mentalitate, de executare a unei instrucțiuni în cel mai scurt timp. Arhitecturile paralele nu sunt totuși un lucru nou, ele fiind principiul după care sunt realizate serverele încă de la începuturile lor. Folosirea acestei arhitecturi împreună cu conceptul de modularitate, adăugarea de componente (module) suplimentare în funcție de necesitate, va fi pe viitor soluția cea mai convenabilă pentru creșterea capacității de procesare a calculatoarelor. Cel mai bun exemplu de modularizare îl reprezintă Cell, procesorul dezvoltat de IBM în colaborare cu Sony și Toshiba, a cărui primă implementare o

vom vedea anul viitor în consola PlayStation 3. Dacă este să ne luăm după specificațiile Cell, vom putea interconecta orice aparat din casă dotat cu acest chip (chiar și televizoarele vor putea fi dotate cu chip decodor HDTV Cell) și vom efectua calcule distribuite, spre exemplu. Însă pentru ca acest lucru să devină realitate este nevoie de programe adaptate structurii Cell și de o magistrală de interconectare foarte rapidă pentru a nu se produce gâtuiuri, lățimea de bandă împărțindu-se la numărul de procesoare din rețea.

Pentru cei cu spirit de observație devine evident faptul că PC-urile urmează calea începută de servere, toate tehnologiile actuale fiind implementări adaptate segmentului de preț desktop. RAID și NCQ (Native Command Queuing) sunt două tehnologii folosite din plin deceniul trecut, ce în sfârșit au ajuns la un nivel accesibil al prețului. Plăcile grafice profesionale foloseau mai mult de două chip-uri grafice, fiecare cu memorie dedicată, încă de acum 10 ani și, în plus, puteau fi adăugate module suplimentare, permițând realizarea simulărilor grafice complexe în timp real. Motivul pentru care vedem aducerea acestor tehnologii în segmentul desktop îl reprezintă scăderea costurilor prin îmbunătățirea tehnologiilor de fabricație și simplificarea arhitecturii server. Deși costurile actuale sunt sensibil mai mari decât cele ale unui desktop clasic, utilizatorii sunt atrași de posibilitatea rulării mai multor sarcini consumatoare de resurse în paralel fără penalizări semnificative de performanță. Nu cred că este cineva care nu și-ar dori să poată efectua o compresie video în timp ce joacă FPS-ul preferat. Putem astfel concluziona că PC-urile nu sunt inovatoare din punct de vedere al tehnologiilor pe care le aduc, ci datorită oferirii unor arhitecturi consacrate unui număr foarte mare de utilizatori.

Ultima oră

Noutățile care merită toată atenția

024

Surse de tensiune

Nevoia de putere

030

Test comparativ memorii DDR2

DDR2 mărește pasul

032

Test comparativ camere foto digitale

4x4

042

Noi aripi pentru Intel

Performanță pentru Pentium 4

054

Laborator

În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse

056

Topuri

Locul unde poți alege un produs cu adevărat de top

066

PRODUSUL LUNII

DAVIO MEDIA CENTER PLATINUM



Davio Media Center PLATINUM a reușit să ne cucerească prin facilitățile multimedia bine implementate. Dotările și performanțele i-au adus distincția "Produsul lunii".

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478 / LGA775 / Socket 939:
CPU - Athlon XP 3200+ / Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.6E LGA775 / Athlon64 3500+
Memorie - 2x256MB Corsair 3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek A400 GT TDH / Leadtek PX6800 GT TDH
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video AGP / PCI Express:

CPU - Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.6E LGA775
Placă de bază - ABIT IC7-G / MSI 915P COMBO
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

DigitAll *perfect view*



www.deck.ro

SyncMaster 730MP
The Samsung **LCD TV** Monitor



• Rezoluție 1280 x 1024 @ 75 Hz • Interfața Duală • Conectari Multiple (MMC, SD, CF, USB) • Sunet Virtual Dolby, BBE



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



ULTIMA ORĂ

NOUTĂȚILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENȚIA

PE SCURT

Fără SLI pentru Windows 2000
Utilizatorii sistemului de operare Windows 2000 nu vor putea beneficia de avantajele configurației SLI. NVIDIA nu intenționează să ofere suport SLI pentru Windows 2000, această arhitectură fiind destinată exclusiv utilizării pe sistemele de operare Windows XP.

www.nvidia.com

Sempron pe Socket 939

Deși site-ul AMD nu oferă oficial nici o informație despre existența unui procesor Sempron pentru Socket 939, oferta HP menționează posibilitatea echipării sistemelor HP dx5150 cu procesoare Sempron 3000+ și 3200+. Sistemele dx5150 ale HP folosesc o placă de bază Socket 939 cu chipset Radeon Express 200, destinată procesoarelor Athlon64 cu rating-ul maxim de 4000+.

www.hp.com

Xeon dual core

Intel a prezentat, la jumătatea lunii mai, mai multe servere rulând procesoare dual core Xeon. Acestea fac parte din familiile Dempsey (destinate serverelor dual procesor), respectiv Paxville (pentru servere multiprocesor). Intrarea pe piață a acestor procesoare este așteptată pentru anul viitor, deși Intel intenționează să le ofere integratorilor cantități limitate încă de anul acesta.

www.intel.com

Turion64 ML-40 in magazine

Deși nu au fost anunțate oficial, procesoarele AMD Turion64 ML-40 pot fi cumpărate din magazinele de retail din Japonia. ML-40 rulează la 2.2GHz și are 1MB de cache L2.

www.amd.com

Procesor mobil VIA?

VIA intenționează să producă un procesor compatibil cu plăcile de bază pe Socket 479, destinat procesoarelor pentru mobile ale Intel (Pentium M și Celeron M). Mai mulți producători taiwanezi pregătesc plăci de bază cu suport pentru procesorul VIA.

www.via.com.tw

ATI ALL-IN-WONDER X800 XT

Continuarea tradiției



Respectând tradiția, ATI lansează, după o lungă perioadă de așteptare, varianta multimedia a plăcilor sale video high end. Pe lângă un chip grafic de ultimă generație X800 XT, aceasta include și un tuner TV cu radio FM, permițând recepționarea canalelor TV și radio și oferind posibilități de captură audio și video. De asemenea, telecomanda radio Remote Wonder II permite controlul funcțiilor tunerului din

orice poziție, având o rază de acțiune de 20m. Butoanele telecomenzii pot fi programate, iar suportul pentru plug-in-uri permite controlarea altor programe (playere audio și video etc.). Un alt punct forte al plăcilor AIW X800 XT îl constituie posibilitățile extinse de conectare, prin folosirea unor blocuri speciale care permit, printre altele, conectarea la un televizor HDTV.

www.ati.com

SONY MDR-NC50

Căști cu atenuator de zgomot

Melomanilor care sunt în căutarea condițiilor ideale pentru ascultarea muzicii Sony le oferă un set de căști cu sistem de anulare a zgomotului. Sony MDR-NC50 se adresează utilizatorilor de playere portabile pretențioși, dar și celor care locuiesc în zone industriale în care poluarea sonoră reprezintă o problemă. Sistemul

de atenuare a zgomotului folosește un sistem cu microfon integrat, care analizează zgomotul ambiental de frecvență joasă (20-1500Hz) și generează un semnal similar, dar opus ca fază. Sistemul permite atenuarea zgomotelor produse de mașini și utilaje, trenuri de metrou sau ventilatoare. Nivelul atenuării poate atinge 14dB pentru sunetele cu frecvența de 300Hz sau apropiată.



www.sony.com

CANON POWERSHOT S2 IS

Fratele mai mare al lui S1

După succesul înregistrat cu modelul PowerShot S1, Canon anunță un nou model în gama sa de camere foto digitale compacte. PowerShot S2 IS este ceva mai mare și mai greu decât predecesorul său, beneficiind în plus de un obiectiv cu zoom optic de 12x și sistem de stabilizare a imaginii, precum și un display mai mare, de 1.8". O altă îmbunătățire o constituie creșterea rezoluției sensorului CCD de la 3.2 la 5 megapixeli. Punctul forte al modelului S2 rămâne însă procesorul Digic II, care permite creșterea performanțelor camerei, atât în ceea ce privește calitatea imaginilor, cât și în ceea ce privește modul de operare. Un alt avantaj îl constituie posibilitatea folosirii zoom-ului optic pentru filme, grație sistemului Canon USM (Ultra Sonic Motor).

www.canon.com



APPLE IMAC G5

Upgrade necesar



Apple își actualizează linia de computere iMAC G5, aceasta beneficiind acum de un procesor PowerPC G5 mai rapid (2.0GHz), de o placă video mai performantă (ATI Radeon 9600 cu 128MB de memorie) și de o unitate SuperDrive (pentru inscripționarea DVD-urilor) cu suport dual layer. Desigur, noile iMAC sunt livrate cu ultima versiune a sistemului de operare Mac

OS X (10.4, mai cunoscut sub numele de cod Tiger), precum și cu pachetul iLife 2005, care conține aplicații multimedia și de authoring (iPhoto, iMovie, iDVD, GarageBand and iTunes). Alte puncte forte ale iMAC G5 sunt existența platformei wireless AirPort Extreme, suportul Bluetooth sau portul Gigabit Ethernet.

www.apple.com

SAMSUNG MM-A800

Colecție impresionantă de gadget-uri

Pentru piața americană Samsung lansează un nou model de telefon CDMA destinat să acapareze toate nevoile utilizatorului. Din mulțimea de funcții ale telefonului amintim camera digitală cu

rezoluția de 2 megapixeli și zoom digital, posibilitatea de a filma videoclipuri, suportul PictBridge, funcțiile text-to-speech, voice recognition sau speech dictation. Nu trebuie să uităm însă de scannerul cu OCR inclus, care permite transformarea unei cărți de vizită într-o înregistrare din agenda telefonului, de playerul multimedia sau de capabilitățile 3D pentru o experiență deosebită în jocuri. Din pachet lipsesc însă clientul de e-mail, precum și conectivitatea Bluetooth sau prin infraroșu. MM-A800 este competitorul direct al modelului Razr de la Motorola, care s-a impus pe piața americană datorită designului exclusivist. Modelul coreean dispune însă de o funcționalitate menită să umilească Razr-ul.

www.samsung.com



PE SCURT

Așteptări mari pentru DDR2

Producătorii de memorii își pun mari speranțe în faptul că lansarea noilor chipset-uri i945P/G și i955X de la Intel vor accelera adoptarea memoriilor DDR2 ca mainstream. Mai mulți producători de memorii, printre care Samsung, Elpida, Micron și Nanya, au crescut semnificativ producția de memorii DDR2, depunând în același timp eforturi pentru perfecționarea procesului de fabricație.

www.digitimes.com

Carduri SD performante

Kingston anunță o nouă linie de carduri Secure Digital (SD), care oferă performanțe deosebite. Familia Ultimate de carduri SD permite atingerea unor rate de transfer de 23MB/s la citire și de 20MB/s la scriere. Pentru început, cardurile Ultimate vor fi oferite cu capacități de 512MB, respectiv 1GB.

www.kingston.com

O nouă generație dual core

Intel pregătește a doua generație de procesoare dual core, formată din Conroe (pentru segmentul desktop), Merom (pentru notebook-uri) și Woodcrest (destinată serverelor entry level cu până la două procesoare). Acestea vor fi succesoarele lui Presler, Yonah și Dempsey. Apariția procesoarelor pentru desktop și notebook este așteptată pentru a doua jumătate a anului 2006, în timp ce Woodcrest nu va fi disponibil înainte de 2007.

www.intel.com

XBOX 360

Consola viitorului



A doua generație a consolei de jocuri produse de Microsoft a fost prezentată publicului pe 12 mai, în cadrul unui show televizat. Așteptată cu nerăbdare de milioane de fani, XBOX 360 are ambiția să rupă supremația Sony pe piața consolelor. Pentru a-și asigura succesul, XBOX 360 vine cu un design modern (care poate fi personalizat prin folosirea unor fețe de schimb),

funcționalitate extinsă și un pachet impresionant de jocuri din care amintim numai Call of Duty 2, Quake 4 sau NFS Most Wanted. Inima consolei este un procesor PowerPC cu trei core-uri simetrice, rulând la 3.2GHz, în timp ce accelerarea grafică este asigurată de un chip ATI din familia R520 care lucrează la 500MHz. Microsoft a renunțat astfel la parteneriatul cu NVIDIA, care a asigurat acceleratorul grafic pentru prima generație Xbox. Sistemul de stocare este format dintr-un harddisk de 20GB și două carduri de memorie Flash.

www.xbox.com

PC computers
www.rc-computers.ro

Preturi de importator
- componente si calculatoare -

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

PE SCURT

Creative X-Fi

La șapte ani de la introducerea procesoarelor audio din seria EMU10K folosite de plăcile audio Live! și Audigy, Creative anunță producerea unei noi generații de procesoare. Acestea, botezate X-Fi (Xtreme Fidelity), sunt de 24 de ori mai puternice decât predecesoarele lor, înglobând nu mai puțin de 51 de milioane de tranzistoare. O nouă generație EAX (5.0) va fi introdusă o dată cu X-Fi, permițând atingerea unor noi niveluri de calitate a sunetului în jocuri.

www.creative.com

Un milion de sisteme SLI

În ciuda previziunilor negative, NVIDIA reușise să vândă până la sfârșitul primului trimestru al anului acesta aproape un milion de sisteme SLI. Deși această cifră nu înseamnă decât 1% din piața sistemelor, vânzarea platformelor SLI (plăcile de bază împreună cu plăcile video aferente) i-a permis gigantului american să dubleze practic veniturile.

www.nvidia.com

Monitor Eizo pentru SOHO

Flexscan L551 este un nou model de monitor LCD de 17" de la Eizo, cunoscut mai ales pentru monitoarele sale destinate segmentului high end. L551 se adresează utilizatorilor casnici și corporate pretențioși, încorporează un sistem de reglare automată a luminozității și va costa în jur de 400\$. Pentru acești bani oferă un timp de răspuns de 16ms, un raport al contrastului de 450:1 și o luminozitate de 300cd/mp.

www.eizo.com

AMD quad core în 2007

Hector Ruiz este încrezător că AMD va putea livra în 2007 mostre ale primelor procesoare quad core. Acestea vor face parte din familia Opteron, dar nu se știe încă dacă vor moșteni arhitectura Athlon64 existentă sau vor folosi viitoarea arhitectură aflată în dezvoltare la AMD. Cel mai probabil, viitoarele procesoare vor fi fabricate la Fab 36 din Dresda, folosind procesul de 65nm și wafere de 300mm.

www.amd.com

ATI nu renunță la AGP

ATI nu renunță la slotul AGP în cazul generației următoare de plăci video. Acestea, bazate pe chip-uri R520, RV530 și RV515, vor fi oferite atât în variantă AGP 8x, cât și în variantă PCI Express.

www.ati.com

HD080HJ, HD120IJ, HD160JJ

SATA II de la Samsung



Față de interfața paralelă, SATA permite atingerea unei rate de transfer mai mari (150 sau 300MB/s) și oferă posibilitatea de a adăuga un număr nelimitat de unități în sistem (în condițiile în care sunt suficiente controllere). Recent, Samsung a lansat o nouă linie de harddisk-uri care folosesc interfața SATA II, formată din trei unități, de 80GB (HD080HJ), 120GB (HD120IJ), respectiv 160GB (HD160JJ). Acestea beneficiază de rata de transfer de 3Gbps oferită de noua interfață, precum și de tehnologia NCQ (Native Command Queuing). Alte caracteristici sunt viteza de rotație a platanelor, de 7200rpm, buffer-ul de 8MB și timpul de acces de 8.9 milisecunde. Prețul pentru modelul de vârf este de 130\$, mult mai mic decât al unui harddisk SCSI cu performanțe similare.

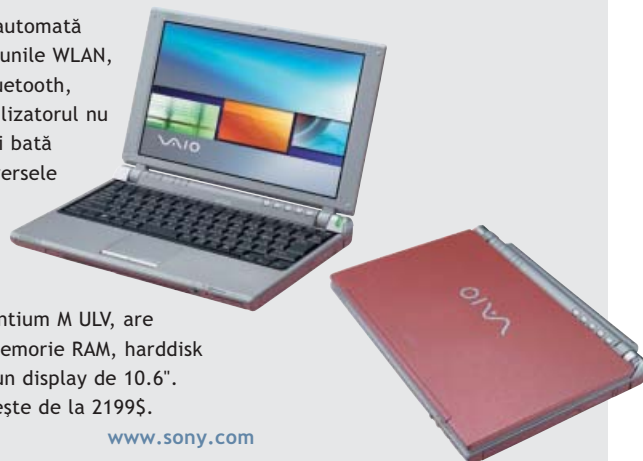
www.samsung.com

SONY VAIO T-SERIES

Notebook cu WWAN integrat

Cu noile notebook-uri VAIO din seria T350, Sony le oferă utilizatorilor posibilitatea de a rămâne online indiferent de zona în care se găsec. Independența față de prizele de rețea sau de hot-spot-uri este dată de modulul Wireless WAN (Wide Area Network), care permite conectarea la Internet folosind rețeaua de telefonie celulară. Aceasta este posibilă grație tehnologiei EDGE (Enhanced Data rate for GSM Evolution), care permite atingerea unor rate de transfer de până la 200Kbps. Tehnologia revoluționară SmartWi permite

comutarea automată între conexiunile WLAN, WWAN și Bluetooth, astfel că utilizatorul nu trebuie să-și bată capul cu diversele protocoale wireless. VAIO T350 folosește un procesor Pentium M ULV, are 512MB de memorie RAM, harddisk de 60GB și un display de 10.6". Prețul pornește de la 2199\$.



www.sony.com

LG 60PY2DR, LG 50PY2DR

Display cu plasmă și video recorder



LG oferă în premieră un display cu plasmă care integrează un tuner HDTV și un video recorder digital de înaltă definiție (HD-DVR) cu harddisk integrat. Seria PY2DR include modele de 50" (LG 50PY2DR) și 60" (LG 60PY2DR), harddisk-ul cu capacitatea de 160GB permițându-i stocarea a maximum 13 ore de programe HDTV sau 63 de ore de programe SDTV. Câteva funcții interesante

sunt time-shifting-ul automat, care oferă posibilitatea derulării înainte și înapoi în timpul programului, și prezența EPG (Electronic Program Guide), care permite programarea înregistrării programelor favorite. Unitatea oferă, de asemenea, posibilitatea vizualizării fotografiilor aflate pe carduri de memorie grație cititorului de carduri universal.

www.lge.com

NOKIA N70, N90, N91

Colecția de primăvară



Nokia a lansat în această primăvară o nouă linie de telefoane pentru lifestyle. Aceasta include modelele N70 (un smart phone compact compatibil 3G), N90 (care integrează o cameră foto cu lentile Carl-Zeiss) și, respectiv, N91 (care excelează prin playerul audio integrat). Fiecare dintre aceste telefoane se adresează unei categorii aparte de utilizatori, chiar dacă setul de funcții oferite utilizatorilor pot părea identice. N70 este astfel optimizat pentru sectorul business, având funcții de PIM (manager de informații personale), client e-mail și un pachet software orientat către segmentul office. Modelul N90 se distinge prin funcțiile avansate de prelucrare a fotografiilor, compatibilitatea PictBridge și display-ul dublu de mare rezoluție care fac deliciul oricărui fotograf amator. La rândul său, N91 este un excelent player mp3, având integrat un harddisk de 4GB.

www.nokia.com

NIKON D50

D-SLR pentru consumer

Pornind de la modelul D70, Nikon încearcă redefinirea clasei consumer prin introducerea lui D50, un D-SLR compact și ușor de folosit, rival direct al celebrului Digital Rebel XT al Canon. Făcând parte dintr-o generație mai nouă, D50 este superior din multe puncte de vedere lui D70, păstrând în același timp avantajul pretului scăzut (aparatură costă sub 900\$ când este echipat cu un obiectiv AF-S DX Zoom-Nikkor 18-55mm). Dintre caracteristicile sale amintim senzorul CCD de

6.1 megapixeli, timpul de pornire de 0.2s, sistemul AF cu calibrare în cinci puncte și funcție de predicție, display-ul LCD de 2.0" sau posibilitatea de fotografiere continuă cu 2.5 frame-uri pe secundă. O nouă generație a programului de optimizare a fotografiilor (Digital Vari-Program) oferă șapte moduri de fotografiere pe care utilizatorii mai puțin experimentați le vor aprecia cu siguranță.

www.nikon.com



PE SCURT

Fudo a ajuns la dezvoltari

După cum arată specificațiile ultimului patch Far Cry, se pare că Fudo (faimosul R520 al ATI) a fost folosit pentru optimizarea codului jocului. Aceasta confirmă faptul că ATI dispune deja de plăci video cu chipset Fudo, acestea fiind deja trimise dezvoltatorilor de jocuri. Surse ATI au lăsat să se înțeleagă că Fudo nu va fi lansat oficial în mai, după cum se anunțase, plăcile existente cu chipset X850 XT Platinum fiind oricum cele mai performante ale momentului.

www.ati.com

AMD câștigă, Intel pierde

AMD se află pe un trend ascendent, consolidându-și poziția în primul trimestru al acestui an. Cota sa de piață a crescut cu 1.9% față de aceeași perioadă a anului trecut, ajungând la 16.9% din piața procesoarelor x86. În aceeași perioadă, cota de piață a Intel a scăzut cu 0.5%, până la valoarea de 81.7%.

www.amd.com; www.intel.com

Adio Pentium M cu FSB400!

Intel a anunțat încetarea producției procesoarelor Pentium M și Celeron M cu FSB-ul la 400MHz. Această mișcare este menită să accelereze adoptarea noii platforme Centrino, care folosește procesoare cu FSB533. Ieșirea din fabricație a procesoarelor mai vechi va începe în luna octombrie a acestui an.

www.intel.com

SILENT OTES

Overclocking silențios

ABIT, renumită pentru plăcile de bază destinate entuziaștilor, dar și pentru soluțiile de răcire OTES (Outside Thermal Exhaust System) fără de care aceste plăci de bază nu ar face față overclocking-ului, a pus la punct un sistem de răcire pasivă pentru northbridge-urile plăcilor de bază. Silent OTES transferă căldura generată, prin intermediul unui heat-pipe, către un radiator special situat în zona porturilor plăcii de bază, de unde este evacuată ca urmare a fluxului de aer produs de ventilatorul procesorului. Radiatorul montat pe northbridge este din aluminiu cu miez de cupru, asigurând un transfer optim de căldură în condițiile păstrării unei greutate reduse a ansamblului. În același timp, radiatorul care asigură disiparea căldurii în exterior este integral din cupru și are lamelele astfel poziționate încât să permită menținerea unui flux constant de aer. Primele plăci de bază care vor beneficia de noua tehnologie vor fi cele care folosesc Socket LGA775.

www.abit.com.tw



PC computers
www.rc-computers.ro

Distributie in toata tara !
- componente si calculatoare -

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

PE SCURT

100GB în 2.5" de la Fujitsu
Fujitsu, primul producător de harddisk-uri SATA de 2.5 inch, a mărit la 100GB capacitatea acestor unități pentru notebook-uri. Principalele caracteristici sunt interfața SATA II cu NCQ (Native Command Queuing), viteza de rotație de 5400rpm, consumul mic de curent (tipic sub 2W) și rezistența la șocuri (maximum 300G timp de 2ms).

www.fujitsu.com

G70 la COMPUTEX

NVIDIA va lansa la COMPUTEX Taipei 2005 (31 mai-4 iunie) o nouă generație de plăci video, bazate pe chip-ul G70. Acestea vor înlocui actualele GeForce 6800, fiind de două ori mai rapide decât acestea. Chip-urile vor fi fabricate de TSMC în procesul de 110nm, spre deosebire de R520 al rivalei ATI, care face apel la tehnologia de 90nm. Prețul de vânzare al unei plăci video G70 va fi în jur de 550\$.

www.nvidia.com

AIW cu R520 nu va întârzia

Departamentul multimedia al ATI este încrezător că varianta All-In-Wonder (care integrează o placă de captură TV) bazată pe viitoarele chip-uri R520 (Fudo) va apărea la doar două sau trei luni după lansarea plăcilor video stand-alone.

www.ati.com

Francezii renunță la copyright

Curtea de Apel din Paris a dat o hotărâre care interzice folosirea protecției la copiere pentru DVD-urile cu filme. Într-un caz recent, aceasta a hotărât că posesorul unui DVD are dreptul să facă copii pentru uz personal, acordând companiilor distribuitoare de titluri pe DVD din Franța un termen de o lună pentru a elimina protecția la copiere.

www.quechoisir.org

Chipset NVIDIA cu grafică integrată

NVIDIA a confirmat producerea și livrarea primelor mostre ale viitorului chipset C51 cu grafică integrată. Anterior, la CeBIT, producătorul de plăci de bază FIC prezentase o placă de bază cu chipset C51. Aceasta este o soluție value formată din două chip-uri, destinată platformei AMD64. Pe lângă grafica integrată (cel mai probabil GeForce 6200 cu controller de memorie modificat), acest chipset mai oferă, printre altele, un slot PCI-Express x16, controller SATA II, Gigabit Ethernet, Firewire sau USB 2.0.

www.nvidia.com

ASUS P5LD2 DELUXE

Dual GPU pe chipset Intel

Placa de bază P5LD2 DeLuxe de la ASUS este probabil printre primele cu chipset Intel care permit adoptarea unei configurații dual-GPU. Deși s-a crezut că numai chipset-ul i955X permite împărțirea lane-urilor bus-ului PCI Express pentru a permite montarea a două plăci video, ASUS demonstrează aceeași facilități pe o placă de bază care folosește chipset-ul i945P.

P5LD2 suportă procesoarele Intel pe Socket LGA775 cu FSB maxim de 800MHz, până la 4GB de memorie RAM DDR2 667 și oferă două sloturi PCI-Express x16, un slot PCI-Express x1 și trei sloturi PCI. Soluția oferită de ASUS nu permite folosirea configurației SLI, ci doar afișarea imaginii pe patru monitoare.

www.asus.com.tw



SANDISK SANSA E100

Player mp3 de calitate



Sandisk oferă audiofililor plimbăreți o nouă serie de playere mp3 cu memorie flash. Aceasta include modelele Sansa e130, cu capacitatea memoriei interne de 512MB și, respectiv, Sansa e140, cu capacitatea de 1GB. Folosind slotul SD inclus, capacitatea memoriei poate fi extinsă cu până la 2GB. Modelele seriei e100 mai oferă un tuner FM cu posibilitatea memorării a 20 de posturi, iar sunetul de înaltă fidelitate poate fi

îmbunătățit folosind efectul SRS WOW. Playerele Sansa permit sortarea melodiilor după mai multe criterii (artist, titlu, album, gen muzical etc.), utilizatorul având astfel posibilitatea de organizare a melodiilor încărcate în memoria playerului. Conectarea la computer se face prin USB 2.0, playerul putând fi folosit și ca dispozitiv de stocare extern. Autonomia este de 17 ore folosind o singură baterie format AAA.

www.sandisk.com

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" XtremPC 64

"Poturile" 64 - UBISOFT ROMÂNIA și ULTRA PRO COMPUTERS - au fost umflate!

Premiile concursurilor "Umflă Potul!" din XtremPC 64 au constat din două studiouri muzicale portabile profesionale HERCULES 16/12FM oferite de Ubisoft România și din trei monitoare LCD LG FLATRON 1730S oferite de Ultra PRO Computers. Cei care au răspuns corect la întrebări și au trimis taloanele de participare până la data de 9 mai

2005 (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul XtremPC. Câștigătorii concursului "Umflă Potul!" Ubisoft România sunt Iovănuț Ciprian din Arad și Cracea Cristian din București. Câștigătorii concursului "Umflă Potul!" Ultra PRO Computers sunt Zara Ștefan din București, Bianu Adrian din Timișoara și Rusu Mircea din Blaj, jud. Alba.



Filmul tragerii la sorți îl puteți viziona pe DVD-ul XtremPC.



Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".



AnandTech și HardOCP au ales plăcile de bază ASUS pentru platforme cu chipset-uri 915 și 925

De la introducerea chipset-urilor 915 și 925 de către Intel, mai mult de o sută de plăci de bază care suportă aceste două platforme au ieșit pe piață. Deci ce anume să alegeți în asamblarea unui sistem? Și sfatul cui să-l urmați?

Este o idee bună să vă faceți o impresie despre ceea ce căutați înainte de a intra pe ușile unui magazin de componente hardware, deoarece vor exista cu siguranță peroane și materiale promoționale care să vă influențeze alegerea. Fiți un cumpărător isteț și informați-vă.

AnandTech și Hard OCP, două dintre cele mai mari site-uri de testări, sunt un bun început pentru oricine. De curând au terminat de completat articolele referitoare la plăcile de bază cu chipset-uri 915 și 925 de la Intel. Navigați la link-urile de mai jos pentru versiunile complete ale acestor articole. Sperăm că acesta va fi un lucru definitoriu în alegerea dumneavoastră.

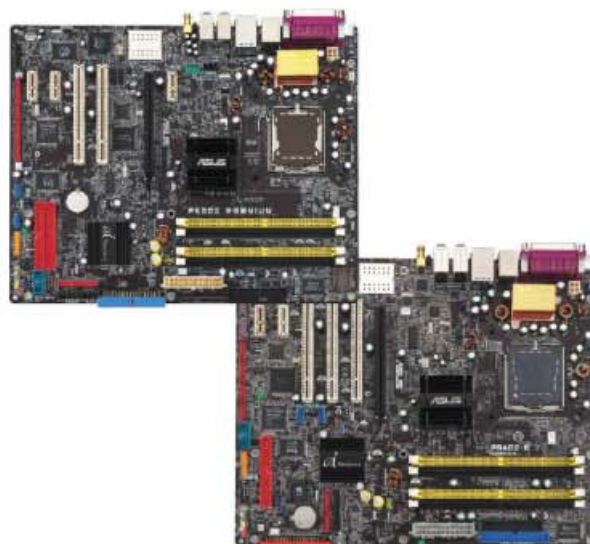
Hard OCP: ASUS P5AD2-E Premium este ceva ce trebuie să aveți

"Placa de bază ASUS P5AD2-E Premium (bazată pe chipset 925) este o platformă care oferă o mulțime de facilități. Este foarte greu de întâlnit o alăturare atât de armonioasă între două tipuri de plăci de bază. Nu am nici o rețineră în a vă recomanda ASUS P5AD2-E Premium pentru sistemul dumneavoastră personal. Momentan mă gândesc la folosirea ei în propriul meu computer deoarece sunt nerăbdător în a vedea performanța oferită de un sistem bazat pe tehnologie Intel Hyper Threading" – Hard OCP.

ASUS P5GD2 Premium a câștigat AnandTech Gold Editors Choice

"Performer-ul de top și de departe câștigătorul testelor la categoria chipset-uri 915 este ASUS P5GD2. Performanțele ASUS sunt vizibile, atât în teste cât și în atingerea celui mai mare overclocking pe care l-am putut vedea vreodată pe procesorul 560 ES (Prescott 3.6GHz). Bazați pe cea mai bună performanță pe care am putut să o obținem pe un chip Prescott, viteza impresionantă de lucru,

implementarea de top a facilităților oferite de Intel 915/ICH6R, calități excelente ale diferitelor funcționalități cum ar fi: Stack Cool, Dolby Digital Live encoding, WiFi G networking, PCI Express LAN, high-speed 1394b firewire, și cele mai bune abilități de overclocking pe un chipset 915, suntem onorați să acordăm premiul AnandTech Gold Editors Choice plăcii de bază Asus P5GD2 Premium." – AnandTech
<http://www.anandtech.com/mb/showdoc.aspx?i=2293&p=33>





SURSE DE TENSIUNE

NEVOIA DE PUTERE

Dacă performanțele unui autoturism sunt judecate după numărul cailor-putere, performanțele unei surse pentru calculator sunt de cele mai multe ori apreciate după puterea (în Wați) oferită.

LA ALEGEREA COMPONENTELOR CARE VOR DA naștere viitorului calculator, cel mai adesea sursa de tensiune este trecută cu vederea, fiind considerată, practic, un accesoriu al carcasei și nimic mai mult. Iar carcasa, se știe, este aleasă după aspect și, destul de des, după criteriul "cu cât mai ieftin, cu atât mai bine". Această mentalitate este total greșită, de calitatea sursei depinzând buna funcționare a tuturor componentelor unui computer. Acesta este și motivul pentru care o carcasă de calitate este livrată de obicei fără sursă, pentru ca utilizatorul să-și poată alege modelul potrivit în funcție de configurația computerului. Reversul medaliei este că cele mai multe carcase "de 20 de dolari" vin echipate cu surse de proastă calitate ale căror specificații date de producător depășesc cu mult valorile reale.

NOȚIUNI DE BAZĂ

Funcția principală a sursei de tensiune dintr-un calculator este convertirea curentului alternativ de 220V, pe care ni-l oferă rețeaua electrică, în curent continuu, având cele trei tensiuni de bază necesare diferitelor componente ale sistemului (3.3V, 5V și, respectiv, 12V). Pentru aceasta, sursa trebuie să asigure atât coborârea tensiunii la valorile cerute, cât și transformarea acesteia în curent continuu, respectiv filtrarea curentului pe care îl furnizează. Filtrarea este necesară din

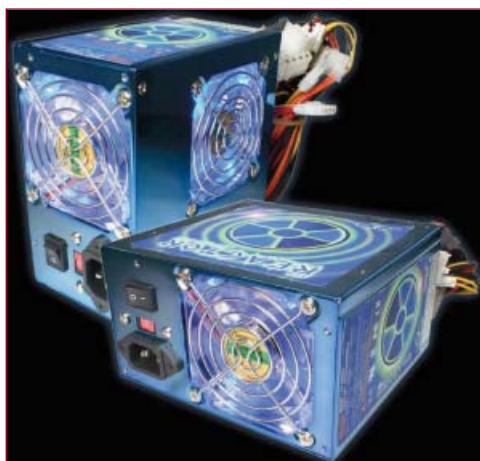
cauza sensibilității deosebite a componentelor computerului la fluctuațiile de tensiune. Practic, abaterile tolerate pentru sursele moderne nu depășesc 50mV.

Dintre soluțiile găsite pentru îndeplinirea funcțiilor descrise mai sus, pentru alimentarea calculatoarelor au fost folosite două tipuri: sursele liniare și cele în comutație. Sursele liniare presupun folosirea unui transformator pentru obținerea celor trei tensiuni, acestea fiind ulterior redresate (transformate în curent continuu), stabilizate și filtrate. Dezavantajele majore țin de dimensiunile mari ale transformatorului și ale condensatoarelor folosite pentru filtrarea tensiunii, dar și de eficiența



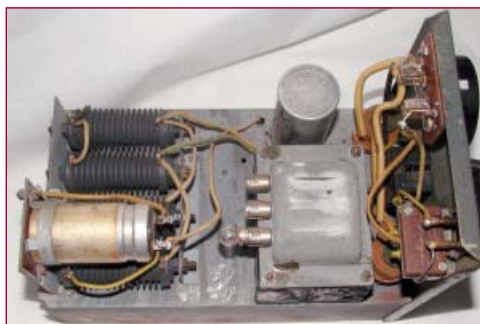
scăzută a acestor tipuri de surse. Practic, sursele liniare pierd pe cale termică o mare parte din energia consumată de la priză. Deși au o structură complexă (proiectarea unei astfel de surse nu este la îndemâna oricui), sursele în comutație sunt mult mai compacte și mai ușoare, având totodată avantajul unei eficiențe energetice mari. Pentru obținerea tensiunilor finale, o sursă în comutație redresează curentul alternativ cu frecvența de 50Hz al rețelei, iar curentul continuu rezultat este transformat în curent alternativ de înaltă frecvență prin intermediul unui inverter. Acesta folosește tranzistoare MOSFET pentru a comuta (blocând, respectiv permițând trecerea curentului) tensiunea continuă cu frecvența dorită (de regulă, zeci sau sute de KHz). Curentul alternativ astfel obținut este adus la tensiunea dorită folosind transformatoare de înaltă frecvență. Dimensiunile acestora pot fi cu atât mai mici cu cât frecvența curentului este mai mare, astfel încât sursele în comutație păstrează avantajul dimensiunilor compacte. Ultima etapă presupune stabilizarea tensiunilor oferite la ieșirea sursei, astfel încât acestea să nu fluctueze ca urmare a variațiilor de tensiune ale rețelei sau ca urmare a modificării consumului. Stabilizarea presupune măsurarea tensiunilor furnizate la ieșirea din sursă și modificarea duratei în care tranzistorii MOSFET sunt în starea ON (permit trecerea curentului).

Dezavantajul major al surselor în comutație este producerea unor interferențe electromagnetice mai mari ca urmare a generării curentului alternativ de înaltă frecvență în invertor. Un alt impediment îl constituie încărcarea dezechilibrată a rețelei de curent din cauza factorului de putere subunitar. În unele țări există regulamente care impun corectarea factorului de putere, astfel că sursele moderne beneficiază de un corector al factorului de putere (misterios PFC). Acesta face ca sursa în comutație să se comporte ca un consumator rezistiv (similar surselor liniare).



EVOLUȚIA STANDARDELOR

De-a lungul timpului, cel puțin șase standarde diferite de surse de tensiune au fost folosite pentru alimentarea calculatoarelor. De la sursele liniare, ale căror condensatoare puteau fi ușor confundate cu cutiile de Coca Cola, s-a trecut la sursele în comutație, standardul AT bucurându-se de o popularitate mare (datorată și răspândirii explozive a PC-urilor în anii '90). Calculatoarele cu surse AT mai sunt încă în funcțiune în multe case sau chiar birouri, astfel că multă lume e familiarizată cu butonul de pornire a acestora, dar și cu celebrul mesaj "It's safe now to turn off your computer". Standardul ATX este o evoluție a standardului AT, principala îmbunătățire fiind adusă de suportul APM (Advanced Power Management) care, în esență, permite sistemului să controleze funcționarea sursei de tensiune. Astfel, sursele ATX pornesc la atingerea unui buton soft sau chiar de la distanță, folosind un modem sau un card de rețea. Mai mult, standardul ATX permite economisirea energiei



prin oprirea alimentării anumitor consumatori în cazul în care computerul intră în stand by.

Ca urmare a nevoilor tot mai mari de putere ale computerelor moderne, precum și a introducerii unei noi generații de componente (bus-ul PCI Express, memoriile DDR2, unitățile Serial ATA etc.) specificațiile standardului ATX s-au schimbat. Apariția noului standard ATX12V marchează modificări importante, componentele mari consumatoare de curent (procesorul, în primul rând) alimentându-se acum din linia de 12V și nu din cea de 5V. Această schimbare face ca ultimele plăci de bază să nu mai poată fi alimentate corespunzător de o sursă ATX, care oferă curent mai mare pe linia de 5V. În afară de capacitățile mai mari de curent ale liniei de 12V (sau liniilor, în cazul reviziei 2.0 a ATX12V, care prevede două linii separate pentru tensiunea de 12V în cazul în care consumul de curent depășește 18A), sursele ATX12V au un conector pentru placa de bază cu 24 de pini, cei patru pini suplimentari furnizând +12V, +5V și +3.3V, al patrulea pin fiind pentru masă. O altă modificare importantă este prezența conectorilor speciali pentru discurile SATA, adaptoarele fiind acum de domeniul trecutului. În planul eficienței energetice, standardul ATX12V 2.0 recomandă un randament al sursei de cel puțin 70% în full load și de minimum 60% pentru încărcare medie. Eficiența unei surse de calitate actuale se apropie de 80%.

PUTEREA NU E TOTUL

După cum spuneam în introducere, puterea unei surse este importantă, dar nu întotdeauna puterea declarată de producător este relevantă. Două surse de 450W care provin de la producători diferiți pot avea caracteristici electrice diferite. Aceasta se întâmplă deoarece puterea furnizată pe fiecare linie a sursei este diferită, iar parametrul de care trebuie să țină seama utilizatorul este puterea combinată pe liniile de +3.3V, +5V și +12V. De asemenea, curentul furnizat pe linia de 12V este important în cazul folosirii unei plăci de bază noi, compatibile ATX12V, o sursă de 400-450W trebuind să ofere un minimum de 18A pe aceasta. Pentru plăcile de bază mai vechi, un parametru important este puterea combinată pe liniile de +3.3V și +5V.

În afară de putere, calitatea unei surse este dată de calitatea curentului furnizat. Componentele calculatorului, în special procesorul, sunt foarte sensibile la fluctuațiile de tensiune, precum și la curentul alternativ parazit care se suprapune peste curentul continuu. O sursă de calitate trebuie să permită fluctuații cât mai mici ale tensiunilor furnizate, iar curentul alternativ parazit nu trebuie să aibă o amplitudine mai mare de 1% din valoarea tensiunii continue. În practică, valori de 25-35mV pot fi atinse pentru curentul parazit de înaltă frecvență.

CONCLUZIE

La stabilirea configurației viitorului computer primul pas ar trebui să fie alegerea sursei. Este cunoscut faptul că cei mai mulți entuziaști ar da

DICȚIONAR

APM (ADVANCED POWER MANAGEMENT) -

API dezvoltat de Microsoft împreună cu Intel, care permite controlul consumului de putere al diferitelor componente ale computerului. Există cinci niveluri ale APM, care permit alimentarea selectivă a anumitor componente.

ATX - Form factor propriu plăcilor de bază, care standardizează forma acestora și caracteristicile electrice. Prin extindere, ATX desemnează sursele de tensiune care permit alimentarea plăcilor de bază ATX.

ATX12V - Noul standard pentru surse, care prevede, printre altele, furnizarea unor curenți mai mari pe linia de 12V și reducerea corespunzătoare a încărcării liniei de 5V, existența conectorilor speciali pentru SATA sau schimbarea conectorului de 20 de pini cu cel de 24 de pini.

FACTOR DE PUTERE - Raport dintre puterea reactivă și puterea rezistivă, de multe ori confundat cu diferența de fază dintre tensiune și curent - $\cos(\phi)$. Valoarea ideală este 1, caz în care sursa se comportă ca un consumator rezistiv.

PFC (POWER FACTOR CORRECTION) - Procedeu de corectare a factorului de putere, prin care se compensează componentele capacitive sau inductive ale sursei, făcând-o să se comporte ca un consumator rezistiv.

REDRESARE - Operația de convertire a curentului alternativ în curent continuu.

bucuroși câteva sute de euro în plus pentru alegerea unui procesor mai puternic, a cărui creștere de performanță e de cele mai multe ori insesizabilă în practică și a cărui valoare se va deprecia rapid. În același timp, puțini sunt cei care ar da o sumă mult mai mică pentru achiziționarea unei surse de calitate care să asigure stabilitatea sistemului, deși aceasta va putea fi folosită timp de mulți ani.

Cristian Agatie

Matco computers
sisteme - componente - accesorii

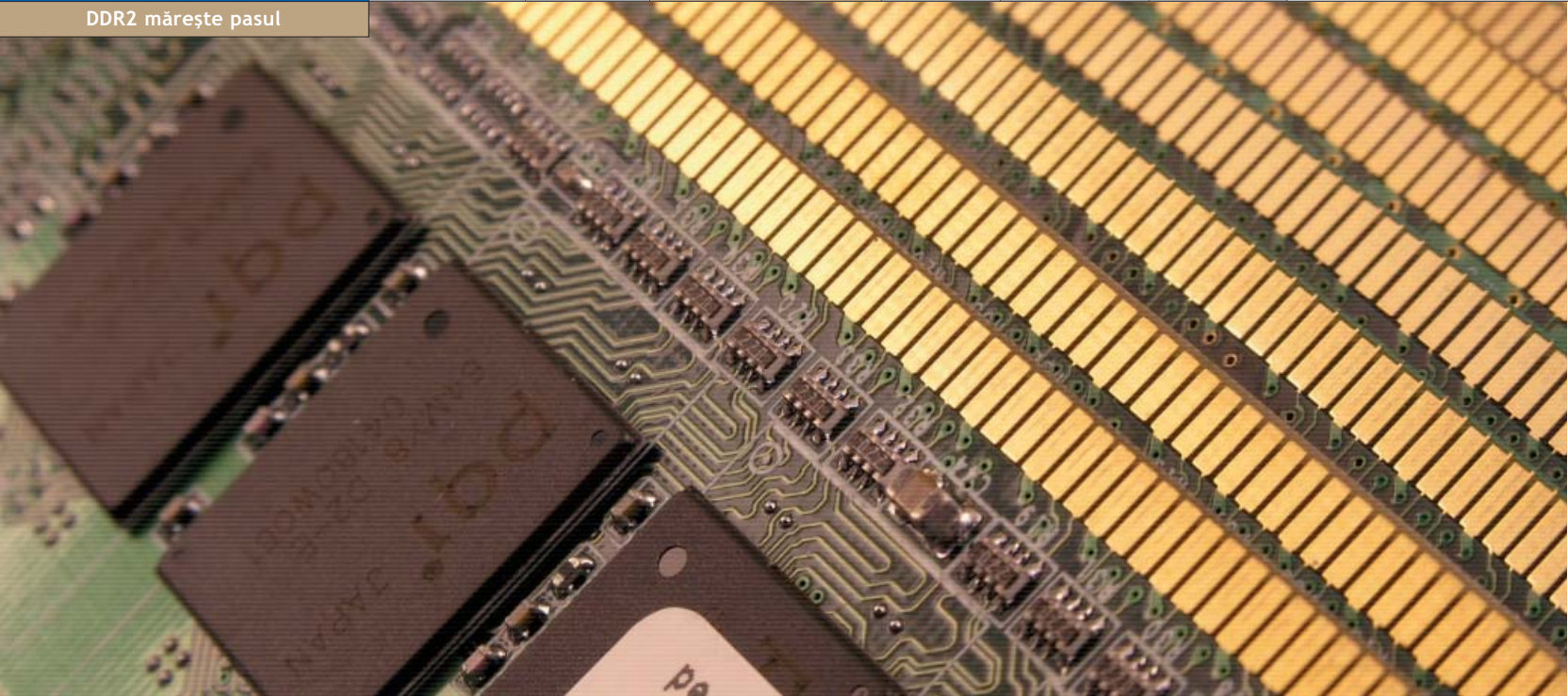
Te provocăm la Internet!

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

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

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

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



DDR2 MĂREȘTE PASUL FRECVENȚA FACE DIFERENȚA

La un an de la lansarea primelor chipset-uri Intel cu suport DDR2, acest tip de memorie devine o alternativă viabilă prin creșterea frecvențelor de funcționare.

UNA DINTRE CONSECINȚELE ADOPTĂRII DE INTEL

a unei arhitecturi cu conducte de execuție lungi pentru procesoarele sale stă în necesitatea atingerii unei frecvențe de funcționare mari pentru a putea obține un nivel ridicat al performanțelor. Astfel, este bine știut faptul că procesoarele Pentium 4 sunt sensibile pe lățimea de bandă obținută prin folosirea unor memorii mai rapide decât la timing-urile scăzute. Cele mai rapide memorii DDR conform standardului JEDEC sunt cele DDR400, mult prea încete pentru a putea lucra cu procesoarele sale cu FSB la 1066MHz. Din acest motiv Intel a promovat încă de anul trecut memoriile DDR2. Inițial oferite la frecvențe de 533MHz, memoriile DDR2 nu ofereau nici un avantaj față de deja consacratele DDR, din cauza timing-urilor mult mai mari (DDR tipic CAS2.5-3-3-6 față de DDR2 tipic CAS4-4-4-12), toate acestea la un preț mult mai ridicat.

În prezent aceste probleme tind să se rezolve prin atingerea unor frecvențe mai mari de funcționare în paralel cu scăderea timing-urilor. În același timp, și problema disponibilității pe piață începe să dispară. În momentul adoptării DDR2 și de către principalul concurent Intel, AMD, soarta DDR va fi cu siguranță pecetluită.

SISTEMUL DE TEST

Pentru testarea concurenților am utilizat o placă de bază MSI 925XE Neo-54G cu chipset I925XE, un

procesor Intel Pentium 4 3.6GHz LGA755, harddisk Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 80GB, placă video Leadtek PX6800 GT TDH și sursă de alimentare Antec SmartPower 400W. Sistemul de operare folosit a fost Windows XP cu SP2 instalat. Concurenții din test au fost împărțiți în două categorii: kituri dual channel 2x256MB și dual channel 2x512MB. La verdictul final au contribuit următoarele categorii: aplicații, jocuri și overclocking. Aplicațiile au contribuit cu 30% la verdict, iar jocurile au punctat cu 50%. Cele 20 de procente rămase au fost atribuite potențialului de overclocking, un lucru neglijat doar de foarte puțini utilizatori. Pentru testarea modulelor de memorie DDR2 cu frecvență standard mai mare decât 533MHz am coborât multiplicatorul procesorului la 14X și am crescut FSB-ul până când frecvența memoriei a ajuns la cea specificată de producător. Exemplificând, pentru memoriile DDR2-667MHz procesorul a funcționat la 3.5GHz (14X250MHz FSB). Sporul de performanță în acest caz se datorează creșterii FSB-ului procesorului ce rezultă într-o lățime de bandă mai mare. Pentru a vedea cum se comportă o memorie DDR2-667 fără a crește FSB-ului procesorului am efectuat teste și pe o placă de bază Gigabyte GA-8I955X Royal cu chipset I955X cu suport nativ DDR2-667. Conform așteptărilor, performanțele obținute sunt mai mari decât cele obținute de memoriile DDR2-533

și la aproximativ același nivel cu cele obținute prin folosirea lui MSI 925XE Neo-54G cu procesorul Pentium 4 la 3.5GHz (14X250MHz FSB). Astfel, devine evident faptul că memoriile DDR2 cu frecvență de funcționare mai mare de 533MHz se justifică dacă se dorește overclocking-ul procesorului prin creșterea FSB-ului, caz în care performanțele cresc corespunzător.

CONCLUZIE

Dacă în acest moment memoriile DDR2 sunt potrivite doar platformelor Intel, anul viitor acest lucru se va schimba datorită introducerii de către AMD a procesoarelor sale Athlon64 cu controller de memorie DDR2 integrat pentru Socket M2. De asemenea, un al punct negativ al memoriilor DDR2, performanța mai scăzută comparativ cu DDR, nu mai este o problemă o dată cu creșterea frecvențelor de funcționare și apariția chipset-urilor I955X și nForce4 SLI Intel Edition, ce aduc suport oficial pentru DDR2-667MHz. Unii producători împing frecvența maximă de funcționare și mai sus, recent OCZ și Corsair reușind să depășească 1000MHz pe o placă de bază ASUS cu chipset I955X. Chiar dacă nu vom vedea prea curând astfel de memorii în variante retail, cu siguranță anul acesta vom putea cumpăra kituri de memorie DDR2-800MHz destinate în principal utilizatorilor entuziaști.

Ionuț Popa

DICȚIONAR

BGA (BALL GRID ARRAY)

Tehnologie de fabricație a memoriilor; aceasta folosește chip-uri mai mici decât cele TSOP, care se atașează PCB-ului prin intermediul unor puncte de contact sferice; dimensiunea redusă permite obținerea unor densități mari și îmbunătățește disiparea căldurii.

CAS LATENCY TIME

Perioada de timp dintre declararea semnalului CAS și momentul în care datele de la locația de memorie respectivă devin disponibile. Apare și sub denumirea de CL (Cycle Length). Pentru memoria SDRAM poate lua valorile 2 și 3, iar pentru memoria DDRAM poate lua valorile 2, 2.5 și 3, deoarece acest tip de memorie folosește ambele fronturi (crescător și descrescător) ale ciclului de ceas.

DDR (DOUBLE DATA RATE) SDRAM

Tip de memorie care folosește ambele fronturi (crescător și descrescător) ale ciclului de ceas, obținându-se o rată de transfer a datelor de două ori mai mare decât în cazul memoriei SDRAM.

DUAL CHANNEL

Tehnologie care permite dublarea lățimii de bandă în cazul folosirii a două module de memorie identice. Acest lucru este posibil deoarece fiecare modul este legat de un controller de memorie separat.

ECG

Circuit de detectare și corecție a erorilor. Este folosit cu precădere la servere.

EEPROM (ELECTRICALLY ERASABLE AND PROGRAMMABLE READ ONLY MEMORY)

Chip programabil prin intermediul impulsurilor

electrice. Conținutul acestuia se păstrează chiar și atunci când calculatorul este închis.

FSB

Magistrala prin care se realizează comunicarea dintre procesor și northbridge.

OVERCLOCKING

Modificarea parametrilor de funcționare peste valorile specificate de producător în scopul creșterii performanței.

RAM (RANDOM ACCESS MEMORY)

Reprezintă memoria folosită de sistem pentru stocarea informațiilor referitoare la procesele aflate în execuție. Conținutul memoriei RAM se pierde în momentul opririi calculatorului.

SINGLE SIDED/ DOUBLE SIDED

Se referă la poziționarea chip-urilor de memorie pe o singură parte sau pe ambele părți ale modulului de memorie. Unele plăci de bază mai vechi au probleme cu recunoașterea modulelor DOUBLE SIDED sau cu toate DIMM-urile ocupate cu astfel de memorii.

SPD (SERIAL PRESENCE DETECT)

Reprezintă un chip EEPROM ce conține parametrii de funcționare ai modulului. Spre deosebire de memoria RAM, conținutul acestuia se păstrează chiar și în condițiile în care calculatorul este oprit.

TSOP (THIN SMALL OUTLINE PACKAGE)

Tehnologia clasică de fabricare a modulelor de memorie DRAM, care constă în folosirea unor chip-uri de densitate variabilă, care se atașează PCB-ului prin intermediul unor pini plasați pe părțile laterale.

TRP (RAS PRECHARGE TIME)

Întârzierea care apare de la dezactivarea unui rând până la activarea celui imediat următor. Poate lua valorile 2, 3 sau 4.

TRCD (RAS TO CAS DELAY)

Perioada de timp dintre determinarea și activarea adresei unui rând și executarea instrucțiunii de citire a datelor de pe rândul respectiv. Poate lua valorile 2, 3 sau 4.

TRAS (ACTIVE TO PRECHARGE DELAY)

Perioada de timp dintre activare și repornirea ciclului de acces. Influențează timpul de activare a rândului care conține în momentul atingerii ultimei poziții de pe un anumit rând. Poate lua valorile 4, 5, 6, 7 sau 8.

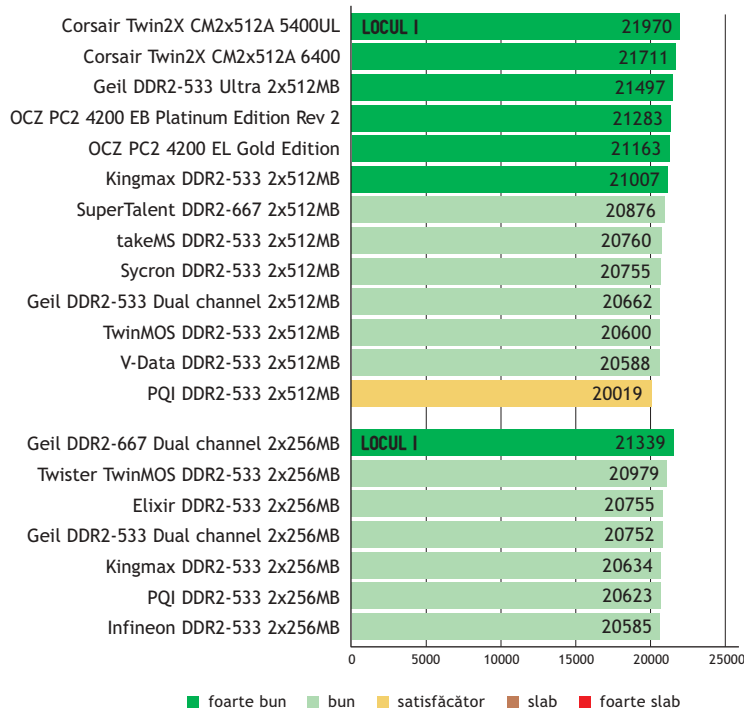
WLSCP (WAFER LEVEL CHIP SCALE PACKAGING)

Cea mai recentă tehnologie care folosește waffere de 8". Are ca avantaje scurtarea și îngroșarea traseelor dintre chip-uri pentru a asigura stabilitate, dimensiunea redusă a chip-urilor, îmbunătățirea procesului de disipare a căldurii și posibilitatea atingerii unor frecvențe mari de funcționare. Aceste caracteristici o transformă într-o soluție viabilă pentru sistemele mobile. Deoarece această tehnologie s-a dovedit a fi instabilă, se pregătește trecerea de la waffer-e de 8" în proces de fabricație de 0.18 micrometri la wafer-e de 12" în proces de fabricație de 0.13 micrometri. Din punct de vedere al costului câștigul este minim, însă crește lățimea de bandă și se obține un grad de stabilitate ridicat. Un rol foarte important în stabilirea costurilor îl au companiile OEM producătoare de chip-uri, precum și site-ul www.dramexchange.com, care preconizează, pe baza statisticilor, rata de creștere sau de scădere a prețului memoriilor.

Rezultate teste memorii DDR2

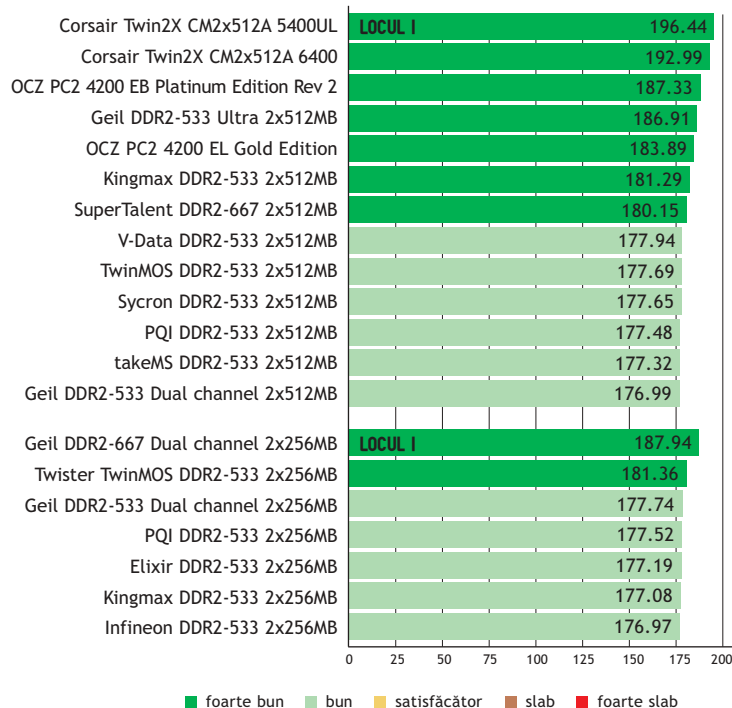
3DMark2001

valorile mai mari sunt mai bune



FarCry 640x480

valorile mai mari sunt mai bune





174.9€ 99 luni Best Computers
174.9€ 99 luni Skin Media

Geil DDR2-533 Ultra 2x512MB

Geil DDR2-533 Ultra se distinge vizual prin radiatorul vopsit în portocaliu. Sub acesta se ascund module de memorie single sided. Pentru compatibilitatea cu plăcile de bază Geil a programat două configurații SPD la frecvența de 533MHz: CAS4-3-3-8 și CAS3-3-3-8.

PERFORMANȚE

Frecvența maximă atinsă prin overclocking de Geil DDR2-533 Ultra a fost de 48MHz la timing-uri CAS4-4-4-12. Procesorul a funcționat la 3834MHz. Am reușit acest lucru prin ridicare tensiunii de alimentare la 2.0V. În aceste condiții am obținut 64060 de

puncte în AquaMark3 și 21992 în 3DMark2001.

CONCLUZIE

Prin folosirea unor timing-uri scăzute la 533MHz, Geil DDR2-533 oferă performanțe superioare memoriilor DDR2-533 cu timing-uri CAS4-4-4-12.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS3-3-3-8 · Radiator: Da

4.79



294.25\$ Lifetime Depozitul de Calculatoare

OCZ PC2 4200 EB Dual channel Platinum Edition Rev 2

În scopul eliminării problemelor de compatibilitate, OCZ PC2 4200 EB Dual channel Platinum Edition Rev 2 sunt programate și timing-uri mai relaxate, CAS3-3-3-8 la 533MHz. Radiatoarele de cupru contribuie la garantarea funcționării la tensiunea de alimentare de 2.2V.

PERFORMANȚE

Latențele scăzute au un impact destul de mic, dar prezent în toate testele rulate. Frecvența maximă atinsă prin overclocking a fost 706MHz cu timing-uri CAS4-4-4-12, corespunzătoare unui FSB de 265MHz și unei frecvențe a procesorului de

3.71GHz. Scorul obținut în 3DMark2001 a fost de 22122 de puncte.

CONCLUZIE

OCZ PC2 4200 EB Dual channel Platinum Edition Rev 2 se comportă excelent, indiferent dacă doriți frecvențe mari sau timing-uri reduse.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS3-2-2-8 · Radiator: Da

5.15



110\$ 60 luni Tornado Sistems
106\$ Lifetime Ultra PRO Computers

Kingmax DDR2-533 2x512MB

Pentru a menține prețul la o valoare accesibilă Kingmax DDR2-533 nu folosește radiatoare pentru răcirea chip-urilor de memorie și utilizează latențele CAS4-4-4-12. Acest lucru nu este necesar datorită voltajului de 1.8V la care modulele funcționează stabil.

PERFORMANȚE

Folosirea unor latențe destul de mari se vede în principal în aplicații, unde diferența este destul de mare față de memoriile DDR2-533 cu latențe scăzute. Prin mărirea tensiunii de alimentare la 2V am reușit să atingem frecvența de 568MHz

păstrând timing-urile SPD, condiții în care am depășit cu 29 de puncte bariera de 22000 din 3DMark01.

CONCLUZIE

Kingmax DDR2-533 oferă performanțe bune la frecvența default și lasă loc și de experimente în overclocking.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Nu

3.98



109.5€ 99 luni Best Computers
109.5€ 99 luni Skin Media

Geil DDR2-533 Dual channel 2x512MB

Deși face parte din segmentul entry-level, Geil DDR2-533 Dual channel este dotat cu radiatoare pe memorii ce ajută la menținerea unei temperaturi scăzute de funcționare.

PERFORMANȚE

Prezența radiatoarelor pe chip-urile de memorie a

permis ridicarea frecvenței de funcționare a lui Geil DDR2-533 Dual channel la 590MHz. Am fost nevoiți totuși să creștem tensiunea de alimentare la 2V pentru a menține stabilitatea și timing-urile inițiale CAS4-4-4-12. Procesorul a funcționat la 3.92GHz, condiții

în care am obținut 21094 de puncte în 3DMark2001 și 63523 de puncte în AquaMark3.

CONCLUZIE

Dacă doriți să explorați limitele sistemului, dar nu sunteți dispuși să plătiți o avere, Geil DDR2-533 Dual channel este o alegere bună.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Da

4.03



Gigabit

52-Port Gigabit Switch
(2 Mini-GBIC, 2 x 10/100/1000,
48 x 10/100)

**Most Advanced,
Highest Density 1U Switch**

Web-Based Smart Switch

**Port-Based VLAN, Trunking,
and QoS Features**

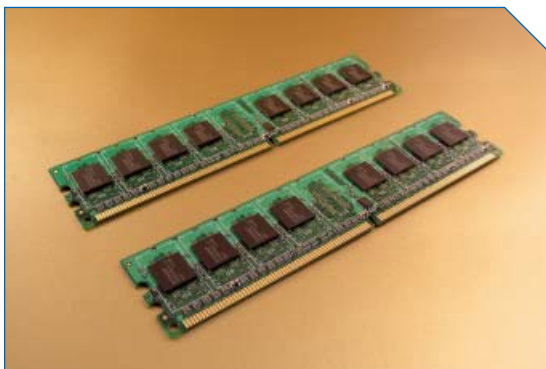


www.TRENDNET.com

dc-shop

www.DC-SHOP.ro

• BUCURESTI • Str. Stirbei Voda 172 - 221 73 77 - stirbei@depozituldecapcalculoare.ro • Sos. Stefan cel Mare 22 ro • Str. Bratianu 6 - 313 78 42 - bratianu@depozituldecapcalculoare.ro • Calea Mosilor 294 - 211 97 16 - caleamosilor@depozituldecapcalculoare.ro • Soseaua Oltenitei 162, bl. 3 - 332 38 86 - oltenitei@depozituldecapcalculoare.ro • B-dul Iuliu Maniu, nr. 59, bl. 10A - 430 56 56 - iuliumaniu@depozituldecapcalculoare.ro • Calea Dorobanti, nr. 102-110 - 231 58 55 - dorobanti@depozituldecapcalculoare.ro • B-dul Camil Ressu, Nr. 16 Bl. 4bis - 324 31 38 - camilressu@depozituldecapcalculoare.ro • Drumul Taberei Bd. 1 Mai nr. 15 bl. C3 parter, 745 00 49 - drumultaberei@depozituldecapcalculoare.ro • Unirea Shopping Center et. 3 corp central - unirea@depozituldecapcalculoare.ro • ALBA IULIA Piata Iuliu Maniu 8, bl. 31E - 0258 817 912 - albaiulia@depozituldecapcalculoare.ro • ALEXANDRIA Str. Bucuresti, bl. BM4 - 0247 421 179 - alexandria@depozituldecapcalculoare.ro • ARAD Str. Stefan Augustin Doinas 2-4, bl. M7 - 0257 228 844 - arad@depozituldecapcalculoare.ro • BACAU Str. Unirii, bl. 15SCD - 0234 510 127 - bacau@depozituldecapcalculoare.ro • BAIA MARE B-dul Republicii 15 - 0262 250 838 - baiamare@depozituldecapcalculoare.ro • BRAILA Str. 1 Decembrie 1918, nr. 5 parter - 0239 613 148 - braila@depozituldecapcalculoare.ro • BRASOV B-dul 15 Noiembrie 50 - 0268 474 596 - brasov@depozituldecapcalculoare.ro • BUZAU Str. Unirii, bl. 16H, parter - 0238 726 150 - buzau@depozituldecapcalculoare.ro • CLUJ Str. Fabricii 1, bl. M5 - 0264 449 866 - cluj@depozituldecapcalculoare.ro • CONSTANTA B-dul Tomis 142, bl. TD2A - 0241 660 426 - constanta@depozituldecapcalculoare.ro • CRAIOVA Str. Popa Sapca, bl. 7-14 - 0251 466 042 - craiova@depozituldecapcalculoare.ro • DEVA B-dul 22 Decembrie, bl. 4 - 0254 233 443 - deva@depozituldecapcalculoare.ro • DROBETA TURNU SEVERIN B-dul Tudor Vladimirescu, nr. 100-108 - 0252 314 99 9 - drobeta@depozituldecapcalculoare.ro • FOCSANI Str. Cuza Voda, bl. 30 - 0237 232 273 - focsani@depozituldecapcalculoare.ro • GALATI B-dul Siderurgiei, bl. SD2C - 0236 490 607 - galati@depozituldecapcalculoare.ro • ODORHEIUL SECUIESC Str. Rakoczi Ferenc, nr. 14 - 0266 215 983 - odorheiusc@depozituldecapcalculoare.ro • IASI Str. Costache Negri 60, bl. CL21 - 0232 222 144 - iasi@depozituldecapcalculoare.ro • ORADEA B-dul General Magheru 6 - 0259 468 228 - oradea@depozituldecapcalculoare.ro • PIATRA NEAMT Bd Decebal, nr. 71, bl. E2, p - 0233 226 716 - piatraneamt@depozituldecapcalculoare.ro • PITESTI Str. Republicii 162-164 - 0248 610 070 - pitesti@depozituldecapcalculoare.ro • PLOIESTI Str. Republicii 197, bl. 5C1 - 0244 527 803 - ploiesti@depozituldecapcalculoare.ro • RAMNICU VALCEA B-dul Tudor Vladimirescu 5 - 0250 735 437 - rmvalcea@depozituldecapcalculoare.ro • RESITA Str. I.L. Caragiale 5 - 0255 228 196 - resita@depozituldecapcalculoare.ro • SATU MARE Str. Careiului, bl. C2-4 - 0788 511 315 - satumare@depozituldecapcalculoare.ro • SFANTU GHEORGHE Str. Grigore Balan, bl. 30 sc. B - 0267 312 907 - sfantugheorghe@depozituldecapcalculoare.ro • SIBIU Str. Parcul Tineretului bl. 5 - 0269 216 569 - sibiu@depozituldecapcalculoare.ro • SLATINA B-dul Nicolae Titulescu, bl. 41 - 0249 435 634 - slatina@depozituldecapcalculoare.ro • SLOBOZIA Str. Matei Basarab, bl. U - 0243 232 245 - slobozia@depozituldecapcalculoare.ro • SUCEAVA Str. Universitatii 27, bl. D1 - 0230 524 163 - suceava@depozituldecapcalculoare.ro • TARGU JIU Str. Victoriei, nr. 138 - 0253 227 124 - tgjiu@depozituldecapcalculoare.ro • TARGU MURES B-dul 1 Decembrie 1918, nr. 23 - 0265 311 834 - tgmures@depozituldecapcalculoare.ro • TARGOVISTE Str. Libertatii, bl. A3, parter - 0245 220 772 - targoviste@depozituldecapcalculoare.ro • TIMISOARA Calea Aradului 30 SCB - 0256 420 434 - timisoara@depozituldecapcalculoare.ro • TULCEA Str. Babadag, nr. 7 B3, parter - 0240 515 415 - tulcea@depozituldecapcalculoare.ro • VASLUI Str. Republicii 363, sc. A, parter - 0235 323 024 - vasiui@depozituldecapcalculoare.ro • ZALAU Str. Gheorghe Doja, Nr. 69 - 0260 660 734 - zalau@depozituldecapcalculoare.ro



110\$ 60 luni RHS Company

Sycron DDR2-533 2x512MB

Programarea timing-urilor SPD ale lui Sycron DDR2-533 cu valorile CAS5-4-4-12 și CAS4-4-4-12 are drept scop înlăturarea problemelor de compatibilitate cu plăcile de bază ce nu pot citi foarte corect aceste valori la inițializarea sistemului.

PERFORMANȚE

Deși nu se remarcă prin performanțe deosebite, potențialul de overclocking este destul de bun, în test Sycron DDR2-533 rulând stabil la frecvența de 602MHz cu timing-urile default. Scorurile 3DMark01 și AquaMark3 au crescut corespunzător la

22088 de puncte, respectiv 64086 de puncte, la fel și tensiunea de alimentare la 2V.

CONCLUZIE

Sycron DDR2-533 este o alegere bună pentru cei cu buget redus și oferă surprize plăcute la capitolul overclocking.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Nu

4.18

104€ 36 luni Tape Computer
104€ 36 luni Ultra PRO Computers

V-Data DDR2-533 2x512MB

Pentru a se diferenția de memoriile DDR2 entry level V-Data DDR2-533 are timing-uri implicite CAS4-4-4-11, puțin mai bune decât obișnuitul CAS4-4-4-12.

PERFORMANȚE

Mica scădere a timing-urilor are un impact foarte mic

asupra performanței, rezultatele din teste fiind la același nivel cu cel al memoriilor DDR2 cu timing-uri CAS4-4-4-12. Prin overclocking am reușit să atingem frecvența de 3804MHz pentru procesor, corespunzătoare unei frecvențe a memoriei de 634MHz la timing-uri

CAS4-4-4-11. Astfel, am obținut 22102 puncte în 3DMark01.

CONCLUZIE

V-Data DDR2-533 deține un potențial de oveclocking foarte mare pentru categoria din care face parte, fiind recomandată utilizatorilor pasionați cu buget redus.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-11 · Radiator: Nu

4.44



184.25\$ Lifetime Depozitul de Calculatoare

OCZ PC2 4200 EL Dual channel Gold Edition

După cum rezultă și din nume, OCZ PC2 4200 EL Dual channel Gold Edition este dotat cu radiator de cupru aurit, ce permite menținerea garanției și în cazul utilizării unei tensiuni de alimentare de 2.2V, mult mai mare decât standardul DDR2 la 1.8V.

PERFORMANȚE

Latențele foarte scăzute CAS3-3-3-8 au ca rezultat obținerea unor rezultate foarte bune indiferent de testele rulate. Frecvența maximă atinsă în oveclocking a fost impresionantă 690MHz la timing-uri CAS4-4-4-12. Rezultatele obținute în

AquaMark3 și 3DMark01 sunt considerabil mai mari: 63950 de puncte, respectiv 21773.

CONCLUZIE

OCZ PC2 4200 EL Dual channel Gold Edition are drept scop declarat împingerea la limită a sistemelor utilizatorilor entuziaști.

Tip memorie: DDR3-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS3-3-3-8 · Radiator: Da

4.97



63.2€ Lifetime Depozitul de Calculatoare

TwinMOS DDR2-533 2x512MB

TwinMOS DDR2-533 fac parte din gama entry-level de memorii DDR2 la 533MHz, nu oferă timing-uri scăzute și nu sunt dotate cu radiator.

PERFORMANȚE

Deși nu impresionează în teste, la overclocking TwinMOS DDR2-533 se comportă foarte

bine, rulând stabil la frecvența de 640MHz la timing-uri standard și tensiune de alimentare crescută la 2V. Rezultatele obținute în teste în aceste condiții au fost foarte bune: 23237 de puncte în 3DMark01 și 64558 în AquaMark3. Chip-urile de memorie s-au încălzit foarte

puțin pe durata testelor, chiar și la overclocking.

CONCLUZIE

Chiar dată la frecvențe standard nu are o comportare prea bună din cauza timing-urilor relaxate, TwinMOS DDR2-533 compensează prin capacitatea de overclocking.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Nu

4.48



116.6€ 24 luni Depozitul de Calculatoare

SuperTalent DDR2-667 2x512MB

Un nume relativ necunoscut în țara noastră, SuperTalent ne propune un kit de memorii DDR2 667 la timing-uri extrem de relaxate: CAS5-5-5-15.

PERFORMANȚE

Timing-urile foarte mari fac ca nivelul performanței lui SuperTalent DDR2-667 să fie

mai mic de multe ori decât cel obținut de concurenții DDR2-533 cu timing-uri scăzute, însă depășesc constant memoriile DDR2-533 cu timing-uri CAS4-4-4-12. Trebuie ținut cont și de faptul că procesorul a rulat la 3.5GHz (multiplicator 14x și FSB 250MHz). Frecvența

maximă de funcționare a fost de 698MHz la 2V.

CONCLUZIE

Deși oferă o frecvență de funcționare de 667MHz, SuperTalent DDR2-667 are performanțe doar cu puțin mai mari decât memoriile DDR2-533 din cauza timing-urilor mari.

Tip memorie: DDR2-667 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS5-5-5-15 · Radiator: Nu

4.68



278\$ Lifetime IT Direct

Corsair Twin2X CM2x512A 5400UL

Uitându-ne peste specificațiile lui Corsair Twin2X CM2x512A 5400UL nu putem să nu fim impresionați de timing-urile CAS3-2-2-8 la frecvența de 675MHz. Nu uitați că aveți nevoie de 2.1V pentru a atinge aceste cifre. Căldura nu este o problemă, ea fiind disipată de radiatoare.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute de Corsair Twin2X CM2x512A 5400UL sunt efectul timing-urilor scăzute și frecvenței ridicate de funcționare. Astfel, în DOOM 3 am reușit să depășim bariera celor 100FPS și în AquaMark3 64000 de puncte.

Frecvența maximă de overclocking, 850MHz la CAS4-3-3-12, a permis depășirea a 200FPS în FarCry.

CONCLUZIE

Corsair Twin2X CM2x512A 5400UL impresionează prin frecvențele atinse la timing-uri scăzute.

Tip memorie: DDR2-675 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS3-2-2-8 · Radiator: Da

5.70



99€ 120 luni Lasting System

takeMS DDR2-533 2x512MB

Urmând modelul altor producători, takeMS programează două timing-uri pentru frecvența DDR2-533MHz: CAS5-4-4-12 și CAS4-4-4-12 în vederea înlăturării problemelor legate de compatibilitatea cu plăcile de bază. Chip-urile de memorie nu sunt protejate de radiatoare.

PERFORMANȚE

Din cauza timing-urilor mari performanțele la frecvența standard nu sunt extraordinare, însă surpriza vine la overclocking, unde takeMS DDR2-533 reușește să atingă stabil frecvența de 640MHz prin creșterea tensiunii de alimentare la 2V.

În teste am obținut 22209 puncte în 3DMark2001 și în AquaMark3.

CONCLUZIE

takeMS DDR2-533 oferă un raport bun preț/performanță, dacă ținem cont și de comportarea în regim de overclocking.

Tip memorie: 533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Nu

4.48



136\$ 36 luni Omnitech Trading

PQI DDR2-533 2x512MB

Specificațiile lui PQI DDR2-533 sunt standard pentru o memorie DDR2 entry-level, nu însă și comportarea lor, fiind nevoie de 1.85V și relaxarea timing-urilor la valorile CAS5-5-5-15 pentru a putea rula stabil toate testele la frecvențele standard.

PERFORMANȚE

Setarea timing-urilor la CAS5-5-5-15 are un impact decisiv asupra nivelului performanței lui PQI DDR2-533, valorile obținute în teste fiind sensibil mai mici decât ale concurenților cu aceleași specificații. Lipsa radiatoarelor de pe chip-urile

de memorie nu are însă un efect negativ, încălzirea lor excesivă neavând loc în timpul funcționării.

CONCLUZIE

PQI DDR2-533 nu va satisface cerințele utilizatorilor entuziaști, dar are ca atu prețul de achiziție.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Nu

3.64



253\$ Lifetime IT Direct

Corsair Twin2X CM2x512A 6400

Chiar dacă standardul JEDEC pentru DDR2-800 nu este încă adoptat, Corsair oferă prin Twin2X CM2x512A 6400 un kit de memorie capabil să funcționeze la 800MHz la timing-urile implicite CAS5-5-5-12. Protecția chip-urilor de memorie se face cu radiatoare negre.

PERFORMANȚE

Timing-urile relaxate CAS5-5-5-12 sunt cele care împiedică pe Corsair Twin2X CM2x512A 6400 să ocupe primul loc în test. Uluitoare este frecvența maximă atinsă: 866MHz la 2.1V tensiune de alimentare. Radiatoarele își fac foarte

bine datoria de a păstra chip-urile de memorie la temperaturi rezonabile în aceste condiții.

CONCLUZIE

Corsair Twin2X CM2x512A 6400 este destinată celor care vor să împingă la limită FSB-ul procesorului.

Tip memorie: DDR2-800 · Capacitate: 2x512MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS5-5-5-12 · Radiator: Da

5.58



64\$ 60 luni Tornado Systems

Twister TwinMOS DDR2-533 2x256MB

Twister TwinMOS DDR2-533 oferă frecvențe și timing-uri tipice memoriilor DDR2 entry level, însă folosește radiatoare negre pentru răcirea chip-urilor de memorie.

PERFORMANȚE

Latențele mari își spun cuvântul în privința nivelului

performanțelor. Rezultatele obținute în jocuri însă nu sunt cu mult mai mici, lățimea de bandă fiind cea care contează cel mai mult în cazul procesoarelor Intel Pentium 4 Prescott. Pentru cei interesați de overclocking Twister TwinMOS DDR2-533 nu constituie cea mai bună

alegere, frecvența maximă atinsă în teste fiind de 562MHz prin ridicarea voltajului la 2V.

CONCLUZIE

Twister TwinMOS DDR2-533 nu este o alegere pentru împătimiti, dar poate satisface nevoile utilizatorilor obișnuiți.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x256MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Da

3.94



49€ 120 luni Lasting System

Infineon DDR2-533 2x256MB

Încă de la început observăm simplitatea construcției PCB-ului și prezența a doar patru chip-uri de memorie pe fiecare modul. În ciuda lipsei radiatoarelor pe memorii, acestea nu se încălzesc aproape deloc, chiar și la overclocking, când am aplicat o tensiune de 2V.

PERFORMANȚE

Având timing-uri de funcționare normale pentru categoria din care face parte, Infineon DDR2-533 nu produce surprize în ceea ce privește performanțele la frecvențele standard, dar produce o surpriză plăcută în overclocking, unde a

funcționat stabil la 628MHz, depășind astfel cu 27 de puncte bariera de 22000 din 3DMark2001.

CONCLUZIE

Infineon DDR2-533 devine o alternativă demnă de luat în seamă dacă sunteți amatori de overclocking.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x256MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Nu

4.39



68\$ 36 luni Omnitech Trading

PQI DDR2-533 2x256MB

Programarea SPD la 533MHz cu două valori CAS4-4-4-12 și CAS5-4-4-12 are ca efect înlăturarea oricărei probleme de detectare de către placa de bază.

PERFORMANȚE

PQI DDR2-533 este dovada că nu avem nevoie de radiatoare

pe chip-urile de memorie pentru a atinge frecvențe mari de funcționare, valoarea maximă atinsă în teste fiind de 680MHz, situație în care am obținut 22360 de puncte în 3DMark2001 și 64871 de puncte în AquaMark3. Pentru atingerea acestei frecvențe a fost nevoie doar de o

tensiune de alimentare de 2V, timing-urile păstrându-se la CAS4-4-4-12.

CONCLUZIE

PQI DDR2-533 oferă o surpriză foarte plăcută prin depășirea frecvenței de funcționare de 667MHz, fiind certificat doar pentru 533MHz.

Tip memorie: DDR2-533 · Capacitate: 2x256MB · Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 · Radiator: Nu

4.78



58.3€ 99 luni Best Computers
58.3€ 99 luni Skin Media

Geil DDR2-533 Dual channel 2x256MB

În ton cu toată gama de memorii Geil și DDR2-533 Dual channel 2x256MB este dotat cu radiator pe memorii ce are rol de răcire eficientă a modulelor de memorie și ca efect direct crește potențialul de overclocking prin posibilitatea creșterii tensiunii de alimentare.

PERFORMANȚE

În practică frecvența maximă atinsă prin overclocking a fost 634MHz la timing-uri CAS4-4-4-12. Pentru a menține stabilitatea am crescut tensiunea de alimentare la 2V. Rezultatele în teste se îmbunătățesc simțitor: 64470 de puncte în

AquaMark3, respectiv 22234 de puncte în 3DMark2001.

CONCLUZIE

Geil DDR2-533 Dual channel 2x256MB este o alternativă foarte bună ce oferă bune posibilități de overclocking la un preț accesibil.

Tip memorie: DDR2-533 • Capacitate: 2x256MB • Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 • Radiator: Da

4.44



62\$ 36 luni RHS Company

Elixir DDR2-533 2x256MB

De la prima privire veți remarca simplitatea construcției modulelor Elixir DDR2-533 2x256MB ce folosesc doar patru chip-uri per PCB.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute se situează la nivelul concurenților cu aceleași

specificații tehnice. La overclocking, Elixir DDR2-533 2x256MB nu dezamăgește, frecvența maximă atinsă la timing-urile CAS4-4-4-12 cu tensiune de alimentare 2V fiind de 640MHz. În aceste condiții am obținut 22163 de puncte în 3DMark2001 și 64607 de

puncte în AquaMark3. Lipsa radiatoarelor pe chip-urile de memorie nu a cauzat probleme pe durata testelor.

CONCLUZIE

Elixir DDR2-533 2x256MB oferă performanțe decente la frecvența standard și permite experimente în overclocking.

Tip memorie: DDR2-533 • Capacitate: 2x256MB • Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 • Radiator: Nu

4.48



66\$ 60 luni Tornado Systems

Kingmax DDR2-533 2x256MB

În tradiția Kingmax nici modulele DDR2-533 2x256MB nu sunt dotate cu radiatoare pe memorii, tensiunea mică de alimentare standard de 1.8V făcând ca chip-urile de memorie să fie reci chiar și după o perioadă îndelungată de funcționare.

PERFORMANȚE

Cum era și de așteptat, performanțele la frecvența default nu diferă mult de cele ale concurenților cu specificații similare. La overclocking însă situația se schimbă, frecvența maximă atinsă în teste fiind de 628MHz la timing-urile

CAS4-4-4-12. Astfel, am obținut 21888 de puncte în 3DMark2001.

CONCLUZIE

Kingmax DDR2-533 2x256MB oferă un raport preț/performanță bun, mai ales dacă ținem cont de posibilitățile de overclocking.

Tip memorie: DDR2-533 • Capacitate: 2x256MB • Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 • Radiator: Nu

4.40



97.9€ 99 luni Best Computers
97.9€ 99 luni Skin Media

Geil DDR2-667 Dual channel 2x256MB

Pentru compatibilitatea cu cât mai multe plăci de bază timing-urile SPD pentru 667MHz sunt CAS5-4-4-12 și CAS4-4-4-12.

PERFORMANȚE

Pentru atingerea frecvenței de 667MHz am fost nevoiți să setăm multiplicatorul

procesorului la 14X și FSB-ul la 250MHz. Astfel procesorul a funcționat la 3.5GHz. Memoria a fost alimentată la 1.95V. Răcirea eficientă a modulelor Geil DDR2-667 Dual channel este asigurată de radiatoare argintii din aluminiu. Frecvența maximă atinsă a fost de 698MHz,

corespunzătoare unui FSB al procesorului de 262MHz.

CONCLUZIE

Lățimea de bandă suplimentară oferită de creșterea frecvenței la 667MHz se observă în rezultatele obținute de Geil DDR2-667 Dual channel.

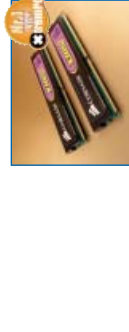
Tip memorie: DDR2-667 • Capacitate: 2x256MB • Aranjare chip-uri memorie: Single sided
Timing-uri SPD: CAS4-4-4-12 • Radiator: Da

5.30

DDR2 mărește pasul

 Corsair **Twin2X**
CM2x512A 5400UL

 Corsair **Twin2X**
CM2x512A 6400

 OCZ **PC2 4200**
EB PE Rev 2

 OCZ **PC2 4200**
EL Gold Edition

 Geil **DDR2-533**
Ultra 2x512MB

 SuperTalent
DDR-667 2x512MB

 TwinMOS
DDR2-533 2x512MB

 takeMS
DDR2-533 2x512MB

 V-Data
DDR2-533 2x512MB

 Syncron
DDR2-533 2x512MB

Pret	278\$	253\$	294.25\$	184.25\$	174.9€/174.9€	116.6€	63.2€	99€	104€/104€	110\$
Tip memorie	DDR2-675	DDR2-800	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-667	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533
Capacitate	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB
Timing-uri (SPD)	CAS3-2-2-8	CAS5-5-5-12	CAS3-2-2-8	CAS3-3-3-8	CAS3-3-3-8	CAS5-5-5-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-11	CAS4-4-4-12

Cache mem read (Mb/s)	4937.2	4700.9	4086.4	4060.8	4215.9	4478.1	3837.3	3856.9	3860.4	3856.2
Cache mem write (Mb/s)	2665.1	2247.2	2068.7	1982.8	1951.1	2163.0	1836.4	1839.5	1825.0	1820.1
Sandra 2005 Int (MB/s)	6303	6154	4883	4838	4809	6042	4754	4767	4766	4740
PCMark2004 Memory	6737	6353	5503	5467	5528	6330	5320	5342	5346	5351
DOOM 3 640x480	104.8	103.2	100.4	98.8	100.1	96.7	95.6	95.5	96.0	95.1
Half-Life 2 640x480	123.63	121.07	118.30	116.41	117.34	114.15	112.50	112.89	112.86	110.37
FarCry 640x480	196.44	192.99	187.33	183.89	186.91	180.15	177.69	177.32	177.94	177.65
Comanche4 640x480	62.75	62.56	61.79	61.61	61.89	60.30	60.75	60.66	60.77	60.54
3DMark2001	21970	21711	21283	21163	21497	20876	20600	20760	20588	20755
AquaMark3	64074	63138	63043	62558	63008	62046	61757	61781	61793	61700
Frecvență maximă overclocking	850MHz	866MHz	706MHz	690MHz	648MHz	698MHz	640MHz	640MHz	634MHz	602MHz

Note teste	Note tests										
Aplicații	1.83	1.69	1.46	1.43	1.44	1.64	1.37	1.38	1.37	1.37	1.37
Jocuri	2.47	2.44	2.39	2.36	2.39	2.32	2.30	2.31	2.31	2.30	2.30
Overclocking	1.40	1.45	1.30	1.18	0.96	0.72	0.80	0.80	0.76	0.52	0.52

Verdict	5.70	5.58	5.15	4.97	4.79	4.68	4.48	4.48	4.44	4.18
---------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

Rezultate teste											
Cache mem read (Mb/s)	3851.1	4006.2	3855.5	4775.6	3842.5	3859.8	3870.8	3875	3883.4	4039.0	
Cache mem write (Mb/s)	1836.6	1808.4	1862.3	2274.8	1854.9	1824	1837.2	1845.3	1855.7	1813.6	
Sandra 2005 Int (MB/s)	4746	4702	4740	6053	4762	4763	4776	4777	4740	4729	
PCMark2004 Memory	5344	5407	5349	6098	5357	5347	5357	5349	5338	5405	
DOOM 3 640x480	95.6	97.4	92	100.3	95.3	94.9	95.2	95.8	95.2	97.4	
Half-Life 2 640x480	112.90	114.85	108.48	117.96	112.53	112.55	112.63	112.89	112.44	114.52	
FarCry 640x480	176.99	181.29	177.48	187.94	177.52	177.19	177.74	177.08	176.97	181.36	
Comanche4 640x480	60.68	61.26	60.76	60.95	60.68	60.65	60.64	60.71	60.8	61.28	
3DMark2001	20662	21007	20019	21339	20623	20755	20752	20634	20585	20979	
AquaMark3	61643	62115	61054	63067	61826	61712	61735	61757	61701	62185	
Frecvență maximă overclocking	580MHz	568MHz	.	698MHz	680MHz	640MHz	634MHz	628MHz	628MHz	562MHz	

Note teste	Note tests										
Aplicații	1.37	1.38	1.38	1.68	1.38	1.37	1.38	1.38	1.38	1.39	
Jocuri	2.30	2.34	2.26	2.39	2.30	2.30	2.30	2.30	2.30	2.34	
Overclocking	0.35	0.26	0.00	1.24	1.10	0.80	0.76	0.71	0.71	0.20	

Verdict	4.03	3.98	3.64	5.30	4.78	4.48	4.44	4.40	4.39	3.94
---------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

Rezultate teste											
Cache mem read (Mb/s)	109.5€/109.5€	1105/106€	1365	97.9€/97.9€	685	625	58.3€/58.3€	665	49€	645	
Cache mem write (Mb/s)	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-667	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533	DDR2-533	
Sandra 2005 Int (MB/s)	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	
PCMark2004 Memory	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	CAS4-4-4-12	
DOOM 3 640x480	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	
Half-Life 2 640x480	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	
FarCry 640x480	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	
Comanche4 640x480	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	
3DMark2001	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	
AquaMark3	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	2x256MB	
Frecvență maximă overclocking	580MHz	568MHz	.	698MHz	680MHz	640MHz	634MHz	628MHz	628MHz	562MHz	

Note teste	Note tests										
Aplicații	1.37	1.38	1.38	1.68	1.38	1.37	1.38	1.38	1.38	1.39	
Jocuri	2.30	2.34	2.26	2.39	2.30	2.30	2.30	2.30	2.30	2.34	
Overclocking	0.35	0.26	0.00	1.24	1.10	0.80	0.76	0.71	0.71	0.20	

Verdict	4.03	3.98	3.64	5.30	4.78	4.48	4.44	4.40	4.39	3.94
---------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

WinFast® PX6600 Series

Noua serie de super plăci video Leadtek PCI Express



WinFast® PX6600 GT TDH



128 MB

DDR 3



WinFast® PX6600 TD



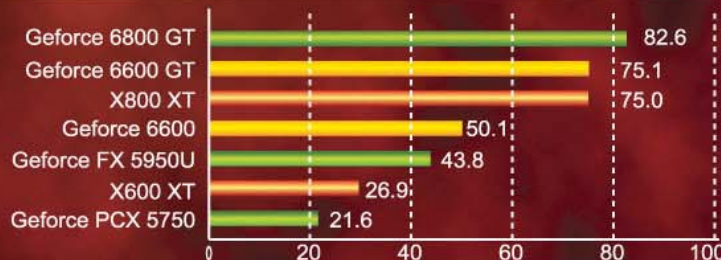
128 MB

DDR

"The one and the most PCI-Express compliant to PCI-SIG."

Features:

- Direct 9.0c, Shader Model 3.0 Support
- UltraShadow II Technology
- Consumer Electronics Video Quality
- Leadtek Ultra Cooling System
- nView Multi-Display Technology
- OpenGL® 1.5 Optimizations and Support
- DVI, VGA, HDTV Output



**Doom3
Demo:Demo1
High Quality,
No AA/8X AF
1024x768/32Bit**

Plăci video disponibile în orice magazin IT care se respectă

SKINMEDIA

Str. Al. Puskin 18 - Bucuresti 1; Tel: 021-231.50.97;
Fax: 021-230.06.92; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro



4X4

APARATE FOTO DE TEREN

După o primăvară capricioasă, a venit în sfârșit vara! Concediile sunt aproape, astfel încât trebuie să ne pregătim cu un aparat foto digital cât se poate de performant.

UN APARAT FOTO FĂRĂ ZOOM OPTIC POATE FI O soluție pentru a realiza fotografii de interior. Când vine vorba de peisaje sau fotografii în spațiu deschis (fie că suntem la munte, fie la mare) trebuie să fim dotați cu un aparat foto zoom cât mai mare. Chiar dacă accizele la aparatele foto digitale s-au întors mai mari decât până acum, iar prețurile lor au crescut în mod corespunzător, trebuie să trecem peste acest șoc și să analizăm care sunt cele mai bune soluții disponibile pe piața din România.

CUM ALEGEM UN APARAT FOTO

Numărul de megapixeli nu mai este de mult un criteriu important de departajare. Dacă aparatul foto analizat are cel puțin patru megapixeli, atunci a trecut cu bine de prima etapă deoarece este puțin probabil să aveți nevoie să printați postere. Și chiar dacă vreți să printați postere la nivel profesionist, aveți nevoie de un DSLR și nu de o cameră compactă cu senzor de peste șase megapixeli. Dacă doriți un aparat foto capabil să realizeze fotografii luminoase, clare și fără aberații cromatice deranjante, trebuie să vă interesați cu atenție despre calitatea lentilor și dimensiunile diafragmei. Un zoom optic 4X este suficient pentru majoritatea cazurilor, iar dacă doriți fotografii macro trebuie să citiți cu atenție specificațiile tehnice referitoare la distanța minimă de fotografiere.

La prima vedere tipul de acumulatori folosiți nu pare important. De aceea este bine să luați în calcul faptul că acumulatorii își pierd în timp proprietățile și dacă sunt în format proprietar veți găsi mai greu înlocuitori.

SISTEMUL DE TEST

În precedentul test de aparate foto digitale condiția de bază pentru a participa a fost zoom-ul optic de minimum 3X. Pentru acest test comparativ ne-am gândit să fim puțin mai pretențioși și să acceptăm la test doar aparatele foto digitale cu zoom optic de minimum 4X, senzor de patru megapixeli, iar prețul maxim de 999€ (fără TVA). În acest fel am evitat să testăm multe aparate foto digitale pe care le-am testat în precedentul test deoarece nu s-au schimbat foarte multe lucruri în ultimul an în această clasă. Cu fiecare aparat foto digital prezent la test au fost efectuate fotografii în patru condiții de iluminare: naturală, semiîntuneric, cameră iluminată artificial și studio foto. Cel mai important criteriu de departajare a fost calitatea fotografiilor realizate în toate cele patru condiții de iluminare. Viteza reală și precizia de focalizare, detaliile capturate și balansul culorilor au avut un rol important în această categorie. Așa cum este normal, și dotările au cântărit la nota finală. Pentru calculul notei la capitolul dotări am ținut cont de mărimea

zoom-ului, numărul de megapixeli efectivi, posibilitatea de atașare a unui blitz extern, carduri de memorie sau memorie internă, reglaje manuale, funcții software, calitate LCD, LCD secundar, capacitatea de salvare a fotografiilor într-un format necomprimat (RAW sau TIFF). În urma cererii unor cititori vă oferim pe DVD fotografiile realizate cu aparatele foto digitale testate. Am ales să vi le oferim pe cele realizate în condiții de studio foto. Aceste fotografii au fost făcute pe setarea auto, fără blitz. Primul set de fotografii a fost realizat cu balansul de alb automat, iar pentru cel de-al doilea set am ales opțiunea "tungsten". Astfel aveți ocazia să comparați singuri și să alegeți ce aparat foto din test corespunde cel mai bine cerințelor voastre de calitate. Așteptăm opiniile voastre dacă considerați utilă sau nu oferirea fotografiilor pe DVD și eventual dacă la următorul test doriți să le vedeți și pe cele realizate în condiții de iluminare naturală și semiîntuneric.

CONCLUZIE

Dacă preferați unul dintre aparatele foto digitale prezentate în acest test, cu siguranță veți face o alegere bună. Așa cum puteți vedea și în fotografiile de pe DVD, diferențele nu sunt mari între fotografiile realizate în condiții de studio.

Liviu Marica



gnr

Affordability though quality...

A PGE CORPORATION COMPANY
2005



Ecraan rezistent

Designul elegant se bazeaza pe primul element cheie – un ecran rezistent acoperit cu AGRAS. Invelisul special proiectat creste rezistenta, imbunatateste claritatea imaginii si definitia culorilor, la fel de bine protejand ecranul la deteriorari cauzate de zgarieturi, atingeri repetate sau curatare.



Ajustabil in inaltime

Standul telescopic proiectat special permite utilizatorului sa extinda in sus si in jos cu 110mm asigurand pozitia corecta si o sollicitare mai mica a ochilor.



Rotire cu 90° a pivotului

Cu forta a doua doua degete, utilizatorii pot roti usor ecranul cu 90° in ideea de a urmari imaginea in mod portret.



Tehnologie STEP

Un avantaj unic la GNR este tehnologia STEP. Aceasta tehnologie cu dotari remarcabile aduce beneficii pentru o flexibilitate completa.

Inclinare - inainte si inapoi
Rotire - stanga si dreapta
Extindere - 110mm in sus si in jos
Pivotare - rotire 90° pe verticala spre dreapta



FIT DISTRIBUTION

FIT Distribution SRL
Adresa: Str. Biharia 67-77, Metav Business Park Sector 1, Bucuresti
Tel: (021) 201.15.16; Fax: (021) 201.15.26
e-mail: sales@fit.com.ro/ www.fit.com.ro

SENZORII SCOȘI LA LUMINĂ

APARATUL FOTO DIGITAL - PRODUS DE LUX SAU NU, ieftinit sau scumpit, cert este că din ce în ce mai mulți români îl folosesc sau îl au în vedere pentru viitorul apropiat.

Fotografia, care până acum câțiva ani reprezenta pentru cei care o practicau serios un proces destul de complicat și cu costuri relativ ridicate, a devenit mult mai accesibilă prin apariția alternativei digitale. Costurile în cazul optării pentru un aparat digital se reduc, în cazul utilizatorului obișnuit, doar la achiziționarea acestuia, nemaifiind nevoie de resurse suplimentare pentru filme, dezvoltare etc.

Datorită concurenței puternice, tot mai multe opțiuni disponibile până acum doar la aparate foto semiprofesionale și profesionale își fac apariția și pe aparate destinate utilizatorilor obișnuiți, ceea ce fără îndoială este un lucru bun. Însă, o dată cu creșterea complexității aparatelor, devine din ce în ce mai necesar să cunoaștem câteva noțiuni de bază în fotografie, noțiuni care, de altfel, au aceeași importanță și același înțeles în fotografia clasică și în cea digitală.

Una dintre cele mai importante noțiuni care trebuie înțelese pentru a vă bucura din plin de aparatul vostru este expunerea. Vom prezenta pe scurt factorii ce determină expunerea, încercând să arătăm cu minimum de termeni tehnici nu numai ce înseamnă, ci mai ales cum influențează diversele valori ale acestora rezultatul final.

EXPUNEREA

Expunerea reprezintă cantitatea de lumină pătrunsă prin obiectiv și receptată de senzorul aparatului de fotografiat și este determinată de trei elemente: deschiderea diafragmei (aperture), timpul de expunere (shutter speed) și sensibilitatea senzorului (ISO). Acești trei factori sunt în relație de interdependență, iar setarea lor la anumiți parametri determină o anumită valoare a expunerii (EV).

Dacă această valoare este mai mare sau mai mică decât cea corectă în condițiile de lumină date, pot rezulta imagini subexpuse sau supraexpuse. Aceeași valoare a expunerii poate fi generată prin mai multe combinații ale valorilor



⇒ Imagine subexpusă / expusă corect / supraexpusă

acestor trei factori. Pentru a păstra expunerea constantă, dacă mărim deschiderea diafragmei trebuie să micșorăm timpul de expunere și invers. Dar să o luăm în ordine.

DIAFRAGMA

Localizată în obiectiv, diafragma este un orificiu cu diametru variabil format dintr-un ansamblu de lamele ce acționează închizându-se pentru a micșora cantitatea de lumină pătrunsă spre senzor și deschizându-se pentru a o mări.

Deschiderea diafragmei este exprimată prin indici (1; 1.4; 2; 2.8; 4; 5.6; 8; 11; 16 etc.).

În funcție de aparatul de fotografiat sau obiectiv, indicele 16 al diafragmei, spre exemplu, poate fi exprimat ca 1:16, F16, F/16. Fiecare indice este rezultat din înmulțirea celui precedent cu factorul 1.4. Coborând o treaptă pe această scară, dublăm cantitatea de lumină, iar urcând o treaptă, o înjumătățim. Altfel spus, diametrul diafragmei și, implicit, cantitatea de lumină vor fi cu atât mai mari cu cât indicele este mai mic.

Diafragma este foarte importantă și pentru că valoarea ei determină profunzimea câmpului (depth of field sau DOF). Profunzimea câmpului este intervalul de distanță față de planul în care se focalizează, în care obiectele apar clare în fotografie.



⇒ Diafragma f2.8 - numai obiectul pe care am focalizat apare clar în imagine



⇒ Diafragma f8 - atât obiectul pe care am focalizat, cât și cele din plan îndepărtat apar clare în imagine

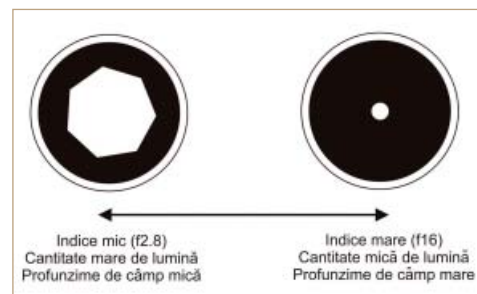
La o profunzime de câmp mică, în imagine vor apărea clar numai obiectele aflate în planul în care se focalizează. Celelalte obiecte vor fi cu atât mai neclare cu cât sunt situate la o distanță mai mare față de planul în care focalizează.

La o profunzime de câmp mare, obiectele aflate pe un interval mai mare de distanță față de planul de focalizare vor apărea clare în fotografie.

De exemplu, dacă fotografiați un subiect pe care doriți să îl scoateți în evidență față de fundal (subiect clar, fundal neclar), trebuie să folosiți o deschidere mare a diafragmei, adică un indice mic.

Dacă doriți ca atât subiectul, cât și fundalul să apară clar în imagine, veți folosi o deschidere mică a diafragmei, adică un indice mare.

În concluzie, profunzimea de câmp crește o dată cu închiderea diafragmei și scade o dată cu deschiderea ei.



Dacă vreți să scoateți în evidență un subiect față de fundal, chiar dacă atunci când ați făcut fotografia nu ați folosit o deschidere mare a diafragmei, puteți face acest lucru în Photoshop selectând subiectul, inversând selecția și aplicând un filtru lens blur.



⇒ Diafragma f8 - subiectul și fundalul sunt clare



⇒ Diafragma f8 - aplicarea filtrului lens blur asupra fundalului simulează folosirea unei diafragme mai deschise

TIMPUL DE EXPUNERE

Timpul în care senzorul este expus luminii pătrunse prin obiectiv este numit timp de expunere și se măsoară în fracțiuni de secundă. De exemplu, dacă o fotografie a fost făcută cu un timp de expunere de 1/15, înseamnă că senzorul a fost expus luminii pătrunse prin obiectiv a cincisprezecea parte dintr-o secundă. Cu cât numitorul acestei fracții este mai mare, cu atât timpul de expunere este mai scurt. Timpii de expunere de o secundă sau mai lungi se exprimă în secunde (1, 2, 4 etc.).

Timpii de expunere scurți sunt folosiți în condiții de lumină puternică, limitând cantitatea de lumină care ajunge la senzor și având efectul de a "fixa" în imagine obiectele în mișcare.

Se folosesc timpi de expunere lungi atunci când lumina este slabă sau când vrem să surprindem în fotografie mișcarea unui anumit subiect. Un exemplu ar fi fotografiile de noapte, unde farurile mașinilor în mișcare apar ca niște benzi de lumină.

Fotografiile cu timp mare de expunere pot fi făcute și ziua, însă în acest caz trebuie setate o deschidere mică a diafragmei și o sensibilitate ISO scăzută pentru a nu supraexpune fotografia.

Dacă faceți fotografii cu timpi de expunere mari, va trebui să utilizați un trepied pentru că tremurul imperceptibil al mâinii poate crea efecte foarte vizibile, rezultând imagini "mișcate".



⇒ Timp de expunere 1/250 - subiectul în mișcare apare fix în fotografie



⇒ Timp de expunere 1/4 - este surprinsă în imagine mișcarea subiectului

La timpi de expunere lungi, chiar și utilizând un trepied, în momentul în care apăsați declanșatorul aparatul se mișcă, rezultând imagini

neclare. Soluția acestei probleme este utilizarea unei telecomenzi, însă dacă nu dispuneți de așa ceva puteți rezolva problema setând aparatul pe timer. În acest fel, în momentul în care se face declanșarea efectivă aparatul nu este mișcat.

SENSIBILITATEA ISO

La filmele foto valoarea ISO arată cât de rapid răspunde emulsia filmului la lumina cu care intră în contact, această valoare crescând proporțional cu granulația peliculei.

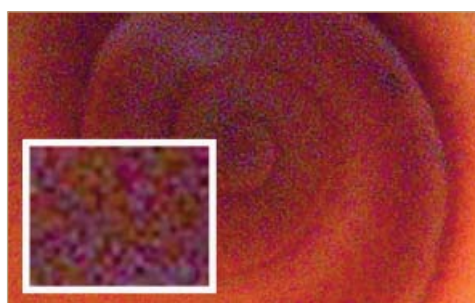
În cazul aparatelor digitale valoarea acesteia înseamnă cât de amplificat va fi semnalul recepționat de la senzor. Cu cât gradul de amplificare este mai mare cu atât va fi necesară mai puțină lumină pentru a realiza o expunere corectă. Deranjant este că o dată cu creșterea sensibilității senzorului crește și "zgomotul" în imagine, similar granulației filmului.

Cu cât valoarea ISO este mai mică și sensibilitatea senzorului scade, calitatea fotografiilor va crește datorită scăderii nivelului de zgomot, însă va fi nevoie de mai multă lumină pentru o expunere corectă, ceea ce înseamnă fie un timp de expunere mai lung, fie o diafragmă mai deschisă.

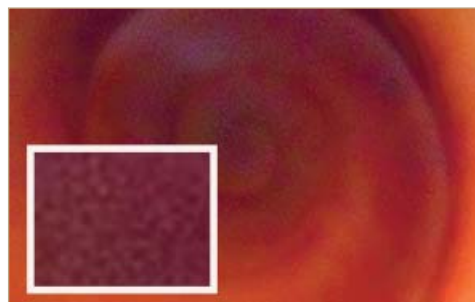
Atunci când vreți să fotografiați în lumină insuficientă fără flash și nu aveți la îndemână un trepied, creșterea sensibilității poate fi o soluție, însă ar trebui ca în prealabil să faceți niște teste cu camera voastră pentru a vedea până la ce valoare ISO cantitatea de zgomot este tolerabilă.

Sensibilitatea normală și setarea standard pe multe aparate digitale au valoarea 100, însă în funcție de aparat și mai ales de prețul acestuia variază între valorile 50 și 3200.

Chiar dacă ați făcut niște fotografii în care nivelul de zgomot este deranjant, nu este totul pierdut. Cu un program ca Neat Image, care este practic un filtru de zgomot, puteți îmbunătăți



⇒ ISO 800 - fotografie originală (crop)



⇒ ISO 800 - fotografie prelucrată cu Neat Image (crop)

Moduri de expunere

Din ce în ce mai multe aparate foto digitale oferă posibilitatea alegerii de către utilizator a modului în care se calculează expunerea.

AUTOMAT / PROGRAM (P)

În acest mod aparatul va calcula singur cuplul optim de diafragmă și timp de expunere pe baza luminii măsurate de senzorul său și a valorii ISO setate. Totuși, unele modele de aparate oferă în modul P o funcție numită Program Shift, care îi permite utilizatorului să aleagă un anumit cuplu din mai multe disponibile.

PRIORITATE DE DIAFRAGMĂ / APERTURE PRIORITY (A SAU AV)

Dacă optați pentru acest mod, va trebui să alegeți indicele de diafragmă pe care îl considerați potrivit, rămânând în sarcina aparatului calculul timpului de expunere, astfel încât expunerea să fie corectă.

PRIORITATE DE TIMP / SHUTTER PRIORITY (S SAU TV)

Este modul invers față de cel precedent în sensul că utilizatorul alege timpul de expunere, iar aparatul calculează deschiderea diafragmei pentru a asigura expunerea corectă.

MANUAL (M)

În acest mod fotografatul are control total asupra expunerii, alegând atât indicele de diafragmă, cât și timpul de expunere. Fără sens să mai spunem că acest mod de lucru este de obicei folosit de utilizatorii avansați, însă chiar dacă sunteți începători, iar aparatul vostru dispune de acest mod de lucru nu strică să faceți niște încercări. Ca un ajutor, majoritatea aparatelor cu funcții manuale afișează pe display un indice ce arată cât de aproape sau cât de departe sunteți de valoarea expunerii calculată de senzori.

Pentru fotografiile de vacanță puteți folosi cu rezultate foarte bune modul automat, aparatele mai noi determinând corect expunerea în marea majoritate a cazurilor. Dacă vreți însă să adăugați creativitate fotografiilor voastre, este indicat să folosiți unul dintre modurile Prioritate de diafragmă și Prioritate de timp.

radical aceste imagini. O variantă demo poate fi descărcată de pe www.neatimage.com.

Pentru testele și încercările necesare învățării veți face sute sau mii de fotografii, ceea ce, în cazul fotografiei clasice, ar crea o adevărată problemă de buget.

Marele avantaj al unui fotograf ce lucrează cu un aparat digital este că nu cheltuiește bani la fiecare declanșare, singurele limitări fiind impuse de capacitatea cardului și de timpul său.

Trebuie să profitați de acest avantaj esențial și să faceți cât mai multe fotografii experimentând toate opțiunile pe care vi le oferă aparatul vostru întrucât vă asigur că ați plătit pentru fiecare dintre ele atunci când l-ați cumpărat.

Radu Iordache

Canon PowerShot A520



Pixeli efectivi: 4 megapixeli • Diafragmă: F2.6 - F5.5
Tip senzor: CCD 1/2.5" • Zoom optic: 4X • Tip memorie
externă: SD/MMC • Rezoluție maximă: 2272x1704

7.5

PowerShot A520 are zoom optic 4X și CCD 1/2.5" de patru megapixeli. Carcasa este realizată dintr-un material hibrid ce conține metal și policarbonat.

CALITATE FOTO

Pozele de tip macro realizate fără blitz au fost clare chiar și în condiții de iluminare slabă. La o valoare mare a ISO am observat o creștere a zgomotului în imagine. Surprinzător pentru clasa din care fac parte, PowerShot A520 dispune de foarte multe setări manuale. Se pot monta și lentile adiționale, filtre. Pozele de interior realizate cu blitz au avut un echilibru bun al culorilor. Aberațiile cromatice sunt rare și apar doar în zonele ce au un contrast puternic.

DOTĂRI

Este dotat cu un ecran LCD de 1.8". Nu are mufă pentru blitz extern. Totuși, pentru aceste modele este disponibil un blitz extern special (HF-DC1) care se montează cu ajutorul unui adaptor. Comutarea între principalele funcții ale aparatului se realizează rapid grație rotiței cu 13 poziții.

CONCLUZIE

PowerShot A520 este o alegere foarte bună pentru cei care își doresc un aparat foto Canon accesibil din punct de vedere al prețului.



310€ 12 luni Tornado Systems

FujiFilm FinePix S5500



Pixeli efectivi: 4.2 megapixeli • Diafragmă: F2.8 - F3.1
Tip senzor: 1/2.7" • Zoom optic: 10X • Tip memorie
externă: xD • Rezoluție maximă: 2272x1704

7.9

Are zoom optic 10X, iar carcasa are un design de tip SLR-like. Spre deosebire de versiunea precedentă (FinePix S5000), acesta nu este dotat cu senzor Super CCD, având un senzor normal CCD 1/2.7" de 4.2 megapixeli (4 megapixeli efectivi).

CALITATE FOTO

Aberațiile cromatice sunt vizibile uneori la granițele între două zone ce au diferențe maxime de contrast, în special când se folosește zoom maxim. Culorile sunt redată natural, iar balansul de alb este bine implementat. Fotografiile macro se pot realiza de la o distanță minimă de 100mm.

DOTĂRI

Ne-a plăcut în mod special construcția carcasei ce permite o manipulare fără probleme. În dreapta vizorului este amplasat un buton pentru comutarea între modurile de focalizare manuală și automată. Cele două butoane care acționează funcția de zoom sunt situate în stânga sus, fiind destul de incomod de acționat atunci când privești în același timp și prin vizor.

CONCLUZIE

FujiFilm FinePix S5500 reprezintă o alegere foarte bună pentru cei care doresc un aparat de tip SLR-like cu dimensiuni mici și zoom foarte mare.



235€ 12 luni Carrefour, Cora Metro, Selgros

Casio Exilim Pro EX-P505



Pixeli efectivi: 4.91 megapixeli • Diafragmă: F3.3 - F3.6
Tip senzor: CCD 1/2.5" • Zoom optic: 5X • Tip memorie
externă: SD • Rezoluție maximă: 2560x1920

7.5

Casio Exilim Pro EX-P505 este un aparat foto cu design de tip SLR-like, însă are dimensiuni foarte mici. Are zoom optic 5X și senzor CCD 1/2.5" de 5.2 megapixeli (4.91 megapixeli efectivi). Comparativ cu alte aparate foto digitale, are funcții avansate de filmare. Poate realiza captură video la rezoluția de 640x480 (30fps) în format XviD, iar microfonul este stereo. Mai mult, zoom-ul poate fi folosit chiar și atunci când se filmează.

CALITATE FOTO

Pozele de exterior pe timp de zi au o calitate bună, iar balansul culorilor este foarte bine calibrat. La o valoare ISO mai mare de 200 zgomotul în imagine devine deranjant.

DOTĂRI

Ecranul LCD se poate roti atât în plan vertical, cât și în plan orizontal, funcție utilă și pentru a-l proteja în timpul transportului sau atunci când nu-l folosim. Acționarea zoom-ului se realizează foarte ușor prin intermediul unei rotițe situate în partea dreaptă. Ne-a plăcut în mod special software-ul foarte bine realizat.

CONCLUZIE

Reprezintă o soluție bună pentru cei care consideră util să filmezi cu un aparat foto digital.



835€ 12 luni m.t.il digital imaging

Olympus Camedia C-55 Zoom



Pixeli efectivi: 5.03 megapixeli · Diafragmă: F2.8 - F4.8 / F8.0 · Tip senzor: CCD 1/1.8" · Zoom optic: 5X · Tip memorie externă: xD · Rezoluție maximă: 2592x1944

8.1

Olympus Camedia C-55 Zoom are zoom optic 5X și senzor CCD 1/1.8" de 5.2 megapixeli (5.03 megapixeli efectivi). Intervalul de la pornirea aparatului până la efectuarea primei fotografii este de sub trei secunde.

CALITATE FOTO

Nu are probleme atunci când trebuie să focalizeze în lumină slabă, grație senzorului luminos de autofocalizare. Fotografii realizate în lumină naturală au fost foarte reușite, iar cele făcute în condiții de întuneric au manifestat un zgomot moderat în imagine. Cele mai reușite au fost fotografiile macro, unde aparatul realizează chiar și o reglare automată a blitzului pentru a evita supraexpunerea obiectului.

DOTĂRI

Cine a mai utilizat un aparat foto digital Olympus nu va avea nici o problemă în parcurgerea meniurilor și realizarea setărilor. Poate realiza clipuri video la o rezoluție de 320x240, 30fps, însă calitatea acestora nu este foarte bună.

CONCLUZIE

Dacă doriți să realizați fotografii de tip macro, atunci Camedia C-55 Zoom este aparatul foto de care aveți nevoie.



533€

24 luni

MGT Educational

Nikon Coolpix 4800



Pixeli efectivi: 3.92 megapixeli · Diafragmă: F2.7 - F4.4 · Tip senzor: CCD 1/2.5" · Zoom optic: 8.3X · Tip memorie externă: SD · Rezoluție maximă: 2288x1716

8.0

Nikon Coolpix 4800 dispune de senzor CCD 1/2.5" de 4.2 megapixeli (3.92 megapixeli efectivi) și lentile Nikkor ED cu zoom optic de 8.3X.

CALITATE FOTO

Imaginile au fost foarte clare în toate testele noastre. Focalizarea este suficient de rapidă pentru clasa din care face parte. Are un număr foarte mare de programe predefinite: 15. Astfel, putem alege imediat setările potrivite pentru diverse situații și locuri cum ar fi: focuri de arificii, muzeu, petrecere, plajă etc. Fotografii realizate cu acest aparat beneficiază de un contrast bun, iar culorile sunt plăcute.

DOTĂRI

Mi-a plăcut poziționarea laterală a slotului pentru memoria flash SD, bateria având ușiță separată. Astfel, dacă aparatul este montat pe un trepied nu trebuie să-l demontăm pentru a schimba cardul de memorie.

CONCLUZIE

Cei care își doresc un aparat foto digital compact Nikon pot lua în considerare și varianta Coolpix 4800. Avantajele acestei alegeri: zoom mare și calitate foarte bună a fotografiilor realizate la rezoluție maximă.



699€

12 luni

m.t.il digital imaging

Panasonic DMC-FZ20-S



Pixeli efectivi: 4.91 megapixeli · Diafragmă: F2.8 - F8.0 · Tip senzor: CCD 1/2.5" · Zoom optic: 12X · Tip memorie externă: SD/MMC · Rezoluție maximă: 2560x1920

9.8

Panasonic DMC-FZ20-S are zoom optic 12X și senzor CCD 1/2.5" de 5.3 megapixeli (4.91 megapixeli efectivi). Din punct de vedere al designului este un aparat foto de tip SLR-like. Este disponibilă în două variante coloristice: argintiu și negru. Așa cum se poate observa și din imagini, pentru acest test noi am primit varianta argintie.

CALITATE FOTO

Fotografiile realizate în condiții de iluminare naturală sunt impresionant de clare și luminoase. Singura problemă sunt fotografiile macro, unde distanța minimă este de 50mm.

DOTĂRI

Poate realiza fotografii la rezoluțiile de 2048x1536, 1920x1080, 1600x1200, 1280x960 și 640x480 la două niveluri de calitate jpeg sau în format tiff. Se pot realiza și clipuri video la rezoluția de 320x240 (10 sau 30fps).

CONCLUZIE

Este un aparat foto digital care impresionează prin luminozitatea obiectivului, zoom-ul mare și setările manuale. Deoarece este un aparat foto cu o greutate de peste o jumătate de kg și are dimensiuni mari, nu este recomandat utilizatorilor care doresc un aparat compact "de buzunar".

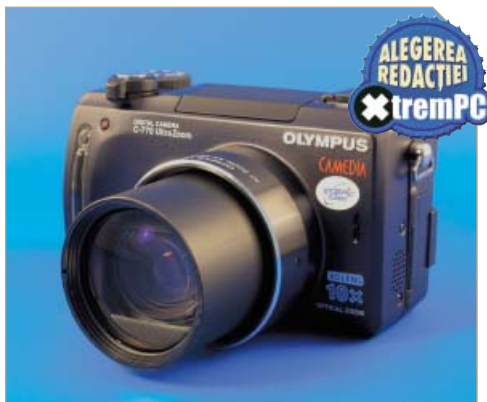


815€

24 luni

Elbit shop@Panasonic

Olympus Camedia C-770 UltraZoom



Pixeli efectivi: 3.91 megapixeli · Diafragmă: F2.8 - F3.7
Tip senzor: CCD 1/2.5" · Zoom optic: 10X · Tip memorie externă: xD · Rezoluție maximă: 2288x1712

8.6

Olympus Camedia C-770 UltraZoom dispune de senzor CCD 1/2.5" de 4.1 megapixeli (3.91 megapixeli efectivi) și lentile cu zoom optic de 10X. Olympus a dotat acest aparat cu noul procesor de imagine TruePic TURBO.

CALITATE FOTO

Fotografiile de interior sunt bine expuse grație blitzului foarte puternic. Dacă blitzul încorporat nu vă mulțumește, atunci puteți monta fără probleme unul extern, modelul Camedia C-770 UltraZoom fiind dotat cu interfață hot-shoe.

DOTĂRI

Poate realiza clipuri video la rezoluțiile de 640x480 și 320x240 (30fps) în format MPEG-4. Acceptă montarea lentilelor adiționale care pot mări zoom-ul optic sau capacitatea de a realiza poze macro. Pentru testul nostru, Camedia C-770 UltraZoom a venit însoțită de un convertor TCON-17 (1.7X), care ridică zoom-ul optic la impresionanta valoare de 17X.

CONCLUZIE

O cameră care impresionează prin calitatea fotografiilor atât de interior, cât și de exterior. Zoom-ul optic de 10X (17X cu ajutorul convertorului) este visul oricărui fotograf amator.



497.7€

24 luni

MGT Educational

FujiFilm FinePix S3500



Pixeli efectivi: 3.87 megapixeli · Diafragmă: F2.8 - F3.1
Tip senzor: 1/2.7" · Zoom optic: 6X · Tip memorie externă: xD · Rezoluție maximă: 2272x1704

6.8

FujiFilm FinePix S3500 are zoom optic 6X, iar carcasa are un design de tip SLR-like. Este dotat cu senzor CCD 1/2.7" de 4 megapixeli (3.87 megapixeli efectivi).

CALITATE FOTO

Fotografiile de exterior ne-au mulțumit, însă pentru a obține rezultate mai bune am preferat să facem mici setări de claritate pe modul manual. Are probleme atunci când trebuie să focalizeze în lumină slabă deoarece nu dispune de un senzor luminos de autofocalizare.

DOTĂRI

Spre deosebire de versiunea FinePix S5500, acest model nu este dotat cu reglaje manuale, fiind mai mult o cameră de tip "point and shoot". În modul manual utilizatorul are posibilitatea de a seta apertura (F2.8, F5, F8), claritatea și programele pentru balansul de alb. Ecranul LCD este mic pentru cerințele actuale (1.5"), iar rezoluția lui de 62.000 pixeli este mai mică decât la varianta FinePix S5500 (115.000 pixeli).

CONCLUZIE

FujiFilm FinePix S3500 este destinat celor care își doresc un aparat foto digital de tip "point and shoot" dar dotat cu zoom optic mare.



235€

12 luni

Carrefour, Cora
Metro, Selgros

Konica Minolta DiMAGE A200



Pixeli efectivi: 7.99 megapixeli · Diafragmă: F2.8 - F3.5 / F11 · Tip senzor: CCD 2/3" · Zoom optic: 7X · Tip memorie externă: CF · Rezoluție maximă: 3264x2448

9.7

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).

CALITATE FOTO

Fotografiile de exterior au fost foarte clare și lipsite de aberații cromatice. Și în testele de interior s-a descurcat foarte bine, pozele fiind lipsite de zgomot în imagine. A200 dispune de funcția Anti-Shake prin intermediul căreia senzorul CCD este deplasat în direcție opusă 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 plan vertical. Ne-a plăcut faptul că ecranul poate fi întors cu fața la aparat pentru a-l proteja în timpul când nu-l folosim. Zoom-ul este foarte precis grație inelului cu care este acționat.

CONCLUZIE

Este recomandată fotografilor experimentați sau amatorilor care doresc să realizeze fotografii apropiate de un nivel profesionist.



645€

12 luni

DOLEX PRO GROUP

SPARKLE



În România prin:

ProCA

ROMÂNIA



SP-PX43GDH

GPU : NVIDIA GeForce 6600 GT
Memory Type : 128 MB DDR III
Bus Type : PCI-E 16X
Driver Support
WindowsXP/2000
HDTV 1920x1080 i



SP-PX44DH 256 TC-V4

GPU : NVIDIA GeForce 6200 TC
Supporting 256 MB
Bus Type : PCI-Express 16X
Driver Support : WindowsXP/2000
DVI-I
TV-OUT



SP-PX44DH 128 TC-W1

GPU : NVIDIA GeForce 6200 TC
Supporting 128 MB
Bus Type : PCI-Express 16X
Driver Support : WindowsXP/2000
DVI-I
HDTV (Resolution up to 1920 x 1080 i)



SP-PX43GDH

GPU : NVIDIA GeForce 6600 GT
Memory Type : 128 MB DDR III
Bus Type : AGP 8X
Driver Support : WindowsXP/2000
DVI-I
HDTV (Resolution up to 1920 x 1080 i)



SP-AG4XDH

GPU : NVIDIA GeForce 6200
Memory Type : 128/256 MB DDR
Bus Type : AGP 8X
Driver Support : WindowsXP/2000
DVI-I
HDTV (Resolution up to 1920 x 1080 i)

www.sparkle.com.tw

În România prin:

ProCA

ROMÂNIA

București: Str. Turturelelor nr. 52, Tel./Fax: 021 323.82.00, office@proca.ro, www.proca.ro
Timișoara: Str. Cermena nr. 22, Tel./Fax: 0256 224.295, Tel.: 0256 224.994, office@tm.proca.ro
Constanța: Str. Poporului, nr. 36, Tel/Fax: 0241 634.994 / 0241 635.959, office@ct.proca.ro
Și prin partenerii autorizați din toată țara.

Canon PowerShot G6



Pixeli efectivi: 7.01 megapixeli · Diafragmă: F2.0 - F3.0 / F8 · Tip senzor: CCD 1.8" · Zoom optic: 4X · Tip memorie externă: CF · Rezoluție maximă: 3072x2304

9.2

Este versiunea cu senzor CCD 1/1.8" de 7.1 megapixeli a modelelor G5 și G3. Comparativ cu G5, se poate observa o scădere a timpului de focalizare și de inițializare.

CALITATE FOTO

În pozele-portret am observat apariția destul de frecventă a "ochilor roșii". În schimb, fotografiile de exterior, realizate în condiții de iluminare naturală, au avut o claritate deosebită. Senzorul CCD de dimensiuni mai mari decât cele de 1/2.5" are o contribuție importantă la reducerea zgomotului în imagine astfel încât acesta să nu reprezinte o problemă nici măcar la fotografiile realizate cu ISO 400.

DOTĂRI

Ecranul LCD de 2" oferă o vizibilitate bună atât în interior, cât și în exterior. Rezoluția imaginilor poate fi selectată. Acceptă o gamă largă de lentile adiționale care pot mări zoom-ul optic sau capacitatea de a realiza poze macro. Dispune de telecomandă IrDA.

CONCLUZIE

Este un aparat recomandat utilizatorilor care își doresc calitate marca Canon și doresc să experimenteze cât mai multe tehnici fotografice.



729€

12 luni

Tornado Systems

Kodak EasyShare 740



Pixeli efectivi: 4.97 megapixeli · Diafragmă: F2.8 - F8 / Tip senzor: CCD 1/2.5" · Zoom optic: 10X · Tip memorie externă: SD · Rezoluție maximă: 2576x1932

8.0

Kodak EasyShare 740 are zoom optic 10X și senzor CCD 1/2.5" de 5.4 megapixeli (4.97 megapixeli efectivi).

CALITATE FOTO

Fotografiile realizate în lumină naturală cu aparatele Kodak au o serie de particularități oferite de procesorul de imagine. Astfel imaginile au puțin mai mult roșu decât ar trebui, dar acest lucru este apreciat de acei utilizatori care doresc să obțină fotografii cu un contrast mai puternic și culori vii. Pe modul auto ISO valoarea este între 80 și 160, astfel încât pentru fotografiile de interior sau realizate în condiții de iluminare slabă vă recomandăm să folosiți setări manuale pentru valoarea ISO (100, 200, 400, 800).

DOTĂRI

Ne-a plăcut în mod deosebit joystick-ul 4-way folosit pentru navigarea în meniurile aparatului (devenit un standard pentru majoritatea aparatelor Kodak). Fotografiile realizate în mod portret sunt rotite automat pe ecranul LCD (dacă această funcție este activată).

CONCLUZIE

Îl recomandăm în special celor care doresc obținerea unor fotografii vii colorate.



585€

12 luni

m.t.il digital imaging

Konica Minolta DiMAGE Z20



Pixeli efectivi: 4.91 megapixeli · Diafragmă: F3.2 - F3.4 / Tip senzor: CCD 1/2.5" · Zoom optic: 8X · Tip memorie externă: SD · Rezoluție maximă: 2560x1920

7.3

Konica Minolta DiMAGE Z20 are senzor CCD 1/2.5" de 5.2 megapixeli (4.91 megapixeli efectivi) și zoom optic de 10X.

CALITATE FOTO

Zgomotul în imagine apare doar atunci când se folosește o valoare mare ISO. Aberațiile cromatice aproape au lipsit din fotografiile realizate în timpul testelor. Nouă ne-au plăcut în special fotografiile realizate la zoom maxim.

DOTĂRI

Dispune de zoom optic 8X, iar pentru protecție obiectivul poate fi acoperit cu un capac de plastic. Spre deosebire de DiMAGE Z5, acest model nu are integrată tehnologia CCD-shift Anti-Shake. Ecranul LCD este de 1.5", o diagonală destul de mică pentru cerințele anului 2005. Viewfinder-ul este electronic. Nu este livrat cu card SD, însă dispune de o memorie internă de aproximativ 14.5MB. În pachet se află doar patru baterii, prin urmare trebuie să mai adăugați pe lista de cumpărături patru acumulatori și un încărcător.

CONCLUZIE

DiMAGE Z20 este o alegere foarte bună pentru cei care doresc un aparat cu zoom optic mare și accesibil din punct de vedere al prețului.



257€

12 luni

DOLEX PRO GROUP

Olympus Camedia C-70 UltraZoom



Pixeli efectivi: 7.07 megapixeli • Diafragmă: F2.8 - F4.8
Tip senzor: CCD 1/1.8" • Zoom optic: 5X • Tip memorie externă: xD • Rezoluție maximă: 3072x2304

9.1

Dispune de senzor CDD 1/1.8" de 7.4 megapixeli (7.07 megapixeli efectivi) și lentile cu zoom optic de 5X. Acest model fost anunțat în luna septembrie anul trecut, cu o săptămână înainte de Photokina. Din punct de vedere al dotărilor se poziționează între modelele Camedia C-8080 Zoom și C-60.

CALITATE FOTO

Viteza de focalizare este foarte bună, dar și cea de pornire (aproximativ 2.5 secunde până la prima fotografie). Atât fotografiile de exterior, cât și cele de interior au fost deosebit de clare și lipsite de aberații cromatice. Zgomotul în imagine aproape a fost insesizabil la ISO 200, iar la valori ISO mai mari nu a fost deranjant.

DOTĂRI

La oprirea aparatului obiectivul se retrage în interiorul carcasei, lentilele fiind acoperite automat de un sistem format din patru componente din material plastic. Setările manuale sunt numeroase și lasă utilizatorului un control deplin asupra parametrilor.

CONCLUZIE

Chiar dacă designul nu inspiră nimic deosebit, Olympus Camedia C-70 UltraZoom este un aparat puternic și performant care își merită prețul.



762.16€

24 luni

MGT Educational

Sony DSC-V3



Pixeli efectivi: 7.07 megapixeli • Diafragmă: F2.8 - F4.0 / F8.0
Tip senzor: CCD 1/1.8" • Zoom optic: 4X • Tip memorie externă: CF, MS, MS Pro • Rezoluție maximă: 3072x2304

9.6

Sony DSC-V3 are zoom optic 4X și CCD 1/2.5" de 7.2 megapixeli (7.07 megapixeli efectivi). Este un aparat din categoria prosumer, iar carcasa are un design de tip SLR-like.

CALITATE FOTO

Lentilele Carl Zeiss Vario-Sonnar își fac simțită prezența prin claritatea deosebită a fotografiilor. Aberațiile cromatice lipsesc, iar zgomotul în imagine este moderat chiar și la valori ISO de 400 și 800. Este un aparat foto rapid atât din punct de vedere al focalizării și timpului de scriere, cât și al duratei dintre două fotografii.

DOTĂRI

Este de apreciat faptul că în pachet se află un manual de utilizare complex în limba română de 160 de pagini, foarte folositor celor care vin pentru prima dată în contact cu un aparat foto digital. Sony DSC-V3 este dotat cu un ecran LCD uriaș de 2.5". Este de remarcat compatibilitatea cu cardurile de memorie CF, un fapt neobișnuit pentru un aparat foto Sony.

CONCLUZIE

Sony DSC-V3 este recomandat cu căldură celor care doresc un aparat foto digital rapid și apreciază calitatea lentilelor Carl Zeiss Vario-Sonnar.



798€

12 luni

SONY OVERSEAS

Ricoh Caplio R1v



Pixeli efectivi: 4.91 megapixeli • Diafragmă: F3.3 - F4.8
Tip senzor: CCD 1/2.5" • Zoom optic: 4.8X • Tip memorie externă: SD • Rezoluție maximă: 2560x1920

7.1

Ricoh Caplio R1v are zoom optic 4.8X și CCD 1/2.5" de 5.2 megapixeli (4.91 megapixeli efectivi).

CALITATE FOTO

Calitatea fotografiilor de interior și a celor realizate în condiții de iluminare slabă este influențată foarte mult de lipsa unui control automat al blitzului. Astfel, dacă subiectul este mai aproape de un metru, fotografia este supraexpusă, iar dacă subiectul este amplasat la peste 2.5 metri fotografia este subexpusă. Am remarcat apariția aberațiilor cromatice și rar a unor artefacte.

DOTĂRI

Ecranul LCD de 1.8" nu are tratament antireflex, astfel că utilizarea lui în lumina soarelui pune probleme. Nu dispune de senzor luminos de autofocalizare, prin urmare nu sunt rare situațiile în care focalizarea este lentă în condiții de iluminare slabă. La oprirea aparatului obiectivul se retrage în interiorul carcasei, lentilele fiind acoperite automat de o componentă metalică circulară.

CONCLUZIE

Ricoh Caplio R1v reprezintă o alegere foarte bună pentru acei utilizatori care își doresc un aparat foto compact, rezistent și cu zoom optic de 4.8X.



260€

12 luni

ROEL Group

	Panasonic DMC-FZ20-S	Konica Minolta DiMAGE A200	Sony DSC-V3	Canon PowerShot G6	Olympus Camedia C-70 UltraZoom	Olympus Camedia C-770 Zoom	Olympus Camedia C-55 Zoom	Nikon Coolpix 4800
Preț	815€	645€	798€	729€	762.16€	497.7€	533€	699€
Detalii tehnice								
Megapixeli efectivi	4.91	7.99	7.07	7.07	7.07	3.91	5.03	3.92
Zoom optic	12X	7X	4X	4X	5X	10X	5X	8.3X
Blitz încorporat	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Blitz extern	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu
ISO	Auto, 80, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400, 800	Auto, 100, 200, 400, 800	50, 100, 200, 400	Auto, 80, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 80, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400
Memorie internă	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	13.5MB
Tip memorie externă	SD	CF, IBM microdrive	CF, MS, MS Pro	CF	xD	xD	xD	SD
Card memorie inclus	16MB	Nu	Nu	32MB	32MB	32MB	16MB	Nu
LCD	2.0"	1.8"	2.5"	2"	2"	1.8"	2"	1.8"
LCD secundar	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Video out	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Diafragmă	F2.8 - F8.0	F2.8 - F3.5 / F11	F2.8 - F4.0 / F8.0	F2.0 - F3.0 / F8	F2.8 - F4.8	F2.8 - F3.7	F2.8 - F4.8 / F8.0	F2.7 - F4.4
Format imagine	JPEG, TIFF	JPEG, RAW	JPEG, RAW, TIFF	JPG, RAW, DPOF	JPEG, RAW, TIFF	JPEG, TIFF	JPEG, RAW, TIFF	JPEG
Viewfinder	Electronic	Electronic	Optic	Optic	Optic	Electronic	Optic	Electronic
Niveluri calitate	2	3	2	3	3	3	4	2
Alimentare	Lithium-Ion	Lithium-Ion	Lithium-Ion	Lithium-ion	Lithium-Ion	Lithium-Ion	4 baterii AA	Lithium-Ion
Dimensiuni	128x106x87mm	115x114x80mm	120x72x63mm	104.9x73.1x72.8mm	102x59x42.5mm	105x69x60mm	110x67x47mm	106x66x54mm
Greutate	556g	505g	390g	380g	280g	310g	340g	295 g
Note								
Calitate foto	10	10	10	10	10	9	9.5	9.5
Dotări	9.54	9.35	9.11	8.44	8.10	8.24	6.75	6.57
Verdict	9.8	9.7	9.6	9.2	9.1	8.6	8.1	8.0

	Kodak EasyShare 740	FujiFilm FinePix S5500	Casio Exilim Pro EX-P505	Canon PowerShot A520	Konica Minolta DiMAGE Z20	Ricoh Caplio R1v	FujiFilm FinePix S3500
Preț	585€	335€	835€	310€	257€	260€	235€
Detalii tehnice							
Megapixeli efectivi	4.97	3.87	4.91	4	4.91	4.91	3.87
Zoom optic	10X	10X	5X	4X	8X	4.8X	6X
Blitz încorporat	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Blitz extern	Nu	Nu	Nu	HF-DC1 (optional)	Nu	Nu	Nu
ISO	Auto, 80, 100, 200, 400, 800	Auto, 64, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 320	Auto, 64, 100, 200, 400, 800	Auto
Memorie internă	32MB	Nu	7.5MB	Nu	14.5MB	12MB	Nu
Tip memorie externă	SD/MMC	xD	SD/MMC	SD	SD	SD/MMC	xD
Card memorie inclus	Nu	16MB	Nu	16MB	Nu	Nu	16MB
LCD	1.8"	1.5"	2"	1.8"	1.5"	1.8"	1.5"
LCD secundar	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Video out	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Diafragmă	F2.8 - F8 / F3.7 - F8	F2.8 - F3.1	F3.3 - F3.6	F2.6 - F5.5	F3.2 - F3.4	F3.3 - F4.8	F2.8 - F3.0 / F8.2
Format imagine	JPEG	JPEG, RAW	JPEG	JPEG	JPEG	JPEG, TIFF	JPEG
Viewfinder	Electronic	Electronic	Nu	Optic	Electronic	Optic	Electronic
Niveluri calitate	3	2	3	3	3	3	1
Alimentare	Lithium-Ion	4 baterii AA	Lithium-Ion	2 baterii AA	4 baterii AA	Lithium-Ion	4 baterii AA
Dimensiuni	98x76x72mm	113x81x79mm	99x56x74mm	91x64x38mm	109x94x82mm	100x55x25mm	100x77x69mm
Greutate	330g	387g	275g	230g	300g	195g	385g
Note							
Calitate foto	8.5	9	8	8.5	8	8	8
Dotări	7.54	6.82	7	6.42	6.56	6.27	5.51
Verdict	8.0	7.9	7.5	7.5	7.3	7.1	6.8

Solutions for the Wireless home



Cine este Linksys ?

Linksys, o divizie a Cisco Systems Inc., este liderul mondial

În domeniul produselor de rețea wireless și Ethernet pentru segmentul HOME USE și SOHO.

Cisco este lider în tehnologie și inovație - Linksys ca și divizie oferă produse compatibile, cu performanțe și fiabilitate ridicate pentru întreprinderi mici și piața SOHO.

Linksys, produsele de rețea de care ai nevoie acum:

- Linksys înseamnă produse de calitate
- Un excelent raport Preț-Calitate
- Ușor de instalat, Ușor de folosit
- Tehnologii avansate
- Dezvoltare și cercetare continuă

WIRELESS-G PRODUCTS 802.11g

WAP54G
Access Point



WRT54G
Wireless router



WPC54G
PCMCIA Card



WMP54G
PCI Card



WPS54GU2
Print Server



WUSB54G
USB Adapter



ROUTERS

BEFSX41
Security Router



BEFVP41
VPN Router



Special Applications

WVC54G
Security Camera



USBBT 100
Blue Tooth



Produsele Linksys se găsesc în rețeaua partenerilor autorizați Trend Import-Export

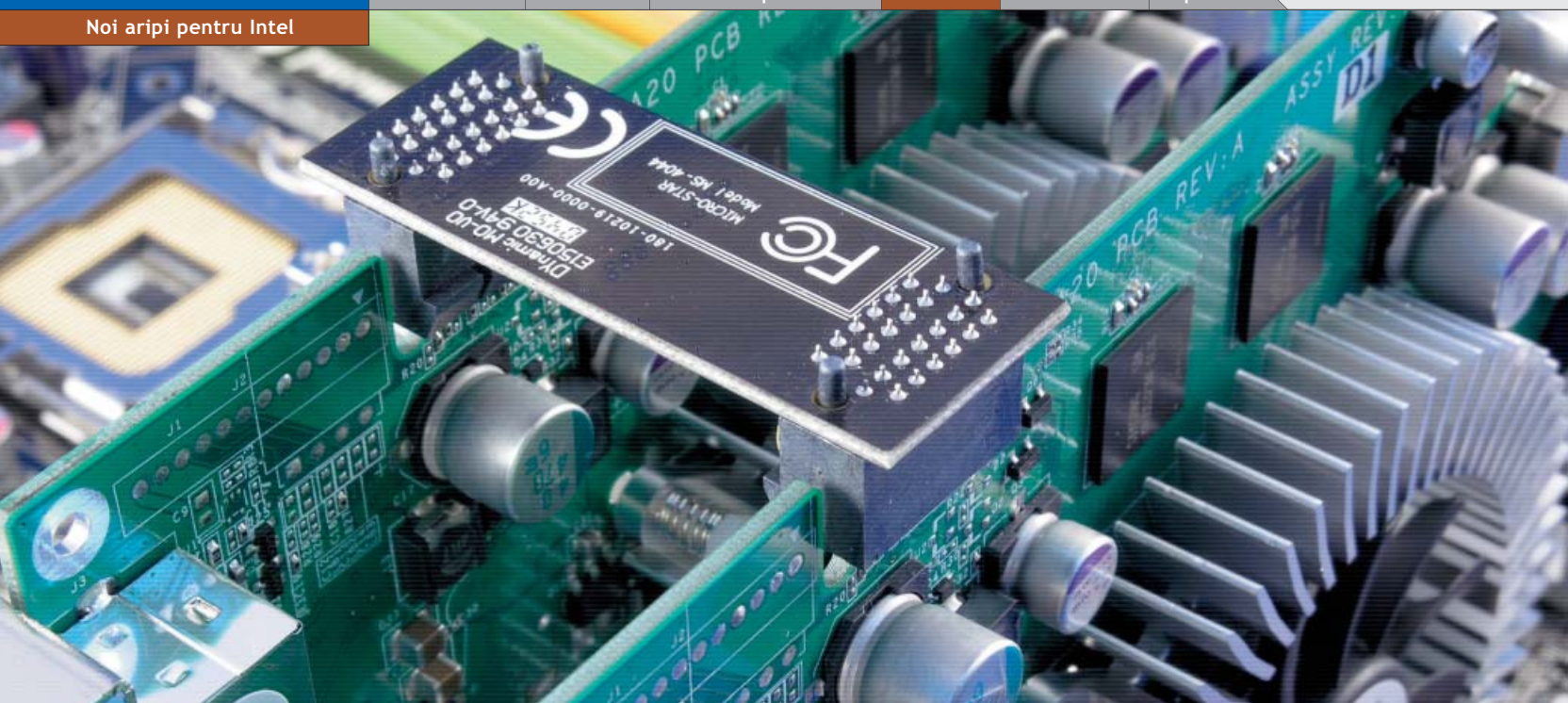
Keysoft: Web: <http://www.keystore.ro>
Tel: 212.73.40 (Bucuresti)
BuyOnline Web: <http://www.buyonline.ro>
Tel: 302.95.84

Radix: Web: <http://www.radix.ro>
Tel: 0232.210.423(Iasi)
CaroComp: Web: <http://www.carocomp.ro>
Tel: 0265.216.325(Târgu-Mures)

Tricorp: Web: <http://www.tricorp.ro>
Tel: 0788432507, 0722332928
Sistec: Web: <http://www.sistec.ro>
Tel: 0294.590.282(Cluj-Napoca)

Kernel-Control
Web: <http://www.kernel-control.ro>
Tel: 202.40.50/260.30.40(Bucuresti)
Email: sales@kernel-control.ro





NOI ARIPI PENTRU INTEL

PERFORMANȚĂ PENTRU PENTIUM 4

Una dintre cele mai mediatizate tehnologii ale momentului, NVIDIA SLI este în sfârșit oferită și pe platformele Intel, primele modele comerciale făcându-și încet apariția pe piață.

DEȘI MULTĂ LUME A FOST SCEPTICĂ ÎN MOMENTUL lansării SLI de către NVIDIA, mulți anticipând un deznodământ asemănător cu cel al 3dfx, la aproape un an de la lansare tehnologia se bucură de un succes enorm, chipset-ul nForce4 SLI ce o implementează fiind extrem de bine vândut. Această situație a ajutat foarte mult vânzările procesoarelor AMD Athlon64, singurele suportate de chipset-ul nForce4 SLI. Această situație însă nu avea să dureze la nesfârșit, NVIDIA proiectând și versiunea pentru procesoarele Intel. Aceasta a fost anunțată oficial cu prilejul CeBIT 2005 și poartă numele de nForce4 SLI Intel Edition.

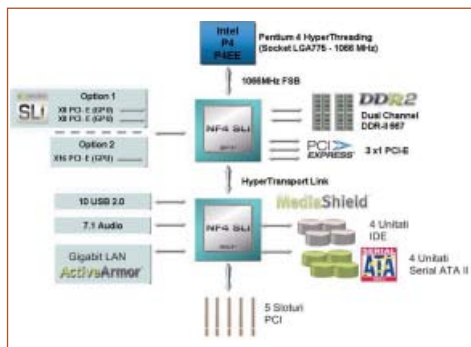
CONCURENȚII

Prima placă de bază cu chipset nForce4 SLI Intel Edition testată de laboratorul hardware XtremPC este P4N Diamond, ce face parte din elita plăcilor de bază MSI, oferind posesorului un card de membru al unui club exclusivist ce beneficiază de suport tehnic superior și acces la cele mai noi utilitare și versiuni de BIOS în cel mai scurt timp. Spre deosebire de chipset-ul nForce4 SLI pentru procesoarele Athlon64 și FX, versiunea Intel Edition este formată din northbridge și southbridge-ul MCP04. Northbridge-ul are suport pentru două canale PCI Express x8 (mod SLI) sau un canal PCI Express x16 și unul x1 în mod normal. De asemenea, memoria suportată este de tip DDR2-533MHz sau

DDR2-667MHz. Southbridge-ul MCP04 aduce suport pentru interfața Serial ATA II și integrează un controller Gigabit LAN. MSI folosește un chip Silicon Image pentru a crește la șase numărul de conectori Serial ATA II. Nici pentru controller-ul audio nu sunt făcute compromisuri, MSI optând pentru Creative Sound Blaster Live 24 bit modificat pentru a oferi suport de sunet pe 7.1 canale și decodare Dolby Digital. Un al doilea controller Gigabit LAN produs de Marvel și chip-ul Firewire VIA 6306 completează dotările excelente ale MSI P4N Diamond. Unul dintre punctele forte ale lui MSI P4N Diamond este lipsa switch-ului mecanic SLI, trecerea din mod SLI în mod normal făcându-se automat.

Pentru AMD am folosit una dintre primele plăci de bază SLI: ASUS A8N-SLI Deluxe și varianta K8N Diamond de la MSI. Principala diferență între aceste plăci este lipsa celor doi conectori PCI Express x1 pe K8N Diamond, MSI considerând că aceștia nu sunt necesari, decizie cu care putem fi de acord ținând cont de nivelul ridicat al dotărilor, asemănător cu cel oferit de P4N Diamond. Numărul total de conectori Serial ATA II este și el impresionant: nici mai mult, nici mai puțin de opt dispozitive de stocare fiind suportate. Ambele plăci de bază pentru Athlon64 au chipset-ul răcit activ cu ventilator de dimensiuni mici și turație ridicată de funcționare ce produce un nivel ridicat de zgomot. Răcirea activă este necesară deoarece nForce4 SLI pentru Athlon64 este o soluție single chip ce se încălzește puternic.

Una dintre cele mai cunoscute plăci de bază cu chipset nForce4 SLI, DFI LanParty nf4 SLI-DR oferă dotări inedite precum un rucsac de transport al PC-ului, un kit pentru sleeving-ul cablurilor de la sursa de alimentare, un front panel cu conectori Firewire, S/PDIF și Serial ATA. Inediți sunt și placa de sunet detașabilă Karajan, și conectorii sensibili la lumină ultravioletă. Metoda de trecere din modul de lucru SLI la cel normal este complicată și presupune schimbarea unui set de șase jumperi. Pentru aceasta DFI oferă o unealtă specială. Una



➤ Arhitectura chipset-ului nForce4 SLI Intel Edition diferă de versiunea pentru procesoarele AMD

MSI P4N Diamond



ASUS A8N-SLI Deluxe



DFI LanParty nf4 SLI-DR



MSI K8N Diamond



Distribuitor	Best Computers / Skin Media	Depozitul de Calculatoare / Tornado Systems	pc-coolers.ro	Best Computers / Skin Media
Preț / Garanție	222€/222€ / 36 luni/36 luni	190.77\$/195\$ / 36 luni/36 luni	187€ / 24 luni	208.5€/208.5€ / 36 luni/36 luni
Detalii tehnice				
Socket/Chipset/FSB	Socket LGA775 / nForce4 SLI IE / 1066MHz	Socket 939 / nForce4 SLI / 1000MHz	Socket 939 / nForce4 SLI / 1000MHz	Socket 939 / nForce4 SLI / 1000MHz
Sloturi	2PCI-Ex x16, 1xPCI-Ex x1 / 2 PCI	2xPCI-Ex x8 / 2 PCI-Ex x1 / 3 PCI	2xPCI-Ex x8 / 1 PCI-Ex x1 / 1xPCI-Ex x4 / 2 PCI	2xPCI-Ex x8 / 3 PCI
Memorie / Capacitate	DDR2 667 / 16GB	DDR400 / 4GB	DDR400 / 4GB	DDR400 / 4GB
Conectori	6 USB 2.0, 3 Firewire, dual Gigabit LAN, S/PDIF	8 USB 2.0, 2 Firewire, dual Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 2 Firewire, dual Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 3 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF
ATA/RAID	-/2xATA133, 6xSerial ATA II	- /2xATA133, 8xSerial ATA II	- /2xATA133, 8xSerial ATA II	- /2xATA133, 8xSerial ATA II
Extra	Creative Sound Blaster Live, cabluri IDE rotunjite	Bundle software, conectori Serial ATA externi	Geantă transport PC, cabluri IDE rotunjite, sleeving sursă alimentare, Front Panel	Cabluri IDE rotunjite, Bluetooth, WiFi 802.11g
Overclocking				
FSB/Multipliator	100-350MHz/Da	200-400MHz / 4x-11x	200-456MHz / 4x-11x	200-400MHz / 4x-11x
V Core / DIMM / PCI-E / Chipset	Da / Da / Nu / Da	Da / Da / Nu / Nu	Da / Da / Nu / Da	Da / Da / Nu / Da

dintre problemele cu care ne-am confruntat în momentul activării SLI a fost transmiterea semnalului video către a doua placă video în clipa încărcării sistemului de operare. După activarea SLI din driverele nForce acest lucru s-a remediat, însă pentru posesorii unui singur monitor dispariția semnalului video în momentul încărcării sistemului de operare cu siguranță este un motiv de supărare, rezolvarea fiind fixarea cablului de semnal VGA la conectorul celui de-al doilea adaptor grafic.

SISTEMUL DE TEST

Datorită diferențelor arhitecturale ale platformei AMD și Intel o parte din componentele de bază sunt diferite. Astfel platforma AMD a fost compusă dintr-un procesor Athlon64 3500+, 1GB DDR400 Geil Value cu timing-urile CL2.5-4-4-8, iar sistemul Intel dintr-un procesor Pentium 4 Prescott 3.6GHz LGA775, 1GB DDR2-533 Geil

Ultra cu timing-uri CL3-3-3-8. Componentele comune au fost harddisk-ul Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 80GB, sursa de alimentare Antec Smartpower 400W și cele două plăci video Leadtek WinFast PX6600 GT Extreme cu frecvențe de funcționare de 550MHz pentru GPU și 1120MHz memorie. Sistemul de operare folosit a fost Windows XP Professional cu Service Pack 2 instalat. Variantele de drivere folosite au fost Forceware 71.89 pentru plăcile video NVIDIA și nForce 5.10 pentru plăcile de bază. Pentru a evalua performanța SLI pe cele două platforme am calculat în procente diferența dintre rezultatele obținute în fiecare test în mod SLI și în mod normal, apoi am făcut o medie aritmetică.

CONCLUZIE

Apărut de aproape un an, chipset-ul nForce4 SLI a fost singura alegere pentru utilizatorii entuziaști

datorită sporului de performanță oferit în jocuri. Fiind disponibil la început doar pentru procesoarele AMD, fanii Intel au în sfârșit de ce să se bucure, NVIDIA oferind acum și versiunea pentru procesoarele Pentium 4 LGA775. După cum se poate observa din rezultatele testului nostru, sporul de performanță în momentul activării SLI pe o platformă Intel este cu foarte puțin mai mic decât cel obținut pe o platformă AMD.

Acest lucru poate fi pus și pe seama driverelor, în cazul AMD o nouă variantă Forceware aducând un spor semnificativ de performanță. Cu siguranță și în cazul nForce4 SLI Intel Edition ne puteam aștepta la creșteri semnificative de performanță în viitoarele generații de drivere. De asemenea, fanii ATI nu mai au foarte mult de așteptat, lunile următoare urmând a fi prezentată tehnologia concurentă SLI, numită Multi VPU.

Ionuț Popa

Rezultate teste SLI AMD vs Intel	MSI P4N Diamond			ASUS A8N-SLI Deluxe			DFI LanParty nf4 SLI-DR			MSI K8N Diamond		
	SLI	Normal	Diferență	SLI	Normal	Diferență	SLI	Normal	Diferență	SLI	Normal	Diferență
Far Cry 1280	102.90	74.54	37.6%	106.76	73.92	44.4%	107.12	73.88	45.1%	106.73	74.13	43.9%
Far Cry 1600	82.77	52.78	56.8%	82.93	52.92	56.7%	83.18	52.68	57.8%	82.93	52.81	57.0%
Far Cry 1024 4X/8X	91.06	60.92	49.4%	91.52	62.20	47.1%	91.53	62.21	47.1%	92.10	60.92	51.1%
Far Cry 1280 4X/8X	63.66	40.15	58.5%	63.58	40.75	56.0%	63.39	40.85	55.1%	63.56	40.01	58.8%
UT2004 1280	84.21	88.29	-4.8%	91.68	94.97	-3.5%	92.64	97.58	-5.3%	93.31	95.12	-1.9%
UT2004 1600	84.02	84.80	-0.9%	90.88	89.53	1.5%	91.96	98.95	-7.6%	92.78	89.67	3.4%
UT2004 1024 4X/8X	84.05	87.72	-4.3%	91.51	94.25	-2.9%	92.96	96.85	-4.1%	92.69	94.40	-1.8%
UT2004 1280 4X/8X	83.51	76.44	9.2%	90.74	78.32	15.8%	91.98	76.35	20.4%	92.11	77.86	18.3%
DOOM 3 1280	84.9	62.9	34.9%	85.7	62.6	36.9%	86.6	62.9	37.6%	86.0	62.7	37.1%
DOOM 3 1600	72	45.8	57.2%	73.1	46.4	57.5%	73.1	46.4	57.5%	72.5	45.7	58.6%
DOOM 3 1024 4X/8X	72.1	46.7	54.3%	72.5	46.4	56.2%	72.6	46.3	56.8%	71.6	46.4	54.3%
DOOM 3 1280 4X/8X	48.9	29.4	66.3%	48.4	29.3	65.1%	48.6	29.3	65.8%	48.6	29.3	65.8%
Half Life 2 1280	81.27	51.35	59.2%	82.45	51.05	61.5%	83.10	51.19	62.3%	82.77	50.92	62.5%
Half Life 2 1600	71.59	41.92	70.7%	72.10	41.86	72.2%	72.16	41.90	72.2%	72.59	42.04	72.6%
Half Life 2 1024 4X/8X	76.41	49.87	53.2%	77.05	50.29	53.2%	77.50	50.80	52.5%	77.39	49.98	58.3%
Half Life 2 1280 4X/8X	39.47	30.37	29.9%	39.50	30.70	28.6%	39.27	30.81	27.4%	39.30	30.45	29.2%
AquaMark3 Default	71055	58526	21.4%	68176	58128	17.2%	69745	59181	17.8%	69354	57615	20.3%
3DMark01 Default	20331	19640	3.5%	19866	19501	1.8%	20480	20396	0.4%	20305	19482	4.2%
3DMark03 Default	15200	9115	66.7%	14906	8952	66.5%	14910	9010	65.4%	14944	8891	68.0%
3DMark05 Default	6623	3949	67.7%	6781	3905	73.5%	6759	3932	71.8%	6774	3854	75.7%
Creștere medie			39.32%			40.26%			39.80%			41.77%

Davio Media Center PLATINUM



Davio Media Center PLATINUM este primul produs multimedia de tip Media Center lansat pe piața românească. Integrează o parte dintre cele mai performante facilități oferite de tehnologia IT. Aproape toate funcțiile multimedia hardware și software sunt accesibile prin intermediul MultiMedia Center Wellton Way, o interfață realizată integral în limba română. Această interfață poate fi configurată de utilizator. Astfel, se pot adăuga sau elimina butoane și personaliza acțiuni. Cu ajutorul sistemului Davio Media Center PLATINUM se pot viziona și înregistra emisiuni TV și se poate programa înregistrarea emisiunilor preferate într-un mod foarte simplu și intuitiv. Se pot viziona și înregistra filme în orice format și de pe aproape

orice mediu de stocare (CD, DVD, carduri de memorie, memorii flash pe USB). Chiar și atunci când sunteți așezat comod în fața aparatului TV puteți naviga pe Internet cu ajutorul telecomenzii sau folosind tastatura și mouse-ul wireless. Davio Media Center PLATINUM se înscrie cu succes în conceptul de casă digitală lansat de Intel în care computerul evoluează într-un dispozitiv all-in-one care să includă și funcțiile de TV, audio și video.

MEDIA CENTER

Interfața software-ului MultiMedia Center Wellton Way este în limba română și este destinată celor care nu știu să folosească foarte bine un computer sau utilizatorilor care

doresc să acceseze mai ușor și mai comod funcțiile multimedia.

După ce sistemul de operare Windows XP s-a inițializat, pe ecran apare meniul principal al MultiMedia Center Wellton Way. Fiecare fereastră de meniu are 12 butoane vizibile, dar și între unul și patru butoane ascunse care devin vizibile pe rând în momentul în care cursorul este poziționat într-un anumit perimetru.

Primul buton din meniul principal accesează playerul TV.LinkX. Spre deosebire de playerele TV obișnuite, cel inclus în acest MultiMedia Center oferă avantaje foarte interesante. Cel mai util este ghidul TV EPG (Ghidul Electronic al Programelor) care se actualizează automat prin Internet pentru 42 de posturi TV o dată pe săptămână. Astfel, în timp ce vizionăm orice post TV, dacă accesăm funcția EPG atunci pe ecran sunt afișate sub formă de tabel programele TV de pe toate canalele. Mai mult decât atât, se poate naviga prin acest tabel și în momentul în care se alege o anumită emisiune se deschide un nou meniu în care putem specifica dacă dorim să programăm înregistrarea ei. Aici se pot specifica frecvența înregistrărilor (o singură dată, zilnic, toate episoadele din intervalul orar ales), calitatea (ridicată, medie, scăzută sau personalizată) și intervalele de siguranță înainte și după ora de emisie stabilită.

În intervalul în care este programată o înregistrare nu se poate accesa playerul TV TV.LinkX. Dacă doriți să vizionați o emisiune în timp ce aceasta este înregistrată trebuie să accesați funcția "Ghid TV" și apoi "Biblioteca video". Aici veți găsi înregistrările TV, iar prima este chiar cea care se realizează în acel timp. Dacă selectați acel fișier, puteți

viziona tot ce s-a înregistrat din emisiune până la respectivul moment. Fișierele sunt denumite automat în funcție de numele programului respectiv, dată și oră, fiind foarte ușor de identificat: "nume_program_număr_dată_oră_începere_oră_terminare".

Este de menționat că în detaliile tehnice este specificat faptul că MultiMedia Center Wellton Way suportă tunerele duale. Din păcate, nu am avut cum să testăm acest lucru.

Tot din meniul principal se poate accesa funcția vizionare DVD, playerul DVD fiind PowerDVD5. Dacă se accesează butonul "Foto" se pot vizualiza imaginile de pe harddisk sau din rețea. Sub butonul "Divertisment" se află o fereastră care conține diverse link-uri către site-uri de internet (muzică, vreme, știri).

Fișierele audio sunt redade prin intermediul unui player integrat în timp ce la accesarea din interfața MultiMedia Center Wellton Way a unui fișier video pornește aplicația Media Player. Toate formatele video încercate de noi au rulat corespunzător, însă subtitrarea fișierelor DivX nu se poate reda cu Media Player (acest lucru se poate realiza de utilizator prin instalarea unor programe adiționale).

Locurile unde sunt salvate fișierele video, capturile etc. sunt configurabile din meniul "Setări MMC" din "Setări avansate".

TELECOMANDA

În partea superioară sunt amplasate opt butoane de sistem. Primul buton este codat cu un semn de întrebare și acționează deschiderea unui meniu de ajutor. De obicei acest meniu este în limba română, dar am întâlnit și situații în care ajutorul ne-a fost oferit într-o limbă străină. Al doilea



buton accesează meniul principal, dar fără a opri funcția pe care o rulați, spre deosebire de butonul marcat cu un "X", ce închide fereastra și aplicația curentă, revenind la meniul principal. Cu litera "Z" este codat butonul de zoom, util în special atunci când navigați pe Internet și sunteți poziționat la o distanță prea mare pentru a citi de pe ecran. Butonul "power" închide sistemul, iar cel marcat cu un glob pământesc pornește funcția de ghid WebTV.

Urmează trei butoane care emulează funcția de mouse (această funcție poate fi folosită încă de la ecranul de logare din Windows XP).

În continuare sunt grupate 12 butoane media. Primele șase sunt destinate navigării în timpul rulării unui material media (anterior, pornit, următorul, înapoi, stop, înainte), urmează unul pentru reglajul volumului audio, cel de oprire a sonorului și unul pentru schimbarea canalelor TV (sus, jos). Ultimele butoane din acest grup sunt cele pentru înregistrare, pauză și deschiderea unității DVD (sau a unui fișier de pe harddisk).

În partea de jos sunt 12 butoane numerice. Este interesant conceptul prin care orice funcție afișată în interfața software-ului Media Center poate fi acționată rapid prin ajutorul acestor butoane numerice (fiecare funcție afișată în meniul curent are în colțul din stânga sus alocată o cifră corespunzătoare cu cea de pe telecomandă).

PERFORMANȚA HARDWARE

Davio Media Center PLATINUM este în esență un computer dotat cu placă de bază ASUS P5GD1-VM, 1GB memorie DDR400 (2.5-4-4), placă video GeForce 6600, harddisk SATA de 200GB, placă audio integrată, sursă SFX 250W PFC. În partea frontală sunt amplasate două porturi USB 2.0 și doi conectori audio.

Unitatea de optică a fost foarte bine aleasă pentru un media center,

fiind un DVD Writer LG GSA-4163B. Acesta este compatibil cu mediile dual layer, cât și cu următoarele formate: DVD+R, DVD+R DL, DVD+RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-RAM, CD-R, CD-RW. Poate scrie DVD+R /DVD-R cu viteze de 16X și DVD+RW cu 8X.

Tunerul TV ales de integrator este Hauppauge WinTV 250 cu chipset Conexant MPEG II A/V CX23416-12. Calitatea imaginii oferite de Hauppauge WinTV 250 este bună pe majoritatea canalelor TV și este de menționat că poate realiza codare video hardware MPEG-2. Pe calitate ridicată o secundă de înregistrare video ocupă 0.65MB, prin urmare 10 minute vor ocupa aproximativ 390MB.

Cu toate că tunerul TV este dotat și cu modul radio FM, Media Center-ul realizează conectarea la posturile de radio prin intermediul Internetului.

Fiind un computer, orice upgrade este posibil și foarte ușor de realizat. Sistemul este sigilat astfel încât operațiile de upgrade pot fi realizate doar de distribuitor.

Din punct de vedere al performanțelor, placa video și procesorul permit rularea fără probleme a jocurilor, iar operațiile de editare video nu vor pune în dificultate sistemul.

Davio Media Center este disponibil și în varianta GOLD (procesor Intel Pentium 2.8GHz, 512MB).

CONCLUZIE

Davio Media Center PLATINUM este primul media center comercializat în România și testat de noi. Credem că integratorul și-a atins scopul de a oferi un sistem multimedia puternic, bine dotat, dar mai ales ușor de folosit chiar și de cei care nu știu să utilizeze un computer. Este important de menționat că instalarea calculatorului și configurarea softului Media Center se face gratuit de către o echipă din cadrul Complet Electro Serv, pentru orice client care a achiziționat Davio Media Center PLATINUM sau GOLD.

Red Devil



Deși numele nu le inspiră încredere utilizatorilor "cuminiți", Red Devil are o alură impunătoare, impresie ce se păstrează și în privința interiorului.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Cele mai puternice componente ale momentului au fost asamblate pentru a oferi maximum de performanță. Răcirea cu apă asigură funcționarea în siguranță a procesorului Athlon FX-55 și a celor două plăci video GeForce 6800 Ultra. Mai multe neone colorate ușurează observarea componentelor la lucru prin geamul lateral decupat manual. Un display LCD livrat împreună cu sistemul de răcire afișează diferiți parametri ai sistemului, setabili de utilizator.

Preț	Garanție	Contact
6000€	12 luni	IT Direct

Detalii tehnice

CPU: Athlon FX-55 2.6GHz · Placă de bază: DFI LanParty UT nForce4 SLI-D · Memorie: 4x512MB Corsair CMXP512-3200XL · Placă video: 2xGainward GeForce 6800 Ultra · Stocare: 4xMaxtor DiamondMax 10 Plus 250GB · Unitate optică: CD-Writer ASUS QuireTrack 52x32x52x Placă de sunet: OnBoard · Carcasă: Lian-Li PC-V2000 · Sursă: Antec NeoPower 480W

Teste

Far Cry 1280	137.78	DOOM 3 1280	118.7
Far Cry 1600	131.28	DOOM 3 1600	109.6
Far Cry 1024 4X/8X	136.46	DOOM 3 1024 4X/8X	116.1
Far Cry 1280 4X/8X	112.05	DOOM 3 1280 4X/8X	98.3
UT2004 1280	115.46	Half Life 2 1280	101.69
UT2004 1600	115.37	Half Life 2 1600	95.51
UT2004 1024 4X/8X	116.22	Half Life 2 1024 4X/8X	102.93
UT2004 1280 4X/8X	113.28	Half Life 2 1280 4X/8X	90.90
AquaMark3 Default	83416	Conversie WAV-MP3	23"
3DMark01 Default	28821	Arhivare WinACE	5'15"
3DMark03 Default	22116	PCMark2004 DivX Conversion	70.828
3DMark05 Default	10429	Sandra 2005 Mem. Int. MB/s	5816
Comanche4 640x480	79.74	PCMark2004HDD	7020

Performanțe

Teste: 10

Dotări: 9.5

Preț	Garanție	Contact
1428\$	24 luni	Media Galaxy

Detalii tehnice

CPU: Intel Pentium 4 530 (3GHz) · Placă de bază: ASUS P5GD1-VM · Memorie: 1GB DDR400 Placă video: GeForce 6600 · Stocare: 200GB · Unitate optică: DVD Writer LG GSA-4163B · Placă de sunet: OnBoard · Carcasă: Davio · Tuner TV: Hauppauge WinTV-PVR 250 · Firewire: 3 · USB 2.0: 4

Teste

3DMark2001	12445	Conversie WMV	50.894 fps
PCMark2004	4502	Conversie DivX	65.578 fps
PCMark2004 CPU	4573	Sisoft Sandra CPU Dhry	8844 mips
File compression	4.438	Sisoft Sandra CPU Whet	6188 mflops
File encryption	56.052	Sisoft Sandra Mem. Int	4462 MB/s
Randare pagină web	5.385 de pagini /secundă	Sisoft Sandra Mem. Float	4459 MB/s

Performanțe

Performanță: 9.5

Dotări: 9.5

9.50

9.75

Foxconn E-bot



E-bot este primul model mini PC produs de Foxconn și folosește consacrată platformă Socket 478.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Cu un design ce aduce aminte de un prăjitor de pâine, Foxconn E-bot include funcționalități avansate într-un spațiu foarte redus. Pe lângă conectorii frontali aflați sub o ușiță rabatabilă, E-bot dispune în partea de sus de un Card Reader 8-in-1 ce iese la iveală printr-o scurtă apăsare, aceeași procedură fiind folosită pentru ascunderea lui. Un display LCD afișează parametri precum starea sistemului, data și ora. Când sistemul de operare nu este inițializat utilizatorul poate asculta melodii în format CD-Audio, butoanele de control fiind dispuse circular pe masca frontală, pe ecranul LCD fiind afișate numărul melodiei curente și durata. E-bot este dotat de Foxconn cu o unitate COMBO slim cu panou frontal ce se încadrează perfect în stilul măștii frontale. Sub aceasta printr-un mecanism destul de complicat se montează harddisk-ul

sistemului. Sistemul de răcire al procesorului folosește heatpipe-uri și este dotat cu un ventilator cu diametrul de 80mm, ce are și rol de evacuare a aerului cald din carcasă. Pentru transportul ușor partea superioară a lui E-bot integrează un mâner. Un lucru inedit este sursa de alimentare externă cu o putere maximă de 200W. Placa de bază 661FXSA folosește un conector Molex obișnuit pentru alimentare. Chipset-ul SiS 661FX suportă procesoarele Intel Pentium 4 Socket 478 și este dotat cu chip grafic integrat, northbridge-ul necesitând răcire activă cu un ventilator de 40mm gălăgios. Pentru asigurarea unei ventilații corespunzătoare, Foxconn folosește pentru E-bot panouri laterale perforate cu orificii de aerisire. Coloritul negru cu portocaliu al acestora este singurul lucru care poate stârni nemulțumiri din punct de vedere al aspectului.

CONCLUZIE

lubitarii mini PC-urilor vor fi plăcut impresionați de Foxconn E-bot.

Arctic Cooling Silenium T1



Pentru atingerea scopului declarat de operare la un nivel sonor foarte coborât Arctic Cooling Silenium T1 folosește o construcție foarte neobișnuită.

DOTĂRI

Pentru a introduce aer rece Silenium T1 folosește o grilă perforată în partea de jos a carcasei, ce este suprînălțată prin montarea pe un cadru de plastic cu fante laterale. Aerul încălzit de componente este apoi evacuat de cele două ventilatoare montate în locul tradițional al sursei de alimentare. Sursa Seasonic de 350W este montată în partea de jos din fața carcasei și este dotată la rândul ei cu două ventilatoare ce evacuează aerul din carcasă. Unul dintre cele două lăcașuri de 3.5" este montat cu cabluri elastice și folosește o incintă de aluminiu pentru răcirea eficientă a harddisk-ului. În partea laterală a măștii frontale găsim două porturi USB și conectori audio. Utilizarea aluminiului de 0.8mm nu crește

foarte mult greutatea carcasei. Se remarcă ventilatoarele Arctic Cooling fără cadru și cu design rotunjit al palelor ce au rolul de a înlătura zgomotul produs de turbulența, însă au ca efect negativ nedirijarea exactă a curentului de aer.

PERFORMANȚE

Prin folosirea unui cooler silențios pentru procesor nivelul sonor emis în IDLE de către Arctic Cooling Silenium T1 este foarte scăzut, acesta crescând treptat în LOAD, depinzând și de temperatura camerei în care este amplasat sistemul. Procedul de montare a harddisk-ului se dovedește foarte eficient pentru atenuarea vibrațiilor în SEEK.

CONCLUZIE

Cei care au nevoie de un calculator silențios vor găsi în Arctic Cooling Silenium T1 un foarte bun punct de plecare. Nu trebuie neglijată nici alegerea componentelor cu consum redus de curent ce necesită o răcire modestă.

Preț	Garanție	Contact
285\$	24 luni	Omnitech Trading

Detalii tehnice

Dimensiuni (Lxlxh): 299x178x273mm · Greutate: 4.87kg · Putere sursă: 200W · Curent maxim 12V: N/A
Ventilatoare/lăcașuri: 1/1 · 5.25" externe: 0 · 3.5" interne: 0 · 3.5" interne: 1 · Șine de montare: Nu
HDD detașabil: Nu · Geam lateral: Nu · Material construcție: Oțel · Extra: Card Reader 8-in-1, COMBO drive

Performanțe

Construcție: 8

Dotări: 9.5

9.25

Preț	Garanție	Contact
110\$	24 luni	Top Quality Computers

Detalii tehnice

Dimensiuni (Lxlxh): 450x435x180mm · Greutate: 11.5kg · Putere sursă: 350W · Curent 12V: 17A
Ventilatoare/lăcașuri: 4/4 · 5.25" externe: 2 · 3.5" externe: 2 · 3.5" interne: 2 · Șine de montare: Da
HDD detașabil: Da · Geam lateral: Nu · Material construcție: Oțel

Performanțe

Construcție: 9.25

Dotări: 8

8.75

More Enjoyment, More Genius!



TwinTouch LuxeMate Stylish Wireless Slim Desktop Kit for Digital Life

- Wireless technology eliminates cord tangles
- Elegant blue fashion design for dressing up a contemporary panel PC
- Wireless slim multimedia keyboard with 12 frequently-used hot keys
- 800 dpi wireless optical mouse; no cleaning required



TwinTouch 19e NB
Wireless Rechargeable Slim Desktop
Combination



SlimStar
Slim Multimedia Keyboard



LuxeMate Scroll
Slim Multimedia Keyboard
with Wheel



Mini Tracer
Stylish Mini Optical Mouse



Good Design
GOOD DESIGN AWARD 2004

Wireless Mini Navigator
Mini Wireless Optical
Mouse for Notebook



Wireless Pointer
433 MHz Wireless
Presenter with
Multimedia



Dell Latitude X300



Superportabilele fac parte din categoria de notebook-uri dedicate în special persoanelor ce călătoresc mult, iar greutatea reprezintă un factor esențial în deplasările acestora.

PRIMA IMPRESIE

Am apreciat aspectul simplu pe nuanțe de gri al lui X300 și ușurința în manevrarea acestuia.

PERFORMANȚE

Cum era și normal, în aplicații 3D notebook-ul nu excelează din cauza chip-ului grafic 855GM integrat. Nici la capitolul autonomie nu stă prea bine, acumulatorul de doar 1900mAh fiind vinovatul în acest caz.

PORTABILITATE

Cu o greutate de doar 1.3kg, incluzând aici bateria, și cu dimensiunile specifice notebook-urilor de 12", Latitude X300 este foarte ușor de transportat aproape în orice geantă.

DOTĂRI

Mărimea redusă nu influențează negativ capitolul dotări, pe lateralele carcasei fiind două porturi USB 2.0, o mufă Firewire și un receptor infraroșu. Conectivitatea wireless este reprezentată de rețeaua 802.11g și tehnologia Bluetooth. Lângă conectorul de alimentare de la priză sunt dispuse mufele de conectare la rețea sau la o linie telefonică digitală, dar și un cititor de carduri de memorie SD. Din păcate, unitatea CDRW/DVD este instalată doar în Docking Station, ce vine livrat standard în pachet alături de o geantă, un mouse și un pad cu sigla Dell. Pe Docking mai găsim o mufă PS2, una Firewire, două USB 2.0, un conector paralel și unul serial.

CONCLUZIE

Recomandat persoanelor ce călătoresc des, dar nu pe distanțe lungi fără achiziționarea unei baterii de rezervă.

Preț	Garanție	Contact
1520€	36 luni	Diverta

Detalii tehnice

Procesor: Intel Pentium M 738 1.4GHz · Memorie RAM: 640MB · Display: 12.1" XGA 1024x768
HDD: 60GB · USB 2.0 / Firewire: 4/2 · Dimensiuni: 274x234x23mm · Greutate: 1.3kg

Teste

Teste	Rezultat	Scor
Aplicații 3D	1h și 10'	1700
Aplicații audio	1h și 59'	1702
Test Mobile PC	2h și 13'	22MB/s
SiSoft Sandra 2004 CPU Dhrystone	6019	2326
SiSoft Sandra 2004 CPU Whetstone	1942	1939

Performanțe

Autonomie: 7 Dotări: 9.4 Performanță: 8.5

8.3

Acer TravelMate C302XMi



Seria TravelMate C300 de la Acer face parte din categoria de portabile Tablet PC, ce au ca principal avantaj posibilitatea rotirii ecranului cu 180 de grade și funcția de Touch Screen.

PRIMA IMPRESIE

La prima vedere sistemul ne-a atras atenția prin dimensiuni, prea mari pentru un Tablet PC. Are colțurile rotunjite, iar carcasa întregului sistem este confecționată din plastic.

PERFORMANȚE

Impresionant este timpul obținut la rularea testului Mobile PC, de peste trei ore și jumătate. Cu toate că rezultatul testului de duranță în aplicații 3D se apropie de două ore, punctajul obținut în 3DMark2001 reprezintă punctul slab al acestuia.

PORTABILITATE

Dimensiunile mari ale carcasei nu îl recomandă utilizatorilor ce doresc

un Tablet PC. În schimb, privit ca notebook, greutatea nu reprezintă un dezavantaj la transportarea acestuia.

DOTĂRI

Sistemul ne-a impresionat prin dotarea cu unitate optică DVD+RW ce poate inscripționa și discurile dual layer. În partea din spate dispune de două porturi USB 2.0, o mufă Firewire cu patru pini, port S-Video și posibilitatea atașării la un Docking Station. Se poate conecta la o rețea de calculatoare, cu sau fără fir, sau la o linie telefonică. Ecranul de 14.1" are imaginea clară chiar și la nivelul minim al luminozității. Card Reader-ul, conectabil pe PCMCIA, poate citi memorii SD, MMC, MS (Pro), SM.

CONCLUZIE

Recomandat pentru folosirea ca Tablet PC doar în cazul când mărimea nu este importantă.

Preț	Garanție	Contact
1700€	12 luni	Tornado Systems

Detalii tehnice

Procesor: Intel Pentium M725 1.6GHz · Memorie RAM: 512MB (2x256) · Display: 14.1" XGA 1024x768
HDD: 60GB · USB 2.0 / Firewire: 2/1 · Dimensiuni: 326x272x36mm · Greutate: 2.74kg

Teste

Teste	Rezultat	Scor
Aplicații 3D	1h și 58'	2196
Aplicații audio	3h și 49'	2198
Test Mobile PC	3h și 47'	20MB/s
SiSoft Sandra 2004 CPU Dhrystone	6875	2744
SiSoft Sandra 2004 CPU Whetstone	2215	2450

Performanțe

Autonomie: 9 Dotări: 8.8 Performanță: 9

9.0

35.568.000 lei (3556.8 lei noi)



AMD Turion ML30 (1.6GHz, 1MB L2, FSB400) 512MB DDR, expandabil 2GB HDD 60GB; DVDRW dual double layer SIS M760GX integrat, 64MB share audio integrat, boxe integrate WiFi 802.11b/g, LAN, Modem 56K Display 15.4" TFT, 1280 x 800 Windows® XP Home Edition USB 2.0, VGA, autonomie 3h Greutate: 2.8kg Garantie: 12 luni

ACER Aspire 5002WLMi

45.450.000 lei (4545 lei noi)



Intel® Pentium® M 730 (1.6GHz, 2MB L2, FSB533) 512MB DDR (2 x 256), expandabil 2GB HDD 60GB; DVDRW dual ATI Mobility Radeon X600 64MB DDR audio integrat, boxe integrate WiFi 802.11b/g, IrDA, LAN, Modem 56K Display 15.4" TFT, 1280 x 800 Windows® XP Home Edition USB2.0, FireWire, VGA, TV-Out, autonomie 4h Greutate: 2.95kg Garantie: 12 luni

ACER TravelMate 4101WLMi

72.890.000 lei (7289 lei noi)



Intel® Pentium® M 735 (1.7GHz, 2MB L2, FSB400) 512MB DDR, expandabil 2GB HDD 80GB; DVD SuperMulti double layer NVIDIA GeForce FX Go5700, 128MB DDR sistem SRS® WOW™ TruSurround XT™, boxe Harman Kardón® WiFi 802.11b/g, Bluetooth, LAN, Modem 56K Display 15.4" TFT, 1440 x 900; 450 cd/m² Windows® XP Home Edition TV-tuner integrat, telecomanda, VGA, FireWire, S-Video In/Out, S/PDIF, USB 2.0, Dolby AC3 digital, D-Video out, 5in1 media reader, autonomie 2.18h Greutate: 3.9kg Garantie: 24 luni

TOSHIBA Qosmio F10-136

7.684.000 lei (768.4 lei noi)



Capacitate 4 GB Acumulator Li-Ion, autonomie 18h Incarcare in 4h (1h fast charge 80%) Compatibil AAC, MP3 (VBR), AIFF, WAV LCD 1.67" greyscale w LED backlight Porturi: docking, telecomanda, minijack stereo skip protection 25 minute, conectare FireWire, casti incluse, AC adapter, cablu FireWire, belt clip Greutate: 102 grame Garantie: 12 luni

APPLE iPod mini

17.999.000 lei (1799.9 lei noi)



Senzor CCD 4 Megapixeli (2288 x 1712) Zoom: 10X Optic / 4X Digital ISO: Auto, 64, 100, 200, 400 Apertura: F 2.8 - F 3.7 Shutter: 16 sec - 1/1000 sec. Memorie: 128 MB xD Picture Card Format: JPEG/TIFF/MPEG4 LCD 1.8" TFT TruePic Turbo, super macro 3cm, hot shoe, captura video 640 x 480, aperture/shutter priority, acumulator Li-Ion, USB, A/V out, metal body Greutate: 280 grame Garantie: 12 luni

OLYMPUS C-770 UltraZoom

29.420.000 lei (2942 lei noi)



Tehnologie DLP Rezolutie SVGA 800 x 600 Luminozitate: 1500 ANSI Contrast: 2000:1 Lampa: 200W Distanța proiectie: 1.2 - 10 m Diagonala: 0.7 - 7 m Intrari: RGB (D-sub), composite video, S-video, audio Interfața USB, telecomanda, ECO mode, difuzor integrat, format 4:3 si 16:9, geanta transport Greutate: 2.4 kg Garantie: 24 luni

TOSHIBA S9

10.627.000 lei (1062.7 lei noi)



17" TFT LCD (TN Wide Angle) Rezolutie: 1280 x 1024 Latenta: 8 ms Contrast: 700:1 Luminozitate: 300 cd/m² Unghiuri: 150° / 135° TCO 99 D-sub, boxe integrate, consum 39W Garantie: 36 luni

IIYAMA E430S-B

6.762.000 lei (676.2 lei noi)



Placa de sunet PCI profesionala Intrar/iesiri 4 In/4 Out, 2 in/out analog 24bit/192kHz 2 balanced analog inputs/outputs S/PDIF I/O 2-channel PCM 16-channel MIDI I/O Raspuns in frecventa: 20-80kHz @ 192kHz SNR 113dB @ 48kHz THD + N: 0.0023% 1kHz, -1dBFS @ 48kHz Garantie: 12 luni

M-AUDIO Audiophile 192

1.099.000 lei (109.9 lei noi)



TV TUNER, VIDEO IN, captura AVI MPEG 1/2/4, PCI, Picture-in-Picture, Time Shifting Garantie: 36 luni

LEADTEK TV 2000 XP

5.950.000 lei (595 lei noi)



Casa ATX Midi Tower din aluminiu; bay: 5.25"x5, 3.5"x2 (external), 3.5"x3 (internal); display LCD, control electronic si programabil pentru 7 ventilatoare; panou lateral cu plasa; ventilatoare incluse: 5 x 80mm/90mm; 3 filtre de praf lavabile; porturi: 2 USB2.0, Firewire, Mic, Speaker Garantie: 12 luni

A+CASE iQ-eye Silver

4.683.000 lei (468.3 lei noi)



Sursa alimentare ATX, 535W, ATX 12V versiunea 2.01, 2 ventilatoare cu Smart Fan Function, reglare manuala sau automata a ventilatoarelor, 2 circuite independente de putere pentru 12V, conectori Serial ATA si PCIE, suport NVIDIA SLI Technology, Ring Core, Active PFC, conectori auriti Garantie: 36 luni

ENERMAX EG565AX-VE(G)

1.039.000 lei (103.9 lei noi)



mouse pad cu 2 suprafete distincte ca aderența, cord clip pentru firul mouse-ului; Ideal pentru gameri

FUNC Surface 1030

Avem de toate dar nu orice !

best computers
Magazinul tău de calculatoare

comandă on-line pe www.bestcomputers.ro

Prețurile includ TVA, au caracter informativ și se pot schimba fara o notificare prealabila. Oferta este valabila in limita stocului disponibil.

telverde
08008-BESTPC

NEC ND-3540



O dată cu atingerea unui plafon de 16X de inscripționare a discurilor DVD+R și DVD-R producătorii se concentrează asupra creșterii vitezelor de rescriere.

DOTĂRI

Fiind livrat în format bulk, NEC ND-3540 nu vine cu dotări suplimentare, acest lucru având ca avantaj prețul scăzut de achiziție. Citind specificațiile lui ND-3540 remarcăm vitezele de scriere pentru discurile DVD+R DL și DVD-R DL de 8X, respectiv 4X. Pe anumite tipuri de blank-uri NEC ND-3540 este capabil să inscripționeze la valori mai mari decât cele specificate de producător.

PERFORMANȚE

Rata medie de transfer în cazul CD-ului a înregistrat o valoare foarte bună de 34.32X, citirea

discului de test făcându-se fără încetiniri. Din păcate, timpul de acces pentru CD este destul de mare, de 131ms. Rata medie de citire DVD-ROM a avut o valoare foarte mare, de 11.73X. Timpii de scriere a discurilor DVD-R ePerformance și Memorex sunt nejustificat de mari. Același lucru s-a întâmplat și în cazul discurilor DVD+R, însă timpii au fost ușor mai scăzuți. Zgomotul produs de unitate în timpul funcționării crește în intensitate doar la începutul operațiilor de citire când viteza de rotație spre interiorul discului este mai mare.

CONCLUZIE

Cei care doresc o unitate cu viteze mari de rescriere și scriere a discurilor dual layer se pot orienta către NEC ND-3540.

Preț	Garanție	Contact
50€	24 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Tip unitate/Interfață: Internă/ATA33 · Buffer: 2MB · Dimensiuni (Lxlxh): 190x148x42mm
Greutate: 0.9kg · Firmware: 1.01 · Viteză CD: 48X32X48X · Viteză citire DVD: 16X · Viteză scriere DVD-R/RW: 16X6X · Viteză scriere DVD+R/RW: 16X8X · Viteză scriere DVD+R DL/DVD-R DL: 8X/4X
Viteză scriere DVD-RAM: N/A

Teste			
Rată medie de transfer CD	34.23X	Rată medie de transfer DVD	11.73X
Timp căutare aleatorie CD	131ms	Timp căutare aleatorie DVD	146ms
Viteză DAE	29.1X	Scriere DVD-R ePerformance (8X)	12'53"
Citire CD-RW	19.8X	Scriere DVD+R Memorex (8X)	9'46"
Scriere CD-R (48X)	2'31"	Scriere DVD+R ePerformance (8X)	9'43"
Scriere CD-RW (24X)	4'36"	Scriere DVD+RW (4X)	13'40"
Scriere DVD-R Memorex (8X)	9'30"		

Performanțe

Notă CD: 2.31

Notă DVD: 2.45

Dotări: 2.90

2.49

Xerox PHASER 6100DN



Printează cu o viteză de până la 21 de pagini monocrom pe secundă. În documentele color viteza scade până la cinci pagini pe secundă. Este o imprimantă de rețea destinată birourilor cu până la 20 de stații de lucru. Are un volum maxim recomandat de până la 35.000 de pagini pe lună.

PRIMA IMPRESIE

Este o imprimantă de dimensiuni mari (510x405x470mm) și are o greutate de 32kg. Nu este o imprimantă zgomotoasă (48dB), însă recomandăm amplasarea ei la cel puțin un metru de birou din cauza apariției unor zgomote în timpul printării. Instalarea consumabilelor reprezintă o operație mai dificilă decât în cazul altor imprimante laser color. Însă dacă citiți și mai ales respectați instrucțiunile din ghidul de instalare nu veți întâmpina nici o problemă în această etapă. Sunt disponibile două tipuri de consumabile: standard (cel negru de 3000 de pagini, cel color de 2000 de

pagini) și de capacitate mare (cel negru de 7000 de pagini, cel color de 5000 de pagini).

TEHNOLOGII

În orice moment imprimanta poate furniza detalii și statistici referitoare la consumabile. Este de remarcat că funcția duplex este prezentă în varianta standard (de obicei funcția duplex este disponibilă doar prin achiziționarea unui modul opțional). Prima pagină monocrom este tipărită în aproximativ 15 secunde, iar cea color în 25 de secunde. Deoarece este o imprimantă GDI s-ar putea să apară anumite probleme la tipărirea unor documente PostScript (cum ar fi Adobe Acrobat). Este compatibilă cu sistemele de operare Windows, Linux și Mac OS 9.x.

CONCLUZIE

PHASER 6100DN este ușor de întreținut și reprezintă o soluție bună pentru cei care doresc o imprimantă capabilă să tipărească rapid documente monocrom.

Preț	Garanție	Contact
605\$	12 luni	Tornado Systems

Detalii tehnice

Memorie instalată: 64MB · Format pagină: C5, DL, C6, B5, A4, A5 · Viteză tipărire monocrom: 21
Viteză tipărire color: 5 · Conectare: USB 2.0, paralelă, rețea · Metodă printare: Laser color · Limbaje de printare: PCL 3 · Rezoluție color: 1200dpi · Rezoluție monocrom: 600dpi · Dimensiuni: 510x405x470mm
Greutate: 32kg · Nivel zgomot printare: 48dB · Pagini pe lună (volum maxim recomandat): 35.000 de pagini
Capacitate totală tăvi: 250 (750 de pagini cu o tăviță adițională) · Tipărire duplex: Da

Performanțe

Viteză printare: 8

Dotări: 9

8.5



Meet the World in a New *Slim* Way.

ULTRA *Slim* SERIES
FLATRON™



L1780U

ESENTA tehnologiei avansate

Monitoarele din seria FLATRON Ultra Slim
incorporeaza o gama larga de tehnologii de
ultima ora.
Designul futurist, inalta calitate a imaginii si
ergonomia acestora dau stil biroului tau.



Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel



Amatorilor de simulatoare auto realiste Logitech le oferă Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel, ce poate fi dotat cu un scaun ergonomic cu sisteme de prindere pentru pedale și volan.

DOTĂRI

Pe volanul cu suprafață cauciucată, ce sporește aderența, găsim șase butoane programabile și două clapete de schimbare a vitezelor. Un al doilea schimbător de viteze se găsește în partea dreaptă a volanului. Cele două pedale de accelerație și frână au o cursă suficient de lungă și nu opun prea multă rezistență la apăsare. Aplicația livrată de Logitech permite calibrarea și crearea de profile.

PERFORMANȚE

Odată așezat în scaunul ergonomic, te simți ca un pilot de raliu, scurgerea ultimelor secunde ale numărătorii inverse creând o stare de nedescris. Pentru cei care folosesc pentru prima oară un volan cu pedale într-un simulator auto este necesară o perioadă de acomodare, numeroasele ieșiri în decor devenind destul de deranjante. Cunoșcătorii vor aprecia precizia oferită de Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel. Efectele Force Feedback nu sunt însă prea puternice și nu se manifestă constant.

CONCLUZIE

Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel nu trebuie să lipsească din arsenalul utilizatorilor pasionați de simulatoarele auto.

Web	Contact
www.logitech.com	Logitech

Detalii tehnice
Force Feedback: Da · Număr butoane programabile: 6 Schimbător de viteze: Da · Unghi rotație volan: 240° Conectare: USB · Platformă: PC

Performanțe	9.5
Construcție: 9.5	Performanță: 9.5

Genius DigiPlayer GV-L601



Genius DigiPlayer GV-L601 este un dispozitiv ce poate citi imagini, fișiere video și audio. Imaginile și clipurile video pot fi redate pe un aparat TV sau chiar pe un monitor. Conectarea la aparatul TV se poate realiza fie prin mufa S-Video, fie printr-un cablu RCA.

DOTĂRI

Este dotat cu o telecomandă plată cu 24 de butoane. Unitatea principală este și ea dotată cu opt butoane (pornit/oprit, mod, meniu, play, sus, jos, stânga, dreapta). În cutie se află un suport în care DigiPlayer GV-L601 poate fi montat în poziție verticală. În partea frontală a unității sunt sloturile pentru cardurile de memorie flash, senzorul IrDA și un LED ce indică starea dispozitivului (oprit/pornit). În spate sunt amplasați conectorii: VGA, S-Video, video RCA, audio jack și cel de alimentare. Alimentarea se realizează prin intermediul unui transformator extern. Pentru conectarea video la aparatul TV sunt disponibile două cabluri: RCA și S-Video. Dacă doriți conectarea audio pentru redarea fișierelor mp3 aveți la dispoziție doar un cablu convertor de la jack la RCA stereo. Astfel, dacă sistemul vostru are doar intrare jack, va trebui să achiziționați separat un astfel de cablu.

CONCLUZIE

Recomandat celor care doresc vizionarea fotografiilor fără a folosi computerul.

Pret	Garanție	Contact
88€	12 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice
Interfață: USB 2.0 · Sistem: PAL, NTSC · Redare imagini: JPEG (maximum 5120x3840) · Redare audio: mp3 · Redare video: MPEG, MPEG-2 · Telecomandă: Da · Dimensiuni: 114x87x28mm Compatibilitate carduri memorie: CompactFlash, SmartMedia, MicroDrive, Secure Digital, MultiMedia Card, Memory Stick

Performanțe	7.5
Dotări: 8	Performanță: 7

Genius MaxFire G-12X



MaxFire G-12X folosește tehnologia wireless pentru a despovăra utilizatorul de fire, în scopul de a oferi un confort sporit în utilizare.

DOTĂRI

Numărul de butoane ale lui MaxFire G-12X este 12: patru plasate în mijloc, patru în dreapta și alte patru la nivelul degetelor arătător și mijlociu. În stânga găsim un D-pad cu opt direcții. Ne-ar fi plăcut ca acesta să fi fost înlocuit cu o mic joystick pentru a crește precizia. Un LED verde indică apăsarea oricăruia dintre butoane. Suprafața de contact cu palma utilizatorului nu este dotată cu nici un fel de suprafață cu rol de creștere a aderenței, MaxFire G-12X alunecând din mână după lungi perioade de utilizare. Genius nu livrează nici un program de setare a butoanelor, toate configurările făcându-se direct din jocuri.

PERFORMANȚE

Butoanele se apasă ușor, însă au o cursă destul de lungă, nepotrivită pentru jocurile cu acțiune intensă. Tehnologia radio își face foarte bine datoria, neexistând probleme de transmisie a codurilor tastelor apăsată. Receptorul este un dongle ce se conectează la PC pe interfața USB.

CONCLUZIE

Genius MaxFire G-12X este un accesoriu foarte util pasionaților de jocuri.

Pret	Garanție	Contact
13.9\$ 24€	12 luni 12 luni	Depozitul de Calculatoare Ultra PRO Computers

Detalii tehnice
Număr butoane: 12 · D-pad: 8 direcții · Force Feedback: Nu · Sisteme operare suportate: Win XP/Me/2000/98 · Alimentare: 2 baterii AAA · Conectare: USB · Frecvență transmisie: 27MHz

Performanțe	8.5
Construcție: 8	Performanță: 8.75

fUnc Surface 1030



Pentru jucătorii împătimiti nici o investiție nu este nejustificată, achiziționarea unui pad mai scump decât un mouse obișnuit fiind un foarte bun exemplu.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

fUnc Surface 1030 se compune practic din trei piese: un strat de cauciuc, ce aderă la aproape orice material, suprafață de lucru, care se așază pe primul strat și e confecționată din material plastic și dispune de granulație diferită, o față mai fină, alta mai rușoasă și o clemă pentru reținerea firului. Toate acestea vin într-o cutie de metal pentru transportul în siguranță.

PERFORMANȚE

Cele două suprafețe se comportă exemplar, cea fină oferă o mișcare foarte lină a mouse-ului recomandată în special pentru jocuri, totuși destul de deranjantă în lucrul normal cu aplicații office, unde e indicat să se utilizeze fața rușoasă. Nu au existat probleme de compatibilitate cu senzorii optici ai mouse-urilor cu care s-a făcut testarea. Partea negativă a lui fUnc Surface 1030 o reprezintă mărimea prea mică a suprafeței de contact, în comparație cu alte produse similare, în jocurile dinamice cu mișcări bruște fiind puși în situația de a ieși în exterior cu mouse-ul.

CONCLUZIE

fUnc Surface 1030 se adresează în special jucătorilor înrâiți ce doresc maximum de performanță.

Preț	Garanție	Contact
23.66€	12 luni	Best Computers
25€	12 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Suprafețe de lucru: 2 · Dimensiuni (Lxh): 254x216mm
Înălțime bază: 3mm · Compatibilitate: Senzor optic și cu bilă
Extra: Bază aderentă pentru birou, clemă pentru firul mouse-ului

Performanțe

Construcție: 9

Performanță: 10

9.5

Siemens SF65



Este un telefon elegant de tip clamshell. Culoarea modelului care ne-a sosit la test este alb sidefiu (denumit de producător "polar white"). Este dotat cu o cameră foto de 1.3 megapixeli, iar pentru momentele în care nu dispunem de o iluminare corespunzătoare pentru a face fotografii avem la dispoziție o lampă de flash.

CONSTRUCȚIE

După ce se deschide clapeta, ecranul se poate răsuci cu 180 de grade. Dacă în acest moment clapeta se închide, Siemens SF65 se transformă într-un aparat foto compact. Astfel, pe ecranul telefonului se pot urmări imaginile ce urmează a fi fotografiate. Rezoluția ecranului este de 128x160 pixeli și poate afișa 65.000 de culori.

DOTĂRI

În memoria aparatului se pot stoca până la 900 de fotografii la rezoluție redusă, 300 la rezoluție VGA și 55 la rezoluție SXGA. Din păcate, nu se pot înregistra clipuri video și nici nu este compatibil cu fișierele mp3. Un alt dezavantaj este lipsa protocolului Bluetooth. Bateria de 660 mAh poate susține telefonul în stand by până la 400 de ore, iar timpul de convorbire este de până la patru ore.

CONCLUZIE

Este un telefon mobil cu design atractiv, ce poate realiza fotografii de o calitate bună.

Preț	Garanție	Contact
315\$ (cu ab. GSM)/346\$ (fără conectare)	12 luni	Distribuitorii Connex

Detalii tehnice

Bluetooth: Nu · IrDA: Da · Frecvențe: GSM 900 / GSM 1800
Ecran interior: 128x160 pixeli · Ecran exterior: Nu · Mesaje: SMS, EMS, MMS, e-mail · Rezoluție cameră foto: 1280x960 pixeli
Senzor cameră foto 1.3 megapixeli · Flash: Da · Dimensiuni: 91x44x23mm · Greutate: 97g

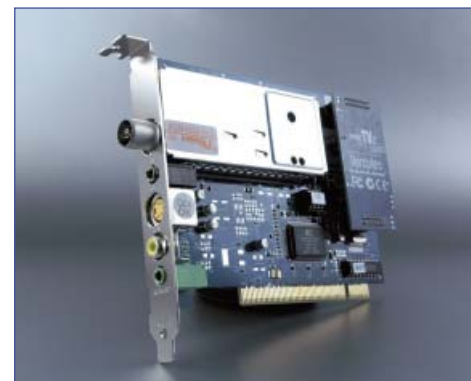
Performanțe

Ergonomie: 10

Dotări: 8

9.0

Hercules Smart TV 2 Stereo



Hercules Smart TV 2 Stereo este un TV Tuner stereo ce are la bază chipset-ul Conexant BT878.

CALITATEA IMAGINII

A reușit să recepționeze majoritatea canalelor transmise de operatorul de cablu. Calitatea a fost bună, iar culorile au fost vii și au avut un balans corespunzător. Comutarea de pe un post TV pe altul s-a realizat ușor, fără întârzieri sau zgomote deranjante. Înregistrarea video se poate realiza în format DVD, DV, MPEG-1 sau MPEG-2. Pentru fiecare format se pot seta anumiți parametri de calitate. Din păcate, nu se pot alege alte codec-uri instalate în sistem, cum ar fi DivX.

DOTĂRI

Playerul TV din pachetul software este PowerVCR II versiunea 3.0. Acest player are cinci module: pentru vizionarea programelor TV, pentru vizionarea programelor TV cu posibilitatea de reluare (time shifting), player pentru fișiere video, programarea înregistrărilor și pentru editarea fișierelor video înregistrate. Conectorii tunerului TV sunt: intrare S-Video, ieșire/intrare audio, intrare video RCA și pentru senzorul de telecomandă. Nu dispune de teletext.

CONCLUZIE

Hercules Smart TV 2 Stereo este o soluție bună pentru cei care doresc să realizeze o captură video în format MPEG-1&2, dar nu au nevoie de radio FM.

Preț	Garanție	Contact
39€	24 luni	Ubisoft România

Detalii tehnice

Conectare: PCI · Modul radio: Nu · Rezoluție maximă: 720x576 (PAL)
Format captură: DVD, VCD, MPEG-2, MPEG-1 · Time-shifting: Da
Teletext: Nu · Canale: 125 · Preview: 16 canale · Telecomandă: Da · Conectori: S-Video in, audio out, RCA video in, audio in, telecomandă · TV stereo: Da

Performanțe

Dotări: 8

Calitate imagine: 8.6

8.3

HARD MAIL

>>> PROBLEME CU PROCESORUL >>>

Autor: dantugui@


Am asamblat recent un sistem cu următoarea configurație: AMD Sempron 2500+, ASUS A7V600-X, nVidia GeForce FX5200, 256 RAM 400 etc. La prima pornire a calculatorului am setat din BIOS frecvența procesorului la 1750MHz (din cele trei opțiuni: 1600, 1750 și 2100MHz), FSB 166 și 10.5 multiplicator. Pe la jumătatea procesului de instalare a Windows XP s-a oprit (întotdeauna la 63%), indicându-mi o eroare. După mai multe încercări nereușite, am instalat Windows 98 fără probleme, dar în full load sistemul se blochează și semnalul video către monitor dispare, fiind nevoit să-l restartez. I-am mărit treptat multiplicatorul și voltajul, dar degeaba. După câteva periopluri fără rezultat prin service-uri, am schimbat frecvența pe 2100MHz (cu FSB 200 și multiplicator 10.5) și a mers fără probleme. Am instalat apoi și Windows XP. Din câte știu eu, acest tip de procesor are FSB-ul blocat la 166 și frecvența lui normală este de 1750MHz. De ce funcționează stabil numai în overclocking? **XtremPC:** Într-adevăr procesorul indicat de tine are FSB-ul de 166MHz și nu e normal să nu funcționeze la această frecvență, cu toate că folosindu-l overlockat ai mai mult de câștigat. Încearcă să faci următorul test: setează FSB-ul standard la 166MHz și scade tensiunea de alimentare cu 0.2V, dacă permite placa de bază, până la valoarea de 1.4V și încearcă instalarea Windows-ului XP. Țiți recomand să rescrii BIOS-ul cu ultima versiune de pe site-ul producătorului.

>>> CALCULATORUL MEU SE TOT RESETEAZĂ >>>

Autor: Dan Dumitrescu

Am o problemă destul de enervantă cu calculatorul meu. De fiecare dată când îl deschid și umblu la el vreo 5-45 de minute mi se tot resetează. Am scanat cu mai mulți antivirushi (Kaspersky, Norton 2005) și au găsit doi viruși. Să fie asta problema? Am reinstalat Windows-ul de vreo două ori și tot mi se resetează. Menționez că am placă video un GForce FX 5200 de 128MB și un procesor AMD Athlon XP 2600+. Ce trebuie să fac să nu mi se mai reseteze?

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (HIGH END)

- 

Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition
Radeon X850 XT PE (R480) (540MHz), 256MB (256 biți, 1174.5MHz), 2xDVI, VIVO Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.80 / 6.46 / 0.14 • Testat în XPC 63 • Preț: 625\$

Verdict: **7.40**
- ASUS Extreme AX800XT Platinum**
Radeon X800 XT PE (R423) (519.75MHz), 256MB (256 biți, 1120.50MHz), 2xDVI, VIVO Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.79 / 6.33 / 0.15 • Testat în XPC 63 • Preț: 778.18\$

Verdict: **7.27**
- Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH**
GeForce 6800 Ultra (425MHz), 256MB (256 biți, 1100MHz), 2xDVI, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.77 / 6.27 / 0.13 • Testat în XPC 63 • Preț: 499€


Verdict: **7.17**
- GeCube Radeon X800 XL**
Radeon X800 XL (R430) (398.25MHz), 256MB (256 biți, 999MHz), DVI, D-Sub, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.70 / 5.98 / 0.11 • Testat în XPC 65 • Preț: 313.5€

Verdict: **6.79**
- Leadtek WinFast PX6800 GT TDH**
GeForce 6800 GT (350MHz), 256MB (256 biți, 1000MHz), 2xDVI, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.66 / 5.82 / 0.13 • Testat în XPC 63 • Preț: 372.9€

Verdict: **6.61**
- PowerColor X800 XL**
Radeon X800 XL (R430) (398.25MHz), 256MB (256 biți, 985.50MHz), 2xDVI, VIVO Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.69 / 5.54 / 0.13 • Testat în XPC 63 • Preț: 419\$

Verdict: **6.36**

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (MAINSTREAM)

- 

Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme
GeForce 6600 GT (550MHz), 128MB (128 biți, 1120MHz), DVI, VGA, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.58 / 4.39 / 0.12 • Testat în XPC 63 • Preț: 175.5€

Verdict: **5.09**
- PixelView GeForce 6600 GT**
GeForce 6600 GT (500MHz), 128MB (128 biți, 1000MHz), DVI, VGA, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.53 / 4.16 / 0.12 • Testat în XPC 63 • Preț: 218\$

Verdict: **4.81**
- Gigabyte GV-NX66T128D**
GeForce 6600 GT (500MHz), 128MB (128 biți, 1000MHz), DVI, VGA, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.53 / 4.08 / 0.12 • Testat în XPC 63 • Preț: 210\$

Verdict: **4.63**
- GeCube Game Buster Radeon X700 Pro Heat-Pipe**
Radeon X700 Pro (RV410) (425.25MHz), 128MB (128 biți, 864MHz), DVI, VGA, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.49 / 2.84 / 0.11 • Testat în XPC 63 • Preț: 170.5€

Verdict: **3.44**
- Gigabyte GV-RX70P128D**
Radeon X700 Pro (RV410) (425.25MHz), 128MB (128 biți, 864MHz), DVI, VGA, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.49 / 2.81 / 0.12 • Testat în XPC 63 • Preț: 204.8\$

Verdict: **3.42**
- PixelView GeForce 6600 Golden Limited**
GeForce 6600 GT (299MHz), 256MB (128 biți, 599MHz), DVI, VGA, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.35 / 2.73 / 0.12 • Testat în XPC 63 • Preț: 165\$

Verdict: **3.20**

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (ENTRY-LEVEL)

- 

Leadtek WinFast PX6200 TD
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 550MHz), DVI, VGA, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.25 / 1.58 / 0.11 • Testat în XPC 63 • Preț: 97.9€

Verdict: **1.94**
- Club3D GeForce 6200**
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 500MHz), DVI, VGA, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.24 / 1.57 / 0.12 • Testat în XPC 63 • Preț: 123.31\$

Verdict: **1.93**
- Sparkle GeForce 6200**
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 500MHz), DVI, VGA, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.24 / 1.57 / 0.11 • Testat în XPC 63 • Preț: 119\$

Verdict: **1.92**
- GeCube Radeon X300**
Radeon X300 (RV370) (324MHz), 128MB (128 biți, 391MHz), DVI, VGA, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.20 / 1.17 / 0.08 • Testat în XPC 63 • Preț: 75.3€

Verdict: **1.45**
- Gigabyte GV-RX30S128D**
Radeon X300 SE (RV370) (324MHz), 128MB (64 biți, 391MHz), DVI, TV-Out Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.16 / 0.86 / 0.10 • Testat în XPC 63 • Preț: 88\$

Verdict: **1.12**

ACUM TE POȚI ABONA ȘI ONLINE LA

WWW.XPC.RO

XtremPC

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

Primești 12 reviste plus:

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

COMPLETEAZĂ ȘI TRIMITE
ACUM
TALONUL DE ABONAMENT

Prima revistă cu DVD din România



CADOU!
Șnur XtremPC
pentru telefonul mobil



CADOU!
Șapcă
XtremPC

XtremPC: Este puțin probabil ca după dezinfectare problema să fie cauzată în continuare de viruși. Restartarea spontană a calculatorului este cauzată, în general, de probleme hardware. Prima vizată ar trebui să fie memoria și în acest sens îți recomand testarea acesteia cu programul Memtest86. Dacă nu sunt raportate erori de funcționare, este posibil ca sursa de alimentare să nu fie suficient de puternică sau poate s-a defectat.

>>> UPGRADE PLACĂ VIDEO >>>

Autor: Badican Ovidiu

Am următoarea configurație: AMD Athlon XP 2400+, 512MB DDR400 PQJ, Sapphire ATI Radeon 9550 128MB și placă bază ASUS A7V600-X KT600. Întrebarea mea este: dacă îmi voi face upgrade la placa video (mă gândeam la un X800 și eventual 512 RAM), va face față procesorul și în ce aplicații își va face ea cel mai mult simțită prezența? **XtremPC:** Neapărat placa video trebuie să fie modelul AGP pentru a fi compatibilă cu placa de bază și e recomandat ca cei 512 pe care vrei să îi adaugi la calculator să fie identici cu aceia deja instalați. Folosirea unei plăci video high end îți aduce spor de performanță remarcabil doar în jocuri și în aplicațiile ce folosesc intens funcții de randare 3D. Procesorul va reduce performanțele 3D ale sistemului, dar va face față jocurilor de ultimă generație.

>>> TEMPERATURĂ ȘI OVERCLOCKING >>>

Autor: Adrian Panescu

Dețin următoarea configurație: Athlon XP 2500+, cooler Thermaltake Extreme Volcano 12, placă de bază Abit AN7, placă video Club3D ATI Radeon 9600PRO, memorie 2x256 PC3500 Kingmax, carcasă Chenbry Gaming Bomb 350W cu un ventilator în spate de 120mm și unul de 80mm în față. Temperatura procesorului este de 47-48 de grade în Idle și 52-53 de grade în full load. Sincer mi se pare cam mult. Aș vrea să overclockez procesorul din 2500+ în 3200+. Din discuțiile pe care le-am văzut pe forumul site-ului dumneavoastră, am văzut că trebuie modificate FSB-ul de la 166 la 200 și voltajul procesorului de la 1.65V la 1.75V. Sunt de ajuns aceste setări sau trebuie umblat și la voltajul memoriilor, al plăcii video etc.?

XtremPC: Temperatura este într-adevăr puțin cam mare în Idle. Pentru a fi foarte eficient sistemul de răcire trebuie ca fluxul de aer creat de ventilatoare în interiorul carcasei să nu fie obstrucționat de cablurile IDE și firele de alimentare. Ai înțeles corect cum se transformă un 2500+ în 3200+, iar setările descrise de tine sunt suficiente.

SOCKET 754 (ATHLON64 / SEMPRON)

1  **MSI K8N Neo FSR**
nForce3 250GB, 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanțe / Dotări: 7.58 / 0.60 • Testat în XPC 64 • Preț: 59.4€ **Verdict: 8.18**

K8N Neo-FSR este o placă care nu are dotări de top dar a dovedit performanțe foarte bune în testele de memorie și mai ales în cele 3D. A obținut cele mai bune rezultate în teste și chiar dacă nu a beneficiat de avantajul unor dotări de top a reușit să ocupe locul 1. O soluție foarte bună pentru cei care caută o placă de bază cu performanțe foarte bune.

2 **Gigabyte GA-K8NSXP**
nForce3 250, 8 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Dual Gigabit Lan
Performanțe / Dotări: 7.49 / 0.68 • Testat în XPC 64 • Preț: 138\$ **Verdict: 8.17**

3 **EPoX 8KDA3J**
nForce3 250GB, 4 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanțe / Dotări: 7.49 / 0.58 • Testat în XPC 64 • Preț: 91.04\$ **Verdict: 8.07**

4 **ASUS K8N-E Deluxe**
nForce3 250GB, 6 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanțe / Dotări: 7.41 / 0.62 • Testat în XPC 64 • Preț: 87€ **Verdict: 8.03**

5 **Chaintech ZSnith ZNF3-250**
nForce3 250, 6 USB 2.0, 3 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanțe / Dotări: 7.32 / 0.70 • Testat în XPC 64 • Preț: 68.5\$ **Verdict: 8.02**

6 **MSI K8N Neo3 F**
nForce4-4x, 6 USB 2.0, Gigabit Lan, PCI Express 16X
Performanțe / Dotări: 7.30 / 0.71 • Testat în XPC 64 • Preț: 75.9€ **Verdict: 8.01**


7 **Gigabyte GA-K8NS Pro**
nForce3 250, 6 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanțe / Dotări: 7.25 / 0.67 • Testat în XPC 64 • Preț: 103.5\$ **Verdict: 7.92**

8 **ASUS K8V SE Deluxe**
VIA K8T800, 8 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanțe / Dotări: 7.18 / 0.69 • Testat în XPC 64 • Preț: 77€ **Verdict: 7.87**

9 **Chaintech SK8T800**
VIA K8T800, 2 USB 2.0
Performanțe / Dotări: 7.34 / 0.49 • Testat în XPC 64 • Preț: 67\$ **Verdict: 7.83**

10 **Gigabyte GA-K8VT800 Pro**
VIA K8T800, 6 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan
Performanțe / Dotări: 7.20 / 0.63 • Testat în XPC 64 • Preț: 84€ **Verdict: 7.83**

SOCKET LGA775 (INTEL PENTIUM 4 / CELERON D)

1  **ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition**
I925XE+ICH6R, 1066MHz, DDR2 533 / 4GB, 6 USB 2.0, 3 Firewire,
Dual Gigabit LAN, Wi-Fi, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.12 / 4.17 / 0.98 • Testat în XPC 60 • Preț: 283.2\$ **Verdict: 9.27**

ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition se remarcă prin dotările impresionante și layout-ul bine organizat al PCB-ului, în ciuda abundenței chip-urilor. În teste, ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition s-a distins prin stabilitatea în orice condiții și capacitatea de overclocking, unde am depășit bariera de 4GHz folosind cooler-ul BOX livrat de Intel.

2 **Gigabyte GA-8ANXP-D**
I925X+ICH6R, 800MHz, DDR2 533 / 4GB, 9 USB 2.0, 2 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.16 / 4.14 / 0.90 • Testat în XPC 60 • Preț: 263\$ **Verdict: 9.20**


3 **MSI 915P Neo2 Platinum**
I915P +ICH6R, 800MHz, DDR2 533MHz / 4GB, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.10 / 4.14 / 0.79 • Testat în XPC 60 • Preț: 115.5€ **Verdict: 9.03**

4 **ABIT AA8-3RD Eye DuraMax**
I925X+ICH6R, 800MHz, DDR2 533MHz / 4GB, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.11 / 4.12 / 0.74 • Testat în XPC 60 • Preț: 190.4\$ **Verdict: 8.97**

5 **Gigabyte GA-8I925X-G**
I925X+ICH6R, 800MHz, DDR2 533 / 4GB, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.14 / 4.16 / 0.66 • Testat în XPC 60 • Preț: 186.5\$ **Verdict: 8.96**

6 **MSI 915G Combo**
I915G+ICH6, 800MHz, DDR400, DDR2 533 / 4GB, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.08 / 4.09 / 0.73 • Testat în XPC 60 • Preț: 99.6€ **Verdict: 8.90**

TUNERE TV (INTERNE)

- 

Leadtek WinFast PVR2000
Conectare PCI • Conexant CX23882-19 • Testat în XPC 57 • Preț: 85.8€
Imagine: 96 / Captură: 98 / Dotări: 93 / Software: 93
/ Accesorii: 90 / Documentație: 80

Verdict: **9.37**
- Leadtek WinFast DV2000**
Conectare PCI • Conexant CX23881-19 • Testat în XPC 53 • Preț: 63.8€
Imagine: 96 / Captură: 95 / Dotări: 98 / Software: 92 / Accesorii: 90 / Documentație: 80

Verdict: **9.36**
- V-Stream DV/AV Expert TV Stereo**
Conectare PCI • Conexant CX23881-19 • Testat în XPC 53 • Preț: 83€
Imagine: 96 / Captură: 95 / Dotări: 90 / Software: 93 / Accesorii: 90 / Documentație: 80

Verdict: **9.29**
- Leadtek WinFast TV2000 XP Expert**
Conectare PCI • Conexant CX23881-19 • Testat în XPC 53 • Preț: 52.3€
Imagine: 96 / Captură: 95 / Dotări: 90 / Software: 92 / Accesorii: 90 / Documentație: 80

Verdict: **9.24**
- ASUS TV FM Card**
Conectare PCI • Philips SAA 7135HL/101 • Testat în XPC 59 • Preț: 34€
Imagine: 95 / Captură: 95 / Dotări: 91 / Software: 92 / Accesorii: 90 / Documentație: 80

Verdict: **9.23**
- Compro VideoMate TV Gold Plus**
Conectare PCI • Philips SAA 7133 • Testat în XPC 55 • Preț: 59\$
Imagine: 96 / Captură: 90 / Dotări: 98 / Software: 89 / Accesorii: 91 / Documentație: 80

Verdict: **9.23**

TUNERE TV (EXTERNE)

- 

Leadtek WinFast TV USB II Deluxe
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 55 • Preț: 82.5€
Imagine: 82 / Captură: 80 / Dotări: 90 / Software: 87
/ Accesorii: 85 / Documentație: 80

Verdict: **8.51**
- Hercules Smart TV USB2**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 61 • Preț: 59€
Imagine: 82 / Captură: 82 / Dotări: 90 / Software: 85 / Accesorii: 90 / Documentație: 50

Verdict: **8.50**
- Items MuchTVUSB2.0**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 53 • Preț: 75.9\$
Imagine: 81 / Captură: 80 / Dotări: 90 / Software: 85 / Accesorii: 90 / Documentație: 50


Verdict: **8.44**
- PixelView PlayTV 400 USB**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 65 • Preț: 63.2\$
Imagine: 80 / Captură: 80 / Dotări: 80 / Software: 80 / Accesorii: 80 / Documentație: 50

Verdict: **8.00**
- V-Stream Xpert TV PVR USB 2.0**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 53 • Preț: 64.9\$
Imagine: 76 / Captură: 72 / Dotări: 68 / Software: 93 / Accesorii: 80 / Documentație: 50

Verdict: **7.65**
- AverMedia AverTV Box3**
Conectare VGA, stand alone • Testat în XPC 53 • Preț: 72.51€
Imagine: 99 / Captură: N/A / Dotări: 89 / Software: N/A / Accesorii: 91 / Documentație: 80

Verdict: **7.50**

HARDDISK-URI (SERIAL ATA)

- 

Maxtor DiamondMax 10 300GB
300GB / 7200rpm / cache 16MB • Testat în XPC 62 • Preț: 192€
Rată citire: 51.49 / Rată scriere: 51.71
/ Timp acces scriere: 14.24 / Timp acces citire: 5.64

Verdict: **8.00**
- Maxtor DiamondMax 10 200GB**
200GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • Preț: 101€
Rată citire: 51.17 / Rată scriere: 51.5 / Timp acces scriere: 15.04 / Timp acces citire: 6.89

Verdict: **7.77**
- Western Digital Caviar 200GB**
200GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • Preț: 103€
Rată citire: 50.44 / Rată scriere: 50.41 / Timp acces scriere: 13.41 / Timp acces citire: 8.86

Verdict: **7.61**
- Hitachi Deskstar 400GB**
400GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • Preț: 388€
Rată citire: 45.4 / Rată scriere: 46.42 / Timp acces scriere: 12.55 / Timp acces citire: 5.79

Verdict: **7.60**
- Samsung SpinPoint 160GB**
160GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • Preț: 101.2\$
Rată citire: 48.71 / Rată scriere: 47.27 / Timp acces scriere: 17.04 / Timp acces citire: 10.24

Verdict: **7.41**

Sisteme Neîntreruptibile de Putere

prin tehnologia **Line Interactive** între 400VA și 3000VA

SERIA **GUARD**



Interacțiunea cu rețeaua controlată cu microprocesor

Reglaj automat al tensiunii de ieșire corespunzător tensiunii de intrare

Încărcare controlată a bateriilor

Protecție la scurt-circuit și supraîncărcare

Protecție la fulgere și șocuri de tensiune

Led-uri indicatoare de stare

Pornire fără tensiune în rețea

Port de comunicație și soft de monitorizare

Protecția conectorilor de telefon/modem

Pornire și restart programabile

Istoric al evenimentelor

Dimensiune compactă și interfață facilă de operare

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: HDD

Temperatura maximă pentru harddisk

➔ Hdd-ul este Seagate cu 8MB buffer 160GB și momentan stă pe la 43-45 de grade. Este o temperatură prea mare? Este cazul să am emoții? *Anggell*

Temperaturile ar putea fi ceva mai mici, însă nu sunt alarmante. Dacă ții la silențiozitatea sistemului lasă-l așa, dacă nu, montează un fan pentru hdd. Găsești în magazine la prețuri destul de mici. *2hacku*

Până în 45 de grade este acceptabilă și nu ridică nici un risc, dar dacă ții la fiabilitate sau dacă te mai și joci mult la computer este indicat să îți montezi un cooler de hdd și apoi o să îți stea pe la 34-35 de grade. *X5*

FORUM: Procesoare/Memorii

Procesoarele AMD64 nu mai folosesc pastă termoconductoare?

Tocmai ce mi-am luat un procesor AMD64 2800+ și am găsit în cutie și cooler-ul aferent, dar nu am găsit pasta termoconductoare. Mi-e frică să montez cooler-ul pe procesor fără pastă. *adrian stroe*

Dacă cooler-ul este BOX, ar trebui să aibă petic termic ce se înmoaie când îl pui pe procesor. Să nu pui cooler-ul fără pastă termoconductoare. *Corbu'*

Dă-o jos și pune ceva mai decent, un Arctic Silver dacă se poate. *Sir Ice*

Pasta "stock" de la Athlon64 este produsă de Shin Etsu și este chiar bunicică. Din ce zic mai-marii, ar cam fi a doua după Arctic Silver 5. Încă un lucru trebuie precizat: este singura acceptată și recomandată de AMD, orice procesor Athlon64 OEM (non BOX) căruia i se aplică altă pastă în afară de Shin Etsu își pierde teoretic garanția. *Corbu'*

FORUM: Placă video

Probleme grave cu gf3 ti500

Am o placă video Hercules GeForce3 TI500 64MB și acum vreo două zile mi-a crăpat într-un joc. Toate bune. Dau reset la calculator și surpriză: m-am trezit cu semne de întrebare pe tot ecranul și cu litere stâlcite (asta în dos, chiar și în BIOS). Am încercat să intru în Windows. Placa nu mai afișa nimic, decât niște culori suprapuse. *bye*

Placa aia din păcate este istorie. Ai avut vreun overlocking făcut la ea? Ai putea să verifici dacă nu ai vreun condensator umflat pe placă. În acest caz, o rezolvare este reprezentată de înlocuirea aceluși condensator. Dar problemele pot fi și de la încălzirea plăcii. *ice01*

Am pus-o în alt calculator și face exact aceeași chestie. Placa o am de două săptămâni. Nu știu dacă a fost overlockată. Condensatorii par a fi în regulă. *bye*

MONITORE LCD (17")



1 Eizo FlexScan L578

Contrast: 1000:1, Luminozitate: 250cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Hub USB, Mufă căști • Testat în XPC 64 • Preț: 597€

Verdict:
9.8

Eizo FlexScan L578 are ca țintă declarată domeniul CAM/CAD, al editării video și al jocurilor, adică cele mai pretențioase cerințe posibile pentru un monitor LCD. Valorile contrastului maxim și optim sunt uluitoare: 1230:1, respectiv 747:1. În aceste condiții imaginea redată este excelentă, culorile sunt vii, iar nuanțele închise sunt afișate clar.

2 Samsung SyncMaster 173P

Contrast: 700:1, Luminozitate: 270cd/m², Timp de răspuns: 25ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot • Testat în XPC 64 • Preț: 386€

Verdict:
9.6

3 LG Flatron L1780U

Contrast: 500:1, Luminozitate: 250cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot • Testat în XPC 64 • Preț: 356€

Verdict:
9.4

4 BenQ FP71E+

Contrast: 500:1, Luminozitate: 300cd/m², Timp de răspuns: 8ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căști • Testat în XPC 64 • Preț: 405\$

Verdict:
9.3

5 AG Neovo M-17

Contrast: 400:1, Luminozitate: 300cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căști, Hub USB • Testat în XPC 64 • Preț: 269.5€

Verdict:
9.2

6 Samsung SyncMaster 172X

Contrast: 500:1, Luminozitate: 270cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W • Testat în XPC 64 • Preț: 315.1€

Verdict:
9.1

7 Samsung SyncMaster 730MP

Contrast: 450:1, Luminozitate: 200cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Hub USB, Card reader, Tuner TV, Boxe 2x5W, Telecomandă • Testat în XPC 64 • Preț: 676€

Verdict:
9.0

8 LG Flatron L1730B

Contrast: 550:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot • Testat în XPC 64 • Preț: 303.15€

Verdict:
8.7

9 LG Flatron L1740B

Contrast: 550:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: D-Sub, Consum maxim: 40W • Testat în XPC 64 • Preț: 331€

Verdict:
8.6

10 Philips Brilliance 170P5ES

Contrast: 450:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 33W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căști, Pivot • Testat în XPC 64 • Preț: 322.6€

Verdict:
8.6

DVD WRITERE



1 Plextor PX-716UF

DVD: 16X. DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 4X, USB 2.0, Firewire, 8MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.30 / 2.50 / 3.35 • Testat în XPC 65 • Preț: 235€

Verdict:
2.61

Rezultatele în teste obținute de Plextor PX-716A sunt foarte bune și totodată consistente. Singurul caz în care nu am obținut rezultate foarte bune este cel al citirii DVD-ului de test, unitatea încetinind considerabil spre finalul discului. Zgomotul produs în timpul funcționării se păstrează la un nivel comparabil cu unitățile interne.

2 Plextor PX-716A

DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 4X, IDE, 8MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.23 / 2.53 / 3.25 • Testat în XPC 61 • Preț: 123.71€

Verdict:
2.58

3 NEC ND-3540

DVD: 16X. DVD-R/RW: 16X6X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 6X, IDE, 2MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.31 / 2.45 / 2.90 • Testat în XPC 66 • Preț: 50€

Verdict:
2.49

4 ASUS DRW-1604P

DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.29 / 2.45 / 2.60 • Testat în XPC 59 • Preț: 102\$

Verdict:
2.43

5 Plextor PX-712A

DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 8MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.42 / 2.53 / 2.10 • Testat în XPC 59 • Preț: 96.86€

Verdict:
2.41

6 LiteOn SOHW-1633S

DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.42 / 2.51 / 2.12 • Testat în XPC 59 • Preț: 79€

Verdict:
2.41

1
PREMIUL

1x AMD Athlon 64 3400+
(2.4 GHz, 512KB, Newcastle, Socket 754) box

**UMFLĂ
POTUL!**



2
PREMIUL

1x AMD Athlon 64 3200+
(2.0 GHz, 512KB, Newcastle, Socket 754) box

3
PREMIUL

1x AMD Athlon 64 3000+
(2.0 GHz, 512KB, Newcastle, Socket 939) box

4
PREMIUL

2x AMD Athlon 64 2800+
(1.8 GHz, 512KB, Newcastle, Socket 754) box



Mențiuni:
Premiile sunt oferite de ISA HARDWARE
Master Distributor AMD
www.isahardware.ro

Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru postal sau de plic.



Termenul limită al concursului este 8 iulie 2005 data poștei. Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 68 XtremPC

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

hobby



Liviu Mihai

Al doilea război al browserelor?

Mulți utilizatori speră ca Firefox să întrerupă dominația lui Internet Explorer.

Integrarea propriului browser în sistemul de operare a fost mutarea prin care Microsoft a anihilat Netscape, principalul rival al lui Internet Explorer din urmă cu câțiva ani. De atunci browser-ul celor de la Microsoft a dominat liniștit piața browserelor web. Sistemele de operare Windows i-au garantat practic acestuia poziția dominantă, în timp ce Netscape s-a prăbușit treptat. Deși au existat mereu alternative, cota de piață deținută de Internet Explorer a crescut încetul cu încetul, depășind chiar 90%. Trebuie spus că acest calcul este obținut prin contorizarea motorului folosit pentru vizualizarea site-urilor. Este cunoscut faptul că Internet Explorer are mai multe așa-numite clone, gen SlimBrowser, CrazyBrowser, Maxthon etc., care aduc un plus semnificativ de funcționalitate. Utilizând motorul lui Internet Explorer, browserele sus-menționate au contribuit probabil în mare măsură la atingerea impresionantă cote de care acesta se bucura la un moment dat.

Pe acest fundal, acum mai puțin de un an, și-a făcut apariția prima versiune finală a lui Firefox. Acesta includea mai multe facilități pe care majoritatea utilizatorilor le așteptau și care nu erau (și nu sunt nici în prezent) incluse în Internet Explorer, precum Tabbed Browsing. Însă cel mai important merit al Firefox este că îi oferă utilizatorului libertatea de a își instala facilitățile de care are nevoie prin intermediul extensiilor. Apariția Firefox a generat un entuziasm aproape general. Mozilla anunța cu entuziasm cum, la fiecare câteva zile, browser-ul minune pe care l-a creat doboară noi și noi recorduri în ceea ce privește download-urile, iar cota de piață deținută de Internet Explorer scădea procent cu procent, coborând sub 90%.

Lăudat poate chiar peste măsură de multe ori, Firefox i-a readus totuși cu picioarele pe pământ pe cei de la Microsoft, care au anunțat că plănuiesc dezvoltarea unei noi versiuni de

Internet Explorer. Deși era programat inițial să fie lansat o dată cu Longhorn, Internet Explorer 7 va ieși pe piață înaintea acestuia, iar o versiune de test va fi disponibilă chiar în această vară. Deocamdată, amănuntele despre facilitățile noi pe care browser-ul de la Microsoft le va include lipsesc. Singurul lucru sigur este că Tabbed Browsing-ul va fi implementat (mai multe amănunte despre funcțiile pe care viitoarea versiune de Internet Explorer le va include vor fi publicate în weblog-ul oficial al echipei de programatori care se ocupă de aceasta, la adresa <http://blogs.msdn.com/ie/default.aspx>).

În aceste condiții, se fac auzite din ce în ce mai multe voci care susțin că vom fi, pe viitor, martorii unui nou război al browserelor în care locul lui Netscape va fi luat de Firefox. Pe lângă meritele indubitabile pe care le are, Firefox a beneficiat și beneficiază în continuare de o simpatie, de multe ori exagerată, din partea utilizatorilor care au o problemă de principiu cu programele dezvoltate de Microsoft și care consideră că gigantul din Redmond este responsabil pentru toate erorile de care se lovesc. Personal mă îndoiesc că browser-ul celor de la Mozilla, indiferent de funcționalitatea pe care o oferă, va reuși să ocupe un procent cu adevărat important de piață în condițiile în care Windows este sistemul de operare care se află instalat pe majoritatea calculatoarelor utilizatorilor obișnuiți, și nu numai, iar Internet Explorer este un browser la îndemână. Rămâne însă de văzut cum va evolua Firefox în ceea ce privește preferințele utilizatorilor (mai ales că în ultima vreme se înmulțesc știrile despre găurile de securitate ale acestuia - unul dintre cele mai importante atuuri în lupta cu Internet Explorer) și ce surprize ne va rezerva viitoarea versiune a browser-ului de la Microsoft.

Ultima oră

Noutățile care merită toată atenția

073

Antivirusii

Securitate parțială

076

Știri pe desktop

Clienți RSS

078



Laborator

În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi programe

082



Cum să...

convertești MPEG-1 și 2 în MPEG-4

088

Galerii Xtreme

O fereastră către lumea creativității 3D

090



Comunicații

Interviu Siemens

092

ULTIMA ORĂ

NOUTĂȚILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENȚIA

ALTERNATIVA MICROSOFT LA FORMATUL PDF

Securitate cu Windows OneCare

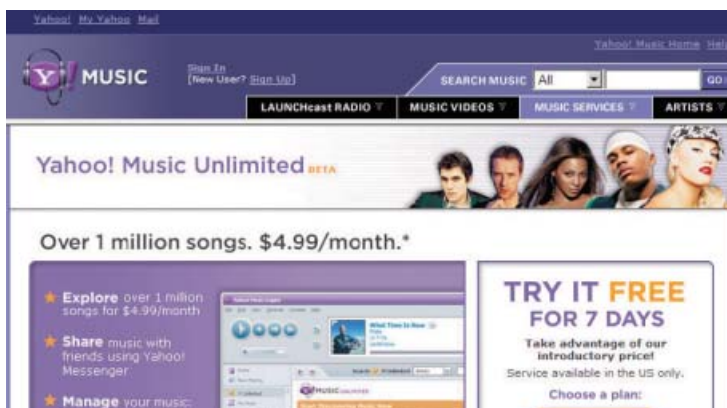
Viitorul sistem de operare Longhorn va include un nou format de document sub denumirea Metro, ce oferă facilități asemănătoare formatului PDF. Oficialii Microsoft au declarat că Metro nu țintește direct atacarea formatului PDF, fiind conștienți de complexitatea acestuia, ci urmărește crearea de fișiere ce pot fi vizualizate și imprimate fără a necesita programul cu care au fost produse. De asemenea, se dorește ca viitorul format să utilizeze aceeași metodă de a trimite datele atât spre monitor, cât și spre imprimantă și se are în vedere micșorarea pe cât posibil a dimensiunii fișierelor Metro prin utilizarea unor artificii tehnice, cum ar fi căutarea informației ce se repetă și includerea unei singure copii în codul fișierului final. Microsoft se bazează pe dezvoltatorii de software ca formatul să fie portat de aceștia și pe platforme ce nu dispun de sistem de operare Windows. Producătorii de imprimante vor fi nevoiți să lanseze drivere care să

suporte formatul Metro. Întrebat fiind ce părere are de viitorul concurent Metro, departamentul de marketing al companiei Adobe a catalogat produsul Microsoft drept o metodă ascunsă de a schimba arhitectura de imprimare deja învechită a sistemului de operare Windows. Formatul PDF are de partea sa aliați de marcă, cunoscut fiind faptul că acesta are suport din partea Apple, cu celebrul MacOS, comunitatea Linux, producătorii de PDA-uri și lista poate continua.

Cum era de așteptat, după achiziționarea antivirusului RAV, un pachet de securitate complet a fost anunțat a fi lansat în decursul acestui an, pentru început doar în stadiul beta. Noua aplicație se va încărca automat la pornirea calculatorului și va proteja utilizatorul de atacurile online, de programe de tip spyware sau de viruși. Pe lângă facilitățile de securitate, aplicația va include și facilități de întreținere a sistemului cum ar fi defragmentarea harddisk-ului.

YAHOO! INTRĂ ÎN JOC

Music Unlimited



De la mijlocul lunii mai, compania Yahoo! a intrat în sfera ofertanților de muzică online, oferită pentru download în schimbul unei sume de doar 6.99\$ pe lună, spre deosebire de concurenți ce oferă aceleași servicii la costuri aproape duble. Aceasta și datorită faptului că Yahoo! Music Unlimited a fost lansat în stadiul beta. Și așa baza de date însumează peste un milion de melodii din care clienții pot downloada direct pe playerul mp3.

Analiztii cred că, spre deosebire de alți giganti ale căror servicii asemănătoare nu s-au impus, acesta va avea un impact marcant asupra comerțului online cu muzică, care

momentan este dominat de Apple prin iTunes, ce deține aproximativ 70% din piață. Momentan de serviciile Yahoo! se folosesc peste 300 de milioane de utilizatori, ce sunt potențiali clienți ai noului serviciu. Probabil că pe aceștia se bazează conducerea companiei ca Music Unlimited să aibă succes.

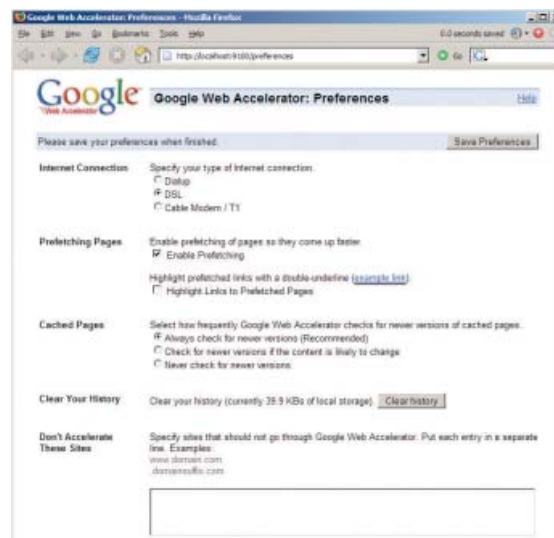
Această mutare a fost precedată de două acțiuni ale Yahoo, prima desfășurându-se la sfârșitul anului 2003, când a fost cumpărată Mediacode, o firmă producătoare de muzică, iar a doua a fost reprezentată de achiziționarea cunoscutului program Musicmatch.

ACCELERAREA NAVIGĂRII PE WEB

Disponibilitate limitată

Aplicația nou-lansată Google Web Accelerator facilitează scurtarea timpilor de încărcare la navigarea pe web. Aceasta suportă browserele Internet Explorer și Mozilla Firefox, pentru altele fiind necesară configurarea manuală a setărilor proxy. Se folosesc o serie de modalități pentru accelerarea navigării, cum ar fi comprimarea datelor cerute de utilizator. Aplicația ce se integrează în toolbar-ul browserului păstrează, salvează pe harddisk, paginile cel mai des folosite, iar la o accesare ulterioară se descarcă de pe server doar informațiile modificate, restul site-ului fiind stocat local.

Surpriza din partea oficialilor Google survine la câteva zile de la lansare, când decid să oprească accesul la link-ul de download. Motivul infirmat de aceștia și prezentat și pe pagina oficială ar fi atingerea numărului maxim de utilizatori suportat de serverele de cache ce au fost dedicate serviciului Web Accelerator. Pe Internet circulă zvonuri că ar exista găuri de securitate la nivelul aplicației și că acesta ar fi principalul motiv al sistării download-ului, zvonuri infirmate de reprezentanții Google. Serviciul funcționează în continuare pentru cei care au instalat deja programul sau dețin încă fișierul de instalare.



XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

www.senzatie.ro



Grafica digitală a început să fie considerată o artă nu doar de către pasionații calculatoarelor. De ce să nu recunoaștem că unele creații merită toată atenția, iar www.senzatie.ro nu face excepție. Acesta este creat integral în Flash și, judecând după rezultatul final, putem spune că a necesitat zile întregi de muncă și creație. Din punct de vedere grafic se folosesc elemente din lumea calculatoarelor încadrate într-un peisaj futuristic. Dezvoltatorii au pus la dispoziția vizitatorilor o fereastră în care pot comunica liber unii cu ceilalți. Originalitatea site-ului și mărimea acestuia pot capta atenția oricărui pasionat al graficii digitale ore în șir.



Hardware

www.bit-tech.net/archive/modding

Personalizarea carcaselor este un curent răspândit în alte țări ce începe să atragă și utilizatorii din România. Dacă dețineți o carcasă veche sau vi se pare că aceasta este prea comună, cu puțină îndemânare și citind articolele din această pagină, puteți să o transformați într-o adevărată bijuterie, fără prea mult efort. Site-ul prezintă mai multe proiecte de unde vă puteți inspira, bine documentate, cu îndrumări și poze ale operațiilor ce trebuie efectuate.



Software

www.audiocoding.com

Site-ul ce are ca subiect central comprimarea audio oferă spre download gratuit codec-uri audio MPEG-4 atât pentru Windows, cât și pentru Linux. Utilizatorii avansați au la dispoziție și sursele acestora, dar și editoare pentru fișiere audio. Utile pot fi și link-urile oferite către alte site-uri de profil. Rezolvarea nelămuririlor din sfera fișierelor audio se poate face prin apelarea forumului de care dispune site-ul.



Internet

www.customizegoogle.com

Cei care folosesc ca browser aplicația Firefox au posibilitatea creării unui script personalizat pentru motorul de căutare Google. Este necesară instalarea extensiei Greasemonkey, ce permite rularea scripturilor DHTML. În pagina principală Google, înaintea apăsării butonului de căutare, apar numărul link-urilor valide și sugestii de autocompletare. La crearea scriptului se poate alege adăugarea de link-uri către alte motoare de căutare și se pot elimina reclamele.



Jocuri

<http://evilavatar.com>

După cum arată și susține și deviza acestui site, știrile zilnice despre jocuri pot avea și atitudine, pot fi rele sau bune, dar oricum nu mușcă prin monitor. Pe lângă doza de știri, o parte importantă o reprezintă forumurile, pe numeroase tematici și cu mulți utilizatori care își exprimă opiniile; există și posibilitatea de a edita știri, cu condiția să aveți cont și ceva permisiune de la administratorul site-ului, plus un client RSS pentru cei mereu grăbiți și fără timp să verifice direct noutățile.

COMERȚ ONLINE

Cu o oarecare întârziere, tranzacțiile online încep, în sfârșit, să reprezinte o alternativă la comerțul clasic și în România. Dezvoltarea comerțului online reflectă creșterea încrederii populației în acest gen de cumpărături. Majoritatea site-urilor de prezentare a produselor au și această modalitate de vânzare. Folosirea magazinelor electronice este destul de ușoară și se face pe baza unui cont creat în prealabil, unde sunt înregistrate datele personale și modalitatea de contact. Cum în timpul săptămânii majoritatea dintre noi suntem ocupați, iar magazinele se închid destul de devreme, folosirea cumpărăturilor online reprezintă o modalitate de a economisi timp. În medie, produsele ajung la destinație în 24-48 de ore, iar taxele de transport sunt relativ mici.

www.dol.ro

Varianta electronică a magazinului Diverta oferă spre vânzare aceleași produse ca pe rafturile acestuia: cărți, muzică, filme, jocuri, produse de papetărie și birotică. Site-ul este ușor de navigat, categoriile sunt bine definite și intuitiv aranjate, iar produsele sunt prezentate cu informații detaliate ce indică după caz autorul, actorii, caracteristici tehnice sau o scurtă descriere a acțiunii, disponibilitatea pe stoc etc. Modalitatea de livrare cea mai



convenabilă pare a fi cea la domiciliu, cu plata la livrare, evitând astfel deplasarea la oficiile poștale. Se poate opta și pentru simpla rezervare a produselor, ridicarea acestora făcându-se de la un anumit magazin.

www.emag.ro

Este probabil cel mai dezvoltat site de comerț electronic cu produse IT&C, dar nu numai. Gama de produse este compusă din calculatoare gata configurate, componente, periferice, elemente de rețelistică, telecomunicații, copiatoare și, nu în ultimul rând, produse electronice și electrocasnice. Printre modalitățile de plată întâlnim modelul electronic, cu ajutorul cardului personal. Produsele ajung, în mod normal, la sediul clientului în 48 de ore pentru București sau maximum cinci zile în restul țării.

www.cadoutau.ro



Nu puteam omite tocmai subiectul cadourilor, deliciul tuturor în materie de cumpărături. Fie că sunteți în criză de timp sau v-ați amintit în ultimul moment de o aniversare, această pagină vă este de folos, punându-vă la dispoziție o întreagă gamă de produse și idei. Aveți de ales de la plante și ornamente florale până la bijuterii și parfumuri. De exemplu, puteți trimite flori sau chiar un tort direct persoanei dragi, însoțite de o felicitare personalizată.

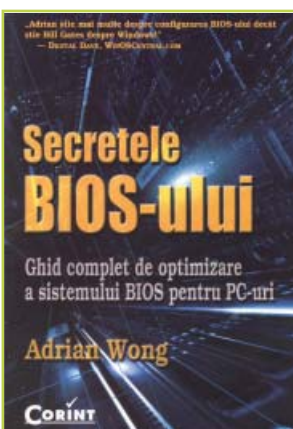
LECTURI OFFLINE

Cele mai recente apariții editoriale și alte recomandări din literatura IT

ADRIAN WONG

SECRETELE BIOS-ULUI. GHID COMPLET DE OPTIMIZARE A SISTEMULUI BIOS PENTRU PC-URI

Editura Corint • Publicată inițial la Pearson Education
Traducători: Cristian Mocanu, Florin Moraru • Număr de pagini: 380
Preț: 399.000 lei (39,90 lei noi) • ISBN: 973-653-737-4-2



RECENZIE

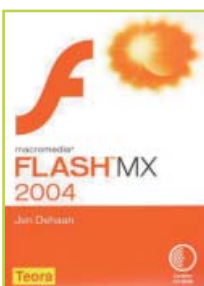
Există pe piață plăci de bază al căror BIOS este explicat în totalitate de această carte. Totuși, opțiuni precum setarea frecvenței Hyper-Transport, prezente în BIOS-ul plăcilor de bază pentru Athlon64, nu au fost explicate iar la ora actuală sunt esențiale în buna funcționare a acestei platforme.

Cartea poate fi considerată un abecedar al BIOS-ului, utilă în mare parte doar începătorilor. De asemenea, utilizatorii avansați o pot folosi pentru a-și revizui o parte din cunoștințele despre optimizarea BIOS-ului. Sperăm ca o revizie mai nouă a cărții să fie publicată și să completeze micile lipsuri ale acesteia.

JEN DEHAAN

MACROMEDIA FLASH MX 2004

Editura Teora • Număr de pagini: 416 • Preț: 447.615 lei (44,76 lei noi)
ISBN: 1-59496-018-6



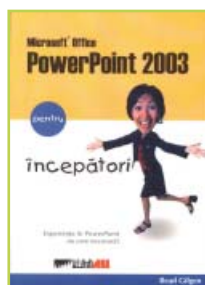
RECOMANDARE

Procesul de învățare se desfășoară în mod activ. Indicațiile din carte se aplică practic pe fișierele de exerciții prezente pe CD. Pentru compararea rezultatului sunt puse la dispoziția cititorului versiunile finale ale proiectelor. Folosind cartea veți învăța cum să animați prezentările prin importarea de imagini, clipuri audio și video sau aplicând diferite efecte asupra textelor. De asemenea, sunt prezentate și modalitățile de export ale proiectelor.

READ GILGEN

MICROSOFT OFFICE POWERPOINT 2003 PENTRU ÎNCEPĂTORI

Editura B.I.C. ALL • Publicată inițial la Pearson Education
Traducător: Ovidiu Slavu • Număr de pagini: 416
Preț: 349.000 lei (34,90 lei noi) • ISBN: 973-571-519-8



RECENZIE

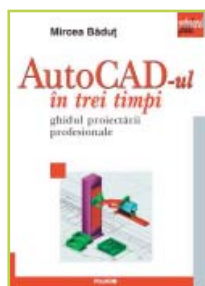
PowerPoint este componenta Microsoft Office cu care se pot crea prezentări sub formă de animații. Cartea poate folosi și pentru învățarea bazelor unei versiuni mai vechi a aplicației. Are șase părți diferite, fiecare cu tematica sa, structurate în 21 de capitole. Partea întâi este esențială pentru începători și prezintă bazele aplicației. Restul capitolelor vor fi folosite în funcție de necesități. La începutul fiecărui capitol sunt afișate pe scurt operațiile ce vor fi acoperite pe parcurs, iar în încheiere sunt revizuite subiectele învățate, ce sunt alcătuite sub formă de îndrumări, în mici pași ce trebuie urmăriti, și sunt însoțite de nelipsite imagini explicative prezente aproape pe fiecare pagină. Astfel se explică și numărul mare de pagini. Să nu vă sperie grosimea cărții, ea este foarte ușor de înțeles și, în funcție de atenția acordată, chiar rapid de parcurs.

Am fost plăcut impresionat de capitolele în care cartea se împartează de simpla explicare a programului și ne învățăm cum să prezentăm în fața unui public proiectul creat în PowerPoint. De exemplu, ne sunt indicați pașii pentru pregătirea echipamentelor, cum ar trebui să fie iluminată sala sau să fie așezate scaunele. Se pune accent și pe mișcările corpului, pe gesticulațiile celui care prezintă proiectul. Am putea califica această carte ca o scurtă soluție de realizare a unei prezentări PowerPoint de succes.

MIRCEA BĂDUȚ

AUTOCAD-UL ÎN TREI TIMPI GHIDUL PROIECTĂRII PROFESIONALE

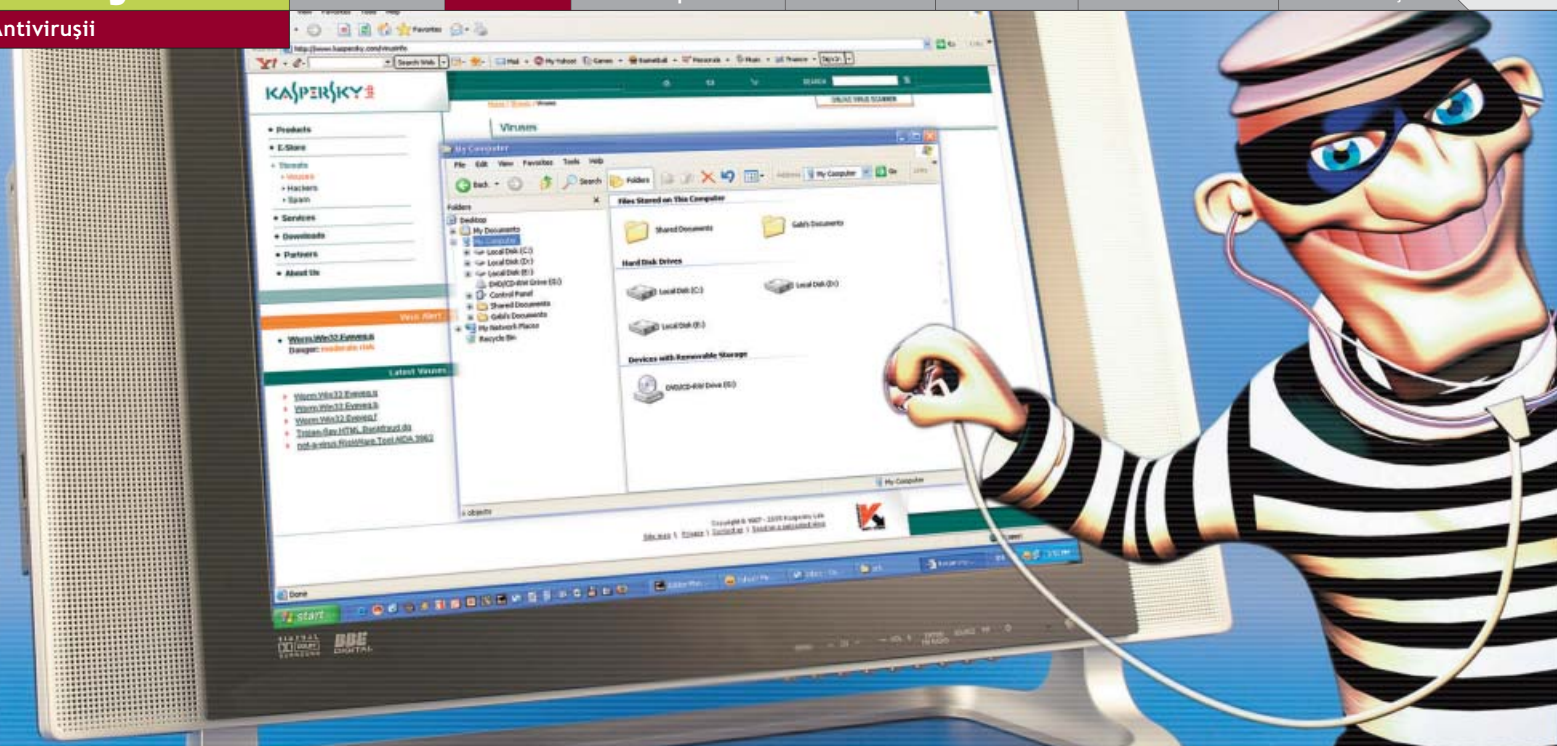
Editura Polirom • Număr de pagini: 240 • Preț: 185.000 lei (18,50 lei noi) • ISBN: 973-681-683-4



RECOMANDARE

Programarea asistată de calculator a luat locul proiectării obișnuite cu instrumente de desen tehnic, ceea ce ușurează procesul de proiectare.

Cartea este structurată pe trei părți de dificultate, fiecare destinată unei categorii diferite de utilizatori. Metoda de învățare se bazează pe combinația dintre explicații și exemple printate din program. De remarcat este descrierea interfeței grafice din introducerea cărții. Este de apreciat folosirea numelor funcțiilor așa cum se găsesc în program, în limba engleză. O traducere este totuși disponibilă în josul paginilor. Veți fi trecuți prin toate facilitățile programului: structurarea desenelor, cotarea și hașurarea lor, proiectarea și modelarea tridimensională sau proiectarea de aplicații. Le recomandăm cartea celor ce doresc să învețe singuri și rapid unul dintre cele mai puternice programe de proiectare asistată de calculator. În cazul în care urmați un curs de specializare, o puteți folosi în paralel cu lecțiile pentru înțelegerea mai eficientă a funcțiilor.



ANTIVIRUȘII SECURITATE PARȚIALĂ

Programele responsabile de securitatea calculatoarelor, antivirusii, se dovedesc a fi ele însele vulnerabile la eventualele atacuri la care calculatoarele respective ar putea fi supuse.

PENTRU CALCULATOARELE CONECTATE LA Internet antivirusul constituie, alături de firewall, programul ale cărui instalare și utilizare sunt obligatorii. Un calculator conectat la Internet pe care nu este instalat nici un produs antivirus este ca un soldat trimis în luptă fără arme, o victimă sigură.

Antivirusii moderni dispun de numeroase facilități care au rolul de a crește securitatea calculatoarelor. Pe vremea în care principalele surse de infectare erau dischetele, respectiv CD-urile de pe care se copiau diverse fișiere, modulul de scanare la cerere (on demand scan) era suficient. O scanare a dischetei ori CD-ului cu pricina îndepărta orice suspiciuni. În prezent ar fi de neconceput un antivirus care să nu dispună de un modul de scanare în timp real (on access scan) a fișierelor accesate. Utilizatorul are libertatea de a alege ce tipuri de fișiere să fie scanate sau poate opta între scanarea executabilelor și scanarea tuturor fișierelor.

Fișierele executabile sunt primele bănuite de a fi infectate. De aceea optarea pentru scanarea în exclusivitate a acestora se poate impune, mai ales în cazul în care calculatorul respectiv nu dispune de resurse suficiente, deoarece scanarea în timp real a tuturor tipurilor de fișiere își pune vizibil amprenta pe viteza de rulare a sistemului. Scanarea în cadrul arhivelor este o altă facilitate pe care produsele antivirus moderne o includ.

Viteza de apariție a virusilor noi este în continuă creștere, ca și rata de infectare a calculatoarelor. De aceea este esențial ca și viteza de reacție a companiilor care oferă produse antivirus să fie una ridicată. Acestea i se adaugă actualizarea automată, la anumite intervale de timp, a bazei de semnături a virusilor recunoscuți. Găsirea rapidă a antidotului pentru un virus recent și actualizarea rapidă a bazei de semnături pot reduce într-o mare măsură gradul de răspândire a virusilor.

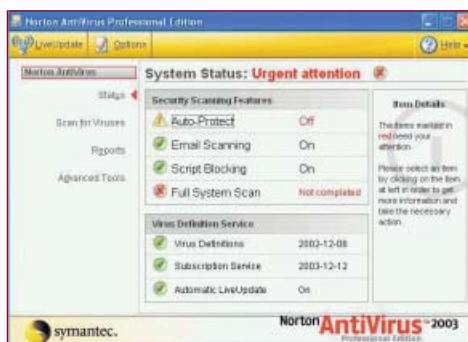
VIRUȘI ȘI ANTIVIRUȘI

Este evident faptul că produsele antivirus evoluează în funcție de provocările ridicate de virusi. De la Brain, primul virus pentru PC creat în 1986 în Pakistan, la cei mai periculoși și în același timp sofisticati virusi ai anului trecut (Beagle, NetSky, Sasser sau Mydoom), codurile malițioase au

evoluat, determinând în același timp o îmbunătățire permanentă a produselor antivirus. Dacă la început creatorii de virusi aveau ca motivație obținerea unei anumite notorietăți sau pur și simplu dorința de a face rău, cu timpul a devenit din ce în ce mai evident faptul că virusii sunt creați în scopul obținerii unor avantaje materiale. Este deja de notorietate războiul dintre creatorii virusilor Beagle și NetSky din cursul anului precedent. Spre deosebire de NetSky, care nu a fost dezvoltat în scopul obținerii vreunui profit, Beagle a fost creat pentru dezvoltarea unei rețele de expediere a mesajelor de tip spam. Când NetSky l-a depășit pe Beagle ca rază de răspândire, creatorul celui din urmă a introdus în codul virusului un mesaj pentru creatorul lui NetSky prin care încerca să-l determine pe acesta să renunțe la dezvoltarea virusului. Schimbul de replici dintre cei doi a continuat prin intermediul a numeroase variații ale virusilor originali.

DE LA TEORIE LA PRACTICĂ

Companiile producătoare de antivirusii susțin, bineînțeles, că produsul pe care îl dezvoltă este cel mai bun și oferă cel mai înalt nivel de securitate. Norton AntiVirus, McAfee, Kaspersky, AVG, Trend Micro, Panda sunt doar câteva dintre produsele antivirus din care utilizatorii pot alege. Aceștia li se adaugă, nu doar din naționalismul nostru, antivirusul românesc BitDefender.



Antiviruşii sunt supuşi unor teste speciale de către companii acreditate în acest sens, precum Virus Bulletin, ICSA Labs sau West Coast Labs. În urma testelor, antiviruşii pot primi o certificare prin care se confirmă faptul că au fost detectate toate codurile maliţioase scanate. Însă aceste teste au în vedere doar detectarea şi dezinfectarea fişierelor compromise, nu şi eventualele găuri de securitate pe care programul în sine le poate conţine.

Sunt cunoscute mai multe cazuri în care produsul antivirus, tocmai cel care ar fi trebuit să garanteze securitatea datelor, era vulnerabil la eventualele atacuri venite de pe Internet. Norton AntiVirus şi McAfee sunt cele mai recente exemple în acest sens. Problema acestora nu era nedetectarea viruşilor, ci faptul că în anumite momente ale funcţionării (scanare, update etc.) atacatorii puteau intra în posesia anumitor informaţii de pe calculatorul respectiv.

SPYWARE. SECURITATE SAU MARKETING?

În ultimii ani, pe lângă aşa-zii viruşii obişnuiţi s-a mediatizat o altă ameninţare la adresa utilizatorilor: programele de tip spyware. Acestea se pot defini pe scurt ca fiind aplicaţii care au rolul de a spiona acţiunile utilizatorului. Problema este că spyware-urile există de mult timp, chiar dacă nu au fost cunoscute sub această denumire. Însă la adăpostul acestui nou termen şi-a făcut apariţia pe piaţa produselor de securitate o nouă categorie de programe dedicate tocmai eliminării spyware-urilor. Ba chiar şi companiile cu experienţă îndelungată în ceea ce priveşte antiviruşii au lansat produse separate pentru eliminarea spyware-urilor. Crearea artificială a acestei noi categorii ne-a făcut să ne întrebăm dacă aplicaţiile AntiSpyware nu sunt doar o invenţie a departamentelor de marketing ale companiilor respective, prin care se urmăreşte obţinerea unui profit suplimentar.

Legat de această problemă, dar nu numai, am putut discuta cu ocazia ediţiei din acest an a CERF, cu Sergey Babushkin, Regional Sales Manager al companiei Kaspersky Labs, una dintre cele mai apreciate companii de securitate.



XPC: Numărul viruşilor şi cel al calculatoarelor infectate cresc în fiecare an. Este acesta un semn al ineficienţei antiviruşilor?

S.B.: Bineînţeles că nu. Putem vorbi despre ineficienţa unui produs antivirus în momentul în care acesta este incapabil să detecteze ori să înlăture un anumit cod maliţios. În cazul în care majoritatea produselor antivirus s-ar dovedi ineficiente, s-ar putea spune chiar că industria antiviruşilor este falimentară. Însă până în prezent nu a existat virus pentru care să nu se găsească o metodă de

detectare sau dezinfectare. Viruşii sunt creaţi de oameni, iar faptul că ameninţarea viruşilor creşte cu timpul este rezultatul unui număr din ce în ce mai mare de persoane care, din diverse motive, scriu coduri maliţioase. Trebuie să ţinem cont că majoritatea viruşilor moderni sunt scrişi cu scopul obţinerii unui avantaj financiar, spre deosebire de cei clasici, care urmăreau o vendetă personală.

XPC: Ce ne puteţi spune despre ameninţarea crescândă a programelor de tip spyware? Nu sunt tot antiviruşii cei care ar fi trebuit să ofere protecţie împotriva acestora? Credeţi că este normal să existe două tipuri diferite de produse (AntiVirus şi AntiSpyware) în loc de unul singur care să rezolve aceste ameninţări similare din unele puncte de vedere?

S.B.: Nu există Spyware. Spyware este un termen nou în domeniul securităţii folosit în toată lumea. Însă toate programele avute în vedere de acest termen există de foarte mult timp, poate chiar de peste 10 ani. În general, acest termen desemnează programe care spionează activitatea utilizatorului, creând un raport pe care îl trimit la o anumită adresă. Însă există foarte mulţi troieni care fură informaţii esenţiale, precum numele de utilizator şi parole pentru anumite conturi ori datele de pe carduri. Acestora li se adaugă programele care înregistrează activitatea utilizatorului, aici incluzând tastele folosite, capturi de ecran, aplicaţii deschise etc. Tehnic vorbind, Spyware-ul nu există ca o ameninţare de sine stătătoare. Programele etichetate ca fiind Spyware sunt doar o serie de troieni sau coduri scrise cu scopul de a face reclamă ori pentru a promova anumite site-uri şi alte tipuri de resurse. În principiu, Spyware este o invenţie a departamentelor de marketing prin care se realizează o separare a programelor apărute recent - "imitaţii ieftine" - de produsele antivirus clasice şi prin care se urmăreşte integrarea acestor programe fără valoare pe piaţa securităţii calculatoarelor.

XPC: Care sunt modalităţile prin care Kaspersky oferă protecţie împotriva spam-ului?

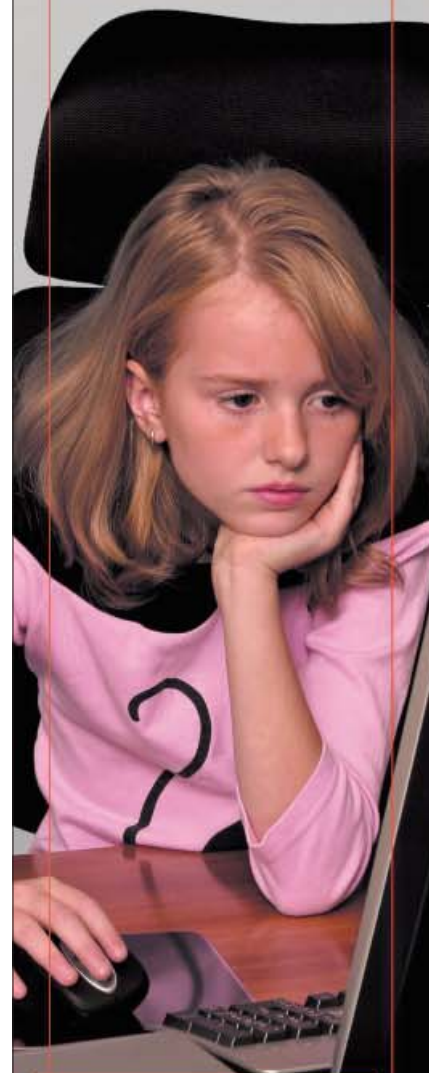
S.B.: În prezent, Kaspersky Labs dispune de o gamă completă de produse anti-spam pentru utilizatorii obişnuiţi, corporaţii şi chiar ISP-uri. Toate aceste produse au la bază tehnologia Kaspersky Anti-Spam. Aceasta realizează o barieră eficientă împotriva mesajelor de tip spam structurată pe un sistem alcătuit din mai multe straturi de filtrare a e-mail-urilor. Kernel-ul lingvistic unic analizează independent corpul mesajelor, realizând o evaluare pe baza căreia se produce separarea mesajelor reale de cele de tip spam. Baza de semnături este actualizată la fiecare două ore pentru a răspunde celor mai recente aşa-numite campanii mass-mailing. Pe baza tehnologiei Kaspersky Anti-Spam pot fi detectate mesajele nedorite chiar şi în cazul în care spamerii apelează la diverse şiretlicuri precum spam-ul grafic (mesaje alcătuite dintr-o singură imagine), rutarea pe mai multe niveluri, manipularea mesajelor în format HTML ori ataşarea fişierelor criptate.

XPC: Ce ne puteţi spune despre viruşii pentru telefoanele mobile? Se vor dovedi aceştia o ameninţare reală pe viitor?

S.B.: La ora actuală sunt detectate, la anumite intervale de timp, diverse coduri maliţioase care vizează smartphone-urile. Este deja evident faptul că răspândirea acestor viruşii va creşte în mod direct proporţional cu numărul telefoanelor utilizate.

Liviu Mihai

Reteaua perfectă se construieşte în timp. Noi am început de 10 ani.



SOLUȚII PORTABILE DE COMUNICAȚII. UN ARSENAL DE ELITĂ.

Bineînţeles, fiecare merită o şansă şi noi recunoaştem întotdeauna valoarea unui tânăr recrut. Dar pentru aplicaţiile cu adevărat importante pentru afaceri îi recomandăm să se bazeze pe o echipă experimentată.

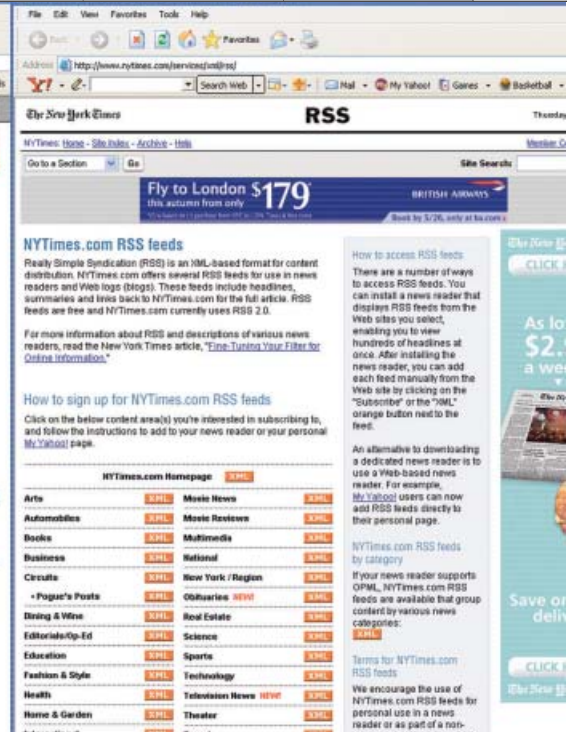
Euroweb este iniţiatorul serviciilor comerciale Internet în România, al proiectului RoNIX (Romanian Network for Internet Exchange) şi membru fondator al ANISP (Asociaţia Naţională a Internet Service Providerilor).

Alege o echipă de profesionişti - avem experienţă de peste 10 ani în furnizarea celor mai eficiente soluţii pentru Internet sau transfer de date.

office@euroweb.ro 021 / 307 65 43

 EUROWEB
INTERNET FOR BUSINESS

Știri pe desktop



ȘTIRI PE DESKTOP

CLIENTII RSS

Cu ajutorul acestor programe și al fluxurilor RSS utilizatorii care dispun de o conexiune la Internet, fie ea și prin dial-up, pot fi la curent cu cele mai noi știri din orice domeniu.

DEȘI NU CONSTITUIE O NOUTATE ABSOLUTĂ, fiind introdusă pentru prima oară de compania Netscape în cadrul propriului portal în anul 1999, tehnologia RSS nu a fost încă adoptată de un număr foarte mare de utilizatori așa cum se spera, în pofida avantajelor pe care acestea le oferă.

Așa cum subliniam și în cadrul articolului dedicat fluxurilor RSS din XtremPC 64, această tehnologie nu beneficiază de o noțiune general valabilă și acceptată, ba, chiar mai mult, și numele variază în funcție de versiune. Fie că este vorba de Really Simple Syndication, Rich Site Summary sau RDF Site Summary, inițialele sunt aceleași: RSS. Din multe puncte de vedere, tehnologia RSS poate fi comparată cu protocolul POP3. Ambele facilități permit descărcarea pe propriul calculator a informațiilor. Așa cum protocolul POP3 facilitează descărcarea mesajelor electronice de pe server pe calculator, clienții RSS grupează informațiile colectate de pe diverse site-uri. În general, informațiile la care ne referim sunt știri sau modificări aduse unui anumit site, însă pot fi furnizate și alte tipuri de informații. Continuând comparația cu protocolul POP3, trebuie spus că interfața programelor avute în vedere de acest test se aseamănă foarte mult cu cea a clienților de e-mail, iar gestionarea știrilor recepționate nu diferă mult de cea a e-mail-urilor.

Tehnologia RSS s-a dovedit a fi deosebit de flexibilă, fiind implementată sub diverse forme

de la clienții RSS dedicați, precum cei testați de noi, la plug-in-uri pentru clienții de e-mail (care oferă avantajul recepționării știrilor și mesajelor în cadrul aceluiași program) ori la portaluri care oferă suport RSS pentru utilizatorii înregistrați (precum Yahoo!).

CUM AM TESTAT

Acest test s-a desfășurat pe un sistem care a dispus de un procesor Celeron la 2GHz, cu o memorie RAM de 512MB DDR-400. Nota finală a avut în vedere funcționalitatea programelor în proporție de 60%, ergonomia, care a contat în proporție de 25%, resursele și compatibilitatea - 15%.

În ceea ce privește funcționalitatea, am avut în vedere mai multe aspecte de care depinde în mod direct utilitatea clienților RSS. Unul dintre acestea este reprezentat de filtrele preconfigurate. Este important pentru un utilizator care nu a mai lucrat cu astfel de aplicații să aibă ca exemplu o serie de filtre preconfigurate pentru a înțelege mai ușor ce sunt și cum pot fi configurate filtrele RSS. În plus, acestea au și o utilitate practică, în cazul în care filtrele respective furnizează informații de interes pentru utilizator. Din fericire, toate programele testate dispun de filtre preconfigurate. Un alt aspect important pe care îl bifează toate programele testate este reprezentat de existența unui browser integrat

care să scutească utilizatorul de deschiderea browser-ului implicit pentru citirea știrilor primite. Programele ale căror browsere integrate dispun de facilitatea Tabbed Browsing au primit puncte suplimentare.

În cadrul procesului de adăugare și configurare a fluxurilor noi, una dintre cele mai importante funcții este autodetectarea acestora. Pe de o parte, aceasta ajută utilizatorii începători să configureze fluxurile site-urilor preferate fără să cunoască adresa exactă prin care știrile sunt furnizate, iar pe de alta și utilizatorii avansați, cu ajutorul acestei funcții, vor realiza mai rapid adăugarea fluxurilor noi. Fiind vorba de cele mai recente știri, notificările în timp real sunt de asemenea importante. În afară de existența efectivă a notificărilor vizuale și/sau auditive, am avut în vedere și modul în care acestea anunță utilizatorul de existența știrilor noi și nu am apreciat notificările insistente care intrerup utilizatorul din celelalte activități sau ocupă prea mult spațiu pe ecran.

Deși funcțiile de bază sunt comune, majoritatea aplicațiilor testate dispun de cel puțin o facilități care nu se regăsește la celelalte programe testate. În funcție de utilitatea facilităților suplimentare, programele respective au primit puncte în plus la capitolul funcționalitate.

Liviu Mihai



Producător: SisyphSoft
Web: www.activerefresh.com
Tip licență: Shareware

Verdict

86.10

Active Refresh 2.5.3

Fără a excela la nici un capitol, Active Refresh dispune de suficiente facilități pentru a satisface și utilizatorii mai pretențioși. Punctul slab al acestui program îl constituie consumul destul de ridicat de resurse pentru un program care rulează în tray.

GESTIONAREA FLUXURILOR

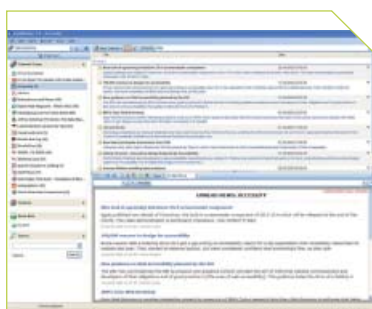
Teoretic, cea mai simplă metodă de adăugare a fluxurilor ar trebui să fie autodetectarea acestora în

urma navigării prin intermediul browser-ului integrat. Practic însă, detectarea acestora nu se realizează întotdeauna, în timp ce unele fluxuri create prin acest procedeu conțin erori care fac imposibilă detectarea informațiilor transmise de acestea.

FACILITĂȚI SUPLEMENTARE

Active Refresh este singurul program din cadrul acestui test care, în afară de filtrul pentru

afișarea selectivă a anumitor fluxuri, dispune și de un alt tip de filtru, pentru acceptarea ori blocarea anumitor informații în momentul recepționării acestora prin intermediul fluxurilor RSS. Spre deosebire de filtrele de afișare care sunt stabilite pentru toate fluxurile, cele de recepționare a acestora pot fi fixate individual, astfel încât utilizatorul să poată hotărî ce informații recepționează.



Producător: BradBury Software
Web: www.feeddemon.com
Tip licență: Shareware

Verdict

87.40

FeedDemon 1.5

FeedDemon s-a dovedit a fi programul cel mai dotat din cadrul testului, atât numeric, cât și calitativ, facilitățile sale fiind superioare celorlalte aplicații testate. Cu o interfață care aduce într-o oarecare măsură cu cea a Microsoft Outlook 2003, FeedDemon se va dovedi ușor de folosit de către toate tipurile de utilizatori, chiar și de cei care se află la primul contact cu tehnologia RSS.

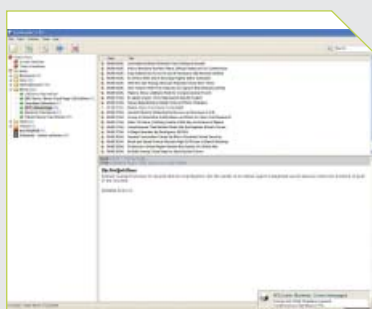
GESTIONAREA FLUXURILOR

Autodetectarea fluxurilor funcționează, în acest caz, în două sensuri. Este vorba, pe de o parte, de recunoașterea automată a fluxurilor la introducerea adresei site-ului respectiv în cadrul meniului de adăugarea a unui flux nou, iar pe de altă parte sunt detectate automat fluxurile site-urilor deschise cu ajutorul browser-ului integrat. O dată cu interfața tip Outlook 2003 a fost

adoptat și modul de grupare a fluxurilor în funcție de data recepționării, fapt care face foarte ușoară localizarea știrilor dintr-o anumită zi.

FACILITĂȚI SUPLEMENTARE

Știrile recepționate pot fi foarte ușor publicate în cadrul unui web log a cărui alegere este la dispoziția utilizatorului. Știrile vechi nu pot fi arhivate, în schimb pot fi foarte ușor șterse cu ajutorul unui Wizard.



Producător: FeedReader
Web: www.feedReader.com
Tip licență: Freeware

Verdict

75.85

FeedReader 2.9

Locul ocupat în test ar putea sugera un program a cărui utilizare nu reprezintă decât o pierdere de timp. În realitate, FeedReader, chiar dacă este lipsit de multe facilități, prezintă un atu important: ușurința folosirii și rapiditatea cu care pot fi configurate și recepționate fluxurile.

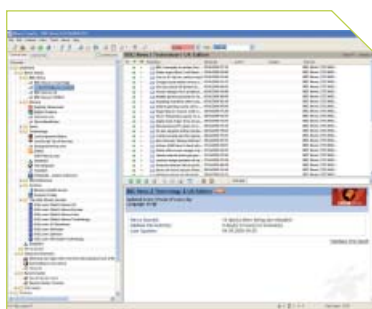
GESTIONAREA FLUXURILOR

FeedReader dispune de un număr rezonabil de fluxuri preconfigurate din mai multe domenii, precum

tehnologie, afaceri, umor, călătorii etc. În ceea ce privește configurarea fluxurilor noi, singura facilitate căreia i-am simțit lipsa este cea de autodetectare a acestora. Pe de altă parte, adăugarea manuală a fluxurilor se realizează în doar două etape: introducerea adresei exacte către fluxul RSS și atribuirea unui titlu sau acceptarea celui implicit pe care acest program îl importă automat.

FACILITĂȚI SUPLEMENTARE

O facilitate originală, pe care nu am remarcat-o la nici una dintre celelalte aplicații, este posibilitatea întreruperii recepționării fluxurilor în orice moment. Utilizatorii care se conectează la Internet prin dial-up vor aprecia cu siguranță posibilitatea salvării automate în cache a știrilor recepționate pentru a putea fi consultate offline.



Producător: ADC Software
Web: www.newzcrawler.com
Tip licență: Shareware

Verdict

86.30

Newz Crawler 1.7

Clasat pe locul trei, Newz Crawler ar fi reușit să ocupe chiar o poziție superioară dacă nu i-ar fi lipsit o serie de facilități importante și dacă interfața nu ar fi fost atât de sărăcăcioasă. Pe de altă parte, include o serie de facilități interesante de care celelalte programe nu dispun.

GESTIONAREA FLUXURILOR

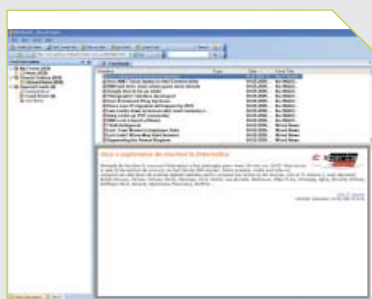
Newz Crawler beneficiază de modulul Favorites, care le permite

utilizatorilor să adauge anumite știri în același mod în care adaugă site-urile preferate în Internet Explorer. Crearea fluxurilor noi se realizează prin intermediul Wizard-ului inclus, care oferă și alte modalități de adăugare a acestora, precum importarea dintr-un fișier de tip OCS sau OPML.

FACILITĂȚI SUPLEMENTARE

Am apreciat în mod special la acest program posibilitatea

configurării numărului de conexiuni ce pot fi realizate pentru recepționarea știrilor. Astfel, este posibilă realizarea a maximum 50 de conexiuni simultane. În funcție de tipul conexiunii, această facilitate poate duce la recepționarea mult mai rapidă decât în mod normal a știrilor. La polul opus se află notifier-ul, care insistă să ne anunțe obsesiv că am primit știri noi, chiar dacă îl închidem.



Producător: RSS Bandit
Web: www.rssbandit.org
Tip licență: Freeware

Verdict

84.40

RSS Bandit 1.3

Deși face parte din categoria programelor cu o funcționalitate medie, RSS Bandit prezintă avantajul de a fi gratuit și, implicit, de a putea fi folosit fără nici o limitare.

GESTIONAREA FLUXURILOR

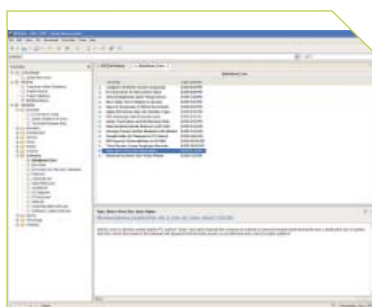
Includerea funcției de autodetectare în meniul de adăugare a fluxurilor ar fi dus la acordarea unei note mai mari pentru funcționalitate și, ținând

cont de echilibrul dintre primele cinci programe din test, RSS Bandit ar fi putut ocupa una din primele trei poziții. Însă această facilitate este disponibilă doar în cazul site-urilor deschise în cadrul browser-ului intern. Acest program creează automat un grup cu toate știrile necitite.

FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Am apreciat posibilitatea configurării pentru fiecare flux în

parte a timpilor pentru update și pentru ștergerea știrilor. Browser-ul integrat suportă tab-uri multiple, iar utilizarea sau nu a acestora poate fi decisă de utilizator. De asemenea, funcția de căutare în cadrul fluxurilor configurate se dovedește eficientă, oferind un număr mare de criterii pentru regăsirea anumitor știri, precum status, data recepționării, fluxurile-sursă etc.



Producător: RSSOwl
Web: www.rssowl.org
Tip licență: Freeware

Verdict

87.30

RSSOwl 1.1

Locul doi ocupat la finalul testului de RSSOwl s-ar fi putut foarte ușor transforma în primul loc, diferența de funcționalitate dintre acesta și FeedDemon fiind infimă. Interfața elegantă și o serie de facilități unice sunt doar două dintre atuurile acestui program.

GESTIONAREA FLUXURILOR

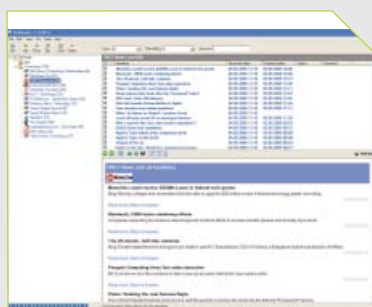
Majoritatea aplicațiilor testate vin cu o serie de fluxuri preconfigurate, însă RSSOwl dispune de cel mai

mare număr de astfel de fluxuri, în majoritatea cazurilor chiar cele mai importante din domeniile avute în vedere. O facilitate originală, dar cu o utilitate redusă, este cea de atribuire a unui rating diverselor știri, pe o scară de la unu la cinci. Totodată, știrile primite pot fi sortate după data publicării, titlu, autor, flux, categorie etc. Unul din punctele slabe ale acestui program îl constituie funcția de filtrare a știrilor, care nu poate fi realizată

ținând cont de anumite cuvinte-cheie.

FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

RSSOwl, în afară de opțiunea obișnuită de exportare a anumitor știri, permite și salvarea acestora în formatele RTF, HTML și chiar PDF. Gradul de configurare a programului este unul ridicat, putând fi personalizate majoritatea elementelor componente ale interfeței.



Producător: Ykoon B.V.
Web: www.rssreader.com
Tip licență: Freeware

Verdict

79.75

RSS Reader 1.0

RSS Reader este unul dintre cele mai slabe programe din test. Modest în ceea ce privește funcționalitatea, acest program nu excelează nici la capitolul ergonomie. Interfața lasă impresia că a fost creată în grabă, fără să fie verificate toate aspectele și elementele componente înainte de a fi integrate.

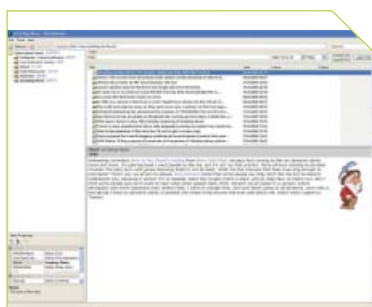
GESTIONAREA FLUXURILOR

Unul dintre puținele puncte forte ale acestui program îl constituie

posibilitatea realizării anumitor setări individuale. Astfel, aspecte precum atribuirea automată a titlului, intervalul de update, modalitatea de notificare etc. pot fi configurate pentru fiecare flux în parte, în funcție de importanța sau preferințele utilizatorului. Organizarea fluxurilor, din păcate, are în vedere crearea unui singur nivel de directoare, nefiind posibilă crearea subcategoriilor aferente anumitor domenii.

FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

RSS Reader dispune de așa-numitele filtre custom, care facilitează afișarea doar a fluxurilor ce conțin anumite cuvinte, au fost emise într-un anumit interval orar sau nu au fost citite. Pe de altă parte, lipsesc numeroase funcții utile, precum căutarea anumitor știri în cadrul fluxurilor, arhivarea știrilor vechi ori un browser cu suport pentru tab-uri multiple.



Producător: Luke Hutteman
Web: www.sharpreader.net
Tip licență: Freeware

Verdict

73.20

SharpReader 0.9

Ocupantul ultimului loc, SharpReader, nu a reușit să-l depășească pe nici unul din cei șapte contracandidați la nici unul din cele trei criterii de notare. Și mai curios este faptul că, deși sărăcăcios din toate punctele de vedere, consumă exagerat de multe resurse pentru un astfel de program. Consumul de resurse scade drastic, din fericire, în momentul când este minimizat în SystemTray.

GESTIONAREA FLUXURILOR

Pentru a adăuga un flux nou, utilizatorul este nevoit să introducă adresa exactă prin care acesta este furnizat, lipsind orice posibilitate de recunoaștere automată a fluxurilor RSS. Programul nu oferă posibilitatea căutării anumitor știri furnizate prin intermediul fluxurilor configurate. În schimb, cei pasionați de jurnalele online pot căuta în cadrul însemnărilor găzduite de anumite servicii de web logs.

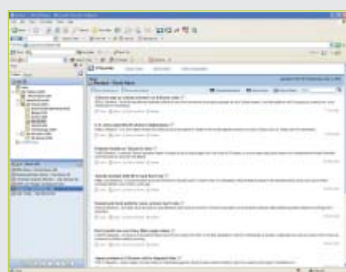
FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Utilizând SharpReader este imposibilă configurarea fluxurilor a căror recepționare presupune crearea unui cont, deoarece acest program nu dispune de o opțiune care să facă posibilă introducerea și eventual salvarea numelui de utilizator și a parolei. Este posibilă totuși descărcarea știrilor cu ajutorul a până la 20 de conexiuni simultane la același server.

RSS pe alte căi

Așa cum am precizat și în introducere, clienții RSS ca programe autonome nu reprezintă singura modalitate de recepționare a informațiilor prin intermediul fluxurilor RSS. Alte căi prin care pot fi recepționate aceste fluxuri constau în plug-in-urile pentru clienții de e-mail sau browsere (în general este vorba de cele produse de Microsoft), portaluri web etc. În funcție de stilul de navigare, unii utilizatori ar putea prefera aceste alternative în defavoarea clienților RSS. În ultimă instanță, pe lângă utilitatea efectivă pe care programul o oferă, contează foarte mult și subiectivismul utilizatorului.

PLUCK 1.0



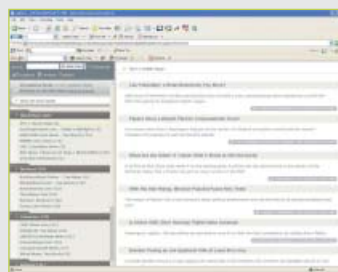
Acest program este de fapt un add-on pentru Internet Explorer care furnizează fluxurile RSS prin intermediul browser-ului fără a fi necesară vizitarea site-urilor de știri. Deschiderea site-urilor respective este

necesară doar pentru citirea întregii știri, deoarece, ca și în cazul clienților RSS, prin fluxuri sunt primite doar titlurile și, în unele, primele fraze ale știrilor. De exemplu, site-ul The Inquirer furnizează prin RSS doar titlul știrilor, ceea ce nu ajută foarte mult utilizatorul care de multe ori, din cauza modului de alegere a titlurilor, nu își poate da seama care este subiectul real al știrii respective. Spre deosebire de clienții RSS care beneficiază de un browser integrat, acest program se poate spune că a ales metoda inversă, și anume de a se integra el însuși în browser.

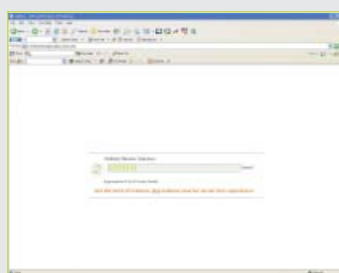
Pluck își creează un așa-numit side-bar (precum History sau Favorites) prin intermediul căruia utilizatorul poate accesa categoriile create și fluxurile conținute de acestea. În afară de side-bar, acest program dispune și de un toolbar care facilitează, printre altele, căutarea anumitor termeni în cadrul fluxurilor configurate. Totodată, este posibilă și urmărirea anumitor cuvinte în timpul recepționării știrilor. În ceea ce privește afișarea știrilor, utilizatorul are la dispoziție mai multe template-uri.

LEKTORA 1.0

Lektora este un serviciu online care grupează și furnizează utilizatorilor știrile de pe site-urile care includ fluxuri RSS. La fel ca și Pluck, Lektora este un add-on, însă în afară de



Internet Explorer poate fi integrat și în Firefox. Acesta adaugă două butoane toolbar-ului existent în browser-ul celor de la Microsoft: unul pentru adăugarea fluxurilor noi, iar celălalt pentru citirea celor mai recente informații. Fără a include alte facilități, Lektora prezintă avantajul de a fi ușor de folosit și de a furniza accesul rapid la informațiile de interes.



Trebuie menționat faptul că Lektora poate fi folosit, în afară de sistemele Windows, și pe Linux sau MacOS.

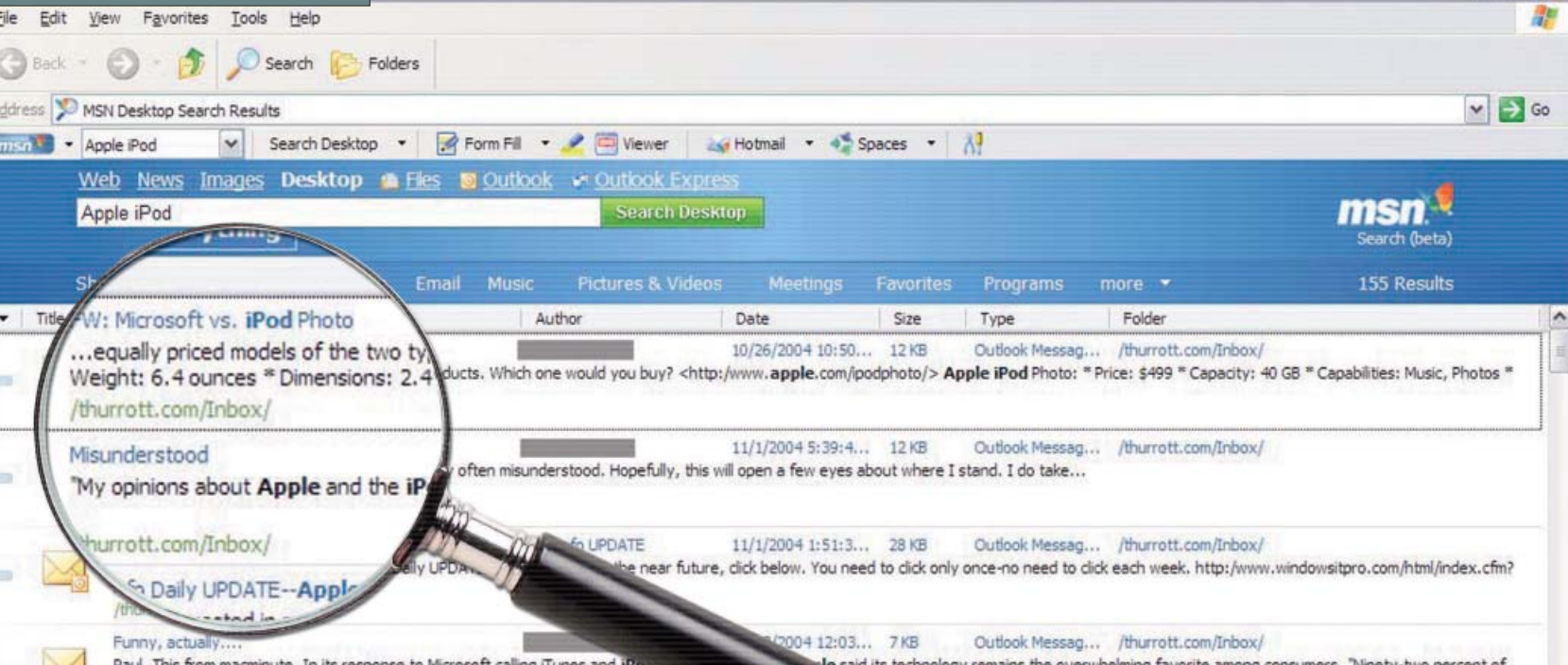
NEWSGATOR 2.0

La fel ca Lektora, și NewsGator este un serviciu online care furnizează utilizatorilor în timp real cele mai recente știri. Însă, spre deosebire de Lektora, NewsGator este un add-on pentru clienții de e-mail precum Microsoft Outlook sau Eudora. Prin intermediul acestuia fluxurile recepționate vor lua forma mesajelor electronice primite prin intermediul protocolului POP3. NewsGator Mobile este versiunea care poate fi utilizată pe orice telefon mobil capabil să citească codul HTML (compatibil WAP). O funcție utilă pentru cei care doresc să primească cele mai noi informații pe Notebook, PDA sau chiar telefonul mobil este cea de sincronizare a acestora cu versiunea de NewsGator instalată pe calculatorul de acasă. De asemenea, este posibilă căutarea pe baza cuvintelor-cheie și/sau a link-urilor către site-urile sursă. NewsGator pentru clienții de e-mail și NewsGator Mobile sunt disponibile contra cost, în timp ce NewsGator Online poate fi accesat gratuit.



	FeedDemon 1.5	RSSOwl 1.1	Newz Crawler 1.7	Active Refresh 2.5.3	RSS Bandit 1.3	RSS Reader 1.0	Feedreader 2.9	SharpReader 0.9
Producător	BradBury Software	RSSOwl	ADC Software	SisyphSoft	RSS Bandit	Ykoon B.V.	Feedreader	Luke Hutteman
Web	www.feeddemon.com	www.rssowl.org	www.newzcrawler.com	www.activerefresh.com	www.rssbandit.org	www.rssreader.com	www.feedreader.com	www.sharpreader.net
Tip licență	Shareware	Freeware	Shareware	Shareware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware
Opțiuni								
Fluxuri preconfigurate	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Filtrarea știrilor	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da
Browser integrat	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Tabbed browsing	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Autodetectare fluxuri	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Import/export fluxuri	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Notificare	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Setare timp update/ștergere	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
News Ticker	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Căutare în cadrul feed-urilor	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
Web search	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Autentificare (nume, parolă)	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Importarea titlului	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Organizare pe categorii	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Generare newsletter	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Expediere prin e-mail	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu
Monitorizare cuvinte-cheie	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Arhivarea știrilor vechi	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Note								
Funcționalitate	89	87	88	89	85	79	74	71
Resurse și compatibilitate	82	84	80	78	81	79	78	74
Ergonomie	85	90	86	84	85	82	79	78
Verdict	87.40	87.30	86.30	86.10	84.40	79.75	75.85	73.20

Caută și vei găsi!



CAUTĂ ȘI VEI GĂSI!

DESKTOP SEARCH

Google, Yahoo! și Microsoft s-au grăbit să-și lanseze propriile aplicații de tip Desktop Search extinzând lupta motoarelor de căutare pe harddisk-urile utilizatorilor de pretutindeni.

ÎN PREZENT SUNTEM MARTORII UNUI ADEVĂRAT război purtat pe mai multe fronturi între cele mai importante companii furnizoare de servicii web: Google, Yahoo! și MSN. Dacă la început era vorba doar de motoarele de căutare, în timp lupta a fost extinsă și pe alte planuri, conturile de e-mail, grupurile de discuții și așa-numitele weblog-uri fiind doar unele dintre ele. În general, scenariul este același: Google lansează un nou serviciu ori o nouă facilitare, iar companiile rivale vin cu o variantă proprie care să concureze pe segmentul de piață respectiv. Din acest punct de vedere, Google merită aprecierea noastră, fiind cel care a revitalizat serviciile web adresate direct utilizatorului final și a venit întotdeauna cu noi inovații, uimindu-ne aproape săptămânal cu câte o nouă facilitare lansată, fie și doar pentru utilizatorii de pe continentul nord-american.

Aplicațiile de tip Desktop Search constituie unul dintre cele mai recente fronturi de luptă dintre marile companii, Google fiind și de această dată prima dintre cele trei care a lansat un astfel de produs.

CE SUNT ȘI LA CE FOLOSESC

Titlul în sine este destul de sugestiv, definițiile amănunțite ale acestui tip de programe fiind de prisos. Desktop Search desemnează operațiunea de căutare a informațiilor pe propriul calculator. Căutarea are în vedere atât numele fișierelor, cât

și conținutul acestora. De aceea, este important ca aplicația folosită să poată realiza căutări în cadrul cât mai multor tipuri de fișiere.

De exemplu, presupunând că se urmărește căutarea unei melodii în format MP3 aparținând unui anumit artist, iar numele fișierului nu ne ajută în acest sens, aplicațiile de tip Desktop Search vor avea în vedere, în cadrul operațiunii de căutare, și metainformațiile fișierelor, în acest caz tag-urile ID3v1 și/sau ID3v2. Fiind un domeniu aflat încă în stadiu incipient, se poate spune că aplicațiile în cauză sunt încă prototipuri, fiind evidente deosebiri esențiale între ele.

INDEXAREA, MOTORUL CĂUTĂRII

Utilizatorii care au avut curiozitatea să încerce aceste aplicații au remarcat timpul scurt de afișare a rezultatelor. Utilitarele clasice de căutare realizau același proces într-un timp mult mai mare, direct proporțional cu dimensiunea harddisk-ului și numărul fișierelor stocate pe acesta. Secretul afișării rapide a rezultatelor îl constituie așa-numita indexare. Aceasta constă în crearea unei baze de date în care sunt salvate informații despre toate fișierele stocate pe harddisk. În momentul în care utilizatorul inițializează o nouă operațiune de căutare, programul, în loc să scaneze din nou întreg harddisk-ul, nu face decât să consulte baza de

date creată anterior. Unii specialiști susțin că acest tip de aplicații nici nu ar fi trebuit să existe, această operațiune fiind mai degrabă de competența sistemului de operare. În fapt, Windows XP conține această facilitare sub numele de Indexing Service și ar fi trebuit să faciliteze găsirea rapidă a informațiilor căutate cu utilitarul din Windows. Însă acest lucru este valabil doar în teorie. În practică, utilitarul din Windows are nevoie de mult timp pentru găsirea informațiilor indexate, iar rezultatele nu sunt tocmai complete. Din această cauză, mulți utilizatori au ales să dezactiveze serviciul de indexare, preferând un spor de viteză în schimbul unei funcții pe care nu o folosesc. Dovada cea mai clară a eșecului pe care această facilitare l-a suferit îl constituie lansarea chiar de către Microsoft a unei aplicații separate de tip Desktop Search. Viitorul sistem de fișiere al celor de la Microsoft, WinFS (care din păcate nu va fi disponibil o dată cu Longhorn), va putea realiza aceste căutări pe baza metainformațiilor conținute de fișiere și va face posibilă sortarea fișierelor în funcție de aceste metainformații, indiferent de directorul în care există fizic fișierele respective. De exemplu, va putea fi creat un director virtual cu toate fotografiile digitale de pe harddisk, realizate cu o anumită cameră foto, pe baza metainformațiilor conținute de imaginile respective.

GOOGLE DESKTOP SEARCH

Fiind prima dintre cele trei mari companii care au lansat un astfel de program, dispunând de cel mai eficient motor de căutare și ținând cont de faptul că aplicațiile celor de la Microsoft și Yahoo! se află în versiune beta, Google Desktop Search beneficiază de simpatia și încrederea utilizatorilor. Primul lucru pe care l-am remarcat la aplicația celor de la Google a fost dimensiunea redusă a fișierului de instalare, aproximativ 700Kb în comparație cu, spre exemplu, cei 8MB ai programului oferit de Yahoo!

Odată instalat, Google Desktop Search începe procesul de indexare a fișierelor stocate pe harddisk. Trebuie menționat faptul că procesul de indexare are loc numai în momentul în care resursele calculatorului nu sunt folosite de alte aplicații, în așa-numita perioadă Idle. Această abordare prezintă atât avantaje, cât și dezavantaje. Principalul avantaj îl constituie faptul că activitatea utilizatorului nu este întreruptă pe durata indexării. Pe de altă parte, acest proces va dura destul de mult, în funcție de gradul de ocupare a resurselor. În tot acest timp, procesul de căutare va avea în vedere doar fișierele indexate până în acel moment, ceea ce va duce la scăderea relevanței rezultatelor. Procesul de indexare poate fi întrerupt în orice moment, însă numai pentru 15 minute.

Căutarea poate fi inițializată în două modalități. Prima, și poate cea mai comodă, este reprezentată de Deskbar-ul cu ajutorul căruia se pot realiza căutări atât locale, cât și pe web. Deskbar-ul poate fi poziționat atât pe Taskbar, cât și în orice loc de pe desktop, ca o bară separată. Cea de-a doua modalitate o reprezintă chiar motorul de căutare al celor de Google. Indiferent de metoda aleasă, rezultatele sunt afișate în browser, în cadrul unei pagini Google obișnuite. Primele rezultate afișate în urma unei căutări cu Google (cu excepția celor sponsorizate) sunt cele de pe propriul calculator. Fișierele găsite pe harddisk sunt prezentate schematic, fiind afișate doar primele două (ordonate cronologic) și numărul total al rezultatelor. Un click pe link-ul care conține numărul rezultatelor va duce la afișarea exclusivă a fișierelor locale, în timp ce un click pe numele unui rezultat va deschide fișierul corespunzător.

Google Desktop Search poate căuta în cadrul unui număr impresionant de tipuri de fișiere de la mesajele electronice (Microsoft Outlook, Outlook Express, Netscape Mail, Thunderbird) la cache-ul browser-ului (Internet Explorer, Netscape, Firefox, Mozilla), documente (Word, Excel, Powerpoint, PDF), conversațiile purtate prin intermediul lui AOL Instant Messenger, muzică, filme, imagini etc. Lista fișierelor indexate poate fi extinsă cu ajutorul plug-in-urilor. Numărul acestora este rezonabil, iar printre formatele avute în vedere se numără documente create cu OpenOffice, conversații purtate prin intermediul lui Trillian, e-mail-urile stocate pe server-ul de Gmail etc.

Un mare neajuns al acestei aplicații este faptul că nu poate fi specificat tipul căutării. De exemplu, este imposibilă căutarea numai după

câmpul Album conținut de tag-ul MP3-urilor sau căutarea doar în cadrul tabelelor create cu Microsoft Excel. Cuvântul sau cuvintele avute în vedere sunt căutate în toată baza de date, fiind afișate toate fișierele care le conțin. Din această cauză, uneori va fi necesară rafinarea căutării prin adăugarea unor termeni noi pentru obținerea unor rezultate cu adevărat relevante. Pe de altă parte, este posibilă sortarea rezultatelor în funcție de data creării/modificării sau a relevanței.

YAHOO! DESKTOP SEARCH

Pentru a le face concurență celor de la Google și în acest domeniu, Yahoo! a realizat un parteneriat cu X1, prin care ambele companii pot furniza separat programul X1 Desktop Search, cu deosebirea că cel oferit de Yahoo! se numește Yahoo! Desktop Search, este gratuit și lipsit de o serie de facilități față de programul original. Yahoo! Desktop Search nu poate indexa decât e-mail-urile din Microsoft Outlook și Outlook Express, în comparație cu X1 Desktop Search, care are în vedere și mesajele electronice stocate de Mozilla și Eudora. În plus, spre deosebire de programul original, Yahoo! Desktop Search nu poate indexa unitățile externe de stocare.

Spre deosebire de Google Desktop Search, aplicația oferită de Yahoo! realizează indexarea în timp real, ceea ce va putea duce la întreruperea temporară a activității utilizatorului, mai ales din cauza faptului că sunt ocupate resurse importante pentru realizarea acesteia. Rezultatele sunt afișate în cadrul programului, nefiind posibilă căutarea prin intermediul motorului celor de la Yahoo!. În afară de programul propriu-zis, căutările pot fi inițializate prin intermediul unui Deskbar și a unui toolbar care se integrează în Microsoft Outlook.

Programul dispune de o fereastră de previzualizare în care este afișat conținutul celor mai importante tipuri de fișiere. Spre deosebire de Google Desktop Search, care nu poate căuta în cadrul arhivelor decât după numele fișierelor conținute de acestea, Yahoo! Desktop Search realizează căutări și în funcție de conținutul fișierelor arhivate. Utilizatorul poate căuta doar anumite tipuri de fișiere (e-mail-uri, imagini, muzică etc.), iar selectarea poate fi făcută chiar direct din Deskbar.

MSN DESKTOP SEARCH

După eșecul pe care l-a înregistrat funcția de căutare din Windows XP, care folosește serviciul de indexare existent în sistemul de operare, Microsoft s-a asigurat că aplicația de Desktop Search încorporat în pachetul MSN Desktop nu va avea aceeași soartă.

Lista tipurilor de fișiere care pot fi indexate este impresionantă, incluzând printre altele e-mail-uri, contacte și alte informații existente în Microsoft Outlook (întâlniri, obiective, notițe etc.), documente, imagini, filme, muzică etc. La finalul indexării numărul fișierelor contabilizate de MSN Desktop Search era cu aproape două mii mai mare decât cel obținut cu Google Desktop Search. Modul în care poate fi realizată căutarea

se dovedește rapid și eficient. Deskbar-ul inclus afișează rezultatele într-o fereastră de tip pop-up chiar în timpul tastării, iar căutarea poate fi realizată doar pentru anumite tipuri de informații. De exemplu, prin intermediul comenzii artist:beatles vor fi afișate toate fișierele audio care aparțin legendarei formații din Liverpool (cu condiția ca tag-urile să fie corecte și complete). De asemenea, rezultatele pot fi filtrate pentru a afișa doar anumite tipuri de fișiere, iar sortarea acestora se poate face în funcție de mai multe criterii, în funcție de tipul fișierelor în cauză. Am apreciat, de asemenea, posibilitatea selectării directorilor care vor face obiectul indexării, facilitată pe care n-am întâlnit-o la celelalte aplicații.



VERDICT

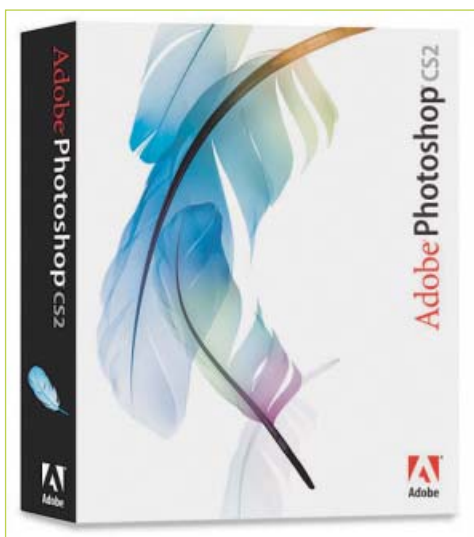
Deși inițial am simpatizat aplicația oferită de Google, la finalul testării celor trei programe a trebuit să recunoaștem superioritatea produsului oferit de Microsoft. În afară de facilitățile pe care le-am enumerat mai sus, interfața de care beneficiază MSN Desktop Search dovedește încă o dată că ergonomia este unul dintre atuurile aplicațiilor dezvoltate de Microsoft.

Programele celor trei mari companii nu sunt singurele din această categorie. Lor li se adaugă aplicații care merită încercate, precum Ask Jeeves Desktop Search, Copernic Desktop Search sau Blinkx și pe care le vom prezenta într-un număr viitor.

Liviu Mihai

Adobe Photoshop CS 2

Avem oare de-a face în sfârșit cu o versiune revoluționară?



NU CRED CĂ SUNT MULȚI CEI CARE POT

contesta poziția de lider în domeniul editării de imagini pe care o ocupă Photoshop în momentul de față. Poate că unii ar putea argumenta că Photopaint de la Corel este mai ușor de folosit, iar alții ar putea spune că Paint Shop Pro este semnificativ mai ieftin.

Dar realitatea este că majoritatea ilustratorilor, graficienilor, fotografiilor digitali și designerilor web nici nu vor să își imagineze cum ar arăta munca lor fără Photoshop. Curba de învățare este destul de lină și chiar și un novice poate obține rezultate mulțumitoare în scurt timp. Prețul destul de piperat îl recomandă însă unei categorii de utilizatori care poate să și câștige bani de pe urma sa.

După o versiune care nu se remarcă prin prea multe în afară de înglobarea Photoshop (alături de multe din celelalte programe de la Adobe) sub noua și încăpătoare siglă "CS" de la Creative Studio, iată că acum asistăm la un pas voinicesc înainte, care ar putea fi considerat chiar un salt, în funcție de segmentul de utilizatori din care faceți parte.

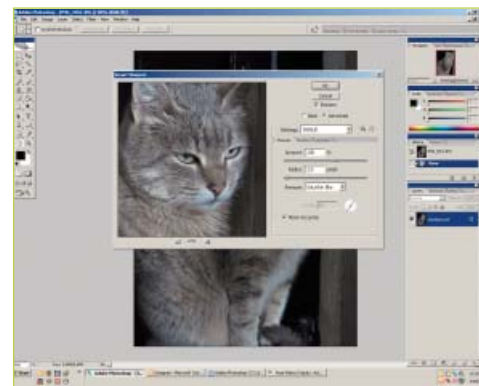
Voi începe prin a menționa desprinderea browser-ului de fișiere care apăruse în versiunea 7 de corpul principal al programului, într-o aplicație de sine stătătoare care poartă numele de Adobe Bridge. Funcția principală a acesteia este în continuare de browser de imagini, dar poate îndeplini și alte activități colaterale, scopul ei fiind acela de liant între toate aplicațiile din cadrul pachetului Creative Suite, care au fost și ele actualizate cu noi versiuni. Prin intermediul Adobe Bridge puteți vedea o mulțime de tipuri de imagini digitale, dar și fișiere de tip PDF sau provenite din Illustrator. Și, pe lângă faptul că le puteți vedea, le puteți asocia un rating sau o anumită

culoare, pentru ca apoi să puteți folosi filtre pentru a selecta doar imaginile dintr-o anumită categorie.

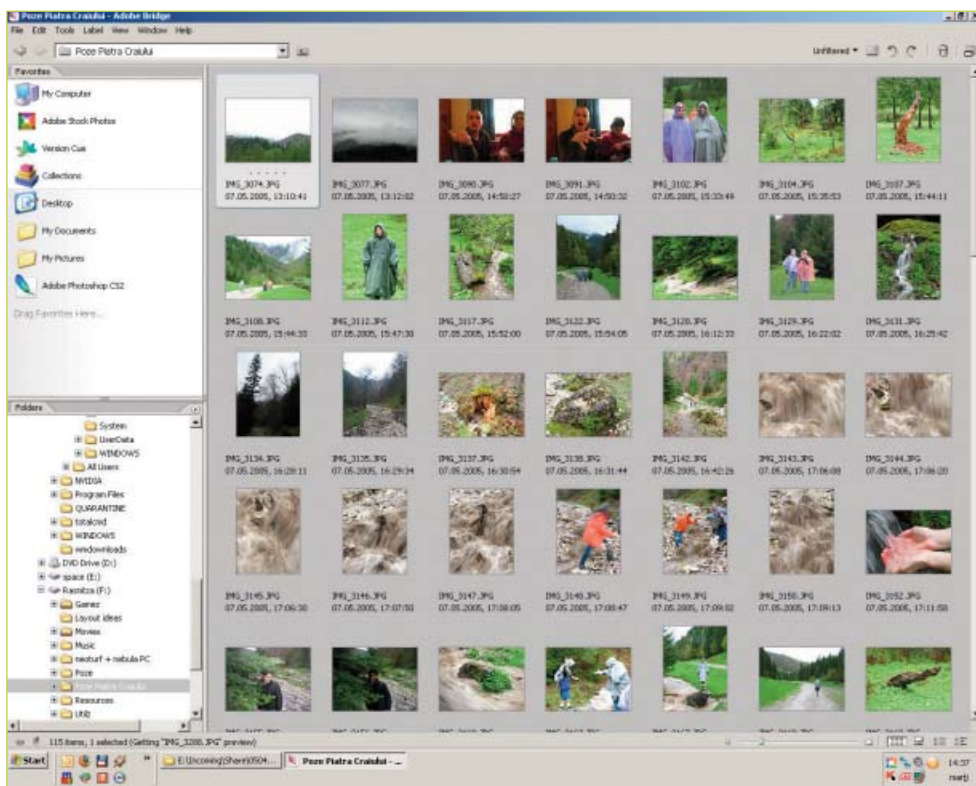
Selecția o imagine și puteți aplica din meniul Tools cele mai comune acțiuni din diversele aplicații incluse în pachetul Creative Studio pe care le aveți instalate. Iar unele modificări, cum ar fi cele de bază pentru fișierele RAW, le puteți face chiar fără să fie nevoie să părăsiți Adobe Bridge.

Acest lucru este important pentru fotografi, iar veștile bune pentru acest segment de utilizatori nu se opresc aici. Se poate spune că majoritatea îmbunătățirilor le-au fost adresate. Cei care lucrează cu formatul RAW inventat de Canon se vor bucura să audă că acum pot edita mai multe imagini RAW simultan și pot copia setările de la una la alta. Există unele setări automate care funcționează decent și puteți în sfârșit edita curbele de frecvențe (Curves), care sunt suprapuse peste o histogramă ce se ajustează dinamic. Iar după ce ați terminat de editat cireșa de pe tort este opțiunea de a salva imaginea modificată tot RAW, folosind metoda DNF (Digital Negative Format).

La capitolul instrumente pentru editarea de fotografii au apărut o mulțime de noutăți spectaculoase, dintre care se remarcă noul Vanishing Point, care este de fapt o grilă de perspectivă ce poate fi ajustată pentru a se



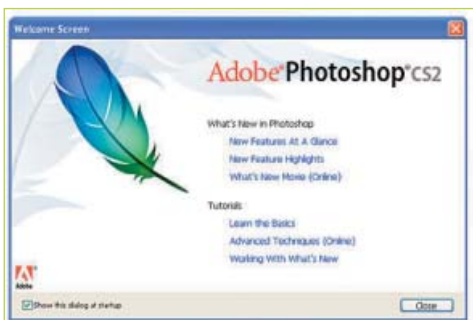
sincroniza cu imaginea care se editează. În momentul în care Photoshop "știe" care este perspectiva imaginii, puteți folosi o parte dintre instrumentele obișnuite din Photoshop mult mai eficient, pentru că programul va scala și distorsiona rezultatul pentru a se potrivi cu grila de perspectivă. Este mult mai ușor de înțeles dacă vedeți această nouă opțiune în acțiune, dar chiar și atunci aduce puțin a magie. Selecția în perspectivă, clonați părți din imagine fără să vă îngrijorați că nu se potrivesc în altă zonă și alte astfel de trucuri. Trebuie menționat însă că această acțiune are efecte "credibile" mai ales pe imaginile care nu conțin animale sau oameni, pentru că la aceștia erorile inevitabile de perspectivă sunt mult mai vizibile.





Retușarea imaginilor a fost simplificată cu un număr considerabil de instrumente: retușarea de red-eye cu un singur click (nu merge pe reflexiile de altă culoare decât roșu), corectarea distorsiunilor datorate lentilelor, gen barrel, pincushion, keystone etc. și eliminarea zgomotului din imaginile făcute la o setare ISO ridicată.

Această din urmă opțiune este mai mult decât binevenită, însă vă avertizez că rezultatele nu se ridică la același nivel ca în cazul unor soluții dedicate cum ar fi Noise Ninja (disponibil și ca plug-in pentru Photoshop) sau Neat Image Pro. De asemenea, mai merită menționată apariția efectului Smart Sharpen, un Sharpen combinat cu mai vechea metodă de ajustare Shadow/Highlight, care permite eliminarea selectivă a mai multor tipuri de blur (datorat mișcării, focusului sau gaussian blur).



A mai fost implementată și o metodă de Image Warp, bazată pe același engine de distorsiune folosit în cazul Text Warp, dar rezultatele sunt destul de dubioase dacă nu o folosiți în combinație cu Vanishing Point.

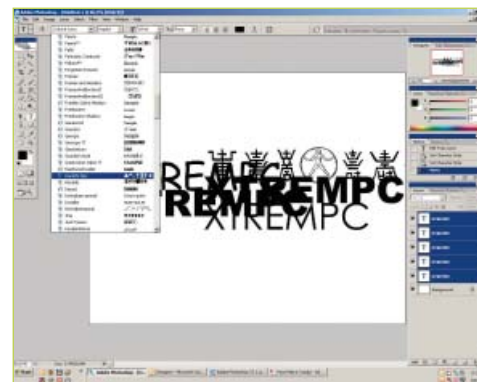
Designerii web sunt cei mai oropsiți din punct de vedere al noutăților și îmbunătățirilor din noua versiune de Photoshop. Ei vor observa cu (oarecare) satisfacție apariția unei palete Animation, cu care se pot crea GIF-uri animate și care sugerează că Image Ready va fi în cele din urmă înghițit de fratele său mai mare Adobe Photoshop. De asemenea, se pot crea galerii de fotografii online bazate pe Flash doar cu câteva apăsări pe butonul mouse-ului. Ne putem oricum aștepta la tot mai multe astfel de conexiuni între produsele Adobe și produsele Macromedia din moment ce Macromedia a fost achiziționată definitiv și irevocabil de Adobe.

La final vom reveni la schimbările generice, de care beneficiem cu toții, indiferent de scopul în care folosim Photoshop. Este vorba de interfața îmbunătățită și de noua abordare orientată pe obiect.

Paleta de layere a fost îmbunătățită, făcând selectarea mai intuitivă: puteți apăsa Shift pentru a selecta o secvență de layere ce se succed sau puteți apăsa Ctrl pentru a le selecta pe sărite. Acest lucru funcționează relativ similar și în fereastra principală a programului. Acest mod de selectare are avantajele și dezavantajele sale față de mai vechiul link layers, care există în continuare, doar că nu mai este vizibil. Layererele pot fi deplasate și transformate împreună și le pot fi aplicate acțiuni sau filtre la toate simultan, dar problema este că selecția nu se păstrează ca în cazul link-ului vechi, ceea ce poate fi uneori destul de frustrant.

Dar aici intervine abordarea orientată pe obiect. Puteți grupa layererele într-un Smart Object, pe care nu puteți aplica filtre, dar pe care le puteți scala de câte ori vreți fără să piardă din calitate și puteți reveni oricând la dimensiunea inițială. Desenele vectoriale pot fi păstrate acum ca Smart Objects și nu mai este nevoie să le rasterizați decât dacă vreți neapărat. Obiectele create în Adobe Illustrator rămân editabile și puteți da dublu click pe ele pentru a trece în Illustrator, dacă îl aveți instalat. Obiectele "inteligente" pot fi duplicate pentru a crea instanțe, iar în momentul în care editați obiectul de bază toate instanțele se modifică la rândul lor. În plus, puteți exporta Smart Objects ca documente separate.

Toate aceste opțiuni îi vor bucura cu siguranță pe ilustratori, alături de mult dorita opțiune de preview WYSIWYG (What you see is what you get) pentru fonturi, dar nu văd de ce noi, restul, am fi dezamăgiți. Singurul minus pe care l-aș putea vedea este că Photoshop nu a reușit încă să reducă din numărul copleșitor de meniuri pe care trebuie să le țineți deschise pe



ecran, ceea ce face necesară prezența unui monitor de 19" pentru a putea lucra în condiții mai puțin claustrofobice.

Adăugați însă la toate noile opțiuni posibilitatea de a personaliza meniurile cu comenzi evidențiate cu o culoare specifică în cazul unui anumit preset de workspace, scripting bazat pe anumite evenimente ce intervin pe parcursul fluxului de lucru și sistem de hotkeys flexibil, și putem spune că avem în Adobe Photoshop CS 2 cel mai important pas evolutiv de la update-ul 5.5 încoace. Dacă folosiți Photoshop mai mult de patru-cinci ori pe săptămână, nu trebuie să ratați noua versiune.

Adrian Dorobăț

Contact

Producător Adobe
Web www.adobe.com/products/photoshop

Detalii

Versiune 9.0
Sistem Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, Video 32MB
Program-gazdă -
Tip de licență Comercial

Evaluare generală

+ cea mai revoluționară versiune de la Photoshop 5.5 încoace
- interfața este în continuare ineficientă și ocupă prea mult din ecran

Verdict





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

Telefonie Internet

Skype 1.2.0.41



Trăim în era comunicațiilor și e păcat să nu folosim conexiunea la Internet pentru a efectua convorbiri gratuite cu prietenii. Folosind Skype această operațiune se poate realiza simplu și rapid.

GRATUIT DOAR PE JUMĂTATE

Pentru a folosi facilitățile de care dispune programul, utilizatorul trebuie să-și creeze un cont în rețeaua Skype folosind o adresă de e-mail validă. Convorbirile efectuate între doi sau mai mulți utilizatori sunt gratuite. Pe perioada testării nu am întâlnit deconectări de la server iar calitatea discuției a fost excelentă, situându-se peste serviciile similare oferite de programele concurente. Însă folosirea programului pentru a suna către un număr de telefon fix sau mobil, oriunde în lume, se efectuează contra cost. De pe site-ul producătorului se poate cumpăra credit în valoare de 10€. Veți găsi, de asemenea, și o listă cu costurile convorbirilor către majoritatea țărilor. De exemplu, o convorbire din rețeaua Skype către rețelele de telefonie mobilă din România se taxează cu 0.271€ pe minut. Costurile pot fi afișate în mai multe valute, inclusiv leul românesc. Skype poate fi folosit și ca program de mesagerie instant de către utilizatorii ce nu dispun de microfon sau nu doresc folosirea acestei facilități. Există posibilitatea de a trimite fișiere folosind opțiunea Send File, care, de asemenea, funcționează fără greșală.

CĂUTAREA CONTACTELOR

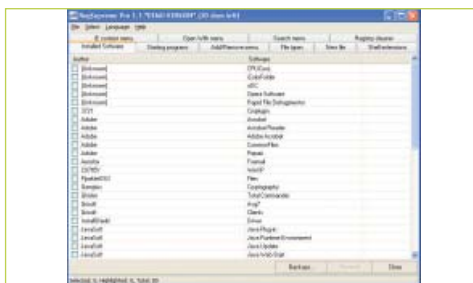
O facilitate interesantă o reprezintă căutarea automată a prietenilor în rețeaua Skype. Aceasta este posibilă prin compararea datelor contactelor găsite pe calculator, în alte programe de mesagerie instant sau în adres book-ul din Outlook, cu cele din baza de date Skype.

Contact	
Producător	Skype Technologies S.A.
Web	www.skype.com
Detalii	
Versiune	1.2.0.41
Sistem	Windows2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware
Evaluare generală	
+ crearea rapidă a contului	
+ ușor de folosit	
+ căutarea prietenilor în baza de date	
- meniu în limba română incomplet	
Verdict	



Utilitar sistem

RegSupreme Pro 1.1



RegSupreme Pro poate fi utilizat în operațiile de curățare și optimizare a regiștrilor. Pentru buna funcționare a sistemului de operare este recomandat ca aceste operații să fie efectuate periodic.

FUNCTII MULTIPLE

Căutarea cheilor și valorilor invalide se poate efectua în două moduri: normal sau agresiv. Modul agresiv realizează o scanare amănunțită ce poate influența buna funcționare a unor programe, de aceea este recomandat ca utilizatorii neexperimentați să nu folosească acest mod. Intrările eronate din regiștri pot fi șterse direct sau se poate apela la opțiunea de reparare. Valorile ce nu pot fi reparate vor fi șterse automat. În meniul "Add/Remove" sunt prezentate programele instalate pe calculator, chiar și cele ascunse, pe care aplicația integrată în Windows nu le afișează, existând posibilitatea dezinștalării celor nedorite. Aplicația poate afișa și modifica programele ce sunt încărcate automat la pornirea sistemului de operare. Facilitatea asocierii fișierelor cu programele corespunzătoare oferă doar posibilitatea ștergerii acestora. Ne este pusă la dispoziție o modalitate automată de optimizare a regiștrilor, ce aranjează intrările pentru încărcarea mai rapidă a sistemului de operare. Meniurile pot fi afișate și în limba română.

BACK-UP

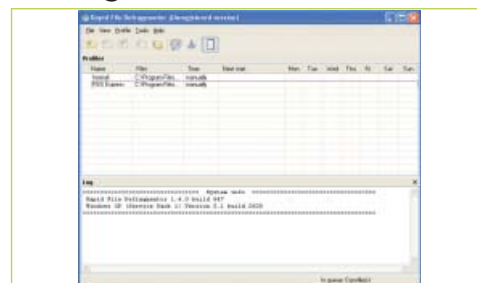
Înainte efectuării vreunei modificări asupra regiștrilor se realizează un back-up automat al cheilor și valorilor ce vor fi schimbate sau șterse. Revenirea la valorile inițiale se realizează ușor, prin simpla rulare a fișierelor, salvate cu extensia .reg, ce se găsesc în subdirectorul Backups din locația unde a fost instalat programul.

Contact	
Producător	Macecraft Software
Web	www.macecraft.com
Detalii	
Versiune	1.1
Sistem	Windows98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (16.95\$)
Evaluare generală	
+ funcții multiple	
+ suport pentru limba română	
+ interfață intuitivă	
- meniu de ajutor rudimentar	
Verdict	



Defragmentare harddisk

Rapid File Defragmentor 1.4.0



Apariția în calculatoarele noastre a harddisk-urilor cu capacități tot mai mari impune de la sine folosirea unui program de defragmentare din cauza numărului mare de fișiere ce pot fi stocate pe acestea. Rapid File Defragmentor este o alternativă la utilitarul ce vine instalat cu sistemul de operare, față de care dispune de câteva facilități în plus.

PROGRAMAREA OPERAȚIILOR

Principala caracteristică o reprezintă libertatea de a alege ce anume să se defragmenteze: un director, mai multe sau chiar un singur fișier. Astfel, se pot crea profile în care utilizatorul să înștiințeze programul ce director să fie defragmentat, la dată și oră stabilite. Facilitatea este utilă inginerilor de sistem, care pot programa calculatoarele din administrare ca, într-o noapte, să defragmenteze în mod automat harddisk-urile, eliminând timpul petrecut peste orele de program, necesar acestei activități. Aplicația nu ocupă multe resurse și poate porni automat la încărcarea sistemului de operare. Pentru analiza fișierelor de pe harddisk se poate specifica numărul minim de fragmente după care aplicația să caute. De exemplu, se pot defragmenta doar acele fișiere ce sunt împărțite în minimum trei fragmente. Într-o fereastră sunt prezentate fișierul asupra căruia se lucrează și o listă cu rezultatele și fișierele reconstituite până în acel moment.

UN PUNCT ÎN MINUS

Cu toate că folosește funcțiile de defragmentare integrate în Windows, programul nu reușește să își facă treaba perfect, lăsând în urmă câteva fișiere nedefragmentate.

Contact	
Producător	RapidFD
Web	www.rapidfd.com
Detalii	
Versiune	1.4.0
Sistem	WindowsNT/2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (27.95\$)
Evaluare generală	
+ programarea defragmentării	
+ posibilitatea selectării doar a fișierelor sau a directorilor ce se doresc a fi defragmentate	
- defragmentare incompletă	
Verdict	



CONCURS DE CREAȚIE

11 premii de excepție pentru artistul din tine

XtremPC lansează un concurs de creație mai bogat ca niciodată. Avem trei secțiuni pentru cele mai importante trei metode de a crea imagini artistice digitale: fotografie, desen 2D și modelare 3D. Fiecare dintre secțiuni are propriile super premii! Durata concursului este 5 Aprilie - 5 Iunie 2005 (data poștei).

FOTOGRAFIAZĂ



**3 x camere digitale
Olympus C-460**

**3 x imprimante foto
Olympus
Camedia P10**

www.mgt.ro/olympus

DESENEAZĂ



**4 x tablete grafice
WACOM**

**Intuos 3
Graphire 3 StudioXL
Graphire 3 Studio
Home Photo Studio Collection**

www.mgt.ro/wacom

MODELEAZĂ



**1 x pachet Softimage
XSI Foundation**

www.softimage.com

Tema ANIMALELE: IPOSTAZE ORIGINALE, INTERESANTE SAU AMUZANTE

Acest concurs este locul în care vă puteți dezlănțui toate impulsurile creative sau... animalice!

Organizatori:

MGT
EDUCATIONAL

OLYMPUS

WACOM

SOFTIMAGE XSI

XtremPC

Regulament concurs:

- > La concurs participă doar imagini digitale. În caz că aveți o fotografie obișnuită sau un desen pe hârtie, va trebui să le scanați și să le trimiteți în format digital;
- > imaginea sau imaginile trebuie să fie în format JPEG calitate maximă și să aibă latura cea mai mică de cel puțin 1000 pixeli, în rest raportul de aspect final este la alegerea voastră;
- > sunt permise maxim 3 imagini / participant / categorie;
- > în cazul creațiilor 3D, autorul trebuie să trimită și sursele lucrării;
- > modelele, texturile și alte resurse folosite trebuie să fie în majoritate create de autorul lucrării;
- > participarea la concurs implică cedarea către XtremPC a drepturilor de

utilizare a imaginilor trimise timp de doi ani de zile.
Jurizarea se va face în cadrul redacției. Verdictul este definitiv.

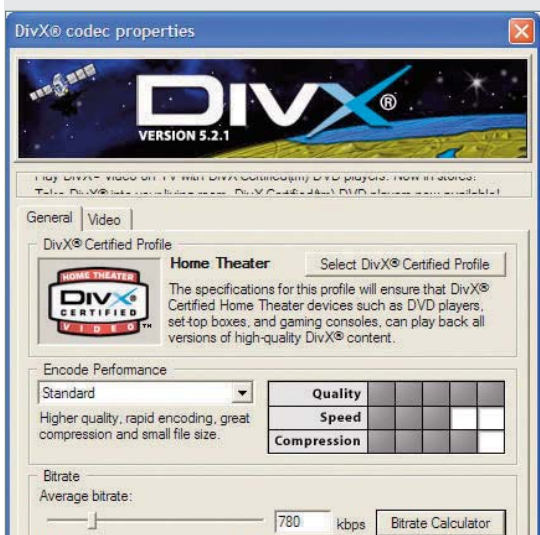
Imaginile se vor trimite:
pe e-mail la redactia@xtrempc.ro
prin poștă: str. Al. Pușkin 18, sector 1, București
XtremPC nu se angajează să returneze suportul hard pe care sunt trimise imaginile.
Data limită pentru trimiterea imaginilor: 5 iunie 2005.
Rezultatele se vor publica în XtremPC 67.

CUM SĂ... CONVERTEȘTI MPEG-1 ȘI 2 ÎN MPEG-4

MPEG-4 poate fi considerat formatul la modă. Indiferent că este vorba de DivX sau XviD, codec-urile bazate pe acest format prezintă avantajul unei compresii ridicate cu o pierdere acceptabilă de calitate.



⇒ Chiar dacă la început pare destul de dificil de folosit, cu VirtualDub se pot realiza diverse operațiuni precum conversia și editarea video.



⇒ Configurarea codec-ului DivX este relativ ușoară, datorită profilurilor preconfigurate.



⇒ Advanced X Video Converter permite conversia rapidă din și în mai multe formate video.

MPEG-1 ȘI MPEG-2 SUNT CUNOSCUTE

sub titlatura de Video CD, respectiv SuperVideo CD, iar cel din urmă este utilizat chiar de formatul DVD. Ambele erau folosite acum câțiva ani pentru salvarea filmelor în format digital, dată fiind puterea de procesare a calculatoarelor de la acea vreme. Apariția algoritmilor avansați de compresie a fost posibilă și datorită creșterii acestei puteri de procesare, deoarece pentru codarea/decodarea filmelor în format DivX sau XviD sunt necesare resurse importante. În prezent, resursele necesare acestor operațiuni nu mai reprezintă o problemă. Din acest considerent, căruia i se adaugă și economia de spațiu, este recomandată conversia filmelor din format MPEG-1 și MPEG-2 în MPEG-4 (DivX sau XviD).

VIRTUALDUB - PUTERNIC ȘI GRATUIT

Prima metodă pe care v-o recomandăm este cea oferită de VirtualDub, unul dintre cele mai populare programe de editare și conversie video. Primul pas constă în deschiderea fișierului a cărui conversie se dorește. La fel ca la majoritatea programelor, File/Open este calea de deschidere a fișierului respectiv. În funcție de dimensiunea filmului, va fi afișată o fereastră cu titlul MPEG Import Filter, care indică progresul de deschidere a acestuia.

Odată deschis filmul cu pricina, urmează cea de-a doua etapă, și anume alegerea și configurarea codec-ului. Pentru selectarea acestuia (în cazul de față DivX sau XviD) se alege comanda Compression din cadrul meniului Video. Astfel va fi deschisă fereastra Select Video Compression, care afișează în partea stângă lista cu toate codec-urile instalate pe sistem. Aici se va selecta codec-ul dorit. Dacă acesta nu este prezent în lista respectivă, înseamnă că nu este instalat. Ambele codec-uri sunt prezente pe CD-ul, respectiv DVD-ul XtremPC de unde pot fi instalate. Înainte de a închide cu OK fereastra este posibilă eventual configurarea codec-ului. DivX este un codec relativ ușor de configurat, în primul rând datorită profilurilor de care dispune. Una dintre noutățile aduse de ultimele versiuni ale acestuia o reprezintă așa-numita facilitate Bitrate calculator. Aceasta permite realizarea automată a setărilor legate de calitatea filmului în funcție de dimensiunea dorită. Ceva mai dificilă se dovedește configurarea codec-ului XviD ale cărei opțiuni avansate pot pune în dificultate și utilizatorii avansați. În plus, acesta nu oferă informații ajutoare despre opțiunile pe care

la include. Aceiași pași trebuie urmați și pentru setarea compresiei audio a filmului respectiv, cu deosebirea că este vorba de meniul Audio.

Cea de-a treia și ultima etapă constă în salvarea propriu-zisă a filmului în format DivX. Aceasta se poate realiza alegând Save as AVI din cadrul meniului File ori cu ajutorul funcției F7.

Pentru realizarea conversiei din formatul MPEG-2 cu VirtualDub este necesar un filtru special care poate fi găsit de asemenea pe CD-ul și DVD-ul XtremPC. Adresa la care pot fi găsite versiunile noi este <http://fcchandler.home.comcast.net/stable/index.html>.

ADVANCED X VIDEO CONVERTER

Deși nu este gratuit precum VirtualDub, Advanced X Video Converter are avantajul de a fi mai ușor de utilizat. În plus, acest program permite realizarea conversiei mai multor fișiere în cadrul unei singure operațiuni (Batch Conversion).

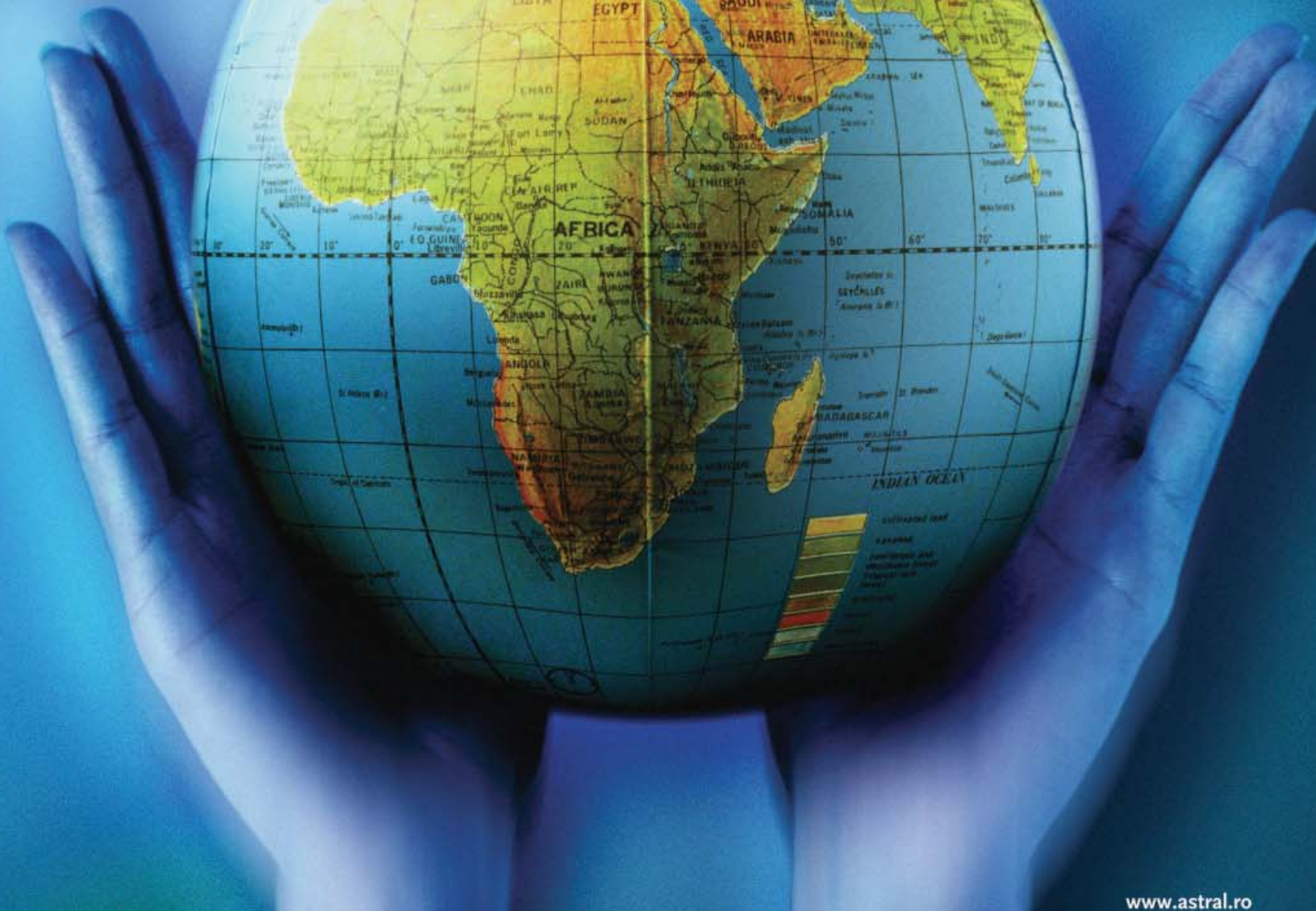
Add Task este butonul care inițializează wizard-ul cu ajutorul căruia va fi realizată viitoarea conversie. Prima fereastră a acestui wizard permite alegerea tipului de conversie avută în vedere (MPEG-4, MPEG-1, MPEG-2, WMV, ASF). Pentru conversia în format MPEG-4 trebuie aleasă opțiunea All to AVI. În cadrul următoarelor ferestre vor fi adăugate fișierele care fac obiectul conversiei. Tot aici este posibilă modificarea sau crearea unor profiluri noi. Trebuie menționat faptul că profilul implicit este configurat să realizeze conversia cu ajutorul codec-ului DivX. De aceea, pentru utilizarea lui XviD este necesară o etapă suplimentară pentru alegerea acestuia din lista codec-urilor disponibile și eventual salvarea profilului. Odată parcurse cele două etape ale wizard-ului, se revine la fereastra principală, care va conține acum și lista fișierelor ce urmează a fi compresate. Pentru inițializarea operațiunii propriu-zise de compresie este suficientă apăsarea butonului Start.

ALT FEL DE MPEG

Unele VideoCD-uri și SuperVideo CD-uri au extensia .dat. Pentru a putea fi compresate, acestea trebuie mai întâi să fie salvate în format MPEG. În acest scop poate fi utilizat programul VCDGear. Folosirea acestuia se dovedește extrem de simplă, constând în alegerea fișierului care va fi procesat, alegerea opțiunii dat->mpeg din cadrul secțiunii Extraction/Conversion și apăsarea butonului Start.

Liviu Mihai

Ce mică-i lumea!



www.astral.ro

Astral Card

Telefonie internațională & Internet & Wi-Fi



Când poți să vorbești mai mult...

...cu cei dragi, oriunde în lumea asta. Pentru că de acum primești gratuit până la 25 de minute de convorbiri internaționale, iar tariful local este plătit de către noi.

Să tot vorbești cu lumea toată!

Cardul Astral poate fi găsit în orice casierie Astral și la dealerii autorizați. Îl puteți cumpăra și on-line. Detalii la www.card.ro.



Creat să evolueze

CATV | INTERNET SI DATE | TELEFONIE

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@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, str. Al. Pușkin 18, București 1. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întreg mediul de lucru și elementele imaginii realizate.

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Mihai Cărănică
mihai_kara@yahoo.com

Dacă nu ați citit rubrica Puncte de vedere încă, trebuie să aflați că luna trecută un cititor XtremPC a plagiat o imagine creată de un alt cititor XtremPC și a trimis-o redacției, acesta fiind și motivul pentru care mai sus puteți vedea un text mult mai lung cu condiții de trimitere a imaginilor.

Facem reparația morală necesară și vă prezentăm din nou Dacia Logan cu tuning inspirat din Need for Speed Underground, de data aceasta alături de numele autorului său real și inclusă într-o scenă completă. Impresionant este că Mihai Cărănică este doar în clasa a VIII-a și se ocupă de grafică 3D în destul de puținul timp liber pe care îl are. Îl felicităm și mai așteptăm și alte imagini.



COPYRIGHT MIHAI CARANICA



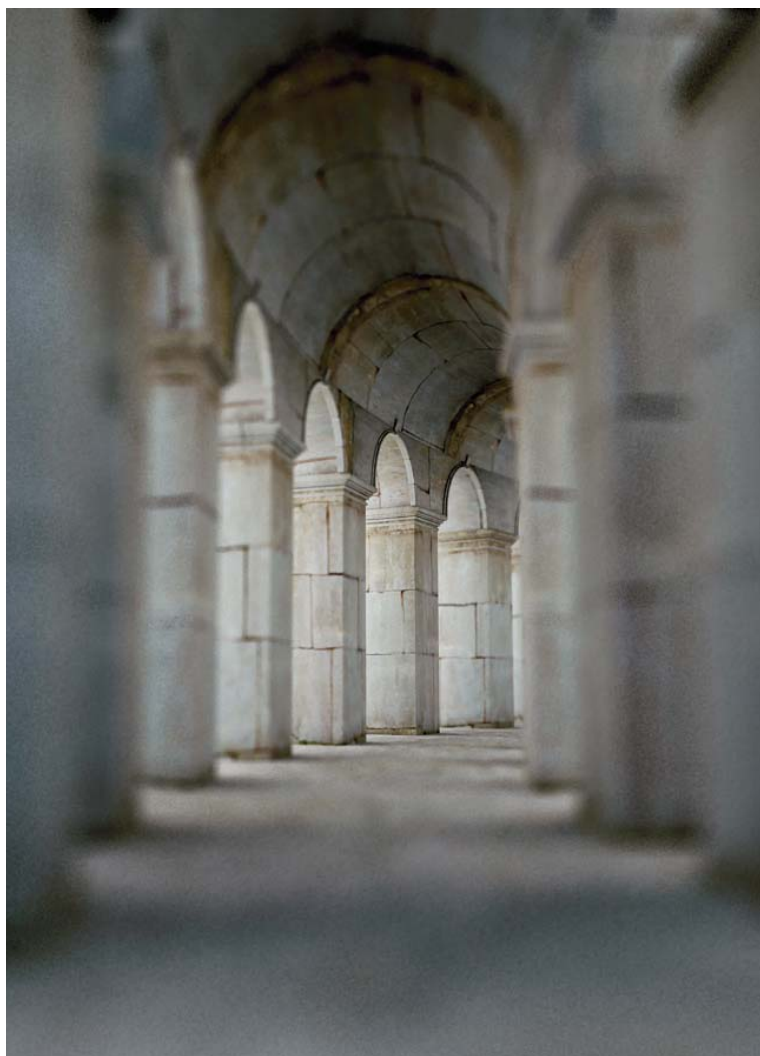
Adrian Baluta
a_baluta@yahoo.com

Foarte interesant conceptul de motocicletă, îmi vine greu să mi-l imaginez și funcțional, însă ca exercițiu de design este mult peste medie. Merită laude pentru abordare și iluminarea de dedesubt a scenei din partea de jos a imaginii. Așteptăm și alte încercări.



Toyo
cgtoys@hotmail.com

Un mixaj eterogen de imagini de la un mai vechi client al acestei rubrici, Toyo, care ne demonstrează că a mai progresat pe partea de stil cartoon și că se descurcă în continuare la fel de bine la ilustrarea generică. Mașinile nu sunt însă iluminate pe cât de bine ar putea fi și decorul ar fi putut fi mai finisat încât să semene mai mult cu un podium profesional pentru



prezentarea de mașini. Imaginea cu coloanele suferă din cauza unui exces de depth-of-field, iar punctul de focus nu conține nimic interesant, ceea ce face ca întregul efect DOF să fie un exercițiu în futilitate. Texturarea și iluminarea sunt însă demne de laudă.



“Oamenii doresc să comunice prin tot ceea ce au: voce, imagine și emoții.”

În dialog cu Siemens despre tehnologia 3G, viitorul și securitatea smartphone-urilor



Dieter Johannes Angerer

Director

**Siemens România
Communications Carrier&Devices**

XPC: M55 a fost unul dintre telefoanele Siemens care s-au bucurat de un mare succes în România. Ce alt model credeți că va avea parte de un succes asemănător și de ce?

D.J.A.: Cred că noul telefon outdoor M75, recent lansat de către Siemens la nivel internațional în cadrul CEBIT 2005 va înregistra în România un succes și mai răsunător decât al fratelui sau mai mic M55.

Sistemul avansat de Protecție Siemens (SPS) face din Siemens M75 un telefon cu adevărat unic. Special alese, metalul și cauciucul creează o carcasă robustă, rezistentă la șoc. Benzile laterale din cauciuc funcționează ca un airbag și împiedică spargerea telefonului. Aparatul întrunește standardele internaționale IP54, prevenind astfel deteriorarea camerei, antenei și a conectorului în contact cu apa și cu praful.

Siemens M75 este un telefon complet echipat pentru a rezista cu stoicism chiar la o imersie lichidă. Când am văzut demonstrația colegilor mei care mi-au aruncat pur și simplu acest telefon în paharul meu cu apă minerală nu mi-a venit să cred.

Sunt convinsă că aceeași reacție o vor avea și consumatorii din România de îndată ce vom lansa acest model pe piața locală.

XPC: Siemens a lansat la CERF 2005 serviciul "Mobile Office". Vă rugăm să ne dați mai multe detalii despre acesta și despre facilitățile pe care el le oferă.

D.J.A.: Siemens Mobile Office @vantage este o aplicație ingenioasă, care menține utilizatorii

conectați cu munca de la birou chiar și atunci când aceștia se află în mișcare. Soluția de sincronizare a telefonului mobil sau a PDA-ului cu serverul de la birou este una de ultimă generație și permite primirea și trimiterea de e-mail-uri în timp real, accesul și sincronizarea cu organizerul clientului de e-mail și filtrarea mesajelor de e-mail.

Soluția este compusă din trei elemente: un Mobile Acces Point (MAP), un Network Operating Center (NOC) și un client software, creat special pentru dispozitivele mobile.

Practic, soluția constă în instalarea unui plug-in (MAP) pe serverul de mail (sau în cazul în care nu se dorește acest lucru, separat, pe un calculator adițional care se interconectează la serverul de mail) al ISP-ului sau corporației care va folosi aplicația. Mobile Access Point este responsabil cu notificarea Network Operation Center-ului de primirea unui e-mail în contul unui anumit abonat al serviciului. Mai departe, în cazul în care terminalul mobil este online, NOC îl informează prin HTTP despre primirea unui nou e-mail. În caz contrar, NOC este responsabil cu stocarea notificării și cu trimiterea acesteia către terminalul mobil imediat ce acesta este online. O dată ce înștiințarea de primire a unui nou e-mail ajunge la terminalul mobil, acesta inițiază prin intermediul NOC, respectiv MAP, o sesiune de sincronizare în vederea preluării mesajului de pe serverul de e-mail.

Punctul forte al aplicației este faptul că aceasta funcționează indiferent de tipul conexiunii prin care terminalul mobil accesează Internet-ul: CSD, GPRS, UMTS, LAN, W-LAN etc. De asemenea, un alt atu important al Mobile Office @vantage, în comparație cu alte aplicații similare, este faptul că aceasta asigură securitatea datelor transferate prin e-mail, lucru îndeplinit în cazul altor soluții. Aplicației îi sunt transparente tipurile de fișiere transferate, vizualizarea acestora căzând în sarcina programelor specializate instalate pe terminalul mobil. Folosirea unui client de securizare sau de criptare a e-mail-ului este de asemenea posibilă.

XPC: Cât de rapid credeți că se va impune tehnologia 3G în România? Piața din România este recunoscută pentru deschiderea către noi tehnologii, însă fondurile alocate sunt destul de reduse. Ce strategii va adopta Siemens pentru a reduce costurile telefoanelor de generație 3G?

D.J.A.: GSM și-a dovedit valoarea devenind un succes internațional major. Telecomunicațiile Standard Mobile Universale (UMTS), generația următoare, au venit ca răspuns la creșterea mobilității și internaționalizării. Comparând

momentul zero al lansării GSM cu evoluția sa în cei 10 ani ulteriori și momentul zero de lansare a UMTS - acum doi ani - cu evoluția sa ulterioară se poate remarca numărul mai mare de abonați UMTS versus GSM. Evident, este nevoie de timp pentru trecerea de la o tehnologie la alta, mult superioară.

Comunicarea wireless se îndreaptă și în România către transmisii mobile de date de mare viteză. Rapoartele statistice din industrie arată o cerere în creștere pentru toate categoriile de aplicații de date de la serviciile mobile B2B până la infotainment-ul mobil. Mobilitatea, trăinicia, accesibilitatea, ușurința în utilizare și calitatea - acestea sunt trăsăturile care definesc standardul generației a treia 3G/W-CDMA, care a devenit o realitate a vieții în lumea comunicațiilor mobile. Acesta poate da curs resurselor enorme oferite de Internet și poate face lumea comunicațiilor mai colorată, mai atractivă și mai rapidă cu caracteristici precum transmisiile de știri multimedia.

Oamenii doresc să comunice prin tot ceea ce au: voce, imagine și emoții. Și românii au nevoie de comunicare indiferent unde sunt, utilizând terminalul ce le stă la dispoziție. Ei doresc să comunice în scop de afaceri sau personal, pe drum sau acasă. Românii sunt receptivi la toate tehnologiile moderne și sunt dornici să utilizeze cele mai noi mijloace de comunicare. Siemens furnizează echipamentul pentru construcția primei rețele 3G în România, către operatorul mobil Connex. După o primă fază de teste încheiată cu succes, Connex a semnat contractul cu Siemens Communications pentru furnizarea și instalarea de echipamente radio și de rețea W-CDMA. Connex este astfel primul operator din România care oferă servicii broadband. Pentru Siemens este marcat cel de-al treilea contract W-CDMA din Europa de Est. Practic, 90% din toți abonații W-CDMA la nivel mondial comunică deja prin tehnologia 3G Siemens și a partenerului său cu NEC.

Tehnologia 3G nu este mai scumpă decât cea 2G, din contră. În plus, există în dezvoltare o sinergie a platformelor care va duce la amortizarea rapidă a anumitor tehnologii. Evident că înainte de orice angajare într-un proiect sunt efectuate studii de rentabilitate.

XPC: Noua tehnologie 3G, prezentată anul acesta la CERF, pare a fi viitorul telefoniei mobile. Cu ce modele de telefoane o să veniți în întâmpinarea clienților, ținând cont de categoriile de utilizatori?

D.J.A.: Grupul Siemens Communications a prezentat în luna aprilie publicului larg întregul său portofoliu de soluții și produse.

Dintre noutăți menționăm terminalul 3G Siemens SXG75 având cameră digitală de 2 megapixeli, Siemens M75 - noul telefon de tip outdoor protejat de capriciile naturii, Siemens CF75 - clamshell cu un design deosebit și Siemens CL75 - un produs special pentru femei al cărui ecran se transformă în oglindă la apăsarea unui buton.

XPC: Care sunt planurile Siemens pentru a contracara ofensiva telefoanelor-playere audio oferite de concurență (mă refer aici la Sony Ericsson W800i cu player Walkman și la Motorola E1060 cu suport i-Tunes)?

D.J.A.: Sunt și vor fi întotdeauna mai multe modalități prin care muzica poate fi furnizată pe căi mobile. Cele mai importante dintre acestea sunt PC-urile ca interfață principală de transmitere și gestionare a conținutului audio (SL45 a fost primul reprezentant al acestei categorii) și transmiterea pe calea undelor radio (am fost primii care am oferit această facilități prin SX1 în anul 2004 împreună cu operatorii Vodafone și O2 în (Marea Britanie și Germania).

Pe viitor veți vedea că majoritatea telefoanelor vor dispune de playere audio (cu excepția celor low end), iar un număr din ce în ce mai mare de telefoane vor atribui diverse taste pentru gestionarea conținutului audio. În plus, noi ne vom îmbogăți portofoliul de terminale care suportă transmiterea pe calea undelor radio a muzicii. Soluția pe care noi o oferim împreună cu colegii noștri de la Siemens Mobile Network se numește Music2you.

Muzica este forța care face pământul să se învârtă. Iar acum o putem auzi oriunde ne-am afla la o calitate foarte ridicată prin intermediul acestui set de boxe active. Este de ajuns să conectăm Mobile Music Set IMS-700 la telefonul mobil, laptop, player mp3 și să oferim o parte din spiritul muzicii pe care o ascultăm celor din jur. Echipat cu baterii înlocuibile, acest sistem de boxe este soluția ideală pentru petrecerile pe plajă, picnicuri sau orice altă zi petrecută în aer liber. Și dacă doriți să beneficiați la maximum de calitatea melodiilor, sunt posibile sporirea bass-ului și extinderea manuală a efectului stereo.

Aceste mici boxe portabile sunt ideale pentru a-ți aduce cu tine și a te bucura de melodiile tale preferate, oriunde te deplasezi. Și, bineînțeles, dacă nu vrei să ratezi vreun apel în timpul în care folosești telefonul mobil pe post de player audio, funcția Automute este cea care va opri automat muzica în momentul în care ești apelat. Lubitorii muzicii vor fi încântați de Mobile Music Set oferit de Siemens. Acesta este compatibil cu modelele SXG75, M75 și CX75.

XPC: Ce ne puteți spune despre SF65?

D.J.A.: SF65 este soluția pe care Siemens Communications o oferă celor pasionați de fotografie, de eleganță și de comunicare, fie ea scrisă sau vocală. SF65 nu este doar un telefon mobil, este un accesoriu indispensabil pentru oamenii moderni care nu mai văd demult într-un telefon mobil un simplu instrument de comunicare. Camera digitală integrată de

1.3 megapixeli, ecranul fotografic pivotant tip swivel de 65.000 de culori, zoom-ul optic 4x fac din SF65 un martor al noii dimensiuni pe care o capătă telefonul mobil în acest secol al progresului. Designul cu un grad ridicat de finisare creat într-un moment de inspirație de către specialiștii de la Siemens a transformat acest telefon într-un instrument cu funcții multiple.

Telefonul dual band de tip clamshell, o dată deschis prin simpla răsucire a ecranului cu 180 de grade și închiderea clapetei acestuia, se transformă într-un elegant aparat foto. Pe ecran se pot acum urmări și surprinde imagini de o calitate ridicată datorită camerei de înaltă rezoluție SXGA. Flash-ul camerei este încorporat, luminând cu succes încaperile întunecate.

Cu memoria record de 18MB se pot stoca până la 900 de fotografii la rezoluție redusă, 300 la rezoluție VGA și 55 la rezoluție maximă SXGA. După aceea, prin portul IrDA, acestea se pot transfera pe PC sau printa către o imprimantă care are un astfel de port.

Dimensiunile sunt de-a dreptul impresionante: 9.1x4.4x2.3cm (lungime x lățime x grosime). Cu o greutate sub 97g, antenă integrată, baterie standard de 660mAh, telefonul poate rezista în stand by până la 400 de ore (16 zile), iar timpul de convorbire al acestuia este de patru ore.

XPC: Tendința actuală în domeniul camerelor digitale este de a oferi senzori cu rezoluții cât mai mari, chiar și pentru gama entry-level.

Care este direcția Siemens? Va oferi pieței telefoane ce integrează camere de 1MP pentru toate terminalele multimedia, acoperind astfel toată plaja de clienți?

D.J.A.: Siemens Communications a lansat deja anul trecut primul său terminal echipat cu senzori de contact, presiune și vibrații. Acești senzori, care sunt integrați în carcasa modelului CX70, pot detecta starea de spirit a utilizatorului în funcție de mișcările line sau bruște aplicate telefonului afișând un avatar (personaj prestabilit) corespunzător stării acestuia. Acest avatar poate fi trimis printr-un mesaj MMS oricărei persoane cu un telefon mobil compatibil MMS.

Între timp, viitoarea generație de senzori miniaturizați este deja în dezvoltare în laboratoarele de cercetare Siemens: senzori de gaz ce pot avertiza în timp util intrarea într-o zonă cu o concentrație ridicată de polen în cazul persoanelor alergice, posibilitatea izbucnirii unui incendiu iminent sau dacă stratul de ozon atinge limite periculoase.

Măsurând numai un milimetru pătrat, senzorii sunt aproape invizibili pentru ochiul liber. Acești senzori denumiți FET (field-effect transistor), în ciuda dimensiunilor microscopice, oferă o măsurare extrem de precisă și consumă foarte puțină energie electrică, aceste două calități transformându-i în candidații ideali pentru telefoanele mobile. Aceste chip-uri bazate pe nanotehnologie pot detecta chiar și cantități infime de gaze măsurând prezența voltagului

electric care este produs atunci când moleculele unui gaz se depun pe receptorii senzorului, alertând astfel utilizatorul.

Cercetătorii de la Siemens prevăd pentru viitor o varietate de aplicații pentru acești senzori. Integrați într-un terminal mobil, acești senzori revoluționari ar putea transforma telefoanele mobile în aparate cu funcții suplimentare. De exemplu, telefonul mobil ar putea deveni o stație meteo portabilă ce măsoară presiunea atmosferică prezicând astfel o înșeninare a cerului sau o posibilă aversă. În zilele în care nivelul de ozon este foarte ridicat, telefonul mobil ar putea avertiza acest lucru. De asemenea, acești minusculi senzori vor atrage atenția în cazul intrării într-o încăpere în care există o scurgere de gaze oricât de mică ar fi aceasta sau de iminența producerii unui incendiu înăbușit.

XPC: Este cunoscut faptul că viitorul pieței GSM, în ceea ce privește interfața telefoanelor mobile, este reprezentat de sistemele de operare Symbian și Windows Mobile. Din păcate, aceste sisteme sunt supuse anumitor riscuri, precum virusii. Ce va întreprinde Siemens pe această temă? Ce metode de securitate veți folosi?

D.J.A.: Versiunea 9 a sistemului Symbian va beneficia de funcții speciale de securitate care vor stabili individual ce facilități au acces la anumite aplicații. Din punctul nostru de vedere este o bază bună de pornire în ceea ce privește dezvoltarea unor terminale sigure.

Viitoarele modele vor beneficia și de un antivirus care va ajuta în detectarea și identificarea virusilor - prima soluție este deja disponibilă și poate fi instalată pe versiunile actuale de Symbian. Va fi posibilă, de asemenea, actualizarea acestuia pe calea undelor radio printr-un serviciu găzduit de operatorul local.

XPC: Veți încerca să satisfaceți și categoria de utilizatori ce doresc ca pe lângă utilizarea normală a telefonului să se delecteze și cu jocuri, integrând chip-uri dedicate acestor activități?

D.J.A.: Cred că este important să împărțim în grupuri mai mici segmentele speciale de utilizatori. Chiar dacă jocurile sunt unele dintre cele mai folosite aplicații pe telefoanele mobile, noi percepem ca fiind relativ mic segmentul de piață pentru consolele de jocuri wireless. În primul rând pentru că jucătorii înrâți preferă în continuare consolele dedicate și în al doilea rând pentru că oamenii nu sunt dispuși să își compromită experiența de utilizator al telefoanelor mobile prin optimizarea acestora pentru jocuri (mă refer aici la tastatură, orientarea display-ului, dimensiune etc.).

Așa că noi ne preocupăm să furnizăm o experiență plăcută pentru jucătorii ocazionali, care apelează la jocuri în special pentru trecerea timpului. Vom avea cu siguranță efecte 3D și pentru acest segment (pe care noi le-am implementat deja în generația 65).

jocuri

Bogdan Bridinel

E-mailul ne scade inteligența

Dar jocurile ne-o cresc la loc! Important este să nu vă apropiați de marijuana.

Toată luna m-am străduit să îmi conving colegii să includă știrea asta undeva, în rubrica Hobby sau măcar la IT Express. Ei însă au refuzat să admită importanța capitală și gradul de interes extraordinar pe care această veste îl are pentru viețile noastre și au preferat să-și umple articolele cu tot felul de probleme tehnice, ca viitorul formatului PDF sau lupta Blu-ray vs HD-DVD. Nici un pic de simț pentru senzațional. Dar nu-i nimic, sunt gata să suplinesc personal această lipsă și să mă aventurez de unul singur în lumea întunecată a cercetărilor științifice care spun ba una, ba alta, de nu mai știm nici dacă spanacul este bun pentru sănătate sau nu. Pentru orice eventualitate, am creat chiar și o legătură cu lumea jocurilor, ca nu cumva să credeți că totul este din cauză că m-am contaminat de la ultima pagină din Libertatea.

Știrea-bombă este următoarea: e-mail-ul scade coeficientul de inteligență. Un profesor de la London University a făcut un test pe 1100 de oameni, din care a rezultat că utilizatorii de e-mail suferă de o incapacitate de concentrare și de o letargie care ar putea la fel de bine să fie asociate cu consumul de droguri pe termen lung. Incapacitatea de a distinge între mesajele importante și cele irelevante, neliniștea cauzată de existența unor mesaje necitite, tendința de a-și verifica e-mail-ul chiar și în timpul ședințelor de lucru sunt toate semne ale unei personalități afectate de dependența de comunicarea online. Rezultatul este o pierdere de 10 puncte din coeficientul de inteligență, semnificativ mai mult decât cele 4 puncte pierdute de consumatorii de marijuana. Doctorul Glenn Wilson consideră că autocontrolul și evitarea transformării în obsesie a dorinței de a verifica e-mail-urile pot să ajute, dar problema rămâne.

M-a deprimat foarte mult povestea asta și m-a făcut să nu răspund la e-mail-uri timp de o săptămână, dar, după ce mi s-a spus că telefonul mobil emite radiații periculoase, am cedat și am reinstalat Outlook, împăcat cu gândul că nu există nici o scăpare. M-au salvat din pasa proastă trei articole, două publicate de BBC și unul de revista americană Wired, toate despre beneficiile jocurilor. Primul argumentează că jocurile ne obligă fără să ne dăm seama să îndeplinim sarcini care altfel ni s-ar părea că reprezintă muncă, în acest fel ajutându-ne să ne dezvoltăm intelectul fără a simți că depunem un efort în această privință, cel de-al doilea articol de la BBC prezintă un studiu despre abilitatea mai mare de a analiza informații vizuale a celor care se joacă FPS-uri, în timp ce articolul din Wired prezintă încă o perspectivă asupra modului în care jocurile ne conving să ne concentrăm pentru a îndeplini sarcini mentale dificile, observând totodată că structura bazată pe o curbă de dificultate ne forțează să ne adaptăm și să evoluăm.

Altceva nu pot spune după toate astea decât să vă verificați mesajele (poate este ceva important), să vă jucați ca să vă revină coeficientul de inteligență la loc și să evitați marijuana, pentru că înclină balanța în direcția care nu trebuie. Dacă vi se pare o concluzie aiurită, să știți că nu este din cauză că am răspuns la prea multe mesaje, ci din cauză că trăim într-o lume aiurită. Spuneți "da" jocurilor, "nu" drogurilor și evitați pe cât posibil să vă bateți capul cu ofertele de Rolex-uri ieftine, prinții nigerieni năpăstuiți de soartă și alte aiureli pe care vi le aruncă spam-ul în Inbox (apropo, noua revelație transformă spam-ul într-o crimă împotriva umanității, din punctul meu de vedere) și, cu puțin noroc, veți fi în stare să vă legați singuri șireturile și peste 20 de ani.

Ultima oră

Noutăți din lumea jocurilor

095

Totul pe gratis

Surprizele Internetului

098

ParaWorld

O lume dispărută... până acum

102

Fable: The Lost Chapters

Povestea devenirii unui erou

103

Heroes of Might and Magic V

O revenire mult așteptată, devenită în sfârșit certitudine

104

Guild Wars

Un joc multiplayer care pune față în față echipe de pe trei continente

106

Empire Earth 2

Istoria omenirii derulată cu viteză maximă

110

Psychonauts

Ați fost vreodată curioși să știți ce se petrece în spatele ușii din mintea cuiva?

112

Still Life

Există mistere care nu vor fi niciodată dezvăluite cu adevărat

114

Pariah

Un virus fatal - pretext pentru împușcături (dez)organizate

116

Dungeon Lords

Și jocurile neterminate se lansează, nu-i așa?

117

Stronghold 2

Pregătiți smoala topită și săgețile otrăvite, începe asediul!

118

Cossacks II: Napoleonic Wars

Dacă Napoleon ar fi câștigat la Waterloo?

119

Close Combat: First to Fight

Pușcașii marini fac demonstrații de forță în Beirut.

120

Gran Turismo 4

Lumea la o apăsare de pedală distanță

121

ULTIMA ORĂ

NOUTĂȚI DIN LUMEA JOCURILOR

ROME: TOTAL WAR - BARBARIAN INVASION

Război total cu populațiile migratoare

Chiar dacă Creative Assembly a fost cumpărat de SEGA și se ocupă de titlul exclusiv pentru console Spartan: Total Warrior, asta nu înseamnă că seria care a adus celebritatea studioului va fi aruncată pe un raft prăfuit în debara. Rome: Total War se îmbogățește cu un add-on, Barbarian Invasion, ce va acoperi perioada istorică situată între anii 364 și 476, epocă în care atotputernicul Imperiu Roman începe să alunece pe panta declinului, culminând cu divizarea

sa între Răsărit și Apus. După preferințe, de partea romanilor va trebui să respingeți atacurile barbarilor și să mențineți unitatea imperiului; de partea cealaltă se află facțiunile migratoare, dintre care au fost dezvăluite deocamdată vandalii, hunii și saxonii. Noutatea majoră ar fi bătăliile pe timp de noapte, dar nici posibilitatea cavaleriei ușoare de a trece râurile înot nu poate fi neglijată. Totuși, săbiile trebuie să mai rămână în teci o vreme, lansarea fiind anunțată abia în octombrie.



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Antrenament militar avansat



Echipele Alpha și Bravo reintră în atenția iubitorilor de tactică și strategie, pentru că Pandemic Studios consideră că Full Spectrum Warrior merită o continuare. Jocul original era bazat pe o aplicație dezvoltată pentru armata americană și inițial a uluit deoarece tot ce făcea jucătorul era să dea ordine și să urmărească îndeplinirea lor. Succesul a fost însă major, ceea ce explică cum de cele

zece ciocane ale războiului vă vor lori cu destule noutăți: medii interioare, lunetiști, posibilitatea de a controla vehicule, toate implementate în așa fel încât să nu reducă nimic din realismul tacticilor de echipă. Iar la multiplayer a fost adăugat un mod adversativ, lucru care nu poate decât să-i bucure pe cei care întâi își aruncă în aer prietenii, iar după aceea îi scot la bere pe terasă.

VALVE VS VIVENDI

Consecințele bătăliilor legale

Valve și Vivendi sunt în proces de câțiva ani în ceea ce privește drepturile asupra proprietăților intelectuale, iar la începutul acestui an o parte din litigii au fost rezolvate. Doar că această rezolvare va duce la retragerea întregului portofoliu de produse Valve de pe rafturile magazinelor începând cu luna august. Conform deciziei tribunalului, Vivendi trebuie să înceteze distribuția jocurilor Valve - până la și incluzând Half-Life 2 - și a proprietăților produse de companii terțe (cum ar fi Counter-Strike: Condition Zero) pe 31 august, lucru care ridică mari semne de întrebare în privința distribuției. Valve i-a asigurat însă pe retailerii că nu va renunța la distribuirea pe cale clasică a jocurilor sale în favoarea Steam, deși se pare că sistemul de vânzare online va fi folosit în cazul add-on-ului Half-Life 2: Aftermath. De asemenea, încheierea relației cu Vivendi ar putea însemna trecerea

versiunii de Xbox a Half-Life 2 în mâinile altui publisher, deocamdată fiind sigur doar că jocul va fi prezentat în cadrul standului Microsoft la E3. Oricare ar fi soluția adoptată de Valve, este clar că deocamdată utilizarea Steam ca mijloc de distribuție exclusiv nu este opțiunea ideală din punct de vedere financiar, astfel că probabil Gordon Freeman va trebui să își găsească un nou publisher. Deja se formează coadă la ușa Valve.



PRINCE OF PERSIA 3

Printul cu personalitate multiplă

Când călătorești atât de mult înapoi în timp, s-ar putea să o ieși razna la un moment dat. Caz evident de schizofrenie pentru printul nostru persan preferat, care la început nu vrea decât să se întoarcă și să domnească liniștit în Babilon, alături de iubita sa Kaileena, fără a da vreun semn de boală. Babilonul este însă devastat de război, printul este luat

prizonier, iar Kaileena se sacrifică și eliberează nisipurile timpului pentru a-l salva. De ajuns pentru print să remarce că încet-încet este posedat de un spirit malefic, care până la urmă se pare că va deveni deliciul jucătorilor din simplul motiv că două personalități diferite înseamnă două stiluri de joc diferite, mișcări și combo-uri specifice.



RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Legende iau locul istoriei

Tărâmul Aio este zguduit de conflict între Magie și Tehnologie, iar un tânăr inventator se străduiește să dezvăluie trecutul și să-și unească poporul împotriva unei amenințări mult mai groaznice decât actualul război. În această lume de inspirație steampunk au fost deocamdată plasate două națiuni: industrialii Vinci, cu mașinării și tehnologii inspirate de Leonardo da Vinci, și Alim, cu o tematică orientală de 1001 de nopți deșertice: furtuni de

nisip, duhuri și minarete. Și ca oameni care știu să păstreze și să exploateze ceva bun, producătorii au decis că Rise of Legends, deși atât de diferit ca tematică de predecesorul său, va folosi în continuare tipul de gameplay Conquer the World din Rise of Nations, alături de granițele naționale, orașele și codurile de culori. Cum se descurcă un duh în fața unei mitraliere vom afla însă abia în primăvara anului viitor.



HELLGATE: LONDON

Distrugeți demonii cu calm englezesc



Flagship Studios este doar cu numele abia la început de drum în materie de producție, pentru că membrii au făcut parte și au avut contribuții esențiale la realizarea lui Diablo. Lucru care se vede și în actualul lor proiect, Hellgate: London, doar că este avut în vedere mai mult conceptul de Diablo decât mecanica sa. Astfel că Hellgate: London va fi un RPG la persoana întâi (și nu cu perspectiva aceea trei sferturi din Diablo) în care jucătorii vor fi ocupați să îndepărteze flagelul

demonic ce a invadat Londra și amenință restul lumii. Dacă o lume generată complet aleatoriu în funcție de nivelul și abilitățile eroilor, combinații de artefacte mistice și implanturi genetice, peste 100 de arme și o varietate a echipamentului de două ori cât cea din Diablo vi se par atrăgătoare, Hellgate: London ar putea fi jocul care să vă îndeplinească toate aceste dorințe (și, în același timp, să redefină măcar parțial conceptul de action RPG).

VARA ASTA SE POARTĂ CLASICELE

Majesco cumpără licența Taxi Driver

Pentru a sărbători cea de-a 30-a aniversare a clasicei producții cinematografice Taxi Driver, Majesco anunță producerea jocului cu același nume. Filmul lui Martin Scorsese va fi transformat în joc de Papaya Studio, care speră să fie gata în primăvara anului 2006. Detalii care să arate cât de mult se va ține jocul de linia filmului nu au fost încă dezvăluite. Filmul a beneficiat de o distribuție de excepție, incluzându-i pe Robert De Niro, Jodie Foster, Harvey Keitel, Cybill Shepherd și Peter Boyle

într-o reprezentare extraordinară a psihozelor și alienării umane. De Niro interpretează un veteran de război ce conduce noaptea un taxi pentru că nu poate dormi și devine din ce în ce mai scârbit de nedreptățile din jurul său. Atât de scârbit încât își cumpără patru pistoale și pornește să curețe străzile. Povestea poate părea banală, dar adevăratele probleme ale jocului vor fi redarea stărilor psihice ale protagonistului și adâncirea acestuia din ce în ce mai mult în nebunie.

CITY OF THE DEAD

Morții vii atacă. Din nou



În sfârșit, discuțiile regizorului de filme horror George A. Romero cu diverși producători și studiouri încep să dea și rezultate cât de cât concrete, Hip Games dezvăluind oficial City of the Dead și, în același timp, participarea lui Tom Savini, pe care este posibil să vi-l amintiți din "From Dusk Till Dawn" al lui Robert Rodriguez (unde îl juca pe Sex Machine, un personaj pozitiv destul de neconvențional). Savini îl va intruchipa în joc pe William "Red"

McLean, unul dintre cei patru supraviețuitori ai unui atac al nemorților. Ei ajung pe o insulă care se va dovedi a fi baza unor experimente secrete, invadată și ea de zombie. Adăugăm la cocteilul de sânge, creier și monștri dezgustători misiuni cooperative, party mode și multiplayer online pentru patru jucători și obținem un alt FPS care vrea să-i sperie de moarte pe jucători, dar s-ar putea să rămână doar cu voința.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Război între oameni și extraterestri

Cum Quake IV durează cât Duke Nukem Forever pentru a fi terminat, id Software s-a gândit că totuși n-ar fi bine ca numele să fie dat uitării. Pretext numai bun pentru Enemy Territory: Quake Wars, un shooter multiplayer aflat în lucru în studioul Splash Damage. După cum amenință id, jocul va fi construit pe o nouă tehnologie, mult mai avansată, numită MegaTexture. Astfel că celor interesați le vor fi puse la dispoziție cinci clase, fie de partea EDF (oamenii), fie de partea invadatorilor extraterestri Strogg. La care se vor adăuga arme și echipament specific, 40 de vehicule

controlabile atât de către AI, cât și de jucătorii umani, structuri defensive și tunuri de calibru greu pentru atacuri masive, toate în bătălii diurne sau nocturne, cu simulare de atmosferă, condiții climaterice și de vegetație.



TRANZACȚIE LA FINAL

Aționarii SCi aprobă cumpărarea Eidos

Publisher-ul britanic SCi a mai făcut un pas în achiziționarea rivalului Eidos, cu o ședință generală extraordinară în cadrul căreia acționarii și-au dat acordul pentru cumpărarea companiei care deține licențele Hitman și Tomb Raider. Afacerea va fi încheiată sub forma unei emisiuni de 23.7 milioane de acțiuni drept contravaloare a achiziției, plus alte 20 de milioane

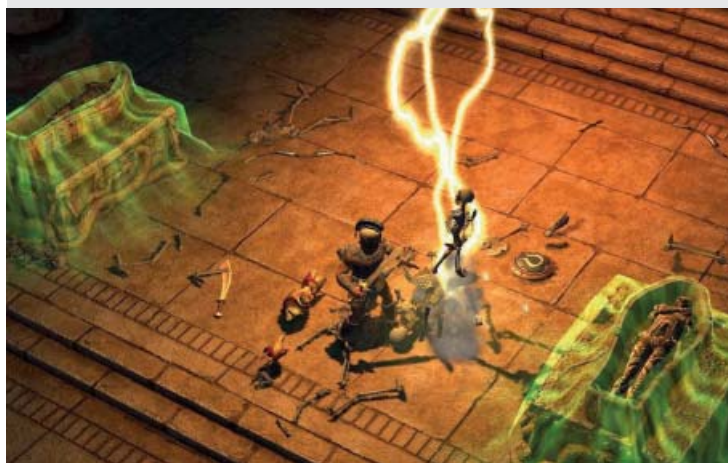
de acțiuni pentru a oferi capitalul necesar fuzionării. Peste 70% din acționarii Eidos au acceptat oferta SCi, achiziția urmând să fie completă după ultima etapă, reprezentată de admiterea acțiunilor. Acționarii care nu au fost încă de acord puteau accepta oferta până pe 24 mai, deși SCi are opțiunea de a extinde termenul-limită dacă dorește.

TITAN QUEST

Un joc de roluri titanice

Iron Lore Entertainment este un studio nou, condus de cocreatorul lui Age of Empires, Brian Sullivan, și compus din numeroși veterani ai industriei. La prima vedere ar putea părea ciudat cum de un studio cu o moștenire RTS-istică se apucă de RPG-uri, dar Titan Quest pare pregătit să arate că talentul nu este legat neapărat de un

anumit gen. Jucătorii care se vor simți pregătiți să înfrunte titanii mitologiei grecești și creaturile fantastice ale Egiptului Antic vor fi purtați prin locații celebre, ca Partenonul, labirintul din Knossos, Marile Piramide sau grădinile suspendate din Babilon, având la dispoziție armele, armurile și magiile oricărui RPG respectabil.



DE LA RUȘI VIN JOCURILE

1C cumpără Cenega

1C, cel mai mare producător, publisher și distribuitor din fosta URSS, intenționează să pună bazele unui imperiu al jocurilor cel puțin la fel de mare ca fosta Uniune Sovietică. Și pentru împlinirea acestui deziderat unul dintre pași a fost achiziționarea grupului de distribuție și publicare Cenega. Cenega Distribution Group acoperea circa 30% din piețele din Cehia, Slovacia și Polonia, dominând net în

teritoriile menționate. Prin această preluare 1C înaintează în planul său de a construi o rețea de distribuție multinațională ce va acoperi toate piețele importante centrale și est-europene, estimate ca având o valoare totală de 250 de milioane de euro.

Portofoliul combinat 1C și Cenega se va ridica la circa 60 de titluri aflate în producție pentru PC și console.



TOTUL PE GRATIS

SURPRIZELE INTERNETULUI

Chiar dacă zicala "cele mai bune lucruri în viață sunt gratis" nu se prea aplică în domeniul jocurilor, asta nu înseamnă că nu există câteva jocuri destul de reușite, care nu costă nimic.

EXPERTII ÎN MARKETING SUSȚIN CĂ, ÎN LUMEA modernă, mijloacele de divertisment nu se bat doar pentru conținutul portofelelor noastre, ci și pentru fiecare oră liberă pe care o avem la dispoziție. Cu alte cuvinte, nu este suficient să ne permitem o mulțime de jocuri, trebuie să avem și timp pentru ele. Deci concurența rămâne acerbă și în țările cu economii puternice, ai căror locuitori sunt suficient de bogați, dar, coincidentă sau nu, sunt și foarte ocupați. Nici măcar ideea că jocurile concurează doar între ele nu este valabilă, pentru că mai există o mulțime de forme de divertisment care se luptă pentru aceleași ore. Nu poți să urmărești serialul preferat la televizor și să te joci Unreal Tournament în același timp, nu poți să citești ziarul în metrou în timp ce te joci pe o consolă portabilă, nu poți să te apuci de un MMORPG fără a-ți elibera programul măcar pe o săptămână, două înainte.

De aceea nici nu este de mirare că surprinzător de numeroase jocuri absolut gratuite ce se găsesc prin diverse colțuri ale Internetului nu se bucură de succesul pe care prețul lor imbatabil ar trebui, teoretic, să îl atragă. În primul rând sunt greu de găsit (publicitatea necesită bani), deci majoritatea potențialilor jucători nici nu au auzit vreodată de ele. Pe urmă, în cea mai mare parte a cazurilor, calitatea lor lasă foarte mult de dorit, iar atunci când un astfel de joc este totuși reușit e vorba mai curând despre un diamant neșlefuit

decât despre o experiență plăcută de la un capăt la altul.

Desigur, este mult mai ușor să arăți înțelegere unui joc ce nu te-a costat nimic. Chiar dacă schimbă rezoluția din Windows de fiecare dată când este rulat sau dacă poate fi configurat doar prin editarea fișierelor sale, atunci când "miezul" său este bine pus la punct, un joc gratuit tinde să fie acceptat cu relativă ușurință. Reversul medaliei este că, la rândul lor, cei care realizează jocuri cu intenția clară de a le distribui gratuit, oricât de motivați ar fi de pasiune, tind să depună mai puțin efort în punerea la punct a detaliilor, dat fiind că oricum nu sunt dependenți din punct de vedere financiar de eventualul succes sau insucces al jocului.

Nu este deci deloc surprinzător că cele mai reușite și mai populare jocuri gratuite existente sunt unele care au fost dezvoltate inițial ca produse comerciale, dar au sfârșit prin a fi distribuite gratuit din diverse motive. Nu este surprinzător nici că este vorba în mare parte de jocuri de multiplayer, pentru că inteligența artificială este cea mai dificilă parte de făcut pentru programatori și, pe deasupra, misiunile de single player necesită o testare mult mai minuțioasă decât hărțile de multiplayer.

Excepții există la toate regulile și pe câteva dintre ele vom încerca chiar să le evidențiem mai departe. În primul rând însă vom încerca să vă

oferim o listă cu cele mai interesante jocuri gratuite ale momentului în opinia noastră, o listă nici de departe completă și fără pretenții de adevăr absolut, dat fiind că este vorba despre un domeniu vast și oarecum obscur, în mod clar greu de explorat. Dacă găsiți că am ignorat în mod eronat un joc foarte reușit, nu ezitați să ne scrieți și, dacă ne convingeți, vom încerca să vorbim despre el într-un număr viitor.

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Într-o altă lume, Enemy Territory ar fi putut să întrerupă supremația lui CounterStrike în topul celor mai populare jocuri de multiplayer, dar în cele din urmă nu a ajuns nici măcar aproape. Ceea ce nu înseamnă că este un joc slab. Dimpotrivă, este probabil cel mai bun joc freeware care există în acest moment. Spre deosebire de majoritatea celorlalte, este stabil din punct de vedere tehnic (și primește încă suport sub formă de patch-uri), ușor de înțeles, are un manual bun și o comunitate activă, care ajută începătorii pe cât posibil să se integreze. Un joc realizat de profesioniști.

Inițial Enemy Territory trebuia să fie componenta de multiplayer a unui expansion pack pentru Return to Castle Wolfenstein, dar, din motive încă neexplicate, respectivul expansion pack a fost anulat. Inițial se plănua ca Mad Doc Software (Dungeon Siege: Legends of Aranna,



Empire Earth 2) să producă partea de single player, în timp ce Splash Damage (o companie tânără, care a contribuit și la componenta multiplayer din DOOM 3) să se ocupe de partea de multiplayer. Doar aceasta din urmă a mai ajuns la jucători, sub formă de download gratuit.

În acest moment, Enemy Territory este destul de popular, noi cel puțin am putut găsi mereu servere active cu o latență suficient de mică încât să le putem folosi. Putea să se răspândească și mai mult de atât, dar probabil faptul că este ceva mai complicat decât CounterStrike și necesită o muncă de echipă mai serioasă l-a împiedicat să devină jocul numărul unu pe web. În Enemy Territory, jucătorii au de ales între mai multe clase - soldat, medic, spion etc. -, fiecare cu utilitatea ei, iar echipele au obiective complexe, care nu se reduc doar la plasarea unei bombe într-un anumit punct.

În orice caz, alături de America's Army, Enemy Territory reușește să ofere o alternativă viabilă la FPS-urile de multiplayer contracost și se dovedește a fi mai popular decât multe dintre acestea (în momentul în care am verificat noi statisticile oferite de conglomeratul GameSpy ambele erau mai jucate decât Quake 3 și Battlefield 1942, dar întrecute de Day of Defeat, Unreal Tournament 2004, Call of Duty și, evident, CounterStrike atât în versiunea originală, cât și în versiunea Source).

AMERICA'S ARMY



Dacă lansarea gratuită a lui Enemy Territory are motive economice, America's Army a fost lansat din motive patriotice, mai exact din aparenta lipsă de patriotism a tineretului american, care a determinat guvernul să încerce să facă viața de soldat mai atrăgătoare. Din acest punct de vedere, America's Army este un eșec lamentabil,

pentru că demonstrează foarte repede exact ce este neplăcut la armată. În tutorial (care este singura componentă de single player), jucătorul este foarte limitat în ceea ce poate face, fiind obligat să execute întocmai ordinele superiorului și să-i asculte discursurile. Și, tipic oricărei organizații birocratice, armata nu vă lasă să jucați în multiplayer până nu vă demonstrați abilitățile în tutorial.

Lăsând la o parte aspectele mai puțin plăcute ale vieții militarești, America's Army este un joc de multiplayer foarte reușit, cel puțin pentru cei care apreciază realismul. Ca și Enemy Territory, se bazează pe echipe, are mai multe clase diferite, iar hărțile conțin obiective ce trebuie îndeplinite. Mai există și un sistem care contabilizează "onoarea" jucătorilor, jucătorii cu performanțe slabe sau comportament neonorabil fiind mutați pe servere speciale sau eliminați de tot, în timp ce jucătorii buni pot opta să joace în pielea luptătorilor din forțele speciale.

Demn de remarcat este că dezvoltarea jocului continuă, armata americană anunțând de curând că va folosi Unreal Engine 3 pentru următoarea versiune.

SAVAGE



Dacă în cazul lui Enemy Territory totul este clar, situația lui Savage este mult mai dubioasă. Oficial, el este încă distribuit contra cost. Neoficial, jocul poate fi transferat gratis de pe Internet de la adresa <http://home.comcast.net/~pegasys26/dlsavage.html>, iar producătorii au închis serverele de autentificare, ceea ce înseamnă că nu mai aveți nevoie de un CD key oficial. Conform unei știri la rândul său cu iz neoficial (confirmată totuși de unul dintre membrii echipei producătoare), S2 Games a dorit să ofere jocul gratis în mod direct, dar nu i-a permis-o contractul cu un distribuitor francez și a trebuit să apeleze la această metodă mai ciudată. Din păcate, asta înseamnă că, deși gratuit, Savage nu beneficiază de reclamă ca atare și nu a reușit să atragă un număr foarte mare de noi jucători.

Bineînțeles, Savage suferă și din alte motive. În primul rând, insuccesul său comercial este cel care a dus la situația actuală, în care producătorii preferă să îl distribuie gratuit doar pentru a nu-l lăsa să moară (o atitudine laudabilă, trebuie să o spunem; demonstrează că Savage a fost făcut în primul rând din pasiune, doar apoi cu speranțe de câștig financiar).

La un moment dat, Savage era unul dintre cele mai așteptate jocuri de PC, dar potențialul sugerat de imagini și concept nu a fost atins niciodată. Există probleme tehnice observate încă de acum aproape doi ani, dar nerezolvate nici măcar până în ziua de astăzi (printre altele, folosirea meniului în timpul jocului face ca, la revenirea în miezul acțiunii, jocul să se blocheze pentru un minut sau mai mult). Pentru un joc exclusiv de multiplayer, Savage este și excesiv de sensibil la lag. Cu un ping sub 70ms, șansele de a juca bine sunt reduse aproape la zero, dat fiind că animațiile celorlalți nu mai reprezintă realitatea și nu puteți ști momentul exact când se face un atac pentru a-l bloca sau evita.

Ideea rămâne interesantă și, în condiții bune, Savage chiar merită jucat. Combinația de strategie și acțiune înseamnă că, spre deosebire de alte jocuri în echipă, aici este mai ușor pentru fiecare să știe ce trebuie să facă și încotro să se îndrepte pentru a-și susține coechipierii. Fiecare echipă are un comandant care se ocupă de partea economică și le dă ordine celorlalți într-o interfață ca a oricărui RTS, în timp ce luptătorii obișnuiți au parte de un joc de acțiune la persoana a treia, dacă vor să se lupte de la apropiere, sau la persoana întâi, dacă vor să folosească arme de distanță.

Dacă aveți o conexiune decentă și puteți trece peste confuzia inițială, peste lipsa tutorialului și peste atitudinea relativ ostilă a comunității hardcore față de începători (cam multe probleme, totuși), veți descoperi că Savage funcționează pe ambele planuri și oferă o experiență diferită de majoritatea celorlalte jocuri ale momentului, gratuite sau nu.

ALLEGIANCE

Un alt hibrid, de data aceasta între strategie și simulator spațial, Allegiance este unul dintre acele jocuri care, deși laudate de reviste și foarte iubite de cei care au investit ceva mai mult timp în ele, s-au vândut în cantități insignifiante.

În mod obiectiv, șansele sale au fost foarte mici încă din start. La fel ca și Savage, Allegiance este un joc de multiplayer care necesită ca echipele să se organizeze bine și să conțină un număr destul de mare de jucători pentru a deveni interesant. Mai mult, simulatoarele spațiale au destul de puțini fani, iar necesitatea de a avea un joystick ridică ștacheta în ceea ce privește condițiile de acces (teoretic se poate și fără, dar nu recomandăm asta).



În condiții asemănătoare, alte jocuri au dispărut de-a dreptul de pe fața planetei, dar Allegiance a avut șansa unei comunități online foarte pasionate și active, care a convins Microsoft să ofere jocul în mod gratuit și chiar să pună la dispoziție codul sursă. Efortul acestei comunități este impresionant. Există manuale, ghiduri aprofundate pentru joc, servere speciale pe care începătorii pot învăța de la jucătorii avansați, chiar și o enciclopedie a jocului, în general o multime de lucruri care demonstrează cât de pasionați sunt jucătorii de Allegiance și cât de multe eforturi fac ei pentru a atrage oameni noi. Dacă ideea vă atrage și nu vă este teamă de un joc ce necesită un pic de efort de învățare, găsiți tot ceea ce vă trebuie și multe lucruri în plus la www.freeallegiance.org.

CLASICI REÎNVIĂȚI



O categorie aparte o reprezintă jocurile foarte vechi, pe care producătorii lor au ales să le transfere în domeniul public, pentru ca cei care vor o lecție de istorie a jocurilor să nu fie nevoiți să plătească pentru asta. Nu se pune problema ca un joc vechi de mai mult de zece ani să se ridice la înălțimea standardelor noastre din acest moment, indiferent de cât de apreciat a fost la momentul apariției sale, dar merită încercat tocmai pentru a vedea cât de mult s-au schimbat lucrurile în acest interval, dincolo de culoarea roz pe care memoria noastră are tendința de a o suprapune peste multe amintiri.

Ceea ce nu înseamnă că unele dintre aceste jocuri nu sunt capabile să impresioneze chiar și acum, măcar din unele puncte de vedere. Beneath a Steel Sky, un adventure point and click lansat de Revolution Software în 1994 și devenit gratuit via ScummVM (un emulator pentru multe dintre jocurile adventure ale perioadei), pune la respect cam orice titlu din ziua de astăzi în ceea ce privește scenariul și stilul vizual, în ciuda rezoluției ridice și a limitărilor tehnice. Plasat într-un viitor sumbru, BOSS spune povestea unui om vânat de un regim totalitar care folosește tehnologia pentru a ține populația sub control. Unele părți ale sale în mod clar sunt pierdute în antichitate și nu se mai ridică nici la nivelul unui freeware de la momentul actual, dar puzzle-urile sunt și acum excelente, scenariul rămâne comparabil cu orice există acum (ceea ce demonstrează un adevăr trist), iar peisajele sunt, cel puțin uneori, încântătoare, compensând prin inspirație ceea ce le lipsește în detaliu.

Surprinzător, tot prin inspirația realizării grafice se distinge și Another World, un clasic mult mai puțin cunoscut, dar nu mai puțin remarcabil. În Another World (cunoscut și sub numele Out of this World), un om de știință se trezește teleportat de un experiment cu un accelerator de particule într-o altă lume, complet ostilă, unde trebuie să se lupte pentru a supraviețui, ajutat numai de un alt personaj cu același nenoroc. Lumea prin care călătorește eroul reușește să arate într-adevăr străină și impresionantă. Peisajele variază mult, iar evenimentele mai importante sunt toate însoțite de mici filmulețe realizate cu aceleași mijloace tehnice modeste, dar puse în scenă cu o grijă remarcabilă la un joc realizat de un singur om (numele lui este Eric Chahi, dar în afară de Another World nu mai are realizări notabile în domeniu). Chiar și jucat pe ecranul minuscul pe care i-l atribuie emulatorul de GBA cu care îl puteți juca, Another World devine imediat captivant, deși dificultatea extremă îi va face pe mulți să renunțe înainte de final.

Un caz mai aparte îl reprezintă TA Spring, un soi de remake gratuit al lui Total Anihilation, jocul lui Chris Taylor pe care mulți îl consideră și în ziua de azi ca fiind cel mai bun RTS realizat vreodată. Taylor lucrează la un joc pe care îl consideră succesorul spiritual al lui Total Anihilation, iar Atari, care deține drepturile pentru joc, pregătește la rândul său o continuare, deci șanse ca Total Anihilation să devină gratuit în viitorul apropiat sunt mici. Dar un grup de fani a decis că lucrurile nu pot rămâne așa și a hotărât să realizeze o versiune 3D a jocului, fără componenta single player însă. Nu s-a ajuns încă la versiunea



1.0, dar TA Spring funcționează și facilitează găsirea de parteneri pentru multiplayer, ce-i drept printr-o interfață spartană și urâtă.

Dintre jocurile clasice devenite de-a lungul vremii freeware mai putem enumera întreaga serie de FPS-uri Marathon, produsă de Bungie cu mult timp înaintea lui Halo și considerată punctul de pornire al acestuia din urmă, Star Control II (o combinație de joc arcade și adventure, uitat, dar interesant), primul Grand Theft Auto. O colecție foarte bogată se găsește la www.the-underdogs.org, un site dedicat amintirii unor jocuri care au fost uitate sau au rămas în amintire ca neinteresante, deși proprietarii site-ului consideră că meritau mai mult.

ORIGINALII

Jocurile realizate încă de la început cu ideea de a fi lansate gratuit sunt mult mai numeroase decât ați putea crede la prima vedere, ceea ce face sortarea lor o problemă dificilă. Un bun punct de pornire este site-ul Acid-Play (www.acid-play.com), care oferă posibilitatea de a sorta jocurile pe care le oferă în funcție de punctajul site-ului sau de popularitate, ușurând măcar parțial sarcina utilizatorilor. Printre jocurile foarte populare se numără multe cu care noi pur și simplu nu ne-am împăcat - meniuri în japoneză, interfețe bizare, efecte neplăcute asupra Windows-ului -, iar site-ul mai are și o problemă cu serverul, din cauza căreia multe titluri nu mai sunt disponibile, dar câteva nume ies în evidență.

Pe primul loc ar trebui să trecem Soldat, un shooter polonez aflat undeva la granița dintre



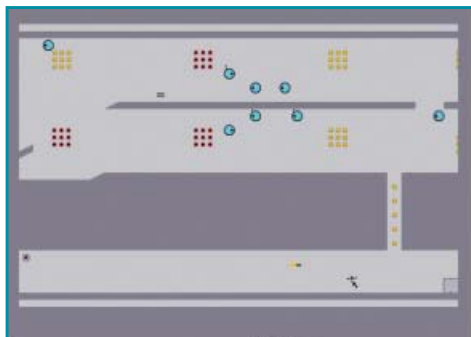
freeware și shareware. Puteți să îl jucați fără nici o problemă și fără a plăti nimic, dar vă puteți înregistra contra sumei de 9\$, ceea ce vă oferă câteva beneficii. Suma ni se pare una foarte rezonabilă pentru un joc excelent, dar destul de suferind la nivel vizual. Să nu înțelegeți că este vorba despre un FPS, Soldat se joacă din perspectiva unui platformer 2D ca Prince of Persia, dar nu bazează pe sărituri și explorat, ci pe un deathmatch furibund contra unor boți sau a adversarilor umani. Toți jucătorii au la dispoziție încă din start la dispoziție un jetpack, ceea ce schimbă destul de mult desfășurarea acțiunii și face din Soldat o experiență de multiplayer neobișnuită. Ne-am fi bucurat dacă ar fi fost disponibile și rezoluții ceva mai decente, dar în rest credem că Soldat ar fi putut la fel de bine să fie un titlu comercial și îl recomandăm călduros.

Foarte impresionați am fost și de The Battle for Wesnoth, o strategie pe ture care ar putea să



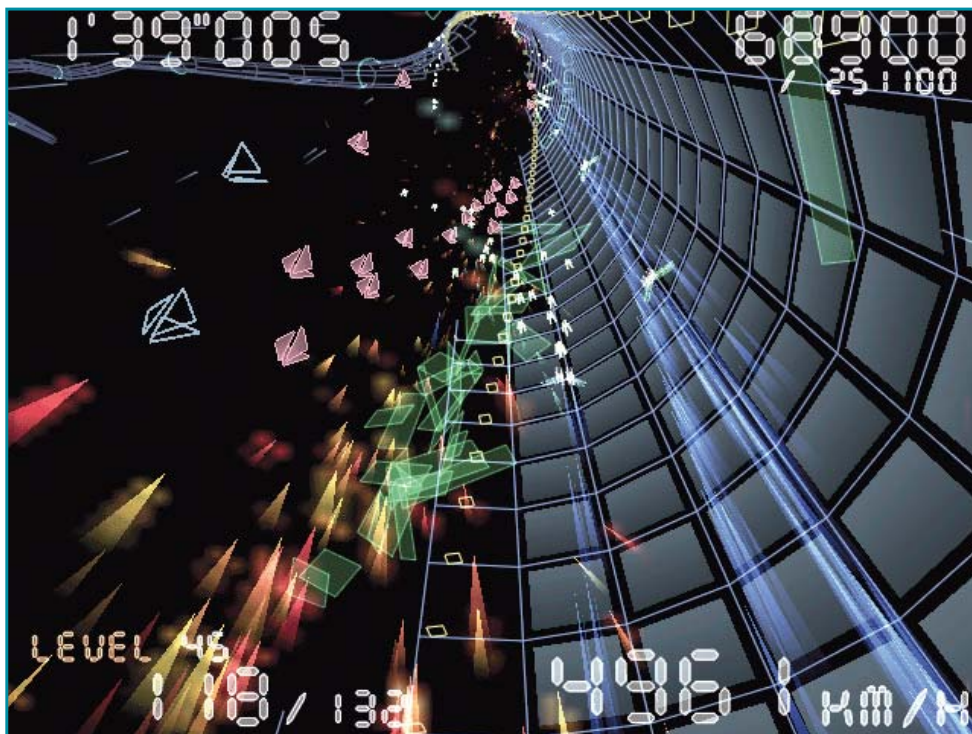
fie chiar ceea ce căutați dacă nu știți cum să vă umpleți timpul până apar Civilization IV și Heroes of Might and Magic V. Bineînțeles, grafica este destul de simplă, pe undeva pe la nivelul lui Heroes of Might and Magic II, dar este curată și lipsită de problemele care apar în alte jocuri freeware. Ca gameplay, The Battle for Wesnoth combină elemente din HOMM cu elemente din Advance Wars, totul încadrat într-un univers fantasy destul de puțin surprinzător. Aurul este dat de orașele deținute de jucător, iar unitățile (care reprezintă fiecare un element individual pe hartă, ca în Advance Wars, nu o parte a unei armate, ca în HOMM) nu pot fi recrutate decât din castelele în care se află un conducător. Fiecare unitate poate avea două tipuri de atac și poate răspunde atunci când este atacată numai dacă are o armă corespunzătoare (adică unitățile care nu au armă de distanță nu pot răspunde atunci când sunt atacate de arcași) și poate căpăta experiență în timp, trecând într-o altă clasă după atingerea unui anumit prag. Am fost impresionați de cât de bine elaborată este mecanica jocului pentru a oferi o mulțime de posibilități tactice (un element interesant este că unitățile au un spațiu de protecție în jurul lor, care nu poate fi trecut până nu sunt distruse, un alt lucru interesant este că tipul de teren pe care să dai luptă și momentul zilei afectează eficiența trupelor) și ne-am bucurat să descoperim că există campanii single player complet dezvoltate, nu numai multiplayer și skirmish, ca în cele mai multe jocuri gratuite.

MINIJOCURILE



Este remarcabil cum, o dată cu trecerea timpului, ceea ce pe vremuri reprezenta un joc în toată puterea cuvântului acum se numește minijoc și este considerat doar o metodă de a petrece un timp scurt între două activități mai serioase. Este remarcabil și ce astfel de minijocuri se pot găsi în mod gratuit în acest moment.

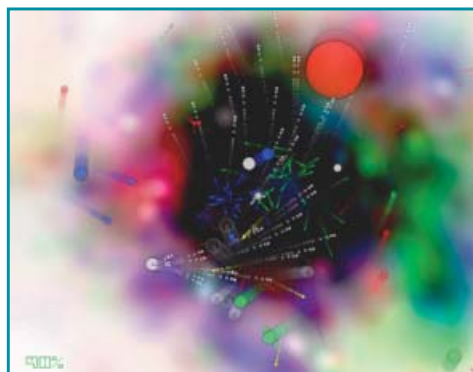
Foarte mult ne-a impresionat N, un joc realizat în Flash, în care un ninja miniatural trebuie să navigheze contra cronometru niveluri din ce în ce mai întortocheate. Animațiile eroului sunt superbe (ca să nu mai vorbim de modurile pline de imaginație în care poate muri), iar sistemul fizic (există blocuri care coboară sub greutatea personajului, pante pe care el alunecă) e lipsit de cusur. Sunt disponibile nu mai puțin de 500 de niveluri foarte diverse, fiecare cu provocarea sa. Singurul lucru care ni s-a părut neinspirat a fost



acela că nu există o limită de timp pentru fiecare nivel, ci una pentru fiecare bloc de cinci niveluri, ceea ce înseamnă că puteți ajunge la un nivel de care nu puteți să treceți pentru că ați pierdut timp în precedentele și trebuie să reluați întregul bloc de misiuni de la capăt.

Foarte interesante sunt jocurile realizate de japonezul Kenta Cho, dintre care ne-a plăcut mai mult Torus Trooper, un shooter vertical desfășurat la o viteză nebunească, și mai puțin Tumiki Fighters, un shooter orizontal în care trebuie să lipiți de fuselajul propriei nave bucățile căzute din navele adverse. Torus Trooper se desfășoară într-un tunel întortocheat, tridimensional, și impune o limită de timp pentru niveluri, scăzând din timp pentru fiecare moarte și adăugând atunci când sunt atinse anumite praguri de scor. Există două tipuri de foc ce trebuie folosite în mod tactic - cel automat este mai slab, dar celălalt trebuie încărcat pentru a avea efect și încetinește nava - și câteva tipuri de inamici cu moduri de atac diferite. Un joc excelent dacă aveți nevoie de un puseu de adrenalină.

Pe de altă parte, Mono, realizat practic tot de un singur om, Chris "fog" Jeffels, este



culmea simplității. "Nava" nu este altceva decât un cerc, iar inamicii sunt alte cercuri, colorate în roșu, verde sau albastru. Totul se desfășoară într-un singur ecran, care își schimbă culoarea treptat, datorită petelor lăsate în urmă de inamicii distruși, scopul final fiind trecerea completă de la alb la negru sau de la negru la alb. În timp, numărul de inamici începe să crească amestec, iar deplasarea pe ecran trebuie să țină cont de modul în care s-a colorat fiecare zonă (culoarea zonei în care se află nava schimbă comportamentul inamicilor) și de apariția power-up-urilor. Ecranul devine o feerie de explozii și culori, iar ritmul devine frenetic până la punctul din care știți că nu mai puteți renunța fără să terminați jocul.

NU SE OPREȘTE AICI

Lista ar putea fi mult mai lungă, dar deocamdată lipsa de spațiu ne obligă să ne oprim aici, cu promisiunea că vom mai reveni la acest subiect, dacă articolul de față va fi apreciat. Mai există o întreagă lume pe care nu am apucat să o explorăm, cea a jocurilor în browser, mai există o mulțime de jocuri interesante, care însă cer un efort substanțial pentru a fi înțelese, mai există tot felul de jocuri gratuite doar parțial (Proiect Entropia, un MMORPG fără taxă, dar în care banii virtuali se cumpără cu bani reali, este un exemplu), mai există o mulțime de titluri care pur și simplu ne-au scăpat.

Deocamdată, nu putem decât să vă sfătuim să explorați DVD-ul revistei pentru a găsi o parte din jocurile prezentate mai sus și a vedea cu propriii ochi ce se poate găsi gratuit în acest moment, fără a comite nici o ilegalitate. Este imposibil să nu găsiți acolo un joc care să vă placă.

Bogdan Bridinel

ERA MEZOZOICĂ ESTE NUMITĂ

"epoca dinozaurilor", iar enciclopediile listează (în acest moment) peste 330 de specii de astfel de reptile. Din această bogată colecție se inspiră ParaWorld, propunând fanilor strategiilor în timp real o lume veche, dar totuși nouă pentru un joc, o lume paralelă populată de dinozauri și de triburi războinice. În acest univers aterizează printr-un portal cei trei eroi ai jocului, iar scopul lor final este întoarcerea în lumea de unde au venit. Evident, povestea pare în acest moment mai mult un pretext, dar ideea esențială este că veți putea controla dinozauri și îi veți putea folosi în lupte sau pe post de cărași.

Ceea ce impresionează din start, chiar și numai din imagini, este deosebita calitate grafică. Totuși, pe lângă aspectul vizual numărul bun de ingenuncheat sistemele mai slabe, producătorii promet și un gameplay pe măsură,

cu un sistem de management al unităților complet nou (orice ar însemna asta) și posibilitatea ca eroii să crească în nivel în stil RPG. Astfel, la început eroii vor fi doar mai rezistenți, la nivelul doi vor primi un bonus pentru mediu, la al treilea o mișcare specială, la al patrulea vor fi deblocate noi clădiri și unități, iar la nivelul maxim cinci bonusul se va referi la întregul trib.

Rețeta seamănă oarecum cu cea din Warcraft III, doar că aici eroii vor conduce triburi de oameni, nu de creaturi fantastice. Aceste triburi, în număr de trei, sunt diferite ca mod de joc: unul dintre ele se axează pe defensivă și trupele au armuri grele, cel de-al doilea este foarte mobil și agresiv, în timp ce al treilea deține superioritatea tehnologică. Și, cum o bază serioasă cu resurse se construiește, ar fi implicate aici mâncarea (cu friptura de dinozaur ca specialitatea casei), lemnul și

piatra. Cea de-a patra resursă (skulls) poate fi obținută doar în bătălii și îi permite jucătorului să-și avanseze în nivel unitățile cam în același fel ca pe eroi.

Nu va lipsi nici multiplayer-ul, pentru maximum opt jucători, în trei moduri diferite: Death Match / Team Death Match (cu sau fără o poartă dimensională spre un tărâm adiacent), King of the Hill și Defender (apărarea unei poziții special create în acest scop pe hartă). Pe hârtie, ParaWorld pare un joc promitător: combină elemente deja clasice în RTS-uri cu noutăți care deocamdată nu au fost complet dezvăluite, arată extraordinar de bine, iar ideea de a călări un Tyranosaurus Rex în mod cert le surâde multora dintre voi. Să sperăm însă că proiectul nu va dispărea la fel cum au dispărut și dinozaurii care populează lumea din ParaWorld.

Anda Drăgănuță

PARAWORLD

"Ideea de a călări un Tyranosaurus Rex în mod cert le surâde multora dintre voi."

Strategie

DATA APARIȚIEI: 30 decembrie 2005

■ PRODUCĂTOR: SUNFLOWERS
 ■ PUBLISHER: KOCH MEDIA
 ■ WEB: WWW.SUNFLOWERS.DE/ENGLISH/GAMES/PARAWORLD.PHP

O lume dispărută... până acum





Povestea devenirii unui erou

FABLE:

THE LOST CHAPTERS

RPG

■ PRODUCĂTOR: [LIONHEAD STUDIOS](#)
 ■ PUBLISHER: [MICROSOFT](#)
 ■ WEB: WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/FABLE

DATA APARIȚIEI: noiembrie 2005

“Pe măsură ce jocul înaintază, aspectul fizic al personajului se va schimba.”

PE XBOX, CONSOLA PE CARE APĂRUT inițial, Fable a avut parte de reacții amestecate. Lăudat pe de o parte, criticat pe de alta pentru că s-a dovedit a fi prea scurt și nu atât de inovator pe cât se lăuda, el își va face apariția și pe PC nu numai cu un nume nou, ci și cu multe promisiuni de îmbunătățiri pe ici pe colo, prin punctele esențiale numite poveste, gameplay și grafică.

Ca și originalul, versiunea pentru PC se va petrece în lumea mitică numită Albion, unde veți controla destinele unui erou ce poate deveni salvatorul sau cel mai urât coșmar al universului. Cu alte cuvinte, ca și în *Knights of the Old Republic*, alegerile morale pe care le faceți vor influența mediul de joc și reacțiile personajelor. Faptele bune vor fi întâmpinate cu urale și bunăvoință, pe când răutățile s-ar putea să aibă ca rezultat un sat întreg înarmat cu furci și topoare pus pe ciopârțit bucăți din eroul vostru. De asemenea, pe măsură ce jocul înaintază, și aspectul fizic al personajului se

va schimba: o aură de înger sau coarne și ochi roșii, în concordanță cu aliniamentul (i)moral.

În plus față de conținutul jocului original, *Fable: The Lost Chapters* va adăuga nouă regiuni, din ce în ce mai dificile pe măsură ce personajul crește în nivel. Apoi, alte 16 quest-uri, dintre care cinci legate de firul narativ principal, a căror rezolvare va duce la asumarea răutății sau bunății absolute. Și, evident, inevitabilele armuri, arme și magii noi, plus clădiri (doar bordelul a fost dat ca exemplu până acum, probabil pentru a mări gradul de interes al jucătorilor care vor să-și dovedească vitejia și pe alt fel de câmpuri de luptă) și monștri (menționând special aici trolul de gheață și lupul biped). Sistemul de luptă va fi și el modificat pentru a îndeplini cerințele de pe PC, în sensul în care eroul va putea să țină sabia cu o mână și să facă magie cu cealaltă mână, lucru care nu prea se putea pe Xbox.

Alte elemente în plus vor ține de animația personajului, prin intermediul căreia acesta comunică diferite atitudini în dialogurile cu NPC-urile. Producătorii promet animații haioase, de gen dansat flamenco sau cântatul la o chitară imaginară. Apoi, pentru aceia dintre voi care țineți morțiș la un erou cu o personalitate aparte, noua unealtă de importat tatuaje vă va permite ca orice imagine cu extensia .bmp să apară pe corpul personajului.

Desigur, ca în cazul majorității portărilor, există o doză de scepticism în ceea ce privește calitatea producției ajunse pe PC. Totuși, *Fable: The Lost Chapters* merită să i se acorde încredere, întâi pentru că a fost în cea mai mare parte apreciat pozitiv în varianta sa inițială de Xbox. Și pentru că este clar că cei de la Lionhead se străduiesc să le ofere jucătorilor de pe PC destul conținut în plus pentru ca *Fable* să nu fie considerat doar o portare.

Anda Drăgănuță

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

O revenire mult așteptată, devenită în sfârșit certitudine

INTERACȚIUNE

- strategie pe ture cu elemente de RPG, în stilul consacrat al seriei
- eroi implicați în luptă mai mult decât în HOMM III și mai puțin decât în HOMM IV
- peste 130 de creaturi, unele aparținând celor 6 tipuri de oraș, altele neutre

“Este poate prea devreme pentru o astfel de demonstrație de optimism, dar toate indiciile sunt pozitive.”

Data lansării: 2006

- PRODUCĂTOR: NIVAL
- PUBLISHER: UBISOFT
- DISTRIBUTOR: UBISOFT
- WEB: WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

Nival Interactive

Unul dintre cele mai mari (peste 140 de angajați deja) și mai prolifici studiouri de producție din Europa de Est, Nival s-a înființat în 1996 și are la activ deja câteva serii de jocuri, ca Rage of Mages, Etherlords, Blitzkrieg și Silent Storm. De departe cel mai reușit joc produs de Nival, Silent Storm, un joc de tactică pe ture ce amintește de Jagged Alliance, a avut cel mai mic succes comercial, dar a avut probabil darul de a-i convinge pe cei de la Ubisoft de potențialul studioului. Etherlords se aseamănă mai mult cu Heroes of Might and Magic și este chiar influențat de acesta, dar nu se numără printre preferatele mele și sper să nu influențeze la rândul său HOMM V, dincolo de conceptul grafic cel puțin.



ACEASTA ESTE O EXCEPȚIE. ÎN MOD normal, spațiul avanpremierelor este ocupat de jocuri pe care am avut ocazia să le încercăm într-o formă sau alta și despre care putem să dăm mai multe detalii. Nu este cazul lui Heroes of Might and Magic V, care va fi disponibil pentru un test beta, nu se știe exact cât de deschis, abia prin vară. Și despre care se știu relativ puține lucruri, deși în mod clar ceața s-a mai ridicat de deasupra sa după anunțul oficial de luna trecută. Dar sunt convins că merită să facem o excepție pentru o serie cu o popularitate atât de mare, o istorie atât de complicată și un viitor atât de promițător.

Este poate prea devreme pentru o astfel de demonstrație de optimism, dar toate indiciile sunt pozitive. Cooptarea în cadrul proiectului a celor de la Nival, cu destul de multă experiență în cadrul genului, este de natură să

ne dea speranțe, la fel cum sunt și primele imagini. Da, există o anumită influență animé în design, care i-a nemulțumit pe unii, dar per ansamblu imaginile arată un joc fidel stilului seriei, cu aceleași univers fantastic și toate elementele de bază intacte.

Primele imagini au generat foarte multă confuzie, perspectiva prea artistică și lipsa oricărui element de interfață sugerând un joc mult schimbat, deși între timp s-a confirmat că nu este cazul. Desigur, o dată cu trecerea la 3D a devenit posibilă și deplasarea camerei, dar asta nu înseamnă că nu se poate juca din perspectiva izometrică obișnuită, în mod clar mai utilă decât cele care arată acțiunea de aproape.

Nici stilul jocului nu se va schimba mult, deși cei de la Nival încearcă să scurteze durata jocului prin diverse metode. Se plănuiește ca în jocurile în rețea sau online turele de la început fiecărei partide să se joace simultan, atâta timp cât nu este fizic posibil ca armatele jucătorilor să se întâlnească. Se va putea fixa și o limită de timp pentru durata luptelor, pentru a grăbi jucătorii cu predispoziții șahistice. Un alt lucru interesant este că, atunci când se inițiază o bătălie, mărimea câmpului de luptă variază în funcție de dimensiunea armatelor implicate, ceea ce înseamnă că nu se va mai pierde mult timp cu lupte fără prea multă importanță. Există chiar și un mod special de joc, foarte rapid, dar deocamdată nu se știe exact în ce constă el.

Ce se știe cu siguranță este că vor fi disponibile șase facțiuni, două dintre ele fiind deja identificate: Heaven și Inferno. Nici una dintre cele două nu aduce surprize deosebite, prima fiind dotată cu combinația obișnuită de războinici umani (arcași, cavaleri etc.) și aliați tradiționali ai acestora (îngeri, grifoni), în timp ce a doua are la dispoziție tot felul de creaturi demonice.



Influențati probabil de declarațiile creatorului seriei, Jon von Caneghem, cei de la Nival au decis să pună din nou accent mai mult pe strategie, după ce în HOMM IV acesta se deplasase puțin înspre partea de role-playing.

Pe partea de multiplayer, jucatul pe Internet a fost subiectul căruia i s-a acordat cea mai mare atenție, dar va fi disponibil și modul hot-seat, pentru cei care vor să joace pe un singur PC. O noutate care probabil va influența desfășurarea partidelor de multiplayer este faptul că armatele lasă urme, cu atât mai groase cu cât sunt mai puternice, ceea ce înseamnă că jucătorii vor fi conștienți de prezența armatelor adverse în preajmă chiar și atunci când nu le au în raza vizuală.

Sună ciudat, dar vestea cea mai bună este că nu se vor schimba multe. Știu că în mod normal de la o continuare se așteaptă o mulțime de noutăți, dar de data aceasta, cu o serie foarte îndrăgită ajunsă pe mâna unui producător nou, este bine de știut că nu se merge într-o direcție complet diferită și că ne vom putea recunoaște jocul preferat atunci când ne vom reintâlni cu el. Singura veste proastă este că nu vom avea parte de HOMM V acest an, ci abia la începutul anului viitor.

Bogdan Bridinel



☒ Cam așa arată ecranul castelului. Nu știm deocamdată cum va arăta interfața.



Strategie



O imagine din partea de explorare. Eroul are în față o comoară păzită de un grup de creaturi (este vorba despre succubus, o apariție nouă).



☒ Grafica 3D oferă posibilitatea de a plasa camera acolo unde dorim, dar nu mulți vor folosi această perspectivă.

☒ Imagine de ansamblu cu trupele de la Inferno. Frăția acestora cu necromancerii a luat sfârșit.



Câmpul de luptă va fi și el 3D, ceea ce probabil va crea noi posibilități tactice.



Guild Wars ar putea reprezenta un suflu de schimbare binevenit în lumea MMORPG.



PREȚ: 31.5€ • PRODUCĂTOR: ARENA NET • PUBLISHER: NC SOFT • DISTRIBUITOR: TNT GAMES • WEB: WWW.GUILDWARS.COM



GUILD WARS

Un joc multiplayer care pune față în față echipe de pe trei continente

GUILD WARS A PRODUS ÎNCĂ DE LA PRIMUL BETA o mare vâlvă în rândul jucătorilor. Promitea să fie primul MMORPG fără taxă lunară, fără rutină și grinding plictisitor și, mai ales, primul joc de acest gen în care să conteze mai mult experiența și abilitatea jucătorului decât caracteristicile personajului sau ale obiectelor din dotare.

Aceste promisiuni tentante m-au făcut să fac precomandă din primul moment în care această opțiune a devenit posibilă și să joc în aproape toate beta weekend-urile de până în prezent, când sunt fericitul posesor al jocului final. Am trecut prin diverse stadii, de la uimire apreciativă până la fascinație, frustrare, dezamăgire și din nou uimire apreciativă.

Și, după toate acestea, sunt în măsură să vă spun că promisiunile producătorilor în privința Guild Wars sunt și nu sunt adevărate în același timp. Dați-mi voie să detaliez.

Jocul poate fi încadrat doar cu foarte mare indulgență în genul MMORPG, dacă ne luăm după definiția academică. Guild Wars nu are multe în comun cu conceptul "massive multiplayer": un party poate

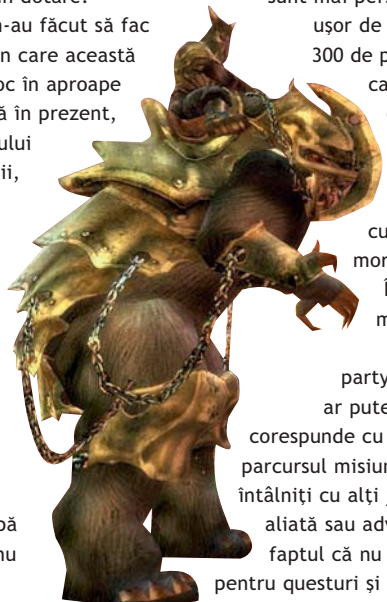
avea maximum opt jucători, indiferent dacă se joacă cooperativ sau adversativ. Orașele sunt singurul loc în care puteți întâlni mai mulți jucători la un loc, dar și acestea sunt împărțite în districte, tocmai pentru a evita aglomerarea.

Sincer, prefer această abordare. Confrontările sunt mai personale, mai tensionante, mai ușor de controlat decât un raid de 300 de persoane în World of Warcraft, care era un amalgam haotic în care toți aveau ping de 2-3000ms, minimum, și care sfârșea prin a îngenuchea serverul. În Guild Wars știi cu cine te lupti și știi de ce mori sau de ce câștigi.

În plus, absolut toate misiunile sunt instanțe, generate special pentru party-ul în care jucați. Deși unii ar putea comenta că acest lucru nu corespunde cu tiparul MMORPG, unde pe parcursul misiunilor aveți ocazia să vă întâlniți cu alți jucători, dintr-o facțiune aliată sau adversă, eu apreciez mai mult faptul că nu mai trebuie să stau la coadă pentru questuri și să aștept să se respawneze monștrii ca să apuc și eu să îi omor.

Practic jocul este mai asemănător cu un Diablo 2 pe Battle.net decât cu World of Warcraft, ceea ce era oarecum de așteptat din moment ce Arena.net, producătorii Guild Wars, sunt o companie formată din foști angajați ai Blizzard, care au lucrat, surpriză, la Diablo și arhitectura Battle.net. Cu toate acestea, îl voi compara mai mult cu World of Warcraft, chiar dacă este ca și cum aș compara mere cu pere, pentru că este evident din marketing că Guild Wars atacă pe piața MMORPG, având drept competitor mai mult sau mai puțin direct jocul celor de la Blizzard.

La capitolul taxă lunară, Guild Wars iese clar în câștig. Faptul că nu trebuie să plătești 13 euro pe lună pentru a-l juca i-a atras pe mulți dintre cei dezamăgiți de World of Warcraft și chiar și mai mulți dintre cei care nu sunt dispuși să plătească lunar, indiferent de joc. Dar nu trebuie să uităm de add-on-urile care vor apărea o dată la trei-patru luni, pe care, chiar dacă producătorii afirmă contrariul, va trebui cu certitudine să le cumpărați pentru a rămâne competitivi. Credeți-mă! În final veți



SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: NELIMITAT (ONLINE)



Din punct de vedere grafic, Guild Wars depășește chiar și World of Warcraft.



În luptă, efortul de echipă și abilitatea jucătorilor contează mai mult decât nivelul personajelor.



INGREDIENTUL MINUNE: RĂZBOIUL LUMILOR

Guild Wars a fost lansat aproape simultan în Europa, SUA și Coreea. Pentru a încuraja rivalitatea dintre jucătorii din aceste zone geografice, producătorii au implementat un mic amănunt de design care mi se pare fascinant. Din când în când, pe ecran apare un mesaj de genul "Echipa X a câștigat un meci în arenă și drept urmare zeii favorizează Coreea în loc de America". Sau America în loc de Europa. Sau Europa în loc de Coreea. Înțelegeți conceptul, sper. Favorurile zeilor nu au nici un efect real asupra jucătorilor de pe un anumit continent (cel puțin momentan), dar ideea în sine este suficientă pentru a amplifica o competiție și-așa acerbă.

Este adevărat că jucătorii din Statele Unite sunt mai numeroși și că multe gilde sunt internaționale în spirit, chiar dacă jucătorii și-au setat un anumit teritoriu, ceea ce sabotează oarecum conceptul de "război al lumilor", dar cu toate acestea mi se pare una dintre cele mai interesante abordări pentru multiplayer pe care le-am întâlnit până acum.

ajunge să plăți aceiași bani, doar că îi dați pe toți o dată, nu lunar. Din nou prefer această alternativă.

Promisiunile privind accentul pus pe abilitatea jucătorului, nu a personajului au fost îndeplinite, din fericire. Deși aparent simplu, sistemul de personaje dual-class, care pot alege doar opt skill-uri dintr-o gamă de 150 disponibile (pentru cele două clase) pentru o anumită misiune, oferă posibilitatea unor tactici foarte complexe, care întrețin un echilibru mereu schimbător. Iar diferențele de echipament nu sunt nici pe departe atât de mari ca în alte jocuri. O sabie de elită este una care arată foarte spectaculos, nu una care dă cu 150% mai mult damage.

Guild Wars pune accentul pe vizual și prin numeroasele opțiuni de personalizare a înfățișării avatarurilor online: vopsele, diverse tipuri de armuri și accesorii. Sau chiar personalizarea ghilldelor prin achiziționarea unui anumit tip de guild hall.

Personajele în sine sunt printre cele mai atractive pe care am avut ocazia să le întâlnesc într-un (MMO)RPG. Seamănă cu Lineage 2, doar că nu mai are lentila deformatoare a stilului animé, ceea ce înseamnă că bărbații nu sunt efeminați și femeile sunt sexy fără să explodeze în rotunjimi caricatural-erotice.

Dar nu doar designul personajelor este atractiv. Guild Wars este fără îndoială cel mai impresionant (MMO)RPG din punct de vedere vizual în acest moment și pe alocuri poate concura cu Elder Scrolls IV sau Gothic 3. Grafica nu este doar o realizare tehnică de excepție (jocul nu merge mai prost decât World of Warcraft, deși arată de trei ori mai bine), ci

și un element important în atmosfera jocului. Modul în care se face subtil întuneric în momentul în care intri de afară în catacombe și modul în care peisajul virează brusc în sângieru pentru a sublinia dramatismul unui moment sunt niște efecte mult mai impresionante decât o trecere în alb-negru în cazul morții în World of Warcraft.

Guild Wars mai excelează la sistemul de quest-uri și la cel de looting. Misiunile sunt mult mai apropiate de un RPG offline decât cele din WoW, cu obiective multiple, dialoguri, uneori chiar cu abordări alternative. Per total mi s-au părut clar mai inventive și mai imersive, pentru că îți dau impresia că ceea ce faci are un oarecare impact asupra lumii jocului.

Iar sistemul de looting este pur și simplu genial din punctul meu de vedere, mai ales venind după ambiguitatea și neînțelegerile din World of Warcraft. Practic fiecare drop este distribuit semialeatoriu în rândul party-urilor, astfel că la final toată lumea poate spune că a avut o parte aproximativ egală din prada totală, numeric, dacă nu calitativ. Nimeni nu este avantajat, ceea ce într-un mod bizar înseamnă că nimeni nu este dezavantajat.

Am firește și unele nemulțumiri: un bug stupid m-a făcut să pierd un personaj în misiunea Academy Test, care trebuie terminată pentru a ieși din zona de start. Textul misiunii te avertizează că nu te mai poți întoarce odată intrat în academie, dar nu menționează că ai nevoie de minimum doi oameni pentru a porni misiunea. Am intrat singur și m-am trezit într-o zonă de așteptare în care nu intra nimeni, nu puteam porni misiunea și nici nu mă mai



puteam întoarce în oraș. Am cerut ajutor de la producători și răspunsul (destul de prompt) venit de la un game master a fost că nu au ce face și că va trebui să iau jocul de la început cu alt personaj. Dar au promis că vor rezolva problema cât mai repede cu un patch.

Patch-urile sunt un aspect la care Guild Wars strălucește din nou. Distribuirea de content și fixarea bug-urilor se fac în regim de streaming, "on the fly", cum ar spune americanii. Nu trebuie să așteptați un patch o lună, două ca în cazul World of Warcraft. N-a trecut nici o săptămână și producătorii aplicaseră deja două patch-uri.

Revenind la nemulțumiri, aș aduce în discuție subiectul PvP. În momentul în care începeți jocul aveți posibilitatea de a alege un personaj role-playing, care începe de la nivelul 1 și trebuie dus până la nivelul maxim 20, sau puteți alege un personaj de PvP, care începe direct de la nivelul 20. Șmecheria este că pentru personajul de nivel 20 aveți la dispoziție doar un număr limitat de skill-uri, grupate în template-uri. Dacă vreți unul personalizat după dorință, trebuie să obțineți

skill-urile din listă jucând cu personajul roleplaying și câștigându-le sau cumpărându-le.

Personal, acest lucru nu mă deranjează, dar există un număr semnificativ de jucători care strigă frustrați că au fost păcăliți când li s-a spus că nu vor exista rutină și grinding. Într-adevăr, dacă prima oară poate fi distractiv să duci un personaj până la nivelul 20, a doua oară nu mai este chiar așa de amuzant, iar a treia oară devine de-a dreptul neinteresant. Farmecul jocului constă în experimentare, în construirea de template-uri variate și în jonglarea cu



combinații de clase și skill-uri. În momentul în care trebuie să pierzi 30-40 de ore pentru a duce un nou personaj la nivelul 20, situația nu mai este așa de roză. Dar acest lucru nu face decât să lungească durata de viață a jocului, ceea ce nu poate decât să mă bucure.

Guild Wars este orientat pe acțiune și, în consecință, alte aspecte tipice unui MMORPG, craftingul și economia, de exemplu, trec în plan secundar. Totul se reduce în fond la un război de gilde, iar faptul că numărul personajelor dintr-o gildă nu poate depăși 50 de oameni mi se pare că va ajuta la crearea unei comunități mult mai strânse și mai fidele.

Adrian Dorobăț



PRO

- arată mai bine decât orice RPG de pe piață
- nu are taxă lunară
- accentul este pus pe abilitățile jucătorului, nu pe abilitățile personajului

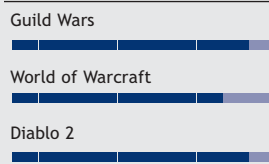


CONTRA

- PvP-ul nu este atât de accesibil pe cât se spunea la început
- jucatul la nivel internațional are unele limitări frustrante
- inevitabil există unele bug-uri care te scot din sărite



JOCURI ALTERNATIVE

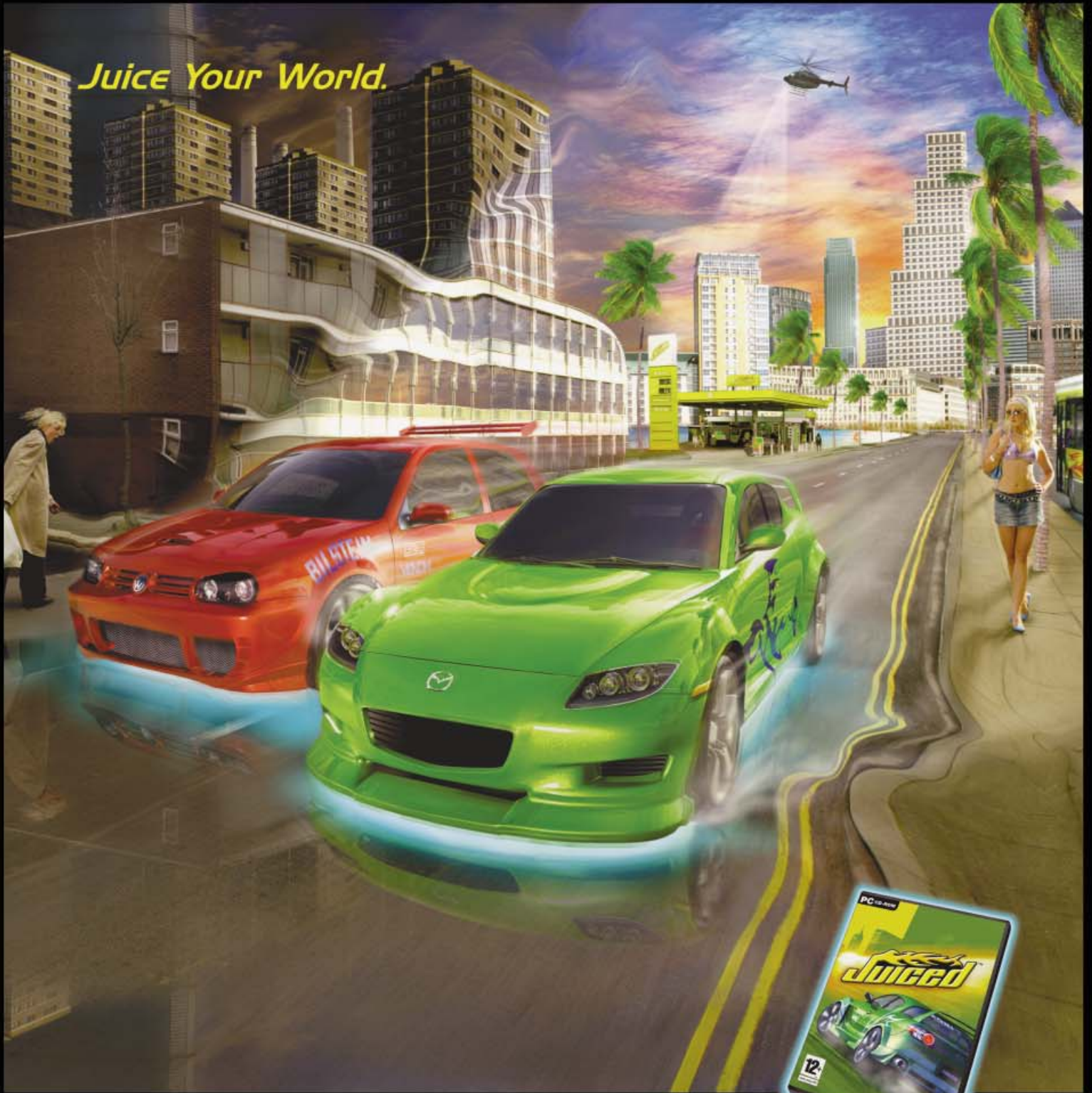


VERDICT

Deși nu este tocmai un MMORPG, Guild Wars concurează meritoriul cu cele mai bune din domeniu.

9

Juice Your World.



Get Modded. Get Racing. Get Juiced.



Juiced™

www.juiced-racing.com

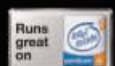
merită să joci **originale!**



Distribuit în România de:



Atinge perfecțiunea cu Juiced și procesorul Intel® Pentium® 4 cu tehnologie HT, care-ți asigură curse de un realism incredibil.



© 2005 THQ Inc. Toți producătorii, mașinile, denumirile, mărcile și imaginile asociate acestora din acest joc sunt mărci comerciale și/sau materiale sub incidența drepturilor de autor ale respectivelor lor deținători. Toate drepturile rezervate. GameSpy și designul "Powered by GameSpy" sunt mărci comerciale ale GameSpy Industries, Inc. Toate drepturile rezervate. Produs de Juice Games Ltd. Juice Games și sigla sa sunt mărci comerciale ale Juice Games Ltd. Toate drepturile rezervate. Pentium, Intel și sigla Intel Inside sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarilor săi în Statele Unite și în alte țări. Juiced și siglele sale aferente și THQ și siglele sale aferente sunt mărci comerciale și/sau mărci înregistrate ale THQ Inc. Toate drepturile rezervate. Toate celelalte mărci comerciale, sigle și drepturi de autor sunt proprietatea respectivelor lor deținători.



Un producător obișnuit să continue jocurile altora preia Empire Earth de la Stainless Steel Studios.



PREȚ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: MAD DOC SOFTWARE • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EMPIREEARTH2.COM



EMPIRE EARTH 2

Istoria omenirii derulată cu viteză maximă

EXISTĂ MAI MULTE SUBSPECII DE RTS ȘI FIECARE a fost împărțită în și mai multe direcții diferite de-a lungul timpului, dar cea creată de Age of Empires, pornită de la ideea de a transpune conceptul lui Civilization în timp real, a evoluat într-un mod diferit, incredibil de liniar. Există un grad de asemănare supărător între Age of Empires, Empire Earth, Empires: Dawn of the Modern World (până și numele sună toate la fel) și Rise of Nations, un grad de asemănare care în nici un caz nu le-a făcut vreun bine jocurilor din această categorie sau producătorilor care s-au ocupat de ele. Există senzația că fiecare construiește pe bazele celui mai nou joc din gen, adăugând câteva mici îmbunătățiri formulei, îmbunătățiri care vor fi la rândul lor încorporate de toate jocurile care urmează. Dacă pierzi unul, poți să rămâi cu impresia că nu ai pierdut nimic.

Empire Earth 2 este următorul în linie după Rise of Nations și reușește să facă unele lucruri mai bine ca acesta, dar o anumită lipsă de inspirație și o impresie generală de sărăcie în noutăți face ca în final să lase o impresie mai puțin puternică.

Desigur, ceea ce Empire Earth 2 are de partea lui, ceea ce a avut și primul joc din serie, este dimensiunea. Departe de el gândul să ofere doar o felie minusculă din istoria omenirii, aleasă

dintr-o epocă oarecare și eventual legată de un loc oarecare. Fidel numelui său, Empire Earth 2 ne pune pe masă toată planeta Pământ, cu toată istoria ei (ăăă, fără dinozauri) și (ăăă, scuze, și fără preistorie; și... fără alte câteva lucruri; dar în mare parte totul este acolo: vânătorii de căprioare, cavalerii medievali, avioanele biplane, bombele inteligente și tot ce a mai existat între ele, într-un uriaș joc de genul "construiește-ți propria planetă în cincisprezece pași nu neapărat ușori!"), revenind, și cu majoritatea civilizațiilor care au marcat această istorie încorporate la rândul lor.

Este un joc uriaș, aproape din orice punct de vedere îl privești. Are trei campanii de dimensiuni substanțiale, istorisind evoluția a trei popoare - Coreea, Germania, Statele Unite -, o serie de misiuni speciale, care redau câteva momente hotărâtoare din istorie, și un generator de hărți de multiplayer care pot fi jucate și de unul singur, în modul skirmish. Iar în skirmish puteți schimba tot ce vreți, de la epoca de început la genul de teren pe care se desfășoară și la gradul de acoperire cu apă a planetei. Multe dintre aceste opțiuni există și în alte jocuri din subgen, dar cei de la Mad Doc s-au străduit să se asigure că în orice meniu, la bine sau la rău, ei au mai multe opțiuni decât concurența.

Există și câteva aspecte unice la Empire Earth 2, cele mai multe legate de interfață.

Cu o aranjare ceva mai eficientă a meniurilor, s-a găsit loc în partea de jos a ecranului pentru un spațiu în care este prezentat un alt loc de pe hartă pe care jucătorul dorește să-l țină sub supraveghere, loc ce poate fi selectat dintre mai multe astfel de poziții, înregistrate în avans într-un mod asemănător cu cel în care sunt înregistrate grupurile de unități. Miniécranul respectiv este la fel de interactiv ca și cel normal, se pot selecta unități sau clădiri de acolo, se poate construi și pot fi trimise trupe. În cele din urmă însă pare o complicație inutilă, adăugând o grijă în plus la o listă destul de mare de preocupări pe care managementul unei civilizații respectabile, cu șanse de supraviețuire, le implică. În practică, este util să fie ținute sub supraveghere zonele în care un atac este foarte probabil, dar și la acestea se poate renunța, mai ales că această opțiune pare să afecteze în mod negativ frame-rate-ul. Jocul merge în general destul de greu, chiar și pe sisteme serioase, așa că de cele mai multe ori am ales să renunț la câteva elemente care atârnav greu la performanță.

Inovația numărul doi: Citizen Manager-ul. Acum nu mai este nevoie să căutați muncitorii

INGREDIENTUL MINUNE: ISTORIA ÎN DESFAȘURARE

Chiar și în contextul genului său, Empire Earth impresionează prin perioada uriașă de timp pe care o acoperă. Întrece la acest capitol chiar și Rise of Nations, care totuși oferă mai multă variație din unele puncte de vedere (de exemplu, există mai multe minuni ale lumii care pot fi construite). Să joci o hartă uriașă începând din antichitate și pornind spre viitor este destul de interesant, mai ales că există și suficiente opțiuni diplomatice care oferă șansa evitării bătăliilor continue din alte RTS-uri. Din păcate însă, este nevoie de un sistem mult mai puternic decât cel minim pentru a putea duce până la capăt un astfel de joc. În viitor ar fi frumos dacă Empire Earth s-ar apropia și mai mult de Civilization, lăsându-ne să ne desfășurăm pe hărți cu adevărat uriașe, pe care lupta să se poată prelungi într-adevăr pe parcursul întregii istorii. Cu siguranță că un astfel de joc ar putea dura mai mult de o zi, dar ar merita și ar fi mai apreciat decât actualele campanii.



pe hartă, puteți să-i mutați de la colectarea unei anumite resurse la alta doar prin câteva click-uri pe pictogramele respectivelor resurse, iar din meniul de management pentru ei se pot face și alte operațiuni foarte utile, cum ar fi construcția clădirilor cu ajutorul cărora sa colectează resurse. Cel puțin teoretic. Practic, utilitatea acestei opțiuni este redusă de faptul că nu știți unde este muncitorul astfel mutat și puteți să vă treziți că este ales un individ de la celălalt capăt al hărții, ceea ce duce la o uriașă pierdere de timp. Trebuie să admit, comoditatea m-a împins de multe ori să apelez la Citizen Manager, dar pentru jucătorul eficient nu cred că poate fi considerat o alternativă.

Poate mai interesantă este posibilitatea de a realiza planuri de război complexe ce pot fi transmise aliaților. Puteți să le sugerați traiectoria pe care să meargă trupele lor și locurile în care să atace, explicându-le totodată ce vor face armatele proprii. La rândul lor, aliații pot să facă revizii planului și să-l trimită din nou, până se cade la un acord. În miezul unui

meci încins însă, în timp real cu R mare, este destul de greu să găsești și timpul pentru asta.

Unul dintre defectele lui Empire Earth 2 este că aruncă atât de multe asupra jucătorului încât la un moment dat este foarte posibil ca acestuia să i facă lehamite și să nu mai aibă chef să se ocupe de nimic. Este greu să pui la treabă zeci de muncitori, să controlezi evoluția tehnologică pe parcursul a cincisprezece epoci și să mai și manevrezi armatele în luptă, totul pe o hartă uriașă, cu multe teritorii de cucerit și multe resurse de căutat. Cel mai bine Empire Earth funcționează pe hărțile rezonabil de mici, atunci când evoluția este limitată la doar câteva epoci, adică atunci când nu este el însuși. Un adevăr neplăcut, dar asta este.

Campania nu prea reușește să reducă această problemă pentru că, deși mai concentrate, misiunile sunt cam plictisitoare și lente, fără nimic care să motiveze jucătorul pentru a continua. Mai introduceți în ecuație și caracterul foarte generic al designului vizual și vă dați seama de ce acest joc nu este genul care

poate smulge cuiva o exclamație de apreciere. Că nu smulge nici exclamații de dezgust este un merit. Dar nu pot să nu observ că aspecte care la alte jocuri ar fi fost date la o parte pe scurt, cu o apreciere de genul "interfața este bine concepută și conține câteva elemente noi", reprezintă la Empire Earth 2 îmbunătățirile principale. Este adevărat, mai există și altele, cum ar fi efectul vremii asupra mediului, faptul că se pot construi drumuri pe care unitățile merg mai repede sau sistemul de coroane, ce îi dă avantaje jucătorului care conduce într-un anumit domeniu, dar toate sunt mici detalii mai curând decât idei serioase. Comparat cu Rise of Nations sau (o comparație poate incorectă) cu ceea ce știm despre Age of Empires 3, Empire Earth 2 arată puțin cam palid, puțin cam lipsit de personalitate. Dar Rise of Nations este cam vechi deja, iar Age of Empires 3 nu a apărut încă, așa că poate este loc și pentru el în acest moment.

Bogdan Bridinel



PRO

- interfață foarte evoluată, cu numeroase elemente noi
- vremea variabilă, sistemul de coroane și alte câteva elemente care schimbă formula tradițională
- bogăție remarcabilă de opțiuni



CONTRA

- campanii destul de puțin incitante
- probleme de performanță chiar și pe sisteme puternice
- complexitate copleșitoare uneori pentru un joc în timp real



JOCURI ALTERNATIVE

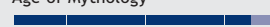
Empire Earth 2



Rise of Nations



Age of Mythology



VERDICT

Tehnic bun, dar prea complex pentru binele lui și cam lipsit de inspirație

8



După Full Throttle și Grim Fandango, Psychonauts dovedește că Tim Schafer este la fel de original ca întotdeauna. În sensul bun al cuvântului.



Aspect sportiv, ochelari șmecheri, dar să vedeți ce-i poate capul...

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: DOUBLE FINE PRODUCTIONS • PUBLISHER: MAJESCO • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.PSYCHONAUTS.COM



PSYCHONAUTS

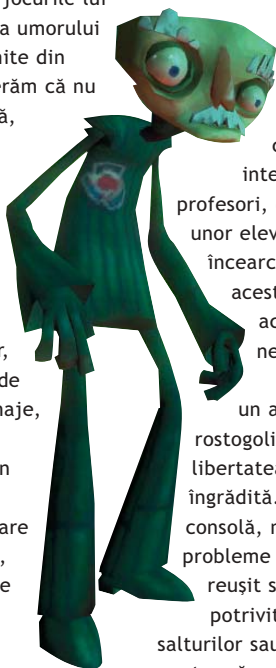
Ați fost vreodată curioși să știți ce se petrece în spatele ușii din mintea cuiva?

DIN PUNCT DE VEDERE ARTISTIC, CARIERA LUI

Tim Schafer este un triumf total, el fiind omul cu ideea din spatele unor titluri de aventură mult îndrăgite, ca Grim Fandango sau Full Throttle. Din punct de vedere comercial însă, jocurile lui cele mai bune au dezamăgit, în ciuda umorului conținut și în ciuda aprecierilor primite din partea presei de specialitate. Să sperăm că nu va fi cazul și cu Psychonauts, pentru că, dacă se va întâmpla așa, am să-i pun la zid pe toți cei care urlă în gura mare că vor originalitate, dar când dau de ea fug mâncând pământul.

Pentru că Psychonauts este într-adevăr un joc original, la nivel de concepție, de design al nivelurilor, varietate a personajelor și mai ales de ceea ce se petrece dincolo de personaje, în mintea acestora. Psychonauts nu reinventează arcade-ul, el depinde în mare măsură de salturi precise, dar oferă în rest o experiență provocatoare și, în mare parte, excelent realizată, chiar dacă se mai văd uneori semnele portării de pe consolă.

Inima și sufletul jocului le reprezintă Razputin, Raz pe scurt, un



copil-minune în sensul propriu al cuvântului, care fuge de acasă într-o tabără ce antrenează psychonauts, detectivi paranormali de elită. În ciuda abilităților sale evidente, profesorii decid că Raz trebuie să se întoarcă acasă și îi cheamă părinții să-l ia. În scurtul timp pe care Raz îl are de petrecut în tabără încep să se întâmple tot felul de lucruri ciudate: copiii au coșmaruri, interferențe psihice îi afectează pe profesori, culminând cu dispariția creierelor unor elevi. Gata oricând să ajute, Raz încearcă să dezvăluie cine se află în spatele acestor dispariții cerebrale, încercând în același timp să obțină și medaliile necesare pentru a deveni psychonaut.

La bază, avem de-a face cu un arcade tipic, cu salturi precise, rostogoliri, cățărări și învărteli pe bare, dar libertatea de mișcare nu este aproape deloc îngrădită. În ciuda faptului că vine de pe consolă, n-am remarcat decât rareori probleme ale camerei; la controale, n-am reușit să mă hotărâsc dacă ar fi fost mai potrivit un gamepad pentru ușurința salturilor sau să rămân la mouse și tastatură pentru că era mai comod în configurarea

puterilor. Oricum, cu un pic de răbdare, perifericele tipice PC-ului se vor dovedi la fel de potrivite ca și un gamepad.

Există și bătălii cu diverși monștri ai imaginației personajelor sau cu cenzorii care încearcă să distrugă tot ce poate fi neplăcut în mintea cuiva (Razputin se încadrează de minune în categoria neplăcerilor) unde puterile psihice ale lui Raz se vor dovedi de mare folos. Aveți chef de un foc de tabără? Incendiați un cenzor cu pirochinezie; un trunchi vă blochează calea? Telechinezie și s-a rezolvat. Salturi mai mari, mai lungi, miniparașută pentru aterizări line? Levitația este răspunsul. Și chiar invizibilitatea, în momentele cu adevărat dificile. Tabăra poate fi explorată prin toate colțișoarele, la fel și restul nivelurilor, pentru a colecționa numeroasele "recompense" care vă ajută să înaintați în rang și să vă dezvoltați puterile. Întâi ar fi capetele de săgeți, esențiale pentru a cumpăra diverse obiecte; apoi, fragmente de imaginație și Psychic Cards colecționate pentru a crește până la fantasticul nivel 100, alături de alte 16 obiecte speciale.

Adevăratul geniu al jocului se manifestă însă când Raz intră în mintea cuiva. Nici un nivel nu seamănă cu celălalt și fiecare personaj are o fobie personală care îi modelează ca atare relieful

SISTEM NECESAR: Procesor III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1

INGREDIENTUL MINUNE: CREIERUL UMAN

Din cele 13 niveluri ale jocului doar trei se petrec în lumea reală. Celelalte sunt reprezentările bizare ale unor personaje nebune: Eduardo pictează doar pe catifea neagră, un alt personaj se crede Napoleon, paznicul este obsedat de teoria conspirației și de lăptarul care de fapt îl spionează, pentru a da doar câteva exemple. Toate aceste probleme psihice sunt reprezentate în lumea mentală, Raz trebuind să înfrunte psihozele creierelor vizitate: un taur imens, un monstru cu ochi arzători, cenzorul supradimensionat. Totul de parcă producătorii au experimentat nebunia pe propria piele. Sau poate chiar așa au și făcut...



O minte nebună,
nebună, nebună...



minții. De exemplu, în creierul de antrenament al sergentului Oleander totul este o permanentă luptă și plantele sunt făcute din muniție; în creierul agentului Nein totul este perfect organizat, cubic, iar, cel al agentei Milla este o imensă discotecă. Pe lângă recompensele deja menționate, în fiecare minte mai există câteva "bunătați" care mi-au întărit părerea că oamenii care au lucrat la Psychonauts au și un pic de nebunie în ei, altfel nu le-ar fi ieșit atât de bine. Fiecare personaj are un bagaj emoțional (adică poșete, geamantane, cutii, saci, lăzi) ce trebuie potrivit cu cheile pe care le găsiți; în spatele pânzelor de paijen se ascund lucruri demult uitate, iar în seifurile cu mustră de porcușor înainte de Ignat se regăsesc momentele de glorie, de eșec, de dragoste sau de dezamăgire, sub forma unor benzi desenate alb-negru.

Nivelurile sunt la fel de originale și în ceea ce privește prezentarea grafică, cartoony într-un mod ciudat, nebunesc, la fel ca tot restul jocului. Dincolo de efectele luminoase spectaculoase și texturile cu milioane de poligoane, în Psychonauts

contează designul, în sensul artistic al cuvântului. Iar când nu rămâi uimit de originalitatea nivelurilor, muzica și vocile mai adaugă și ele un punct în plus. Toate vocile sunt perfecte, dialogul poate ajunge să te facă să te tăvălești pe jos de râs, iar muzica este cum nu se poate mai adecvată.

În ciuda faptului că Psychonauts a fost gata după mai mult de patru ani de producție (mai știu eu niște jocuri care au durat tot atâta și au dezamăgit), rezultatul este aproape perfect. O experiență de o originalitate la fel de nebună ca și personajele din joc, o diversitate aproape incredibilă, complete de un dialog absolut fantastic. S-ar putea să vă enerveze anumite porțiuni dacă salturile precise nu sunt specialitatea voastră și să vă răzbunați ocazional pe biata tastatură. Inconveniente minore, aș spune, pentru că n-am mai văzut de mult un joc de o asemenea originalitate și calitate conceptuală, care demonstrează că încă mai există oameni care creează în materialista industrie a jocurilor.

Anda Drăgănuță

GENIUL NEBUN: TIM SCHAFER

De numele lui se leagă începuturile glorioase ale LucasArts, pe vremea când adventure era sinonim cu un joc apreciat. Tim Schafer a devenit celebru pentru ideile sale trăsnete din Day of the Tentacle (continuare a unui alt adventure, Maniac Mansion, în care protagoniste sunt două caracatițe, Green Tentacle și Purple Tentacle), Full Throttle (care, în afară de a fi un adventure tipic, conținea și scene de acțiune și lupte la persoana întâi) sau Grim Fandango (unde trebuie să rezolvați problemele lui Manny Cavaleria, agent de voiaj angajat în departamentul "oferte de lux pentru sufletele morților"). De fapt, Tim Schafer a fost implicat într-o oarecare măsură în toate aventurile produse de LucasArts, inclusiv în mult îndrăgita serie Monkey Island.



PRO

- niveluri cu o construcție extrem de originală
- dialoguri amuzante și replici numeroase
- multe obiecte de colecționat
- rejuocabilitate mărită



CONTRA

- controlul este destul de dificil pe tastatură
- mici probleme cu așezarea camerei



JOCURI ALTERNATIVE

Psychonauts

LEGO Star Wars

Beyond Good&Evil



VERDICT

Original,
surprinzător
și cu destulă
profunzime pentru
a fi mai mult
decât un arcade.

9

După mamuții din Syberia, Microids ne provoacă să rezolvăm cazul unui Jack the Ripper modern.



☑ Nu acceptăm bărbați care să pozeze decât dacă poartă rochiță!



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: MICROIDS • PUBLISHER: THE ADVENTURE COMPANY • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.STILLIFE-GAME.COM



STILL LIFE

Există mistere care nu vor fi niciodată dezvăluite cu adevărat

NU CRED SĂ EXISTE CAZ DE CRIME ÎN SERIE MAI controversat și mai celebru decât cel al lui Jack the Ripper, spaima tuturor femeilor ușoare de pe străzile Londrei, niciodată identificat și intrat oarecum în rândul legendelor moderne prin cruzimea și inteligența cu care își puna la cale actele de violență. Subiect ideal pentru o poveste polițistă modernă, care preia doar conceptul de Jack Spintecătorul pentru a-l mola pe o intrigă mai complexă, cu multe piste false și indicii neașteptate.

Responsabilă cu descurcarea ștețelor criminalistice este agenta FBI Victoria McPherson, cel puțin în planul prezentului poveștii, petrecut în Chicago. Încercarea ei de a-l identifica pe ucigaș o întoarce cu 75 de ani în urmă, în Praga anilor '20, la o altă serie de crime cu același modus operandi, investigate de bunicul ei, detectivul particular Gus McPherson (care s-ar putea să vă fie familiar dacă ați jucat Post Mortem).



Desigur, criminalul din trecut nu este același cu cel din prezent, iar pentru investigația Victoriei aveți destul de mulți potențiali suspecți, de la prietenul ei, Richard, care conduce o galerie de artă, până la persoane extrem de influente (a se citi în acest caz un senator al Statelor Unite). Și pentru a explica și ce legătură are natura moartă (din titlu) cu niște asinate în serie, un element de bază în înțelegerea poveștii îl reprezintă niște tablouri în care sunt imortalizate viitoarele victime, în ipostaze cu diferite simbolistici. Prin intermediul jurnalului lui Gus, veți retrăi și recrea ancheta acestuia pentru a afla că asasinul este... și de fapt ar fi mai bine să mă opresc aici, să mai stați și voi să descoperiți de ce un joc te poate face să stai treaz până la 5 dimineată și să ajungi să te uiți și la credite pentru a fi sigur că nu ai pierdut nimic.

După cum am precizat deja, acțiunea se desfășoară în două epoci istorice diferite, pe continente diferite, alternând investigațiile moderne bazate pe analize de laborator ale Victoriei cu deducțiile empirice și simțul de observație ale lui Gus. În ambele situații însă șochează, cel puțin în prima jumătate de oră,

imaginile clare, însângerate ale fetelor căzute victime ale criminalului. Aventurile nu prea au obiceiul să prezinte, nici măcar în secvențe cinematice, cadavre ciopârțite, bălți de sânge și dialoguri în care subiectul principal sunt gâturile tăiate și eviscerările (voi evita explicarea acestui termen pentru că s-ar putea să căutați cu ardoare toaleta). Ținând cont de intrigă, nu mi se pare o problemă majoră, dar totuși nu pot scăpa de senzația de grotesc inutil pe care mi-au dat-o unele scene.

Ca în orice aventură, înaintarea în poveste necesită rezolvarea de puzzle-uri. În acest punct mă așteptam deja să dau peste chestii complicate, puzzle-uri mecanice în tradiția Myst, care să ceară mai mult metoda "trial and error" decât un exercițiu logic. Ei bine, spre marea mea surprindere, ceea ce aveam de făcut semăna mai mult cu The Longest Journey decât cu Myst sau cu tehnicul Syberia. Doar în vreo două ocazii am dat peste enigme tehnice, de tipul descuiatului unei uși cu ajutorul unui șperaciu (puzzle extrem de frustrant și blestemat cu un bug de concepție) sau potrivirea unor inele în mecanismul unei porți pentru a o deschide, majoritatea plasate în porțiunea de joc ce se petrece sub controlul lui Gus în Praga. Cât o privește pe Victoria, metodele ei provin direct din școala de agenți FBI de la

INGREDIENTUL MINUNE: INCURSIUNI ÎN TRECUT

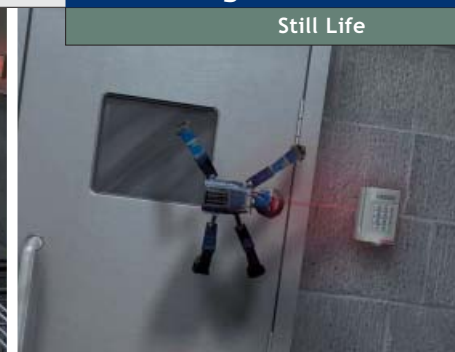
Aproape jumătate din joc se petrece în Praga anilor '20, unde Gus McPherson încearcă să descopere un asasin în serie. Povestea anchetei sale, amuzantă pe alocuri, periculoasă în anumite situații și în final totuși previzibil de tragică, citită de Victoria în jurnal, este un pretext pentru o continuă pendulare între trecut și prezent, făcând legătura între elemente aparent fără sens și ducând la concluzia cel puțin surprinzătoare a jocului. Trecerea dintre cele două planuri, adesea bruscă, se constituie într-un fel de semnal de alarmă, întrerupe monotonia șirului imens de click-uri și menține un grad ridicat de interes.



Natură moartă cu lumină intensă și instrumentar chirurgical.



I DON'T REMEMBER ANYONE TAKING A PICTURE OF ME AT THAT PARTY. IT WAS A RAVE, IN AN ABANDONED WAREHOUSE SOMEWHERE. IT WAS A FEW WEEKS AGO.



Quantico: recoltarea de amprente și de alte probe, utilizarea de computere și realizarea unui profil psihologic al criminalului. Ocazional însă, trebuie să mai ieșiți din rutină și să faceți prăjituri sau să vă strecurați într-o casă de plăceri de lux, obiective care adaugă un grad imens de varietate. Printre cele mai enervante și mai lipsite de sens puzzle-uri (pentru că din păcate și Still Life are porția lui) se numără controlarea unui robot printre raze laser pentru a deschide o ușă inaccesibilă altfel. Și aici ajungem la o problemă mare a jocului: grafică. Controlarea robotului nu este dificilă, nici traseul prea complicat. Doar că realizarea grafică nu prea ajută la perceperea razelor laser și mai ales a direcției lor de deplasare, în condițiile în care rezoluția jocului refuză cu încăpățănare să urce mai sus de 800x600. Mediul de joc este totuși excelent desenat, creează cu succes senzația de apăsare dintr-un oraș vechi și cu trecut întunecat cum

este Praga, dar și atmosfera de high-tech din arhivele FBI și cea de înalt rafinament artistic din galeria de artă a lui Richard. În contrapartidă însă, personajele 3D sunt lipsite de detaliu, animate stângaci, nici măcar în secvențele cinematice nu reușesc să impresioneze, în mare parte din cauza rezoluției mici la care au fost concepute. Calitatea vocilor variază de la mediocră (chiar și la personajele principale de unde aș fi avut pretenții) până la excelentă la unele personaje secundare pe care în mod normal nu le-aș fi băgat în seamă. Iar coloana sonoră mi s-a părut excelentă, deși se face auzită mult prea rar, lăsând numeroase goluri acolo unde ar fi trebuit să puncteze acțiunea, dar se aude doar sunetul pașilor personajului.

Still Life dovedește că nu trebuie să ai un scenariu fantezist ca să reușești un adventure interesant. Desigur, poate că anumite scene au mult prea mult realism pentru stomacurile sensibile; iar povestea pornită de la Jack Spintecătorul poate părea un clișeu la prima vedere. Dacă veți ajunge însă până la finalul acestui joc, o să vedeți că vă așteaptă tot felul de surprize. Și în ciuda faptului că Still Life se ocupă de crime metaforic numite naturi moarte, reușește să fie un joc foarte viu și antrenant.



Anda Drăgănuță

STILL LIFE 2?

Destule evenimente de pe parcursul jocului, ca și finalul în sine, dau de înțeles că Still Life va avea o continuare. Totuși, de la finalizarea jocului și până în acest moment soarta Microids s-a schimbat radical, studioul fiind cumpărat de Ubisoft. Achiziția nu include și proprietățile intelectuale Microids, astfel că sugestiile de continuare s-ar putea să rămână doar la stadiul de sugestii. Poate totuși The Adventure Company va găsi pe cineva interesat, pentru că personal aș vrea să primesc răspuns la anumite necunoscute rămase nerezolvate în Still Life.

PRO

- poveste bine pusă în scenă, înlănțuind evenimente din trei epoci
- două personaje controlabile alternativ
- puzzle-uri intuitive și variate

CONTRA

- personajele sunt foarte prost modelate și animate
- final destul de neclar, conceput pe ideea unei continuări
- meniuri un pic cam greoaie

JOCURI ALTERNATIVE

Still Life

Syberia 2

Post Mortem

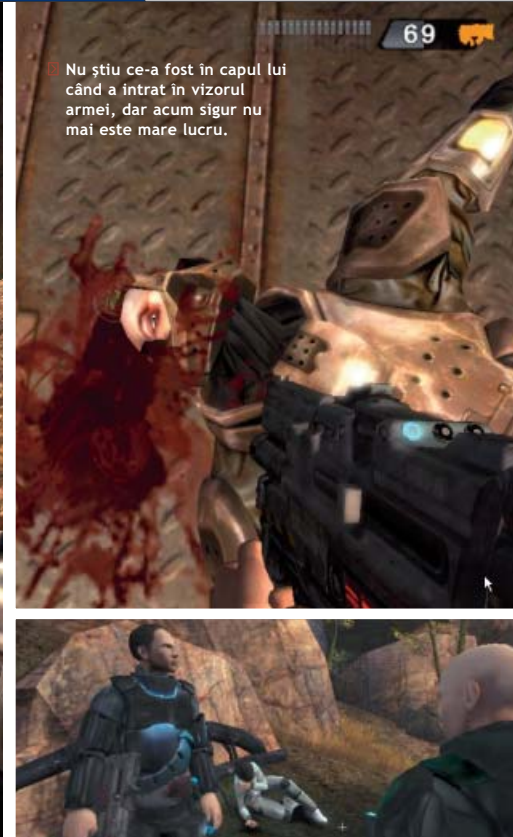
VERDICT

Probleme de concepție trag înapoi o poveste polițistă bine pusă la punct.

8



Un amestec de Halo, Far Cry, Unreal și vreo două idei bune, dar insuficient dezvoltate și neimpresionante



Nu știu ce-a fost în capul lui când a intrat în vizorul armei, dar acum sigur nu mai este mare lucru.

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: DIGITAL EXTREMES • PUBLISHER: GROOVE GAMES • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.PARIAHGAME.COM



PARIAH

Un virus fatal - pretext pentru împușcături (dez)organizate

DACĂ EXISTĂ UN GEN DE JOC ÎN care competiția acerbă nu lasă loc nici unui rateu, atunci FPS-ul sigur este în frunte, cu standardele sale aruncate foarte sus de Far Cry, Half-Life 2 sau de contrapartida de pe consolă, Halo 2. Iar în comparație cu ele, Pariah chiar își merită numele, nereușind să se impună prin ceva deosebit sau măcar să fie un shooter decent, care să ofere câteva ore de relaxare.

Pariah începe relativ interesant, protagonistul, doctorul Jack Mason, având misiunea de a transporta o prizonieră infectată cu un virus misterios aflată într-un container criogenic. O rachetă bine țintită deviază însă scopul misiunii, prizoniera dispare, iar doctorul nostru trebuie să o regăsească, împușcând între timp duzini de inamici. Totul punctat cu secvențele cinematice de rigoare, bine produse, dar fără calitate grafică, importate direct din versiunea mult mai puțin pretențioasă de Xbox. Și n-ar fi fost mare lucru dacă jocul n-ar fi bătut atâta monedă că este axat pe

poveste, care până la urmă este inconsistentă și inconsecventă, redusă la faptul că trebuia să omor niște inamici înainte să mă omoare ei. Nici măcar împușcatul nu mi s-a părut prea incitant, iar la sfârșit rămâne impresia că din poveste au fost tăiate cele mai importante elemente.

Mare parte din lipsa de imersiune în joc este cauzată de arme. Prima armă, un fel de mitralieră, este incredibil de inexactă, shotgun-ul și lansatorul de rachete se încarcă cu viteză melcului, pușca cu lunetă este utilă, dar ocaziile de a agăța inamicii de la distanță sunt prea rare. Aruncătorul de grenade este mai util, dar după ce îi faceți upgrade-urile de rigoare. Aceste upgrade-uri, trei pentru fiecare armă și pentru instrumentul care vindecă, vin în special cu mărirea cartușului sau a puterii de foc. În teorie cel puțin, pentru că uneori efectele nu se văd sau debalansează în mod ciudat arma. Pot fi folosite și vehicule, care amintesc mult de Halo, dar în nici un caz nu se comportă la fel de

bine și nici nu sunt atât de utile. La senzația de lipsă de eficiență a armelor contribuie și sunetele anemice. De altfel nici vocile nu sunt deloc inspirate, iar liniile de dialog ale inamicilor se repetă supărător de des.

Aceiași inamici se chinuiesc să se comporte cât de cât inteligent, au unele momente în care acțiunile lor seamănă cu ale AI-ului din Far Cry, dar în nici un caz nu atât de evoluți încât să încerce un atac pe flanc, de exemplu. De cele mai multe ori se reped la atac, eventual după ce au aruncat o grenadă, și săriți amândoi în aer, frustrare maximă, mai ales că punctele de salvare sunt ciudat plasate, uneori din cinci în cinci minute, alteori la distanță de o oră de joc.

Pariah își mai spală oarecum păcatele prin grafică și efecte fizice. Nimic revoluționar sau extraordinar de arătos totuși, iar în materie de fizică se puteau face mult mai multe, pentru că a fost folosit Havok. Exploziile sunt relativ bine realizate, dar modelele ragdoll

nu au nici un fel de realism, plus că dacă stai lângă un inamic mort se va auzi mereu un sunet enervant, ca și cum ai lovi cu piciorul în leș, chiar dacă de fapt nu faci nimic. Nici în multiplayer, în ciuda numărului mare de jucători online, n-o să găsiți mare lucru interesant, tot din cauza armelor slabe sau a boțurilor cu AI subdezvoltat.

Pentru a încheia într-o manieră ciclică, este clar că Pariah nu s-a ridicat sub nici o formă la nivelul FPS-urilor actuale. Poate că Digital Extremes ar fi trebuit să rămână la ceea ce știa să facă mai bine, adică doar multiplayer, și să nu se complacă cu o parte de single player care oricum este faultată de mult prea multe probleme.

Anda Drăgănuță



VERDICT

Mai bine așteptați următorul Unreal Tournament sau reluați Far Cry.

6

Una dintre reclamele World of Warcraft este adresată celor care s-au săturat să vâneze șobolani în RPG-uri. Dungeon Lords nu-și bate capul cu asta.



Cea mai recentă realizare a veteranului D.W. Bradley nu este tocmai un cântec de lebadă.

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: HEURISTIC PARK • PUBLISHER: DREAMCATCHER • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.DUNGEONLORDS.COM



DUNGEON LORDS

Și jocurile neterminate se lansează, nu-i așa?

ÎN ULTIMA VREME MI-I IMAGINEZ din ce în ce mai des pe producătorii jocurilor pe care le încerc (da, am febră, 38 cu 5, multumesc) stând lângă mine în timp ce mă joc. Eu stau la calculator, iar ei, producătorii, stau toți în picioare în jurul meu și se uită concentrați la fiecare gest pe care îl fac, încercând să ghicească verdictul. Eu mă joc și, din ce în ce mai nervos, mă întorc spre ei și le pun tot felul de întrebări de genul "hei, de ce nu merge meniul ăsta?", "sunteți absolut siguri că mi-ați dat discul care trebuie?" sau "nu știți că jocurile trebuie terminate înainte de a fi vândute?". Ei n-au nici o replică, doar stau acolo și îmi aruncă priviri rușinate, gesticulează din mâini într-un mod care spune că nu este vina lor, viața e grea, au șapte frați acasă și banii de mâncare nu le-ajung; eu mă enervez oricum și-i admonestez la fiecare problemă nouă: "Nu se poate! Nici harta nu funcționează!?".

Este trist, dar Dungeon Lords arată ca ceva ce un om cu febră prea mare ar putea visa într-o zi proastă. Asta pentru că nu este un joc slab în sine, ci este proverbialul joc bun, pe care producătorii, publisherii sau cine o fi avut puterea de decizie, l-au aruncat pe piață într-un moment ales aleatoriu, înainte de a fi complet. Dată fiind starea lui, m-aș mira ca cei care lucrau la proiect să fi știut că această etapă este ultima. Dacă ar fi fost așa, ar fi încercat măcar să elimine referințele către elementele incluse în proiect, dar neimplementate încă, așa cum este harta (menționată în manual și în help, inexistentă) sau cum este posibilitatea de a schimba aspectul personajului, dincolo de rasă și sex (butoanele există, dar puteți să apăsați pe ele până se rupe mouse-ul, nu se întâmplă nimic). Oricum am privi-o, situația este destul de penibilă. Lipsa hărții ar fi fost o problemă oricum în zonele mai întortocheate, dar peste

celelalte lipsuri s-ar fi putut trece, dacă nu ar fi fost modul înșelător în care jocul se preface că are anumite facilități și te face să te îndoiești de propria sănătate mentală. Este un joc puțin cam pervers, după părerea mea.

Dar nu este un joc *atât* de rău (ați văzut că am pus italice, da?; adică nu este un joc grozav, doar că nu este nici foarte..., ah, hai că o las baltă). Ca gen se poziționează undeva între un RPG tradițional, ca Morrowind, și un joc hack'n'slash ca Blade of Darkness sau, ca să dau un exemplu mai recent, dar mai puțin fericit, Enclave. Aveți un personaj pe care îl manevrați la persoana a treia, explorați lumea înconjurătoare, vorbiți cu diverși indivizi, primiți misiuni, întâlniți băieți răi, îi puneți la punct cu sabia/arcul/magia, câștigați experiență ce poate fi investită în atribute și abilități, găsiți arme mai bune, inamici mai puternici etc., etc., ad infinitum. Este un joc destul de lung și după o vreme

veți uita de problemele care vă sâcăiau la început, deși este posibil ca asta să se întâmple doar pentru că ați dat de altele. Nu puteți să întrerupeți o conversație până când partenerul nu-și termină replica, se poate întâmpla să dați peste un inamic care plutește pur și simplu în aer (ce-i drept, jocul este corect și jucătorul poate sta în aer acolo), mă rog, n-are rost să insist, ați înțeles care este starea jocului.

Dacă v-ați săturat să așteptați ca Blizzard să anunțe Diablo 3 și sunteți suficient de nepretențioși, Dungeon Lords poate să fie o soluție temporară. Dar nu vă așteptați la o revelație.

Bogdan Bridinel



VERDICT

Dacă cineva s-ar hotărî să-l termine, ar putea fi un joc interesant.

6

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 384MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-8 (ONLINE)



O continuare care practic ucide șansa ca Stronghold să devină o serie de succes.

PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: FIREFLY • PUBLISHER: 2K GAMES • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.2KGAMES.COM/STRONGHOLD2



STRONGHOLD 2

Pregătiți smoala topită și săgețile otrăvite, începe asediul!

STRONGHOLD 2 ESTE UN JOC

despre administrarea unui castel, despre asedii disperate, nori de săgeți și catapulte azvârlind foc. În același timp este despre cetățeni care trebuie hrăniți, resurse care trebuie colectate și prelucrate, fântâni care trebuie plasate optim pentru a fi cât mai aproape de potențialele incendii. Este un joc bazat pe o rețetă destul de rar folosită și ar trebui să nu aibă probleme în a se impune, dar are suficient de multe lipsuri încât să nu fie ușor de recomandat, chiar și în lipsa unui concurent.

De la apariția primului Stronghold până acum au trecut trei ani, dar asta nu poate schimba impresia că Stronghold 2 a fost făcut în grabă, cu cronometrul în mână și, cel mai probabil, cu creditorii la ușă. S-a muncit destul de mult la trecerea în 3D, dar destul de puțin și destul de aiurea în rest. Totul pute a "las-o bă, că merge-așa!", de la jocul actoricesc (dacă poate fi numit așa) al naratorului din campanie, la interfața lipsită de câteva opțiuni

care ar fi făcut viața jucătorului mult mai ușoară.

Primul lucru care îmi vine în minte este "gong"-ul. Ghilimelele sunt necesare, pentru că nu este vorba despre un instrument de avertizare sonoră, ci despre materia maronie pe care oamenii o elimină în mod regulat din corp în urma procesului digestiv, sper că nu vă derutez mai mult cu tentativele mele de a căuta o exprimare elegantă, mă refer la "îngrășămintele naturale" pe care cetățenii cu educație medievală, ca cei din Stronghold, le plantează pe unde nimeresc, inclusiv în mijlocul străzii. Ceea ce nu înseamnă că nu îi deranjează mirosul, gunoierul care strânge toxinele deversate pe stradă devenind astfel stâlpul de bază al unei societăți medievale fericite. În lipsa lui, fericirea populației scade ca un cub de gheață pe o plită încinsă, iar locuitorii se hotărăsc unul câte unul să își caute un castel mai uscat și mai frumos mirositor, abandonându-și slujbele și lăsând în urmă o pustietate neprimitoare.

Nu m-ar deranja asta, cum nu m-ar deranja până la urmă nici lipsa unor indicii mai evidente care să arate ce le strică ziua supușilor, dar mi se pare complet absurd că nu am nici un mecanism să rezolv problema atunci când apare. Nu există posibilitatea de a distribui forța de muncă, pentru că fiecare cetățean fără ocupație alege în mod automat una dintre slujbele pe care le are la dispoziție. Dacă omul cu gong-ul pleacă și nu mai sunt șomeri prin zonă, singura alternativă este să închideți una dintre industriile mai puțin importante și să sperați că unul dintre cei disponibilizați în acest fel va alege să devină gunoier. Măcar dacă s-ar fi putut închide o singură clădire ar fi fost ceva, dar singura opțiune este aceea de a pune pe butuci o industrie întreagă, de multe ori pentru a muta un singur om într-un loc în care este absolut necesar.

Această problemă de concepție nu este singulară. Unele cădiri nu pot fi așezate decât în anumite locuri, fără o indicație a motivului acestei cerințe, unele clădiri nu pot

fi rotite pentru a fi așezate în mod optim, deși majoritatea pot, iar o parte din misiuni au fost construite în așa fel încât ceea ce trebuie să faceți este să construiți anumite clădiri, apoi să așteptați minute bune fără nimic de făcut, până se îndeplinesc obiectivele singure. La rândul său, AI-ul este slab, previzibil și foarte ușor de păcălit cu tactici ieftine.

Există două campanii, una pașnică (așteptați-vă la o invazie de bandiți, totuși) și una războinică, un mod free-build, fără obiective, un mod skirmish numit Kingmaker și chiar un mod de multiplayer. Dar bogăția de posibilități nu poate compensa ritmul plictisitor și avalanșa de probleme tehnice.

Bogdan Bridinel



VERDICT

Plin de probleme, atât de concepție, cât și de implementare.

5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4- 1.4GHz, 256MB RAM, 32MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-8 (LAN, ONLINE)



În afară de epoca istorică, nu este mare lucru care să scoată în evidență acest al doilea titlu al seriei.



PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: GSC GAME WORLD • PUBLISHER: CDV • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.COSSACKS2.DE



COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

Dacă Napoleon ar fi câștigat la Waterloo?

RĂZBOAIELE NAPOLEONIENE ȘI ÎN general epoca dominată de imperiile secolului al XIX-lea nu au fost prea mult băgate în seamă în nici un gen de joc. Cossacks II încearcă să aducă în prim plan acea perioadă, când o bătălie putea însemna că trupele doar stăteau față în față și trageau cu puștile până cei mai slabi de înger cedau. Astfel că deciziile tactice ce trebuie luate sunt foarte diferite față de strategiile de tip Total War, iar tipul de joc se apropie mai mult de Rise of Nations, dar cu probleme uneori extrem de frustrante.

Astfel, dacă aveți indeajuns de multă răbdare să treceți de timpii de încărcare ciudat de mari pentru un joc care rămâne în esență 2D (deși aspectul vizual a fost îmbunătățit), veți avea de ales între șase națiuni: Marea Britanie, Franța, Rusia, Prusia, Austria și Egipt. De aici vă așteaptă patru moduri de joc, care s-ar putea însă să fie o mare dezamăgire pentru cei care așteaptă acuratețe istorică. Modul Campaign, în afară de tutorialul destul de slab organizat, are o poveste neverosimilă, bună doar pentru a vă obișnui cu gameplay-ul.

Modul Battle for Europe încearcă o combinație de tip Rise of Nations: pe o hartă strategică, puteți muta armata (doar una) și mări fortificațiile orașelor. Și atât. Ca să nu mai spun că nu sunt luate în considerare posibilitățile navale, o armată poate trece Canalul Mânecii fără a avea nevoie de nave. În atac, perspectiva se schimbă și ajungeți la RTS tipic: colectat resurse, construit bază, recrutat trupe, distrus inamic. Victoria poate fi asigurată fie prin distrugerea centrului orașului inamic, fie prin ocuparea tuturor satelor care produc resurse. În mod frustrant însă, inamicul va continua să reziste, chiar dacă i-ați ocupat toate satele, astfel că abordarea distructivă mi s-a părut mai indicată. Trupele sunt diferite pentru fiecare națiune, există unități speciale, dar varietatea nu este foarte mare. Iar deosebirile între ele, cel puțin la nivel grafic, nu prea se observă; trupele de dimensiuni mici riscă să se piardă în decor, mai ales că nu există nici un buton prin care să țineți evidența.

Dimensiunea tactică a bătăliilor este un element care trebuie tratat

cu foarte mare atenție. Dacă muschetarii trag prea repede, salva nu va fi eficientă; dacă trag prea târziu, vor fi fost deja semnificativ răniți de tirul inamic. Cavaleria este eficientă doar pentru atacul pe flanc. Drept ajutor, aveți un cod de culori ce indică raza de acțiune a trupelor și diferite tipuri de formații. Pe post de piodică, aveți sistemele de moral și oboseală. Pentru primul, cu cât omorâți mai mulți inamici, cu atât soldații vor avea moralul mai mare. Pentru al doilea, mersul pe drum este singura soluție, pentru că altfel trupele vor obosei inexplicabil de repede. Mai adăugați aici și imposibilitatea de a ajusta viteza de joc și înțelegeți că traversarea hărții s-ar putea să vă testeze intensiv răbdarea.

Cel de-al treilea mod (nu, n-am uitat că sunt patru cu totul), Skirmish, este poate singurul care are șanse să suscite interesul celor pasionați de istorie: include bătălii celebre, cum ar fi Austerlitz sau Ulm. Nici urmă de Waterloo sau Trafalgar (de unde bătălie pe apă dacă nu există nave?), nici de atenția pentru detalii de mediu și așezare a trupelor întâlnită

în bătăliile istorice din Rome: Total War, dar aveți ocazia de a controla un număr mare de trupe. Cât despre modul numărul patru, multiplayer evident, s-ar putea să dureze o veșnicie dacă jucați în șase și toată lumea apucă să-și dezvolte baza și trupele.

N-aș putea considera Cossacks II o experiență complet neplăcută. Are o dimensiune tactică interesantă prin faptul că armele de foc constituie elementul cel mai important și ia în considerare o epocă plină de conflicte conduse de unii dintre cei mai mari strategii din istorie. Dar o examinare amănunțită nu îl ajută să reziste prea mult și, sinceră să fiu, abia aștept să-l compar cu Imperial Glory, care se petrece cam în aceeași perioadă și va fi lansat în curând.

Anda Drăgănuță



VERDICT

Atrage doar fanul seriei și eventual pe cei care vor să războie amintirea lui Napoleon.

7

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 512MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-6 (LAN, ONLINE)



După ultima modă în jocurile de acțiune, avem rebelii arabi cei răi și trupele americane cele bune și eliberatoare.

PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: DESTINEER • PUBLISHER: 2K GAMES • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.FIRSTTOFIGHT.COM



CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

Puşcaşii marini fac demonstrații de forță în Beirut

DUPĂ NUMEROASELE FILME

de acțiune pe care le-am urmărit aproape seară de seară ca pe o prelungire ficțională a știrilor de la ora 17, sunt sigură că sunteți convinși de măreția și scopul nobil al trupelor americane aflate în diferite țări de pe Glob. Ca și pe ecranul televizorului, și în Close Combat trupele americane reprezentate de puşcaşii marini își fac datoria de pacifiști globali și intervin într-un conflict izbucnit în Liban între o grupare rebelă sprijinită de elemente anarhiste siriene și conducerea statului.

Cele șase misiuni se petrec în și pe lângă Beirut, capitala Libanului, și au singurul merit de a fi îndeajuns de alerte pentru cele circa 10 ore de joc. Pentru că, în rest, jocul nu te implică în nici un fel, nu ajungi să-ți pese dacă moare unul dintre coechipieri, oricum va fi înlocuit și va primi o medalie post-mortem. Nici sistemul de luptă nu este o inovație majoră, bazându-se pe tipul de meniu radial din seria Rainbow Six, prin intermediul căruia puteți

chema în ajutor elicopterele Cobra, o divizie de mortiere sau un lunetist (care s-ar putea foarte bine să vă ia pe voi drept țintă); la fel, puteți da ordine echipei să execute foc de acoperire sau să-și concentreze tirul asupra unei anumite ținte. Cu condiția ca ținta să fie vizibilă, altfel AI-ul camarazilor va decide că nu poate îndeplini ordinul. Mai eficientă s-a dovedit a fi comanda de a intra într-o cameră în stilul SWAT, pentru a elimina rapid inamicii luați prin surprindere. Totuși, ajunși în cameră, coechipierii se vor dovedi adesea dezorientați și nu vor reacționa, de exemplu, la un atac lateral decât dacă le indicați inamicul. Nici AI-ul inamic nu s-a dovedit prea deștept, fiind mult mai simplu să elimini țintele de la o distanță relativ sigură, cu ajutorul puștii cu lunetă, decât să încerci să le cauți prin case în care oricum nu-ți dă voie scriptarea să intri.

Misiunile sunt destul de variate, de la curățarea anumitor case și străzi de amenințarea teroristă

până la salvarea de ostatici și eliminarea unor ținte de mare valoare, adică generali și conducători inamici. Faptul că acțiunea se petrece atât în exterior, cât și în interior este oarecum un plus, dar grafica nu ajută deloc la conturarea unei lumi credibile. Modelele personajelor nu sunt prea detaliate, inamicii au aceleași fețe și tipare de acțiune după primele trei-patru checkpoint-uri. Coloana sonoră aproape că nu merită luată în seamă și ar fi fost mai bine dacă aveam o echipă de patru puşcași muți decât replicile limitate și prost interpretate pe care le-am auzit. Și apoi, cu câți rebeli care, în ciuda faptului că sunt în mijlocul unui conflict mortal, vorbesc în gura mare de se aude de la jumătate de kilometru ați mai avut de-a face? Este oricum mai sănătos să urmărești direcția vocilor decât umbrele, pentru că acestea din urmă se proiectează și prin pereti, la fel cum coechipierii trec unul prin celălalt pentru a ajunge la un punct dat.

Close Combat devine mai interesant în multiplayer, în afară de deathmatch existând și posibilitatea de a juca cooperativ, cu alți trei prieteni, toată campania single player sau scenarii separate. La final însă, Close Combat: First to Fight o să vă placă în funcție de cât de multe așteptați de la el. În nici un caz nu este jocul care să revoluționeze acțiunea tactică, chiar dacă are momente intense și mod cooperativ. Nu iese în evidență cu nimic din marea masă a FPS-urilor, ba chiar ar mai fi trebuit lucrat pe alocuri. Dar dacă vreți ceva impușcături, eventual alături de câțiva amici, Close Combat vă va oferi probabil ceea ce căutați.

Anda Drăgănuță

VERDICT

Destulă acțiune, dar nimic spectaculos sau ieșit din comun

7

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.3GHz, 256MB RAM, 32MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-8 (LAN, ONLINE)

Cea de-a patra parte a seriei Gran Turismo s-a lăsat așteptată puțin cam mult, dar a meritat.



Numărul de mașini disponibile este uriaș, iar tipurile lor variază foarte mult.



PREȚ: 23.9€ • PRODUCĂTOR: POLYPHONY • PUBLISHER: SCEE • DISTRIBUTOR: SONY/BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.GRANTURISMOWORLD.COM



GRAN TURISMO 4

Lumea la o apăsare de pedală distanță

GRAN TURISMO NU A FOST NICIODATĂ despre curse. Da, este cu mașini care se întrec pe circuite, dar nu este pentru cei cu o nevoie ne bună de viteză, nu caută adrenalina, nu este despre competiția în sine, ci despre experiența condusului. Este un joc despre plăcerea de a fi șofer. O plăcere în care, cu peste 700 de mașini și 50 de circuite disponibile, se poate spune că se implică fără nici un fel de rezervă.

Ca să înțelegeți cât de diferit este acest joc de Need for Speed, în cazul în care nu cunoașteți seria, trebuie să știți un lucru: în Gran Turismo trebuie mai întâi să dați examen pentru a obține carnetul și a primi dreptul să conduceți. Există mai multe tipuri diferite de carnet, ca și în viața reală, fiecare dintre ele oferind acces la anumite tipuri de mașini și competiții. Pentru începători examenul nu este o formalitate, deoarece le cere să se familiarizeze cu fiecare aspect al artei condusului și să se adapteze la modul realist în care este modelat

comportamentul mașinilor.

Accelerația nu este o simplă problemă de a ține un buton apăsat sau nu, ci are grade de apăsare care influențează manevrabilitatea vehiculului, iar ieșirea de pe circuit, ca să dau un alt exemplu, nu numai că scade brutal viteza, dar afectează și cauciucurile, care în acest fel se degradează și pierd din aderență. Cauciucurile sunt singura parte care poate avea probleme, în rest mașinile sunt la fel de indestructibile ca într-un joc arcade, dar rămâne un element de care trebuie să țineți cont.

Nu trebuie să înțelegeți că este vorba despre unul dintre acele jocuri în care este greu să ții mașina stabilă și pe drum drept, GT4 are un model fizic intuitiv și foarte natural pentru oricine a văzut o mașină funcționând în realitate. Dar trebuie să înțelegeți că apăsând accelerația la maximum tot timpul nu aveți cum să ajungeti altundeva decât pe ultimul loc.

Din fericire, modul principal de joc, Gran Turismo, oferă un grad

foarte mare de libertate și nu obligă la câștigarea fiecărei curse. Puteți să vă plimbați dintr-o competiție în alta, să reveniți, să încercați să obțineți performanțe mai bune, eventual cu o mașină nouă, să vedeți cum vă descurcați din perspectiva unui director de echipă. Această ultimă opțiune este nouă și destul de ciudată - în loc să conduceți îi indicați pilotului ce viteză să aibă și cât de agresiv să fie -, dar merită încercată pentru că subliniază caracterul tactic al curselor.

Este o sarcină destul de delicată să prezinți un joc atât de mare în atât de puține cuvinte, dar nu este nevoie să știți fiecare detaliu pentru a înțelege dacă vă interesează sau nu Gran Turismo 4, trebuie doar să înțelegeți esențialul. Esențialul este că e vorba despre un joc muncit cu o dedicație vecină cu obsesia, un joc atât de fantastic vizual încât demonstrează fără nici urmă de îndoială că PlayStation 2 este o consolă mult mai puternică decât o fac să pară majoritatea jocurilor

sale, un joc atât de vast încât este îndoielnic că foarte mulți dintre posesorii lui vor ajunge să-l termine vreodată, un joc în care puteți conduce mașini variind de la Volkswagen Lupo la Toyota Supra, cu toate variațiile posibile între ele.

Are și lipsurile sale - AI-ul este cam robotic, meniurile sunt excesiv de complicate și uneori neintuitive, există câteva metode de a câștiga unele curse mai puțin cinstit -, dar nimic suficient de serios încât să-l împiedice să fie cel mai bun joc din genul său și cea mai bună dovadă că o echipă competentă poate face minuni chiar și cu un suport hardware modest.

Bogdan Bridinel



VERDICT

Impresionant atât la nivel vizual, cât și la partea de simulare. Cel mai bun în categoria sa.

9

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • NUMĂR JUCĂTORI: 1-6 (ACEEAȘI CONSOLĂ, LAN)

POVESTE CU NINJA

Notă:

Pentru orice eventualitate, țin să menționez (din nou) că evenimentele descrise în această pagină, ca de fiecare dată până acum, sunt în totalitate rodul imaginației autorului și nu au legătură cu realitatea. Toate mărcile înregistrate care apar pe parcursul articolului sunt proprietatea respectivelor companii și sunt folosite cu intenție satirică. Nici unul dintre numele utilizate nu are legătură cu o persoană reală. Nici un animal nu a fost rănit pe parcursul realizării articolului, cu excepția pisicii mele, care s-a lovit singură de tocul ușii când alerga bezmetică pe hol. Parole d'honneur!

Polițistul John Doe patrula în mașina sa Ford Crown Victoria vopsită în tradiționalele culori alb și negru pe colțul dintre bulevardul Figueroa și strada Cireșei numită local Cherry Street, undeva în spatele Centrului Expozițional Staples. Patrularea se reducea la îngurgitatul unei gogoși cu glazură și uitatul ocazional pe geam. Era ora 3 noaptea și nu se întâmpla nimic interesant. Ceva mai înainte două prostituate începuseră să se păruiască, dar renunțaseră înainte ca situația să se încingă foarte tare.

Brusc, John tresări și își aținti privirea către centrul expozițional. Aparent, pe lângă zidul unui pavilion se strecurau trei mogâldețe întunecate. Înjurând printre dinți, John Doe se dădu jos din mașină, scoase lanterna și bastonul și porni pe urmele lor. Ar fi putut să jure că erau niște afurisiți de fani Star Wars care vroiau să se strecoare într-una din săli pentru a asista ilicit la premiera filmului. Avea boală pe ei încă de când în liceu fusese poreclit Chewbacca de un grup de colegi pasionați de film, care sesizaseră că avea o pilozitate la fel de bogată ca și personajul omonim din Star Wars.

Astfel că nu ezită să îi atragă atenția uneia dintre mogâldețe cu un baston peste ceafă. Mogâldeța scoase un icnet apăsător și făcu o întoarcere bruscă insoțită de un șuierat metalic. John Doe simți o senzație de arsură de-a lungul pieptului, după care sesiză cu uimire că privește lumea de la orizontală, căzut fiind la pământ, fără să își aducă aminte cum ajunsese acolo. Împingând cu o mișcare fluidă katana înapoi în teacă, ultimul dintre cei trei ninja zise pe un ton disprețuitor:

- American nătâng!

Asta în japoneză, firește, rezultând în sunetele pe care le-ar scoate cineva care se înecă cu un guloai de mămăligă fierbinte plin cu lame Gillette.

Undeva în centrul expozițional, cocoțați pe o pasarelă, camuflați cu tricouri negre trase peste cap, stăteau trei fani Star Wars, care pândeau însă altceva decât lansarea celui mai așteptat film din seria lor preferată. Undeva sub ei, într-un stand imens, președintele companiei Microsoft, Gill Bates, își pregătea angajații pentru prima zi a expoziției E3 - Electronic Entertainment Expo,

când urmau să dezvăluie publicului noua lor consolă de jocuri BoxX 360.

- "Este un moment de cumpănă în istoria divertismentului electronic, glăsui Gill profetic.

"Țin să vă reamintesc că vom avea în stand un singur prototip real al consolei, toate celelalte sunt machete. Prototipul va fi adus într-o mașină blindată, în fiecare dimineață, de un pluton din Legiunea Străină, și este preluat seara. Sau cel puțin așa va crede toată lumea. De fapt, adevăratul prototip va fi adus într-o geantă de umăr de către Isabella, aici de față, fostă angajată a serviciului secret din Vatican și acum șeful securității pentru proiectul BoxX 360. Toate aceste măsuri extraordinare au fost luate pentru că există bănuiele că rivalii noștri de la compania Ynos vor să ne saboteze lansarea și chiar să fure prototipul. Dar sunt sigur că prototipul este în mâini bune, nu, Isabella?

Isabella, un înger blond care probabil că inspirase multe gânduri păcătoase pe străzile Vaticanului, aprobă din cap. Luke, unul dintre cei de pe pasarelă, mai făcu o ultimă poză cu aparatul său foto digital Ynos (pură coincidență) și le spuse celorlalți doi:

- Tipa aia Isabella este o gagică trăsnet. Aș lăsa-o să pună mâna pe sabia mea laser.

Ceilalți doi îl priviră uimiți.

- Metaforic vorbind, se corectă Luke. Dacă nu vă las pe voi să puneți mâna pe ea, nu las pe nimeni.

Nimeni nu știa că sabia laser inscripționată cu inițialele BMF, cu care fusese dotat Samuel L. Jackson în timpul filmărilor la Episode III, dispăruse la un moment dat și trebuise să fie înlocuită. După unele modificări, cum ar fi introducerea unui proiector laser verde industrial de 35MW în mânerul care constituia în esență sabia, aceasta devenise piesa de rezistență din colecția de fan a lui Luke.

Singurul moment în care fusese activată, din greșeală, dăduse naștere unui lanț de consecințe dezastruoase. Raza extrem de concentrată trecuse prin peretele subțire al casei lui Luke ca prin brânză și apoi prin geamul casei de vizavi, unde făcuse o gaură de dimensiunile unei creion în fundul unui doberman care asista pasiv la o tranzacție de droguri. Polița a avut mari dificultăți în a identifica participanții, chiar și organizații pe bucăți componente.

Se putea spune, deloc metaforic, că sabia laser a lui Luke era foarte lungă. Dar subțire.

Parcarea subterană a Centrului Staples era în mare parte goală, astfel că ecouri lugubre se răspândeau la fiecare pas pe care Isabella îl făcea pe tocurile cui de 20 de centimetri. Pe umărul stâng avea agățată geanta Prada de cumpărături în care se găsea consola BoxX 360, care era mai grea decât părea la prima vedere.

În momentul în care mai avea trei pași până la mașină, din colțurile umbrite ale garajului se

desprinseră trei ninja care o încadrară într-un triunghi amenințător.

- Geanta, dacă vrei să trăiești, sugeră cel aflat direct în față, completând cu un gest nerăbdător din mâna înmănușată.

Isabella zâmbi.

- Va trebui să vii să o iei, este destul de grea.

Neîncrezător, ninja făcu totuși un pas înainte. Ceilalți doi îl imitară. Isabella își scoase geanta de pe umăr și o întinse în față ținând-o de barete. Ninja întinse mâna. În momentul următor, Isabella pivotă pe piciorul stâng și făcu o voltă cu geanta care îl pocni în figură pe ninja din față, continuă devastator cu capul următorului și apoi, după un elan de 180 de grade, îl băgă direct în comă pe cel de-al treilea și ultimul. Dar deja primul își revenise din șoc și atacă fulgerător, lovind-o cu piciorul în piept. Isabella se împletici câțiva metri în spate și se izbi sec de o mașină, după care căzu la pământ. Unul dintre ninja înșfăcă sacoșa care căzuse la pământ, iar celălalt scoase cu o mișcare fluidă sabia din teacă și șuieră printre dinții deteriorați:

- Sayonara, darling!

Pusă într-o situație de viață și moarte, Isabella fu nevoită să recurgă la o tactică specială rezervată doar agenților secreți ai Vaticanului: începu să se roage.

Chiar dacă nu mai era afiliată la respectiva organizație, metoda funcționa infailibil. Din capătul celălalt al garajului, o rază verde parcurse instant distanța până la figura infopolită a atacatorului ninja, se plimbă nițel în derută scoțând fum, după care îi perforă învelișul ochiului, fierbând într-o fracțiune de secundă conținutul.

Ninja urlă dramatic pe limba lui.

- Așa Luke, se auziră incurajări, use the force!

Profitând de slăbiciunea inamicului, care răgea cuprins de dureri feroce, Isabella își veni în fire și decise să nu fie un bun catolic și să nu ierte. Așa că îl apucă de boarfe pe ninja și aplică un Mutzunachi-Geri ca la carte, aruncându-l peste umăr. Ninja avu prezența de spirit să se dispenseze de sabie, scăpând ca prin minune de o autoînjunghiere. Din nefericire, căzu fix pe botul unei mașini dotate cu o emblemă în formă de vârf de suliță. Ieșită în afară. Rezultatele fură destul de neplăcute, așa că vă voi scuti de detalii.

- Ești în regulă? o întrebă Luke pe Isabella. Îmi pare rău, dar cred că celălalt ninja a fugit cu prototipul BoxX.

Isabella aprobă din cap cu o figură tristă.

- Hei, dar nu vă faceți griji, prototipul BoxX este în siguranță, se auzi vocea lui Gill Bates de undeva din spate. Isabella era doar o momeală. O capcană în interiorul capcanei. Ha-ha-ha, ce-mi plac jocurile astea diabolice!

După figura Isabellei se părea că nu prea era la curent cu planul secret. Zâmbind ghidus, Luke îi întinse sabia laser, semnalizând discret din cap către Gill Bates și îi ură entuziast:

- Forța fie cu tine!

GE CUBE

PUTERE 3D DE LA ATI

9550

OD / GU / U

Performanța accesibilă



GeCube 9550 Infinite OD

ATi Radeon 9550 Ultra
(470MHz), 128 MB DDR
(128bit, 2.5, 650MHz), TV-Out,
DVI, VGA, Power DVD 5.0,
AGP8X.



GeCube 9550 GU

ATi Radeon 9550 Ultra
(400MHz), 128 MB DDR
(128bit, 3.3, 500MHz), TV-Out,
DVI, VGA, AGP8X



GeCube 9550 U

ATi Radeon 9550 GT
(400MHz), 128 MB DDR
(128bit, 5ns, 400MHz), TV-
Out, DVI, VGA, AGP8X

GRAPHICS BY



Plăci video disponibile în orice magazin IT care se respectă

SKINMEDIA

Str. Al. Pușkin 18 - București 1; Tel: 021-231.50.97;
Fax: 021-230.06.92; Mobil: 0724-237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: <http://www.skin.ro>

Meet the world in a *Slim* new way.

26mm

The World's Slimmest 26mm



FLATRON™
ULTRA *Slim* SERIES (LCD L1980U, L1780U)