



trem PC

CD

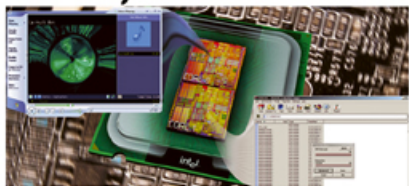
hardware * software * internet * jocuri

AVALANȘA AMD



■ ATHLON64 ATACĂ ÎN FORȚĂ

SOLUȚII DUAL CORE



■ MULTITASKING LA PROPRIU

WINDOWS VISTA BETA 1



■ ACCENTUL PE SECURITATE ȘI ERGONOMIE

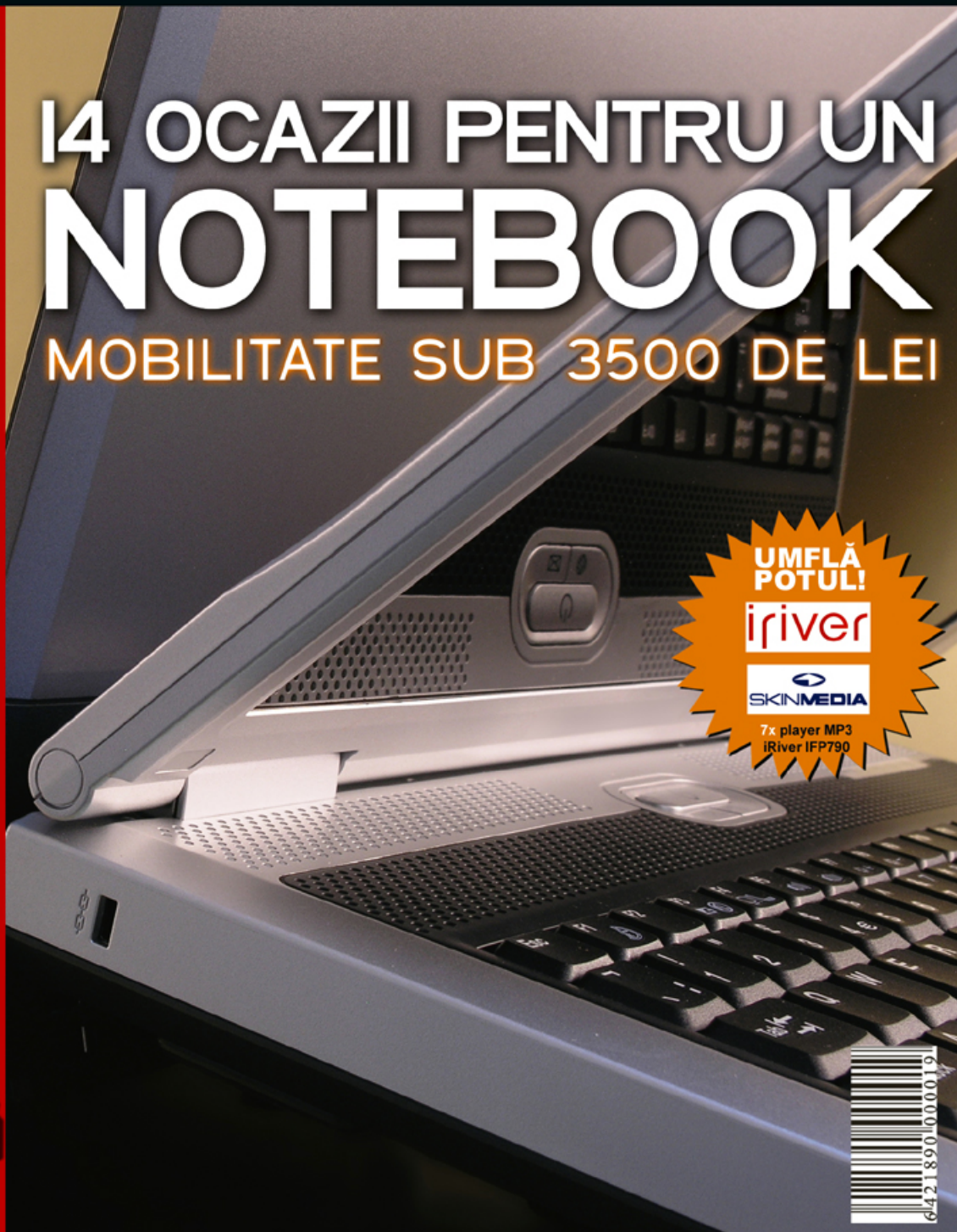
FABLE: THE LOST CHAPTERS



■ POVEȘTEA DEVENIRII UNUI EROU

14 OCAZII PENTRU UN NOTEBOOK

MOBILITATE SUB 3500 DE LEI



UMFLĂ POTUL!

iriver

SKINMEDIA

7x player MP3
iRiver IFP790





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



Quartz
 computer

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

Distribuitor **KWORLD**
 COMPUTER CO.,LTD

Monitoarele LCD BenQ

FP71V+  / FP91V+  / FP91E 



Advanced Motion Accelerator



Tehnologia avansată de accelerare a mișcării sfidează limitele realității.



FP71V+ / FP91V+ / FP91E


senseye

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

- Rezoluție 1280x1024 SXGA
- D-Sub/DVI intrare dublă
- 400cd/m² luminozitate
- SRS speaker
- 1000:1 rata de contrast
- Tehnologia Senseye

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/Fax: 0241 634.994 / 0241 635.959, office@ct.proca.ro
Și prin partenerii autorizați din toată țara.



ECHIPA

Redacția

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

Design

Gabriel Ionescu tehnoredactare

Fotografie

Radu Iordache

Publicitate & PR

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

Marketing

Cristina Mincic asistent marketing

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



În ciuda superiorității tehnice a procesorelor sale, AMD nu a reușit să amenințe câtuși de puțin poziția de lider incontestabil a Intel. Aceasta se datorează în principal eforturilor fantastice ale departamentului de marketing, care a reușit să impună un produs uzat moral (despre Pentium 4 este vorba) ca fiind ultimul răcnet tehnologic. Probabil că și cei de la Intel și-au dat, până la urmă, seama că marketingul nu poate face minuni și că, fiind totuși un mare producător de procesoare, ar cam fi timpul să se apuce să facă un procesor performant. Și pentru că toate deciziile importante trebuie prezentate publicului într-un cadru adecvat, IDF (Intel Developer Forum) din această toamnă era ocazia perfectă unde Intel urma să anunțe ceea ce lumea IT aștepta de mult timp, și anume renunțarea la cârpeala tehnicii existente și dezvoltarea unei arhitecturi noi.

De la performanță la performanță per watt

Acest anunț marchează o adevărată ruptură în strategia Intel, până acum tributară conceptului "cu cât mai mult, cu atât mai bine". Mai mulți megaherți, mai multă memorie cache sau, destul de recent, mai multe core-uri. Desigur, acest concept are și câteva efecte colaterale: mai multă putere consumată, mai multă căldură generată... Practic, în cazul arhitecturii NetBurst, performanța ajunsese să aibe un preț prea mare, pe care Intel nu mai era dispus să-l plătească. Totodată, inovația intrase într-un con de umbră, Intel folosind aceeași arhitectură pentru toate procesoarele sale de desktop, inclusiv pentru cele dual core. Destul de ilar, nu îmi vine în minte alt exemplu comparabil decât Dacia, care a reușit să vândă aceeași mașină, în mai multe versiuni, timp de peste 20 de ani. După ce a stors tot ce se putea din arhitectura NetBurst, Intel își ia, în sfârșit, rolul de lider de piață în serios. Noul cuvânt de ordine este, începând din această toamnă, eficiența, iar noua arhitectură va

trebui să reflecte această schimbare.

Sarcina inginerilor din Santa Clara este una dificilă, ținând cont de faptul că ei trebuie să realizeze un procesor care să fie sensibil mai performant decât procesoarele Pentium 4 actuale, în condițiile reducerii semnificative a consumului de curent. Ținta este un procesor care să combine facilitățile arhitecturii NetBurst (adresabilitate pe 64 biți, frecvență ridicată a FSB), cu sistemul eficient de power management al Pentium M (Banias). Astfel, Intel se îndepărtează de perioada în care tot ce conta era performanța, noul motto lansat la IDF în această toamnă fiind "performanță per watt". Această cărare a fost bătută, de doi ani deja, de AMD, ale cărui procesoare sunt mult mai eficiente și, în același timp, comparabile ca performanțe, în ciuda frecvențelor de funcționare mult mai mici. Rămâne de văzut care va fi răspunsul AMD la noua arhitectură anunțată de Intel.

Cristian Agatie



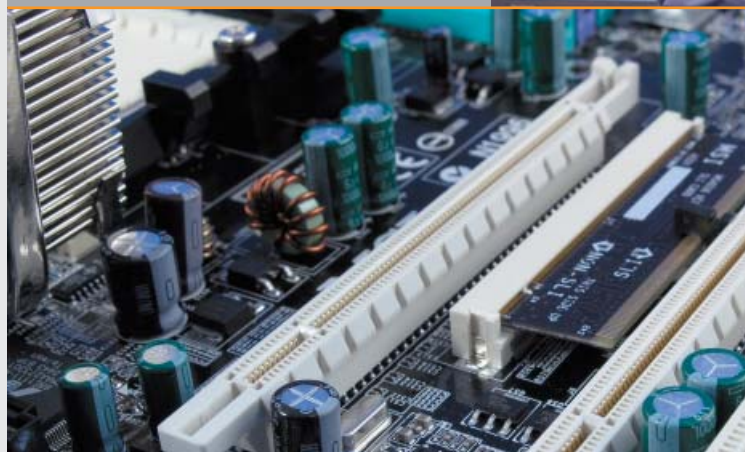
Viitoarea arhitectură Intel

013 Ediția din această vară a IDF a marcat o ruptură în politica Intel, care și-a recunoscut în sfârșit eșecul cu NetBurst. Viitoarea arhitectură nu va mai pune accent pe frecvență, ci pe eficiență.



Avalanșa AMD

030 La mai bine de un an de la lansare, platforma Socket 939 a intrat în segmentul mainstream prin reducerea costurilor procesoarelor Athlon64 și a plăcilor de bază.



Mobilitate accesibilă

042 Încet dar sigur, notebook-urile au ajuns să reprezinte o alternativă serioasă la sistemele desktop, prin prisma costurilor de achiziție și a performanțelor.



Windows Vista beta 1

084 Microsoft are planuri mari pentru viitorul sistem de operare, iar noi vi le vom prezenta așa cum reies ele din prima versiune de test lansată de curând.



Windows Vista™

Fable: The Lost Chapters

110 Povestea captolelor pierdute în varianta inițială de pe Xbox. Merită oare să fie spusă?



OCTOMBRIE

IT EXPRESS

- 008 Puncte de vedere
- 010 NVIDIA C51
- 010 Pentium D 955 EE, i975X
- 012 ATI Avivo
- 012 Office 12
- 013 Viitoarea arhitectură Intel
- 014 Reportaj în România
- 016 Interviu MSI
- 018 Tehnotrend

HARDWARE

- 022 Ultima oră
- 028 Drumul de la CPU la GPU
- 030 Avalanșa AMD
- 042 Mobilitate accesibilă
- 054 La puterea a doua
- 058 Laborator
- 066 Topuri

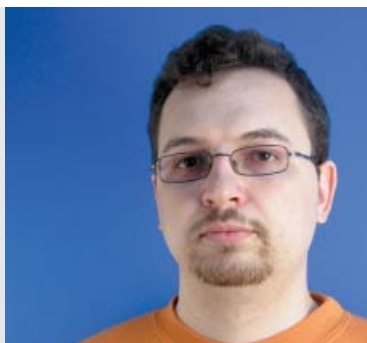
HOBBY

- 073 Ultima oră
- 076 Softpedia
- 078 Desktop Search
- 084 Laborator
- 090 Galerii Xtreme
- 092 Comunicații

JOCURI

- 095 Ultima oră
- 098 Sony PSP
- 102 În dialog cu Gameloft
- 104 Dark Messiah of Might and Magic
- 105 Peter Jackson's King Kong
- 106 RTW - Barbarian Invasion
- 108 Dungeon Siege II
- 110 Fable: The Lost Chapters
- 114 BloodRayne 2
- 116 Earth 2160
- 117 NHL 06
- 118 Advent Rising
- 120 VOYAGE
- 121 Killer7
- 122 Black view

IT express



Adrian Dorobăț

Nintendo revoluționează din nou

O "lovitură de stat" amenință subit status-quo-ul pe piața consolelor

După expoziția E3 din Los Angeles de anul acesta, situația pe piața consolelor părea foarte clară: Sony și Microsoft urmau să își dispute partea leului, pe când cei de la Nintendo urmau să se mulțumească cu nișa în care fuseseră înghesuiți.

Un anunț făcut la Tokyo Game Show 2005 a sabotat însă fără menajamente această certitudine, aducând Nintendo în centrul atenției. Practic, compania japoneză nu intenționează să contraatace crescând puterea de procesare a consolei sau implementând cele mai puternice cipuri video ori promițând jocuri ce cu greu vor putea fi deosebite de filme. Ar fi fost sinucigaș să încerce o astfel de abordare. În schimb, pentru a doua oară după Nintendo DS, firma atacă prin învăluire și declară că vor să îmbunătățească modul în care jucătorii interacționează cu consola, dezvăluind un nou concept de controller.

Acesta face parte din acea categorie de invenții geniale care par atât de simple și de bun-simț încât, atunci când le vede, toată lumea zice: "Ce mare chestie, și eu puteam să mă gândesc la asta!". Cei de la Nintendo s-au gândit însă primii și sunt pe cale să schimbe fundamental modul în care interacționăm cu jocurile pe console.

Controller-ul de la Nintendo este un dispozitiv dreptunghiular care seamănă surprinzător de mult cu o telecomandă. Ba chiar poate fi folosit ca atare. Chichița este că, printr-o combinație de senzori și un giroscop intern, el sesizează modul în care este mișcat de jucător în spațiul 3D. Acest lucru deschide posibilități aproape nelimitate în privința unei interacțiuni intuitive cu jocurile: închipuiți-vă că îl puteți folosi ca pe o undiță virtuală, aruncând nada și trăgând peștii la mal atunci când vibrația vă anunță că au mușcat momeala, sau ca pe mânerul unei săbii virtuale cu care hăcuți monștrii de pe ecran ori ca pe un pistol laser cu care împușcați inamicii. Toate acestea, cu o singură mână.

Cealaltă mână nu va sta nici ea degeaba la nevoie, pentru că Nintendo a prevăzut controller-ul cu un slot de expansiune la care se pot conecta dispozitive adiționale, gen tobe, de exemplu, pentru jocuri cum ar fi Pelican Konga Drums, care depind de astfel de accesorii pentru a fi jucate.

Prin intermediul noului controller, Nintendo câștigă teren în fața Sony și Microsoft exact în domeniul pe care acestea și-l doresc cel mai mult, acela al nongamerilor, al oamenilor comuni, care doresc să se distreze fără să mai facă transformări mentale de genul "ca să împușc inamicul din dreapta sus trebuie să mișc de joystick în dreapta și în sus, după care să apăs butonul X".

Nintendo promovează o modalitate intuitivă, naturală de a interacționa cu jocurile. În plus, controller-ul are avantajul enorm al familiarității, pentru că seamănă cu o telecomandă și poate fi folosit ca atare. Nu trebuie decât să ne întoarcem în timp acum un deceniu și să ne aducem aminte de succesul fulminant al Gameboy, al cărui sistem de control a fost copiat cu mici îmbunătățiri de aproape toate consolele. Cei de la Nintendo erau pionieri în domeniu atunci, iar acum sunt din nou.

Nu orice (r)evoluție este un progres, dar controller-ul de la Nintendo pare să se afle pe calea cea bună. Nu se poate nega însă că este un risc imens. Dezvoltatorii nu se înghesuie să producă jocuri pentru Nintendo DS, tocmai pentru că este atât de diferit. Și în cazul Revolution situația va fi de așa natură încât jocurile vor trebui dezvoltate special pentru această platformă, nu doar portate.

Pe de altă parte, din moment ce toate opțiunile inventate de Nintendo sunt incluse acum standard în controlerele competiției (pad direcțional, mini-joystick-uri, butoane trigger, vibrații, conexiune wireless), nu m-ar mira dacă cei de la Sony și Microsoft vor adopta și ei controlere gestuale în viitorul apropiat.

Puncte de vedere

În contact cu cititorii

008

NVIDIA C51

Chipset cu grafică integrată

010

Pentium D 955 EE, i975X

La procesor nou, platformă nouă

010

ATI Avivo

Decodare H.264 hardware prin seria Radeon R5XX

012



Office 12

Interfață nouă pentru un produs clasic

012

Viitoarea arhitectură Intel

Intel abandonează NetBurst

013

Reportaj în România

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

014



Interviu

În dialog cu MSI

016

Tehnotrend

Tendințe în lumea tehnologiei

018





Vizionează programele TV favorite pe notebook



Seriile de notebook ASUS W1, W2, A5 și A7 oferă recepție TV oricând și oriunde

ASUS a demonstrat încă o dată forța inovațiilor sale prin funcția DVB-T (Digital Video Broadcasting-Terrestrial) încorporată. Prin această funcție urmărirea programelor TV* pe notebook este posibilă oricând și oricum.

Verificați pe site-ul companiei, www.asus.com, dacă această funcție este disponibilă. Funcțiile pot fi diferite în funcție de zone.



Seria ASUS W2
Mobile Digital Home



Seria ASUS W1
Mobile Digital Home



Seria ASUS A5
Personal Entertainment Center



Seria ASUS A7
Personal Entertainment Center

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
- -Processor Intel® Pentium® M Seria 700
- -Mobile Intel® 915PM Express Chipset
- -Intel® Wireless/PRO Network Connection 802.11 a/b/g
- Microsoft® Windows® XP
- -Home
- -Professional
- 17" Widescreen cu tehnologiile Color-Shine & Crystal Shine
- ATI Mobility™ Radeon™ X700 (PCI-Express™)
- TV: Analog TV: NTSC, PAL, SECAM, DVB-T
- Bluetooth™ (optional)

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
- -Processor Intel® Pentium® M Seria 700
- -Mobile Intel® 915PM Express Chipset
- -Intel® Wireless/PRO Network Connection 802.11 a/b/g
- Microsoft® Windows® XP
- -Home
- -Professional
- 15.4" Widescreen cu tehnologiile Color-Shine & Crystal Shine
- ATI Mobility™ Radeon™ X700 (PCI-Express™)
- TV: Analog TV: NTSC, PAL, SECAM, DVB-T
- Bluetooth™

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
- -Processor Intel® Pentium® M Seria 700
- -Mobile Intel® 915GM Express Chipset
- -Intel® Wireless/PRO Network Connection 802.11 a/b/g
- Microsoft® Windows® XP
- -Home
- -Professional
- 15.4" Widescreen cu tehnologia Color-Shine
- TV: Analog TV: NTSC, PAL, SECAM, DVB-T
- FM Radio
- Bluetooth™

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
- -Processor Intel® Pentium® M Seria 700
- -Mobile Intel® 915PM Express Chipset
- -Intel® Wireless/PRO Network Connection 802.11 b/g or a/b/g
- Microsoft® Windows® XP
- -Home
- -Professional
- 17" Widescreen cu tehnologia Color-Shine™
- ATI Mobility™ Radeon™ X700
- TV: Analog TV: NTSC, PAL, SECAM, DVB-T
- Bluetooth™

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

“Reclamele sunt bune atunci când ajungeți în situația mea și, dacă vă pricepeți puțin la asamblat, s-ar putea să ieșiți chiar mai ieftin.”

CU RECLAME... SAU FĂRĂ?

Unul dintre cele mai fierbinți subiecte (atât pe forum, cât și pe mail), în afară de semnificația numărului 69, pare să fie abundența reclamelor în paginile revistei. Nu discutăm aici utilitatea sau inoportunitatea acestora, ambele tabere fiind de acord că acestea sunt un rău necesar. Nu putem asigura un produs de calitate la un preț acceptabil fără ajutorul publicității. Pe de altă parte,

reclamele constituie o certificare a interesului de care se bucură revista din partea cititorilor săi. Nici o firmă nu plătește pentru publicitate într-o revistă care nu se bucură de popularitate. În același timp însă, o cantitate prea mare de reclame poate avea exact efectul contrar. Este un cerc vicios și păstrarea echilibrului este o sarcină dificilă de care încercăm să ne achităm cât mai onorabil.

>>> Împrumuturi de la alții >>>

De la: Radu Murzea

Pentru: redactia@xtrempc.ro



Revista de luna asta (68 - n.r.) a fost cea mai bună din acest an și de aceea voi începe cu laudele, apoi voi trece și la probleme. Printre cele mai interesante articole menționez testul de procesoare, cel de sisteme audio, articolul despre Geforce 7800 GTX, extensiile pentru Firefox, nebunia lumii online, toate au fost binevenite. Chiar și "cafeaua fierbinte" și "clinica de dezintoxicare pentru jucători" au umorul lor specific. Black view a fost mortal, țineți-o tot așa! Probabil vă întrebați ce e cu titlul; ei bine, lucrurile stau cam așa: ar trebui să cumpărați reviste din România din același domeniu și să vedeți ce apreciază cititorii acelei reviste la ea. Apoi încercați și voi să aplicați ideile. Cele greșite vor fi cu siguranță sancționate. Reviste precum PC Games 4 Fun, Level, Chip și multe altele au și ele idei bune. Profitați!!! Ei, acum trecem la partea cu criticile. Reclamele abundă din ce în ce mai mult în revista (o fi din cauza noului redactor-șef? - glumeam). Înțeleg că trebuie puse reclame pentru a păstra un preț decent al revistei, dar e prea mult. Reduceți numărul lor și dacă e nevoie scumpiți revista cu 10-15.000 de lei. Diferența de preț e accesibilă oricui și nu cred că vor scădea vânzările din cauza asta. Oricum, noul look al revistei s-a schimbat în bine și prevăd că o să ajungeți la numărul 100. Baftă în continuare!

XtremPC: Mulțumim de aprecieri și mulțumim și de critici, numai așa putem să îmbunătățim conținutul revistei. În ceea ce privește ideile împrumutate de la alții, preferăm să fim sancționați pentru ideile noastre, nu pentru ale altora. Dimpotrivă, ne bucurăm când ideile noastre sunt preluate de alții, cum a fost cazul ediției cu DVD.

>>> Bune reclamele astea... >>>

De la: Vlad Dodan

Pentru: redactia@xtrempc.ro



Vă scriu pentru că tocmai m-a lovit o idee (a se citi revelație). Anume, de 68 de numere încoace tot răsfoiesc revista, evident, sărind de

fiecare dată peste reclame. Urmează o mare paranteză, dar promit că mă întorc la subiect. Fiindcă tocmai am intrat la facultate și fiindcă urmează să serbez 19 primăveri, a venit timpul să schimb și PC-ul. După ce am răsfoit ultimele 3 reviste integral și vreo 8 numere în urmă "pe ici, pe colo, prin punctele esențiale", am ajuns la o configurație care să se încadreze în buget (2500€). Iau configurația și mă duc la firma de unde mi-am luat și computerul actual (sunt din Bacău) și îl rog pe vânzător să facă un calcul scurt. După ce trece prin zeci de taburi de la diferite firme din București (nu dau nume, nu vreau să fac reclamă că oricum nu văd nici un sfânt), ajunge pe la 3000€. Stai așa!!!, am zis; socoteala de acasă nu se potrivește cu cea din târg. Înghit în sec și plec spre casă. Pregătirea pentru examenul de arhitectură presupunea să stau toată luna august în București și deci să strez totți vânzătorii și personalul de la relații cu publicul de pe la mai toate firmele de profil. Nici una nu putea face o configurație cap-coadă pentru că "noi nu lucrăm cu cutare, dar dacă vreți și putem oferi...". Cum să vă explic... nu mă interesează ce-mi puteți oferi, vreau să știu dacă pot să cumpăr de la dumneata produsul X pe care îl vreau EU. După ce am pălăvrăgit atât, mesajul este că reclamele sunt bune atunci când ajungeți în situația mea (am răsfoit nr. 68 cu ochi de vultur, căutând toate firmele distribuitoare de componente) și dacă vă pricepeți puțin la asamblat s-ar putea să ieșiți chiar mai ieftin (având în vedere că le cumpărați direct de la distribuitorul oficial și nu de la cine știe ce terți care au și un adaos comercial situat între 5 și 25%).

XtremPC: Ne bucurăm că există și cititori care văd jumătatea plină a paharului, în speță utilitatea paginilor publicitare din revistă. Există, desigur, mulți români care urmăresc cu sufletul la gură spoturile publicitare de la televizor, dar credem că Vlad face parte dintr-o categorie extrem de rară, a devoratorilor de publicitate tipărită. Nu am aflat dacă studiul reclamelor l-a ajutat să se pregătească așa cum se cuvine pentru examenul la arhitectură. Nădăjduim totuși că luna petrecută în București nu s-a soldat numai cu stresarea vânzătorilor din magazinele de specialitate.

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

>>> Pentru începători >>>

De la: Ivana Maria

Pentru: redactia@xtrempc.ro

 Am cumpărat ultimul număr al revistei cu DVD și plâng după bani. Nu am găsit nimic interesant în ea, niște programe luate din Internet, niște demo-uri, iar alte programe nu funcționează dacă nu ai conexiune la Internet, căci nu pot fi încărcate. Ce pot spune pozitiv este calitatea hârtiei și a pozelor, dar asta crește prețul iar în interiorul revistei nu găsim nimic interesant. Va propun să faceți în așa fel ca și cei cu pregătire mai mică să aibă ceva de învățat: cum se construiește un calculator; abc-ul informaticii; defecte și înlăturarea lor și multe altele... Ar fi necesar să aveți o rubrică cu programe free căci nu toți după ce vedem un demo putem cumpăra programul respectiv cu licență. Sunt o sumedenie de jocuri și programe free care ar putea încăpea pe un DVD, chiar dacă sunt mai vechi. Cred că nu sunteți o revistă care se adresează numai elitelor - oricum, acestea nu cumpără așa ceva, ci folosesc tratate științifice. Vă rog faceți ca marea masă a cititorilor să fie mulțumită; aș vrea ca această revistă să fie un fel de "TEHNIUM" al informaticii! Vă doresc mult succes!

XtremPC: Maria, îți înțelegem frustrarea. Nu considerăm că ne adresăm elitelor, ci mai degrabă cititorilor pasionați de acest domeniu, care doresc să fie ținuți la curent cu tendințele hardware, software, din domeniul jocurilor sau al comunicațiilor. În fiecare număr avem și articole adresate celor mai puțin experimentați, respectiv istoria anumitor componente ale computerului, povești cu și despre jocuri etc. Nu putem să alocăm un spațiu mai mare abc-ului informaticii, cum îi spui tu, pentru că i-am nemulțumi pe cititorii noștri fideli, care se așteaptă să afle lucruri noi. Același lucru îl putem spune și despre programe, nu putem pune pe CD sau pe DVD programe mai vechi, majoritatea le are deja, fie din numerele mai vechi, fie din alte surse. Încercăm să fim primii care oferă un anumit produs, fie el software sau hardware. În ceea ce privește programele de pe DVD, o mare parte dintre acestea sunt freeware (deci gratuite), iar despre cele care necesită conexiune la Internet, trebuie să-ți spun că Internetul a devenit suficient de răspândit încât majoritatea


producătorilor de programe include această facilități în produsele lor.

Asta le permite un management mai bun al resurselor și îi ajută să se adapteze mai rapid la cerințele utilizatorilor. Nu prea avem ce face, Internetul a devenit o necesitate.

>>> Dicționar electronic >>>

De la: Adrian Curenuc

Pentru: redactia@xtrempc.ro

 De câteva numere mă bucur când citesc în sfârșit și mult așteptata secțiune "Cum să?". A meritat așteptarea, deoarece am văzut că sunt două articole. Rugămintea mea este să faceți un dicționar în format electronic, ca programul acela "explorer" cu care se caută programele de pe CD/DVD, cu toți termenii hardware-software care sunt deja puși în chenar la unele articole. Sunt sigur că le-ar fi de ajutor multor persoane. Nu prea am ce să critic la această revistă deoarece are un bun echilibru: articolele mai puțin interesante sunt acoperite, să zicem așa, de multe altele bune, informațiile prea complexe pentru unii dintre noi se pot descifra din dicționarul atașat articolelor... și lista continuă. Țineți-o tot așa!

XtremPC: Mulțumim pentru laude, Adrian, unii dintre cititori ar aprecia că ești prea darnic sau prea indulgent. Un program pentru indexarea articolelor din dicționarele revistei este mai dificil de realizat decât în cazul DVD-ului, care este deja structurat ca o bază de date. Vom analiza totuși propunerea ta și vom încerca să găsim o soluție.

>>> Mai multe pagini >>>

De la: Cristian Cosma

Pentru: redactia@xtrempc.ro

Măriți numărul de pagini la revistă cu cel puțin 20 fără ca printre acestea să fie reclame! Nu înțeleg de ce trebuie testate plăcile video cu aplicații sintetice când ele sunt destinate în general jocurilor (oricum nu cred că cineva cumpără un GeForce7 pentru a putea lucra în CAD sau 3DS Max). Nu înțeleg de ce mai există rubrica HARDMAIL când există un forum cu oameni care se pricep din câte am observat.

XtremPC: Și noi ne dorim să mărim numărul de pagini. Cu toate acestea, cred că o creștere cu 20 de pagini este nerealistă. Plăcile video sunt testate atât folosind cele mai populare jocuri, cât și cu ajutorul benchmark-urilor sintetice. Acestea simulează situațiile din jocuri. Cât despre rubrica Hardmail, aceasta se bucură de o mare popularitate în rândul cititorilor noștri.

CU OCHII PE FORUM!

alexian81

➔ Ceea ce mi se pare super ca idee este oferirea de licență pentru serviciul de antivirus + anti hacker al celor de la Kaspersky. Cred că nu se prea poate, dar dacă s-ar oferi licență pe 35 de zile ar fi mult mai bine. Nu ar fi nevoie cititorilor să alerge după revistă în prima zi când apare ca să aibă un plus de securitate. Deoarece licența e oferită de compania producătoare, slabe șanse.

XtremPC

Licențele sunt pentru 30 de zile din momentul activării acestora. Vom încerca să stabilim cu Kaspersky o perioadă mai flexibilă de valabilitate a licențelor. Până atunci însă, le oferim cititorilor noștri licențe pentru alte două soluții antivirus, respectiv Bitdefender 9 și Avira Desktop. Acestea expiră pe data de 15 a lunii următoare celei în care apare revista (deci au o valabilitate de circa 45 de zile), oferind suficientă siguranță utilizatorilor din acest punct de vedere.

brutalistu

➔ Am și eu 2 nemulțumiri: 1. De ce atât de puține jocuri în numărul ăsta? De fapt, sunt din ce în ce mai puține. Preconizez că în februarie 2006 o să fie doar pagina cu noutăți și apoi Blackview, punct. Aveți prea puțini jucăuși în redacție? Sunteți toți numai oameni gomoși, serioși? 2. Multe, multe, multe reclame. M-am uitat pe copertă să văd dacă nu cumva scrie PRAKTIKER sau METRO sau vreun slogan despre "trânta cu prețurile", dar mi-am adus aminte subit că am dat bani pe revistă, n-a venit gratis în cutia de scrisori. O.K.! Înțeleg rostul reclamelor, dar să nu exagerăm! Sunt foarte numeroase, frate! Și urâte!

XtremPC

Apreciem umorul tău, semn că nu suntem chiar toți gomoși-serioși. Încercăm să acordăm spațiul convenit tuturor jocurilor demne de atenția cititorilor noștri. În ceea ce privește numărul de reclame, acesta nu este mare în general, dar e adevărat că ponderea mare în cadrul rubricii hardware le face să pară numeroase.

Killobyte

➔ Revistă destul de bună, modificări în articole datorită noilor redactori, test de procesoare foarte bun, programe analizate și alese subiectiv (datorită aspirațiilor proprii), tot mai multe formate preluate de la celelalte reviste de gen (nu-i un lucru rău: licența antivirus, cum să?...). Prea puține programe analizate în laborator (în fiecare lună apar sute și din astea cel puțin 20% sunt bune), DVD care își menține banal formatul, o nouă interfață mai rapidă și cu chestii mai utile ar fi binevenite. Totodată, păreriile din textele descriptive ale programelor și jocurilor sunt parcă publicitare. Cred că ar trebui să spuneți exact cum se comportă programul pe PC și să puneți niște steluțe la fiecare, măcar prin prisma compatibilității și ergonomiei.

XtremPC

Oricât de mult ne-am dori, nu vom putea niciodată să testăm 20% din programele lansate în fiecare lună. Nu cred că este posibil nici ceea ce spui legat de descrierile programelor de pe DVD, pentru simplul motiv că, în fiecare lună, pe DVD sunt incluse sute de programe. Iar pentru a-ți face o părere despre stabilitatea unei aplicații trebuie să o folosești intensiv o perioadă destul de lungă.

big_manevra

➔ După nenumăratele posturi de critici, numărul 68 XtremPC se pare că e cel mai reușit număr de pe anul 2005. Articolele de la fiecare început de rubrică sunt de nota 10, dar cel al lui Bogdan Bridinel, "Nebunia lumii online", este de nota 11.

XtremPC

Mulțumim de aprecieri, criticile sunt întotdeauna binevenite, iar rezultatul ne străduim să fie vizibil.

NVIDIA C51

Chipset cu grafică integrată

Urmând exemplul rivalei ATI, NVIDIA se lansează din nou pe piața chip-urilor grafice integrate cu C51, principala țintă fiind integratorii de sisteme și utilizatorii sensibili la preț.



În ciuda faptului că nForce2 IGP (primul chipset NVIDIA cu grafică integrată) s-a bucurat de oarecare succes, acesta nu a fost suficient pentru ca gigantul chip-urilor grafice să continue dezvoltarea acestor soluții și pentru generațiile următoare nForce. Între timp, rivala ATI a reușit creșterea cotei de piață tocmai pe segmentul grafică integrată, în timp ce Intel domină autoritar această piață. În aceste condiții, NVIDIA nu mai putea rămâne multă vreme pasivă, rezultatul purtând numele de cod C51.

Noul chipset este destinat exclusiv platformei AMD și, cu siguranță, nu va putea atinge un nivel de performanță care să-i permită rularea jocurilor pretentioase. Cu toate acestea, se va descurca bine în cazul rulării aplicațiilor multimedia cu conținut HDTV și a jocurilor de uz general. C51 va fi compus dintr-un MCP (Media Communication Processor), care poate fi nForce 410 sau nForce 430, și un chip grafic care va avea, de asemenea, două versiuni - GeForce 6100 respectiv GeForce 6150. nForce 410 va oferi controller Ethernet, două porturi SATA, suport pentru RAID 0, 1 în timp ce 430 are în plus Gigabit Ethernet cu firewall integrat, două porturi SATA suplimentare și suport RAID 0, 1, 0+1, 5. Chip-urile grafice GeForce folosesc interfața PCI Express și beneficiază de suport DirectX 9 și Shader Model 3. Acestea folosesc până la 128MB din memoria sistem, fiind în esență echivalente cu o placă video GeForce 6200TC. Diferența dintre 6100 și 6150 o va constitui frecvența de funcționare, dar NVIDIA nu a dezvăluit nimic în acest sens deocamdată. Combinațiile obținute din combinarea versiunilor de chipset și chip grafic vor permite NVIDIA o flexibilitate largă în targetarea mai multor segmente de piață, de la entry level spre mainstream. De asemenea, C51

va oferi și posibilități de upgrade, prin montarea unei plăci video PCI Express mai performante.

Potrivit NVIDIA, C51 este "Windows Vista ready". Cu toate acestea, pentru a putea exploata la parametri maximi interfața viitorului sistem de operare, utilizatorii vor trebui să folosească o placă video cu 256MB de memorie video. În cazul folosirii chip-ului integrat, grafica afișată se va adapta la posibilitățile mai reduse ale subsistemului video, filtrând efectele grafice și animațiile.



Pentium D 955 EE, i975X

La procesor nou, platformă nouă

Unul dintre obiceiurile Intel - incompatibilitatea noilor procesoare cu platformele existente, se perpetuează. Viitorul Pentium D 955 Extreme Edition va funcționa doar pe noua platformă i975X.

Vara s-a dovedit extrem de fierbinte pentru Intel, al cărei Forum (IDF) a trezit interesul lumii IT prin câteva anunțuri răsunătoare. În afară de noua platformă pentru home entertainment (VIIV), noile procesoare pentru notebook (Yonah), sau viitoarea arhitectură a procesoarelor Intel, dinspre San Francisco au apărut primele informații despre viitorul procesor dual core Pentium Extreme Edition 955 și despre chipset-ul corespunzător, i975X.

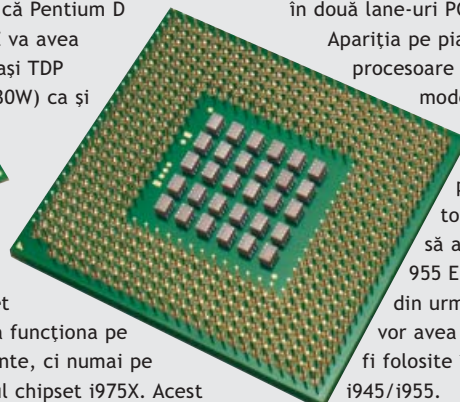
Pentium D 955 Extreme Edition va avea la bază core-ul Presler, ultimul reprezentant al arhitecturii NetBurst, urmând să fie produs folosind tehnologia pe 65nm. Frecvența de funcționare va atinge 3.46GHz, în timp ce FSB-ul va fi la 1066MHz, cantitatea de memorie cache L2 fiind de 2MB

pentru fiecare core. Viitorul procesor de top al Intel va beneficia de Hyper-Threading, precum și de tehnologiile de virtualizare (Vanderpool) și securitate (LaGrande). De asemenea, ca și predecesoarele sale, va avea multiplicatorul deblocat. În ciuda faptului că Pentium D 955 EE va avea același TDP (130W) ca și

procesoarele dual core existente și va folosi același socket (LGA775), nu va putea funcționa pe plăcile de bază existente, ci numai pe cele care folosesc noul chipset i975X. Acest

chipset este rezultatul schimbului de licențe cu NVIDIA și ATI, urmând să ofere suport pentru tehnologiile SLI și, respectiv, Crossfire. Din punct de vedere al specificațiilor, i975X nu este altceva decât un i955X cu FSB la 1066MHz și cu posibilitatea împărțirii bus-ului PCI Express x16 în două lane-uri PCI Express x8.

Apariția pe piață a seriei D 900 de procesoare (care va mai conține și modelele 920 la 2.8GHz, 930 la 3.0GHz, 940 la 3.2GHz și 950 la 3.4GHz) este preconizată pentru începutul anului 2006, tot în această perioadă urmând să apară și modelul de vârf 955 EE. Spre deosebire de acesta din urmă, procesoarele mainstream vor avea FSB-ul la 800MHz și vor putea fi folosite împreună cu chipset-urile i945/i955.



DESCOPERĂ COMBINAȚIA PERFECTĂ DE DESIGN ȘI TEHNOLOGIE

LIFE'S GOOD **LG**

FLATRON ARTISTIC

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

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



FLATRON ULTRASLIM

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

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



ARTISTIC



L1720B/L1720P

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

L1520B/L1520P

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

STYLE



L1930S/L1930B

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

L1730S/L1730B/L1730P

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

L1530S/L1530B/L1530P

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

STANDARD



L1915S

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

L1715S

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

L1515S

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

STANDARD



L1950S-SN

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

L1750S-SN

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

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

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

ATI Avivo

Decodare H.264 hardware prin seria Radeon R5XX

Codec-ul H.264 tinde să devină standardul de facto pentru redarea video High Definition, urmând a fi implementat și în viitoarele medii de stocare optice.

În ultimul timp orice nouă generație de plăci video adaugă, pe lângă capacitățile de accelerare 3D, și un set de funcții video pentru a îndemna utilizatorii la achiziționarea noilor produse.

În cazul seriei ATI R5XX, cumuli capacităților video se numește Avivo. Conform declarațiilor producătorului canadian, produsele ce beneficiază de Avivo sunt capabile să codeze și decodeze hardware fluxuri video MPEG-2. Dacă aceste funcții se găsesc în multe tunere TV actuale, nu la fel putem spune despre suportul decodării H.264, ce scade considerabil gradul de ocupare al procesorului. Această funcție se va

dovedi foarte utilă în momentul în care dispozitivele HD (High Definition) video vor pătrunde puternic pe piață, momentan prețul ridicat fiind cel care limitează răspândirea acestora.

Motorul de afișare Avivo permite procesarea culorilor pe 10 biți, iar semnalul transmis monitorului poate depăși rezoluții de 2560x1600, specifice ecranelor LCD de dimensiuni mari. Acest lucru este posibil prin folosirea unor legături DVI dual link. Scalarea semnalului video se face prin intermediul unor algoritmi proprii ATI. Avivo dispune și de funcții de captură avansată, care utilizează filtre

performante 3D comb, scalare front end și compresie hardware MPEG. Conversia analog-digital se face pe 12 biți iar în cazul semnalului TV se aplică hardware un filtru de reducere a zgomotului.

Produsele compatibile Avivo vor dispune de multitudine de conectori de ieșire și intrare, printre care menționăm TV standard, HDTV, DVI, HDMI, VGA, Component, S-Video și Composite. Pentru moment nu se știe care produse din seria R5XX vor suporta complet Avivo, însă se speculează faptul că și chip-urile entry level au suficientă putere de procesare pentru decodare H.264.

Office 12

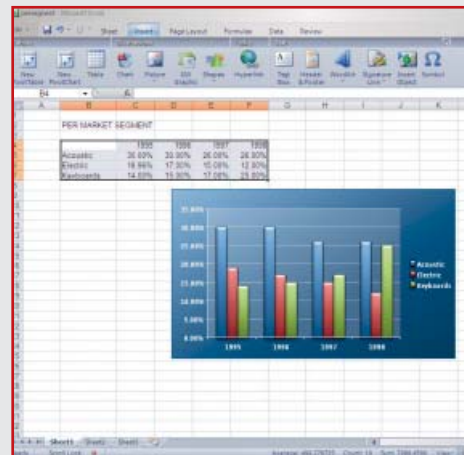
Interfață nouă pentru un produs clasic

Cu fiecare versiune Office, Microsoft a oferit utilizatorilor un număr din ce în ce mai mare de instrumente pentru productivitate, atât de multe încât utilizatorii și-au pierdut interesul.

De-a lungul timpului, complexitatea pachetului Microsoft Office (care include, tradițional, un editor text, un program de calcul tabelar, unul pentru realizarea prezentărilor și unul pentru e-mail și organizarea informațiilor personale) a crescut substanțial, de la cele circa 100 de comenzi excelent organizate în meniuri la peste 1500 de comenzi organizate în toolbar-uri, ascunse în meniuri sau accesibile prin intermediul ferestrelor de dialog. Șocantă a fost constatarea că cele mai multe dintre aceste facilități nu sunt folosite de utilizatori, după cum relevă un sondaj recent. Practic, 90% din

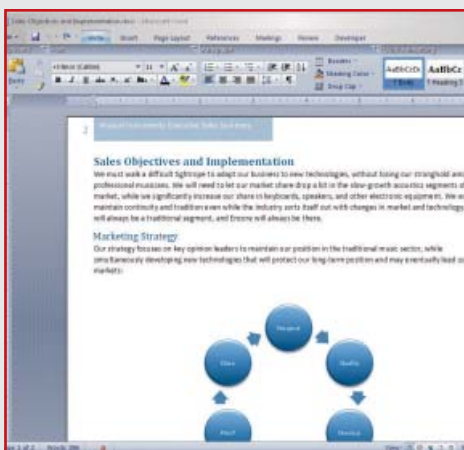
funcțiile pe care subiecții sondajului și-ar fi dorit să le găsească în pachetul Office existau deja, fără ca aceștia să știe de ele. Această realitate dovedește că Office și-a atins limitele în ceea ce privește funcționalitatea, dar Microsoft mai are mult de lucrat în ceea ce privește ergonomia.

O dată cu versiunea 12 a pachetului Office, care urmează să fie lansată anul viitor, Microsoft va schimba radical o interfață cu care milioane de utilizatori s-au familiarizat până într-atât încât au renunțat să mai caute îmbunătățirile aduse produsului. În locul meniurilor complicate, noua interfață va oferi o "bandă" de comenzi deasupra documentului, care se vor schimba în funcție de acțiunile utilizatorului. Această schimbare va oferi cea mai bună selecție de comenzi într-un anumit context, scutindu-i de necesitatea căutării acestora în meniuri. Scopul schimbării nu este acela de a muta comenzile din meniuri, ci de a face mai accesibile acele comenzi care sunt în mod normal folosite cel mai des. De asemenea, utilizatorul își poate configura bara de comenzi în funcție de propriile preferințe. Un nou concept introdus în noua interfață este cel de "galerii" care permite accesul direct la funcțiile pe care utilizatorul le-a folosit cel mai frecvent. Noua interfață va fi folosită în principalele



aplicații ale pachetului Office - Word, Excel, Access și, într-o măsură mai mică, Outlook.

Introducerea noii interfețe este un risc asumat pentru Microsoft. Compania va avea un nou instrument pentru convingerea utilizatorilor de necesitatea unui upgrade și, ar putea câștiga noi adepți atrași de noul look dar, în același timp, ar putea să piardă utilizatorii conservatori sau corporațiile. Acestea vor trebui să investească în training pentru angajați, având de traversat și o perioadă de acomodare a acestora cu noua interfață, perioadă în care productivitatea angajaților va avea de suferit.



Viitoarea arhitectură Intel

Intel abandonează NetBurst

Ediția din această vară a IDF a marcat o ruptură în politica Intel, care și-a recunoscut în sfârșit eșecul cu NetBurst. Viitoarea arhitectură nu va mai pune accent pe frecvență, ci pe eficiență.



Ani la rând filosofia Intel pentru creșterea performanțelor procesoarelor s-a rezumat la creșterea frecvenței de funcționare a acestora. Această filosofie a produs rezultate notabile până în momentul în care limitările proceselor de fabricație actuale au împiedicat creșterea în continuare a frecvenței de funcționare. Practic, Intel nu a putut depăși bariera de 4GHz pentru procesoarele sale, acest lucru fiind realizat doar de utilizatori, prin overclocking. Anul acesta, anunțând abandonarea arhitecturii NetBurst. La ediția din această vară a Intel Developer Forum, cuvântul de ordine nu a mai fost "performanță", ci "performanță per watt", semnificând reorientarea Intel către procesoare eficiente.

Viitoarele procesoare Intel (nume de cod Merom, Conroe și Woodcrest, destinate platformelor mobile, de desktop și, respectiv, serverelor) vor fi dual core și vor folosi o arhitectură unificată, care va îmbina avantajele arhitecturilor NetBurst (frecvență ridicată a FSB, adresabilitate pe 64 de biți) și Pentium M/Banias (opțiunile de Power Management). Noile tehnologii de virtualizare și securitate ale Intel vor fi, de asemenea, incluse în viitoarele procesoare. Principala schimbare este scăderea numărului de stagii ale unității de execuție de la 31 (în cazul NetBurst) la 14, o valoare mult mai apropiată de ceea ce folosește și rivala AMD. Această mișcare va permite scăderea consumului de curent și creșterea considerabilă a performanțelor în condițiile în care frecvența de funcționare va fi semnificativ mai mică decât în cazul Prescott. Procesul de fabricație folosit pentru producerea acestor procesoare va fi cel pe 65nm. În ceea ce privește frecvența FSB-ului pentru cele trei game de procesoare, aceasta va

fi de 1333MHz pentru Woodcrest și 1066 pentru Conroe, existând posibilitatea ca acesta din urmă să aibă și versiuni cu FSB-ul la 1333MHz. Mai mult ca sigur, Merom va avea frecvența FSB-ului mult mai mică (probabil 800MHz) datorită necesității de reducere a consumului.

Merom, Conroe și Woodcrest vor avea un cache L2 unic, partajat de cele două core-uri într-o manieră asemănătoare cu cea întâlnită la Yonah. Pentru a crește eficiența, în condițiile în care lățimea de bandă a memoriei cache este tradițional limitată la procesoarele dual core, Intel va dota viitoarele procesoare cu un sistem direct de transfer al datelor între cele două core-uri la nivelul memoriei cache L1 (L1-to-L1), precum și cu noi algoritmi de preîncărcare a datelor (prefetch) între core-uri (L1-to-L1) și între cele două niveluri ale memoriei cache (L1-to-L2). Cantitatea de memorie cache L2 va fi de 4MB pentru Merom, 4 sau 8MB (în funcție de versiune) pentru Conroe și 8MB pentru Woodcrest.

La nivelul sistemelor de Power Management, noua arhitectură va aduce o rafinare a tehnologiei folosite în Pentium M. Dacă acesta permite deconectarea anumitor componente ale procesorului pentru economisirea energiei, procesoarele bazate pe viitoarea arhitectură vor avea, în starea inițială, toate unitățile oprite, acestea urmând să fie alimentate în momentul în care sunt folosite. Dezavantajul va fi că pornirea acestor unități va dura câteva cicluri de ceas, dar în practică acest lag nu va fi sesizabil. Avantajul va fi scăderea considerabilă a consumului de curent, Intel vorbind de un TDP de 35W pentru Merom, 65W pentru Conroe și 80W pentru Woodcrest. În ceea ce privește frecvențele de funcționare, inițial Merom va fi tactat în jurul valorii de 2GHz, iar Conroe și Woodcrest vor atinge 2.5-3GHz. Potrivit Intel, schimbările de arhitectură și noul sistem de Power Management vor permite o creștere de cinci ori a performanței per watt comparativ cu arhitectura Pentium 4.



În mod surprinzător, noua arhitectură nu înseamnă îngroparea imediată a NetBurst, care va avea ca ultiimi reprezentanți Presler (dual core) și Cedar Mill (single core). Acestea sunt prevăzute să apară în prima jumătate a anului 2006, urmând să aibă un parcurs scurt (în a doua jumătate a anului vor fi înlocuite de Conroe).

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)

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)

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

Gigabyte Dealer's Meeting 2005

La începutul lunii septembrie, într-o ambianță cu care ne-am familiarizat deja (s-a desfășurat la Sâmbăta de Sus, în Făgăraș), a avut loc prima întâlnire anuală Gigabyte cu partenerii organizată de filiala acesteia din România. Scopul întâlnirii a fost aducerea față în față a reprezentanților celor mai importante companii din țară care vând produse GIGABYTE, care au avut astfel posibilitatea să se familiarizeze cu viitoarele tehnologii ale companiei taiwaneze. Dintre acestea amintim noua serie de plăci de bază iDNA, plăcile video cu chipset GeForce 7800 GTX de la NVIDIA sau noua linie de carcase 3D Aurora. Gigabyte subliniază astfel disponibilitatea de a

oferi pieței o gamă variată de produse (unități optice, coolere și sisteme de răcire cu apă, echipamente de rețea și carcase), care se disting nu numai prin performanțele tehnologice, ci și prin designul reușit. Astfel, Gigabyte se îndepărtează de imaginea companiei care vinde doar plăci video și plăci de bază. Nu au lipsit nici surprizele, cele plăcute materializându-se în partide de paintball sau plimbări cu ATV-urile. Cele foarte plăcute au purtat nume exotice, ca Blondy sau Heaven, dar în general acestea nu au fost accesibile invitaților.

www.gigabyte.com.tw



ASUS RoadShow 2005

Prima Dealer Meeting ASUS a avut loc în cadrul hotelului Parc, în fața a peste 100 de participanți, oameni de afaceri și reprezentanți ai presei IT. Prezentarea produselor ASUS a căzut în sarcina domnului Bryan Chen, ASUS European Sales & Marketing Group. Conform declarației sale, "cel mai important lucru pentru noi este să fim aproape de partenerii noștri cărora dorim să le mulțumim pentru suportul pe care ni l-au acordat fără

întrerupere". Printre produsele prezentate în cadrul acestui eveniment s-au numărat notebook-uri (W2, W3, W5, V6, A6VA), sisteme barbone (S-presso Dlx, Pundit - PH3), plăci video (EN 7800 GTX/2DHTV/256M, EN 6600 Silencer/GT/128M), plăci de bază, surse, coolere, monitoare LCD (PM17TS) și DVD Writere (SDRW-0804P-D, DRW-1608P).

www.asus.com.tw



Skin Media la a cincea aniversare



Într-o atmosferă de sărbătoare, la hotelul Marriott, Skin Media a organizat pe 17 septembrie prima întâlnire cu partenerii de afaceri prilejuită de aniversarea a cinci ani de activitate. Evenimentul s-a bucurat de o participare numeroasă, inclusiv din partea producătorilor ale căror produse sunt distribuite de Skin Media, respectiv MSI (Dragan Milanovic), Leadtek (Rita Hsiang), GeCube (Ola Chen), AG Neovo (Martin Suchanek), Altec Lansing (Marlis Huebner), iRiver (Marei Geiger) și GEIL (Jason Wang). Participanții la întâlnire s-au putut astfel familiariza cu ultimele produse intrate în portofoliul Skin Media, de la plăci de baza (MSI) și plăci video (Leadtek și GeCube) la memorii (GEIL), sisteme audio (Altec Lansing), monitoare LCD (AG Neovo) și playere mp3 (iRiver), adică toate componentele necesare creării universului multimedia perfect. Seara a fost destinată grație prezențelor tonice ale lui Horia Brenciu și Luminiței Anghel.

www.skin.ro

Adaptor Wireless + Access Point + Memorie Flash USB

ASUS WL-167g

3-în-1

Când utilizatorii obișnuiți aud de wireless, ei își imaginează că un administrator de rețea trebuie să muncească din greu pentru a aranja și sincroniza toate echipamentele de rețea cu dispozitivele wireless. ASUS WL-167g este un dispozitiv ușor de folosit care integrează 3 funcții: adaptor wireless, access point și memorie flash USB.



Articulație pentru un semnal mai bun

Articulația universală și detașabilă permite o rotire de 180° a dispozitivului WL-167g. În funcție de locație poți poziționa dispozitivul WL-167g în diferite unghiuri pentru a asigura cea mai bună recepție wireless. Poți să ții WL-167g în buzunar, iar când îl conectezi la orice computer dotat cu porturi USB poți să te bucuri de libertatea fără fire.

Funcția Access Point – Navighezi singur sau împarți distracția

Ce se întâmplă dacă locul unde te afli are doar conexiuni prin cablu? WL-167g este și access point (AP). Un meniu ușor de folosit îți permite să comuți după dorință între modurile AP și adaptor. Atât sistemele desktop cât și cele notebook cu WL-167g, permit computerelor să împartă o singură adresă IP.

Interfață USB High-speed și memorie USB Flash de 64MB

Cum rezolvi situația următoare: ești într-o călătorie de afaceri și vrei să conectezi WL-167g la un computer care nu are driverul necesare? Soluția e simplă. Înainte de călătorie salvezi driverul pentru adaptorul wireless și AP în memoria flash și apoi le instalezi prin intermediul portului USB 2.0.

Instalare simplă și management eficient

Programul de instalare este ușor de folosit și cu siguranță nu veți avea probleme să-i urmați instrucțiunile. Este disponibil un program roaming care reține datele fiecărui AP la care notebook-ul sau desktop-ul vostru s-a conectat. Accesul wireless la Internet de acasă, muncă sau într-un Internet Cafe este acum lipsit de probleme. Trebuie doar să conectezi WL-167g și ești deja în cyber world.

Dimensiuni mici – ușor de transportat

WL-167g (80mm x 22mm x 11mm) cântărește doar 35g. Accesorii, care includ șnur pentru purtarea dispozitivului WL-167g la gât și cablu USB 2.0, oferă soluții pentru un transport ușor și o utilizare eficientă a porturilor USB.

WL-167g încapă în orice buzunar și face mai simplu accesul wireless. El combină 3 funcții pentru diferite medii wireless și beneficiază de un design inovator care permite o recepție cât mai bună. Dacă în trecut tehnologia wireless te-a intimidat, atunci este timpul să încerci dispozitivul WL-167g.

★Articulație detașabilă

★Funcție Access Point

★Memorie Flash USB 64MB

★USB 2.0 High-speed

★IEEE 802.11g și compatibil cu 802.11b



Mobilitate



Ergonomie



Funcționabilitate



“MSI a fost primul producător care a oferit o placă de bază cu chipset ATI, model care țintea către integratorii de sisteme.”

În dialog cu MSI despre evoluția pieței componentelor electronice de larg consum și a tendințelor din domeniul plăcilor de bază și video



Dragan Milanovic

Sales Department

MSI - European Head Office

XPC: Care va fi următorul pas în cazul tehnologiei CoreCell? Ce funcții va mai adăuga MSI?

D.M.: Pe viitor tehnologia MSI CoreCell va fi mai prietenoasă cu utilizatorul. Va putea fi activată direct din sistemul de operare, în loc de BIOS. În plus, MSI lucrează la dezvoltarea unei soluții software all-in-one, ce va combina funcțiile MSI Corecenter, DigiCell, Live update3 și alte unelte software.

XPC: MSI a prezentat în ultimul an mai multe playere audio/video. Cum sunt văzute aceste produse de publicul larg și ce noi modele are de gând să prezinte pe viitor MSI?

D.M.: Playerele mp3 MSI sunt pline de funcții care de multe ori uimesc utilizatorul. MSI se mândrește cu premiile de la concursurile de design G-Mark din Japonia și iF din Germania obținute de playerele sale mp3 în ultimul an. Cel mai nou produs de acest fel face parte din familia de playere portabile cu harddisk de 2.5" și se numește Portable Multimedia Player MSI MEGA View 588. În curând vom oferi MSI Mega Player 536 cu un mic ecran color și capabilități de vizionare a fotografiilor și un player portabil cu ecran de 7".

XPC: Când vom putea cumpăra în România notebook-uri MSI? Care este locul ocupat de MSI

în segmentul notebook pe plan mondial și care sunt planurile de viitor?

D.M.: MSI are deja mai mult de trei ani de experiență în fabricarea notebook-urilor pentru segmentul OEM. În canalul de retail MSI a început de mai bine de un an să ofere modele sub brand-ul propriu. În Europa momentan sunt disponibile 11 variante de design, configurațiile putând fi realizate la alegerea cumpărătorului. În România primele modele vor fi disponibile la începutul anului viitor. Pe plan mondial MSI este un nou-venit în acest domeniu. Scopul nostru este de a deveni cel mai mare producător de notebook-uri, plăci de bază și video.

XPC: Care este poziția MSI în ceea ce privește plăcile video dual GPU? Știm că ați prezentat la marile târguri internaționale prototipuri ale acestor plăci. Vom vedea pe rafturile magazinelor versiuni cu două chip-uri GeForce 7800 GTX, spre exemplu?

D.M.: În acest moment prețul de vânzare pentru o placă video NX 7800 GTX depășește deja 600\$, iar prețul unui model cu două astfel de chip-uri și cu 512MB de memorie va fi și mai mare. La acest inconvenient se adaugă și dificultatea proiectării unei soluții single slot. De asemenea, nișa foarte strânsă a utilizatorilor dispuși să achiziționeze aceste modele a determinat MSI să renunțe la producția lor.

XPC: Ce s-a întâmplat cu linia de computere multimedia Mega?

D.M.: Conceptul Digital Home câștigă din ce în ce mai multă popularitate iar cererea pentru PC-ul de "sufragerie" va fi și ea în creștere. Foarte curând MSI va introduce un nou model Mega bazat pe chipset-ul Intel 915. Pentru a funcționa pe post de centru multimedia vom oferi modul Instant On pentru playback-ul DVD/VCD/TV/CD/MP3/FM și suport 7.1 High Definition Audio on board.

XPC: Ce ne puteți spune despre plăcile de bază cu chipset-uri ATI? Sunt ele un succes, deoarece asemenea modele sunt greu de găsit în România?

D.M.: MSI a fost primul producător care a oferit o placă de bază cu chipset ATI, model care țintea către integratorii de sisteme. Deoarece feedback-ul primit a fost pozitiv, aceste modele își vor face apariția în curând în canalul retail.

XPC: Unii producători de plăci de bază oferă noi modele ce oferă suport pentru tehnologia ATI Crossfire. Când vom vedea modele similare de la MSI?

D.M.: MSI are modelele Crossfire deja definitive, unele dintre ele fiind prezentate la COMPUTEX.

Apariția lor pe piață a fost întârziată de ATI din cauza lipsei plăcilor video X850 și X800 compatibile cu Crossfire. O dată cu lansarea oficială a acestora în luna octombrie vor fi disponibile și plăcile de bază și video MSI cu suport Crossfire.

XPC: ABIT și DFI oferă modele de plăci de bază destinate utilizatorilor entuziaști, ce includ panouri cu conectori frontali, cabluri IDE ce reacționează la lumina ultravioletă etc. (seriile Fatal1ty și Lan Party). Are de gând MSI să ofere astfel de produse?

D.M.: Pentru moment nu vedem necesitatea oferirii unor astfel de modele. Toate plăcile de bază MSI dispun în acest moment de Dynamic Overclocking Technology, ce permit overclocking-ul dinamic cu maximum 15% peste valorile implicite. Pe produsele mai performante există chiar și setări ascunse, pentru pasionații overclocking-ului.

XPC: Intel are de gând să abandoneze platformele entry level în favoarea chipset-urilor high end. Ce planuri are MSI în această privință?

D.M.: În segmentul entry level chipset-urile VIA și SiS sunt foarte populare. Aceste companii pot oferi soluții mai bune din punctul de vedere al prețului decât Intel. Din octombrie chipset-urile Intel entry level vor ieși din producție, segmentul liber urmând a fi ocupat de VIA și SiS.

XPC: Ce procent din producția de plăci de bază MSI este destinat platformelor Intel și ce procent celor AMD? Pe planul plăcilor video care este raportul ATI/NVIDIA?

D.M.: MSI oferă platforme de calitate atât pentru Intel, cât și pentru AMD, același lucru fiind valabil și în cazul ATI și NVIDIA. Noi oferim ceea ce piața ne cere, neavând vreo preferință pentru un anumit partener.

XPC: Are MSI în ofertă componente silențioase destinate utilizatorilor pasionați de "silent computing"?

D.M.: Acest tip de componente sunt cerute din ce în ce mai des de clienți. În unele țări europene există și legi care prevăd ca un PC să nu emită un zgomot mai mare de 30dB. MSI poate să respecte aceste legi cu produsele sale, oferind și modele de plăci de bază și video cu răcire complet pasivă.

Lovitură de teatru pe piața de retail

În dialog cu Sorin Buga, director executiv RTC Holding, și Robert Coman, director general Best Computers, despre fuziunea Diverta-Best Computers



XPC: Vestea fuziunii Diverta-Best Computers a fost o surpriză pentru mulți. Ce înseamnă această fuziune pentru Diverta?

S.B.: Fuziunea dintre Diverta și grupul Best construiește cadrul dezvoltării accelerate a grupului RTC pe partea de retail IT. Expertiza și experiența Best vor fi transferate foarte repede către magazinele reprezentative Diverta, care vor implementa sistemele de vânzare Best pe această categorie de produse.

XPC: Care va fi soarta magazinelor Best Computers? Își vor păstra acestea identitatea?

S.B.: Magazinele Best își vor păstra identitatea, este o valoare construită cu multă muncă și recunoscută de piață. Mai mult, această identitate va fi transferată raioanelor IT din Diverta.

XPC: Ce mutații apreciați că va produce în piață o astfel de asociere?

S.B.: Suntem convinși că mutațiile vor fi pozitive, abordarea profesionistă a acestui segment de către ambele lanțuri, Diverta și Best Computers, aducând un plus de valoare pentru clienți. Evident că cel mai pregnant va fi efectul în planul serviciilor, care sperăm să fie la standardul așteptărilor clienților foarte pretențioși.

XPC: Dintre companiile de retail actuale, pe cine vedeți drept competitor direct?

S.B.: Dacă privim strict din punctul de vedere al cifrelor, concurenții principali sunt Altex, Flanco, Domo.

XPC: Mai aveți în vedere alte achiziții în viitor?

S.B.: Credem foarte mult în această piață și suntem deschiși să valorificăm orice oportunitate de acest gen.

XPC: Ce înseamnă pentru Best Computers fuziunea cu Diverta?

R.C.: Fuziunea înseamnă numai lucruri bune, un câștig pentru ambele părți implicate. Extinderea Best Computers în cele peste 80 de magazine Diverta va permite consolidarea poziției noastre pe piață.

XPC: Ce v-a determinat să acceptați această asociere? Care sunt avantajele pentru grupul Best?

R.C.: Fuziunea ne va permite accesul la o finanțare corespunzătoare trendului de creștere înregistrat de piața IT atât pe retail, cât și pe piața jocurilor. Vom fi astfel în măsură să demonstrăm că "unu + unu fac mai mult decât doi".

XPC: Cum va fi afectat brand-ul Best Computers? Ce se va întâmpla cu magazinele sale?

R.C.: Best Computers nu va fi afectat ca brand. Magazinele sale vor rămâne ca atare, iar secțiunea IT din Diverta va purta brandul Best. Brandul Best va fi în continuare activ.

XPC: Care va fi situația în orașele unde există magazin Best Computers, dar nu și Diverta?

R.C.: În aceste magazine vom proceda la extinderea suprafeței în care activăm noi, precum și aducerea secțiunilor din Diverta (carte, papetărie, muzică/film) acolo unde se va putea.

XPC: Ce mutații apreciați că va produce în piață o astfel de asociere?

R.C.: Această asociere ne va da posibilitatea de a ținti poziția nr. 1 în domeniul retail de IT.

OPINII PARALELE

Adrian Furnică, director general Depozitul de Calculatoare: Best Computers nu mai reprezenta de mult o concurență pentru Depozitul de Calculatoare. De altfel, suntem oarecum contrariați de valva care se face în urma unei fuziuni de circumstanță. Diverta există pe piață de mai mult timp și, sincer, cred că în toată tranzacția a contat mai mult Best Distribution, divizia de jocuri, care este într-adevăr un pol important în ceea ce privește profilul Diverta.

Alina Fughina, director general K Tech Electronics: Apariția unui nou jucător pe piața IT de retail din România reprezintă o provocare pentru K Tech - Ultra PRO, care își dorește stimularea concurenței în acest domeniu, atât în beneficiul consumatorilor, cât și al companiilor. Prin profesionalismul cu care și-a obișnuit clienții, K Tech - Ultra PRO își propune să evolueze în continuare în poziție de lider pe piața IT&C, contribuind în același timp la dezvoltarea alertă a acestui domeniu în România.

Oltea Boldișor, PR Executive, Flamingo International: Într-un mediu economic sănătos, competiția creează emulație, adaugă valoare, este așadar benefică. Aceasta este viziunea Flamingo, lider de piață în 2004 conform IDC. Avem planuri strategice solide, avem o viziune pe termen lung, avem o experiență de peste 10 ani, activăm atât în retail, cât și în distribuție, am demonstrat putere financiară, soliditate și vom continua în forță.

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

GumaHaworks

Căști cu player mp3

► Sunteți o fire dinamică și vă place să alergați? Sunt șanse mari să fiți și un împătimit al lucrurilor mici și strălucitoare... În acest caz sunteți genul căruia îi place să-și sincronizeze pașii de jogging în ritmul muzicii. Așadar, vă trebuie un player mp3. Un iPod? Cam mare, greu de alergat cu el în buzunar. Chiar și modelul nano, recent lansat, s-ar putea să vă incurce. Cel mai convenabil ar fi să aveți un player inexistent. Sau integrat în

căștile audio. Da! Soluția vă este oferită de compania coreeană GumaHaworks, al cărei player mp3 este suficient de mic pentru a nu-l lua în seamă, dar suficient de performant pentru a vă condimenta alergările de dimineață. Stocarea melodiilor se face pe un card SD/MMC, astfel că spațiul de stocare este suficient chiar și pentru un maraton.



TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Altec Lansing iM7

Bass la purtător

► Apple a declanșat o adevărată nebunie o dată cu lansarea playerelor iPod astfel încât un procent semnificativ din numărul gadgeturilor de pe piață sunt accesorii pentru aceste playere. Păstrând tendința generală, cunoscutul producător de sisteme audio Altec Lansing ferește pe posesorii unui iPod cu un nou reprezentant al gamei inMotion - iM7. Posesor al unui bass impresionant, acesta are toate șansele să readucă în prim plan moda ghetto-urilor americane, unde muzica se ascultă de la casetofoane imense purtate pe umerii băieților "de carter". Este potrivit inclusiv pentru iPod mini și iPod Photo.



Ubistar VoIP USB stick

Memorie cu... telefon

► Desigur că telefoanele actuale trebuie să aibe cât mai multă memorie, pentru a putea stoca tot ce ne trece prin cap (numere de telefon, e-mail-uri, fotografii sau muzică). Asta e ceva normal. Dar ca memoriile USB

să aibe și un telefon încorporat, depășește deja granițele imaginației.

Compania coreeană Ubistar livrează acest stick de memorie USB care încorporează soft-ul necesar inițierii de convorbiri VoIP și permite cuplarea căștilor și a microfonului. Practic, tot ce trebuie să faceți este să introduceți stick-ul în portul USB pentru a putea lua legătura cu prietenii și chiar a le trimite SMS-uri și MMS-uri. Produsul este disponibil în versiuni cu 64MB până la 1GB de memorie.



Stay on top of your work

www.deck.ro



ML1610/2010 **Samsung Laser Printer**

Give you more talent on your desktop. See it, and feel it!

Procesor: Samsung 150MHz ; Viteza: 20 ppm ; Rezolutie: 1200x600 dpi ; Prima pagina in 10 sec. ;
Memorie: 8MB; compatibil USB2.0 - (caracteristici pentru ML2010)

DECK
COMPUTERS

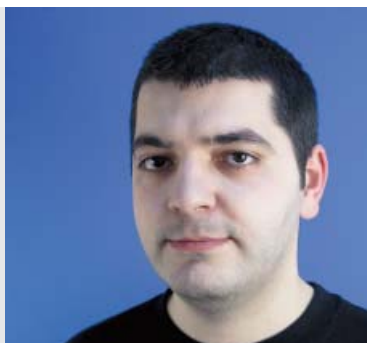
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania

Service Center SAMSUNG-IT Romania

tel:021-43.43.400

SAMSUNG

hardware



Ionuț Popa

ATI și NVIDIA joacă la nivel înalt

Când este vorba de supremație, canadienii pot lupta feroce.

Ceea ce se petrece în ultimii ani în sectorul plăcilor video din industria hardware poate fi caracterizat foarte ușor prin lupta dintre ATI și NVIDIA, luptă în care coroana performanței a aparținut fără drept de apel canadienilor. Acest lucru s-a schimbat la începutul verii prin lansarea lui GeForce 7800 GTX, cu o arhitectură derivată din GeForce 6800 Ultra. Schimbarea nu s-a petrecut din cauza răspunsului slab dat de ATI, ci din cauza lipsei acestui răspuns. Pentru prima dată în ultimii trei ani ATI a fost nevoit să întârzie noua generație R520, cu nume de cod Fudo, din cauza problemelor de producție apărute o dată cu trecerea la procesul tehnologic de 90nm.

S-au făcut nu mai puțin de trei reproiectări ale chip-ului (trei este numărul cunoscut din surse neoficiale) pentru a se obține o dată rezonabilă de chip-uri funcționale per wafer de siliciu.

În acest moment ne aflăm foarte aproape de lansarea oficială a lui R520 și a variantelor mainstream și entry level RV530 și RV515. Puține lucruri concrete se știu (ATI nu a dezvăluit prea multe date oficiale), însă foarte multe se speculează. Cea mai cunoscută "bârfă" este cea privitoare la numărul de conducte de randare ale lui R520, acesta coborând în ultimul an de la 32 la un plauzibil 24 (GeForce 7800 GTX are 24 de pipeline-uri), apoi la un deja depășit 16. Inovațiile tehnologice care au permis obținerea de conducte de randare mai flexibile ar putea crește în teorie performanța per pipeline cu peste 10% față de generația anterioară. Dacă la acest lucru adăugăm și frecvența de funcționare de 600MHz, proiectată pentru Radeon X1800 XT (variante de top), calculele, ajutate și ele de memoria la 1400MHz, ar plasa ATI cu foarte puțin în fața NVIDIA.

Cu toate acestea, nu pot crede că NVIDIA a stat cu mâinile în sân în cele aproape trei luni scurse de la lansarea lui GeForce 7800GTX. Avantajul memoriei rapide folosite de R520 ar putea fi eliminat prin oferirea unei variante 7800 Ultra care folosește aceleași memorii, disponibile acum pe o scară mai largă, și rafinarea procesului de fabricație, ce ar permite oferirea unui GPU cu o frecvență standard de 500MHz (se știe bine că GeForce 7800 GTX poate fi supratactat deseori peste 500MHz, de la cei 430 implicați). De asemenea, pentru cine își mai aduce aminte, în momentul lansării Radeon 8500, ce putea periclita supremația seriei GeForce 3, NVIDIA a oferit o versiune de drivere care aducea o sănătoasă creștere de performanță. Același lucru se speculează că se va întâmpla o dată cu generația 80 a Forceware.

Dacă situația nu este foarte clară pentru segmentul high end, ATI se pare că are un învingător pentru moment în categoria mainstream unde X1600 XT oferă 12 conducte de randare tactate la 600MHz și memorie la 1400MHz (bus pe 128 biți, un 256 cum are X1800 XT). Aici, deocamdată, NVIDIA nu oferă decât GeForce 6600 GT (8 conducte de randare tactate la 500MHz). Probabil NVIDIA nu va lăsa lucrurile așa, însă nu se știe nimic despre planurile companiei în segmentul mainstream.

În tot acest joc al giganților pare chiar ilară declarația S3, cândva cel mai mare furnizor de soluții grafice pentru PC-uri, că viitoarea generație de chip-uri Chrome20 se va bătea de la egal la egal cu plăcile ATI și NVIDIA. Timpul ne va spune dacă pe viitor vom avea de ales dintre trei producători de chip-uri grafice sau istoria Delta Chrome se va repeta prin calitatea slabă a driverelor, imaginii și multiplele bug-uri în aplicațiile 3D.

Ultima oră

Noutățile care merită toată atenția

022

Drumul de la CPU la GPU

Istoria chip-urilor grafice

028

Avalanșa AMD

Athlon64 atacă în forță

030

Mobilitate accesibilă

Notebook-uri sub 3500 de lei

042



La puterea a doua

Multitasking la propriu

054

Laborator

În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse

058

Topuri

Locul unde poți alege un produs cu adevărat de top

066

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

Antec®

The Power of You



O carcasă fără compromisuri

Cu un sistem unic de estompare a zgomotului, realizat printr-un înveliș din trei straturi (aluminiu, plastic, aluminiu), această carcasă este una dintre cele mai silențioase, mai ales dacă veți folosi o sursă Phantom, Neo sau TruePower 2.0



Sistem de răcire:

POSTERIOR: 1 x 120mm Tricoool fan (standard) - 3 viteze
SUPERIOR: 1 x 120mm TriCool Fan (standard)
CAMERA INFERIOARĂ: 1 X 120mm x 38mm (grosime) TriCool Fan (standard)
Antec Quiet Computing Air Duct pentru o răcire mai bună și mai silențioasă a cardului video
FRONTAL: 1 x 120mm fan (opțional)
1 x 80mm ventilator pentru card video (opțional)

11 Drive Bays:

4 x 5.25" bay - ieșire externă
1 x 3.5" bay - ieșire externă
6 x 3.5" bay - "oarbe"

Plăci de bază suportate: Standard ATX (12" x 9.6")

Panou frontal: USB, IEEE 1394 (FireWire®), i.Link® & Audio ports

Ușită frontală pe balama dublă - permite unghi de deschidere pînă la 270°

Material: oțel tras la rece de 0.8mm pentru rezistență mecanică ridicată (pentru cea mai mare parte din structura carcasei); oțel tras la rece de 1.0mm în jurul bay-urilor de HDD

Filtre de aer lavabile - pentru protecție anti-praf (Built-in)

Cutie de scule - pentru piese de schimb și scule de intervenție (Built-in)



P180 Advance Super Midi Tower

www.caro.ro

București, Str. Avram Iancu 16, sector 2; Tel./Fax: +40-21-313.71.09/10/11

București, Șos. Mihai Bravu 302-304, sector 3, Tel.: +4 031-405.88.52

București, Șos. Ștefan cel Mare 12, sector 3, Tel.: +4 031-405.88.98

Galați, Str. Siderurgiștilor 9, Bl. PS2, parter; Tel./Fax: +4 0236-312.440

Galați, Str. Domnească 15, Bl.D, Tel.: +4 0236-419.441

Pitești, Str. I.C.Brătianu, Bl. 40, Sc. C, Ap. 2, Tel.: +4 0248-223.835



CARO GROUP

Performance *you* can touch!

ULTIMA ORĂ

NOUTĂȚILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENȚIA

PE SCURT

Memorii externe rapide de la OCZ

Cunoscutul producător de memorii OCZ a anunțat lansarea unei serii de memorii flash portabile capabile să lucreze la viteze apropiate de cele ale harddisk-urilor. OCZ Rally Flash Drive va atinge viteze de până la 28MB/s la citire prin implementarea tehnologiei dual channel din industria memoriilor DRAM.

www.ocz.com

MSI intră pe piața playerelor mp3

Compania taiwaneză MSI a anunțat lansarea în viitorul apropiat a unui player mp3 dotat cu harddisk de 1.8", având capacitatea de 4GB.

Echipamentul, ce va dispune de ecran color, va avea un preț atractiv, situat în jurul sumei de 150\$. MSI încearcă astfel pătrunderea pe piața playerelor mp3, unde își desfășoară activitatea companii cu renume, precum iRiver sau Apple.

www.msi.com.tw

Placă video dual 7800 GT

Asus, producător de echipamente IT, consacrat în industria PC-urilor, va lansa în curând o placă video PCI Express 16x dotată cu două chip-uri grafice GeForce 7800 GT, urmând astfel modelul Gigabyte. Nucleele vor fi tactate la 400MHz, fiecare fiindu-i alocată câte 256MB de memorie ce lucrează la 1000MHz.

www.asus.com.tw

ATI atacă platforma AMD

ATI a decis să lupte tare pe segmentul plăcilor de bază, anunțând astfel nu mai puțin de cinci chipset-uri pentru platforma AMD, care își vor face apariția anul viitor. Două dintre acestea, RD580 și RD580C, vor fi destinate platformelor high end, RS485 și RX485 vor fi dedicate integratorilor iar RS690 va fi modelul entry level, care probabil va include și un controller grafic.

www.ati.com

KONICA MINOLTA DiMAGE Z6

Șase megapixeli pentru seria Z

Consortiul Konica Minolta, producător al seriei de camere foto digitale DiMAGE, a anunțat lansarea unui predecesor al modelului de succes Z5. Numele viitoarei camere foto, DiMAGE Z6, sugerează numărul de megapixeli ai senzorului CCD, 6 megapixeli. Noul model nu aduce îmbunătățiri majore față de modelele anterioare (Z5 sau Z3), dar are o autonomie crescută, grație implementării unor noi tehnologii. Astfel, producătorul afirmă că se pot face până la 240 de fotografii folosind patru baterii alcaline și aproape 420 în cazul utilizării de acumulatori. Designul păstrează aspectul general al seriei Z (SLR-like) și va fi disponibil în două culori, Premium Silver și Black. Grupul de lentile este capabil de un zoom optic maxim 12x, iar ecranul LCD are diagonală de 2", totul la o greutate de 340g.

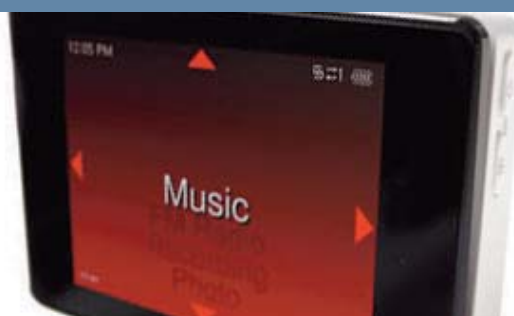
Prețul unui astfel de aparat se va situa în jurul a 400\$.



www.konicaminolta.com

IRIVER U10

Concurență pentru iPod



Compania iRiver redefinește conceptul de player mp3 portabil, prin introducerea unui nou model dotat cu un display TFT cu diagonală de 2.2". iRiver U10 dispune de tehnologia touch screen, ce înlătură necesitatea butoanelor, controlul echipamentului făcându-se direct pe ecran. Acesta, cu rezoluția de 320x240 pixeli, nu a fost introdus doar pentru control, iRiver U10 având capacitatea de a reda fișiere video MPEG-4, poze, fișiere-text și chiar de a rula animații și jocuri dezvoltate în Flash. Calitatea redării sunetelor este ireproșabilă, cei de la iRiver fiind recunoscuți din acest punct de vedere. De altfel, player-ul multimedia este dotat cu un egalizator audio pentru ajustarea principalilor parametri ai sunetului. Player-ul cântărește doar 70g și folosește pentru stocare memorie flash cu capacitatea de 1GB sau 2GB.

www.iriver.com

LOGITECH Z-5450 DIGITAL

Flexibilitatea tehnologiei wireless



Logitech ne propune luna aceasta Z-5450 Digital, un sistem audio 5.1 ce încorporează tehnologia wireless pentru transmiterea semnalului la cei doi sateliți din spate, fiind singurul de acest fel certificat THX 5.1. Pentru ușurința în utilizare, Logitech a introdus, pe lângă panoul central, și o telecomandă cu ajutorul căreia se poate controla volumul boxelor. Sateliții din spate dispun de receiver și amplificator propriu, ceea ce înseamnă că necesită o sursă de alimentare pentru a putea fi utilizate. Produsul se prezintă cu un design nou al sateliților, diferit față de modelele deja existente pe piață. Puterea totală a Z-5450 este de 315W, dintre care 116W sunt reprezentați de subwoofer, restul fiind împărțiți aproape în mod egal între cei cinci sateliți. Prețul estimativ indicat pe site-ul producătorului, 499.99€, nu este prea mare raportat la dotări: Dolby Digital, DTS și DTS 24/96.

www.logitech.com

EPOX EP-8NPA SLI

SLI pentru Socket 754

Compania Epox, producătoare de plăci de bază, a lansat modelul EP-8NPA SLI ce oferă tehnologia SLI utilizatorilor de procesoare cu 754 de pini. Deținătorii unei platforme pe Socket 754 nu mai sunt astfel nevoiți să înlocuiască și procesorul dacă vor să beneficieze de tehnologia proprietară NVIDIA, fiind suficient să achiziționeze acest produs și, bineînțeles, plăcile video. EP-8NPA SLI are la bază chipset-ul nForce4 SLI care, pe lângă două porturi PCI Express x8, oferă și o viteză a bus-ului Hyper Transport de 1000MHz pentru procesoarele compatibile. La capitolul dotări, placa oferă facilități standard (patru porturi SATA și doi IDE, un controller de rețea gigabit sau codec-ul audio ALC-665 de la Realtek). Având în vedere că, în prezent, AMD mai produce doar procesoare Sempron pentru Socket 754, ne întrebăm ce utilizator al unui astfel de procesor are posibilitatea financiară să achiziționeze două plăci video scumpe?



www.epox.com

MICROSOFT LASER MOUSE 6000

Precizie și stil



Concernul din Redmond nu se lasă mai prejos în fața concurenței și lansează pe piață primul său mouse cu fir ce folosește senzor laser pentru detectarea mișcării. Prin intermediul funcției Precision Booster, disponibilă în aplicația IntelliPoint, se poate schimba sensibilitatea în timpul jocurilor la trecerea de la o mișcare rapidă la una precisă. Grație designului ambidextru, noul model de mouse poate fi folosit atât de dreptaci, cât și de stângaci. Laser Mouse 6000 este alternativa Microsoft la recent anunțatele G5 de la Logitech și Cooperhead de la compania Razer. Toate cele trei au în comun tehnologia laser de mare precizie, ce le face utilizabile pe aproape orice suprafață și, bineînțeles, publicul-țintă format în special din pasionații de jocuri. Laser Mouse 6000 este așteptat să apară pe rafturile magazinelor în luna octombrie la un preț estimat la 55\$.

www.microsoft.com

BITMICRO E-DISK 3S320

155GB pe memorie flash

Compania Bitmicro, specializată pe echipamente de stocare destinate mediilor enterprise și militar, a prezentat, în cadrul unui târg desfășurat la Londra, cea mai mare unitate de stocare ce folosește tehnologia flash pentru înmagazinarea datelor. E-Disk 3S320 este un drive de 3.5" cu capacitatea de 155.6GB, dotat cu interfața Ultra320 SCSI Wide pentru a oferi rate de transfer cât mai mari. Fiind destinat utilizării în scopuri militare, produsul a fost proiectat să reziste în condiții de funcționare extreme, la care echipamentele de stocare obișnuite nu fac față. Astfel, drive-ul funcționează la temperaturi cuprinse între -60 și 95 de grade Celsius și rezistă la accelerații de până la 1500G, în comparație cu harddisk-urile portabile ce suportă maximum 300-400G în regim de funcționare. Cu un timp de acces specificat cuprins între 42 și 48ms, unitatea oferă rate de transfer susținute cuprinse între 34-44MB/s și 40-320MB la cele în rafală.

www.bitmicro.com



PE SCURT

Logitech Cordless Desktop MX5000

Noul kit desktop wireless marca Logitech este compus din tastatura MX5000 și din binecunoscutul mouse MX1000. Conectarea la calculator se realizează prin tehnologia bluetooth iar alimentarea echipamentelor se realizează cu acumulatori Li-Ion. Tastatura dispune de ecran LCD pe care pot fi afișate diferite informații ale sistemului.

www.logitech.com

Telefonul femeii moderne

Samsung aduce pe piața din România telefonul mobil multimedia SGH-E530, adresat în special doamnelor. Sub carcasa disponibilă în două culori, roz sau bleu, se ascund dotări de ultimă generație: player mp3, cameră foto de 1MP sau organizer, facilități ce se folosesc de memoria internă de 92MB.

www.samsungmobil.ro

Volari V5, implementat de Chaintech

Chip-ul grafic Volari V5 produs de XGI Technology este adoptat în produsele a tot mai mulți producători de plăci video. Chaintech, prin modelul SAV5, lansează o placă video conectabilă pe portul AGP ce dispune de 128 sau 256MB. Nucleul lucrează la frecvența de 280MHz iar memoria, al cărei bus este pe 128 biți, la 400 sau 500MHz, în funcție de model.

www.chaintech.com.tw

Tastatură și mouse pentru PS3

Din ultimele informații privind detaliile tehnice ale mult așteptatei console Playstation3, se pare că aceasta va avea suport pentru mouse și tastatură. Folosind aceste două periferice, jocurile vor oferi un grad de libertate crescut, iar diferențele ce deosebesc consola de un PC se vor reduce.

www.sony.com

nForce4 cu grafică integrată

Producătorul de plăci de bază ASRock a lansat modelul K8NF4G-SATA2 ce are la bază primul chipset nForce4 cu grafică integrată. Placa pe Socket 754 folosește atât northbridge, cât și southbridge și încorporează chip-ul grafic GeForce 6100, cărui i se pot aloca până la 128MB din memoria sistemului. Placa de bază dispune și de slot PCI Express.

www.asrock.com

PE SCURT

Cameră video miniaturală
Panasonic SDR-S100 îmbină senzorul de tip 3CCD, dezvoltat de același producător, și stocarea pe carduri de memorie Secure Digital (SD). Standard este dotată cu o memorie de 2GB pe care se pot ține până la 100 de minute de material video în format MPEG-2. Pentru pasionații de fotografie, camera pune la dispoziție un senzor de 3.1MP ce include stabilizatorul de imagine MEGA O.I.S.

www.panasonic.com

Chipset pentru Pentium 4

Cu siguranță VIA este producătorul cu cele mai numeroase lansări pe piața chipset-urilor. Luna aceasta, din partea companiei taiwaneze vine P4M800, un chip cu suport pentru procesoarele Intel Pentium 4 și Celeron cu FSB800. Acesta include controller SATA RAID, suport pentru memoriile DDR2 400/533MHz, dar și un accelerador grafic S3 Unichrome Pro.

www.via.com.tw

Un nou membru al familiei 6800

NVIDIA a anunțat un nou chip grafic, 6800XT, ce va concura direct cu modelul X800GT de la ATI. Vor exista modele atât pe interfața PCI Express, cât și pe AGP, diferența fiind făcută de nucleele încorporate NV41, respectiv NV40. Frecvențele de funcționare nu se cunosc încă, dar se știe ca va folosi opt conducte de randare.

www.nvidia.com

Unificare eșuată

Încercarea celor două tabere susținătoare ale standardelor HD-DVD și Blue-Ray de unificare a standardelor care vor succeda DVD-ul s-a încheiat fără succes. Negăsirea unui punct comun până la sfârșitul lunii august a forțat Toshiba să întrerupă negocierile datorită nevoii de a începe dezvoltarea software-ului necesar unităților.

Router-ul DSL-G624M

Compania D-link, producătoare de echipamente de rețea și comunicații, a lansat un nou router DSL wireless ce oferă lățimi de bandă de până la 108Mbps. Încorporează facilități precum ADSL2+, filtrare de adrese IP, protecție Firewall sau criptarea datelor cu chei pe 128 biți. Tehnologia ADSL2+ permite atingerea unor viteze de 24Mbps la download și 1Mbps la upload.

www.d-link.com

CANON EOS 5D

D-SLR de 12.8 megapixeli

Canon, producător marcant de camere foto digitale, va lansa la începutul lunii octombrie un nou D-SLR - modelul EOS 5D cu senzor CMOS de 12.8 megapixeli. Aspectul exterior îl face asemănător cu modelul EOS 20D, lansat în urmă cu un an, dar greutatea este ceva mai mare, aproape 900g cu acumulatori incluși. Pentru a obține o rezoluție de 4368x2912, corespunzătoare celor 12MP, senzorul CMOS are și el dimensiuni considerabile: 35.8mm lungime și 23.9mm lățime. Dintre specificații enumerăm funcția autofocus în 9 puncte, ecranul LCD cu diagonala 2,5" și buffer-ul ce poate reține până la 60 de poze în format JPEG. Un capitol la care pălește în fața modelelor Canon asemănătoare îl reprezintă numărul de poze capturate pe secundă, "doar" 3, și asta datorită senzorului de capacitate mare.

www.canon.com



TERRATEC CINERGY HYBRID T USB XS

Tuner TV de mici dimensiuni

Compania Terratec, cunoscută prin gama sa de plăci de sunet, a lansat un tuner TV portabil, conectabil pe

portul USB, ale cărui dimensiuni nu le depășesc pe cele ale unei memorii externe (80 x 30 x

cel digital, fie de la surse terestre, fie cu ajutorul unei antene livrate în pachet. Din lista de facilități nu îi lipsește aproape nimic: sunet stereo, intrări S-Video și composite sau telecomandă. Cu ajutorul acesteia se pot programa înregistrări în format MPEG-2 sau se poate apela funcția time-shifting, ce păstrează materialul video pe harddisk-ul sistemului pentru vizionarea ulterioară.

www.terratec.com

15mm).

Fiind foarte ușor de transportat, datorită dimensiunilor reduse, dar și economic, este recomandat în special utilizatorilor de computere portabile. Tuner-ul poate capta atât semnalul video analogic, cât și pe



IPOD NANO

Nanodimensiuni, megaopțiuni

Apple a lansat la începutul lunii septembrie playerul mp3 iPod nano, care se remarcă prin dimensiunile și greutatea redusă. Player-ul are doar 6.8mm grosime și cântărește mai puțin de 45g. Similar modelului Shuffle, nano folosește pentru stocare memorie flash, fiind disponibile modele cu capacitatea de 2 sau 4GB. Ecranul color permite vizualizarea fotografiilor în modul slideshow și chiar rularea jocurilor. Apple afirmă că au fost aduse îmbunătățiri asupra consumului de curent, autonomia ajungând până la 14 ore. iPod nano este disponibil în două culori, alb și negru, la prețuri pornind de la 199\$ (variante de 2GB) și va înlocui modelul iPod mini, aflat la sfârșit de carieră.

www.apple.com

PICK "a" LANE

AVOID Wi-Fi TRAFFIC

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

Noua familie A+G Wireless



TEW-501PC



TEW-503PI



TEW-504UB



TEW-510APB-AP



TEW-511BRP-Router

What's Next in Networking

PE SCURT

NEC adoptă răcirea pe apă
Sistemele de răcire pe apă au început să atragă atenția integratorilor de sisteme. O serie din recent lansatele desktop-uri marca NEC integrează o astfel de soluție. Este vorba de modelul de top PowerMate DL T8000. Răcirea pe apă a fost testată de NEC pe piața japoneză încă de la începutul anului, succesul acesteia determinându-i să atace și restul piețelor de desfacere.

www.nec.com

Itanium 2 - în dificultate

Dacă urmărim acțiunea Dell, care a renunțat la două linii de produse bazate pe procesorul Intel Itanium 2, putem spune că acesta nu se remarcă pe piața serverelor. Dell a anunțat că renunță la modelele PowerEdge 3250 și 7250, ce au la bază procesoare Itanium 2, și se va axa pe produse bazate pe procesorul Xeon, ce dispune de instrucțiuni pe 64 biți.

www.dell.com

O nouă inovație marca Gigabyte

După ce în lunile trecute vă prezentăm un produs cel puțin bizar, iRam, luna aceasta Gigabyte anunță un adaptor denumit GC-DDR21. Cu ajutorul acestuia se pot folosi module de memorii DDR pe plăci de bază cu socluri DDR2. Bineînțeles că trebuie să existe suport din partea plăcii de bază pentru această facilitare.

www.gigabyte.com.tw

Crossfire - în impas

Tehnologia ce permite utilizarea a două plăci video ATI în paralel, pentru sporirea performanțelor, prezintă o problemă majoră. Rezoluția maximă este limitată în 1600x1200, la frecvența de 60Hz pentru fiecare placă. Astfel, Crossfire nu reușește să-și atingă scopul pentru care a fost conceput (și anume sporirea performanțelor la rezoluții mari).

www.ati.com

Promoție Platinet Media

T&T Distribution Group, importator al produselor Platinet Media, organizează o promoție cu premii ce constau în DVD Writer, playere mp3 și un sistem desktop echipat cu monitor LCD. Platinet Media are în ofertă peste 400 de produse, și anume accesorii IT, consumabile, medii de stocare, monitoare LCD și imprimante.

www.platinet.ro



PC POWER & COOLING TURBO-COOL 1KW

Prima sursă de 1000W



PC Power & Cooling vine în ajutorul celor mai însetate sisteme, prezentând o soluție care la ora actuală poate părea nebunească. După cum probabil v-ați dat seama și din nume, Turbo-Cool 1KW este prima sursă ce atinge bariera celor 1000W. Principalele vizate de acest produs sunt serverele și sistemele high end ce dispun de procesoare dual core, două plăci video conectate în SLI, precum și de alte componente energofage. Chiar și cu o astfel de configurație, este aproape imposibil să stresezi la maximum sursa, care poate furniza pentru fracțiuni mici de timp chiar 1100W. Însă, pe liniile +12V, este furnizat un curent permanent de 66A cu vârfuri ce pot atinge 70A, în comparație cu o sursă de 460W, ce furnizează un curent de aproximativ 30A. Prețul unui astfel de monstru este de 489\$ iar garanția oferită de producător este de cinci ani.

www.pcpowercooling.com

FUJITSU MHV2160BT

SATA II pentru notebook-uri

Fujitsu, producător de echipamente electronice, a anunțat lansarea, spre sfârșitul acestui an, a unei serii noi de harddisk-uri de 2.5" conectabile pe interfață Serial ATA II ce vor avea capacitatea maximă de 160GB. Astfel, Fujitsu este primul producător care va lansa o unitate de stocare de mare capacitate, comparabilă cu modelele de 3.5" pentru desktop. Momentan, cea mai mare capacitate a unui drive de 2.5" (120GB) este oferită de Hitachi. Viitoarea serie se caracterizează prin consum redus de curent, silențiozitate și, fiind vorba de unități mobile, rezistență sporită la șocuri mecanice. Valorile consumului de curent se încadrează între 0.5W și 0.13W în funcție de modul de operare. Noul echipament, ale cărui platane se vor învârti cu 4200rpm, va dispune de tehnologia NCQ și este rezultatul a peste patru ani de dezvoltare pe care Fujitsu i-a investit în această divizie.

www.fujitsu.com



Rezultatele concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 67

Potul 67 oferit de CARO Group a fost umflat după cum urmează:



O cameră video UMAX AstraCam DV 370 a fost câștigată de Apostolache Bogdan Vlad din București.

Un aparat foto digital UMAX AstraPix 680 a fost umflat de Cruceanu Răzvan din Tecuci.

Un scanner UMAX Astra 7350 a fost câștigat de Mirică Răzvan din București.

Un scanner UMAX Astra 6850 a fost umflat de Cojocaru Eduard din Cugir, jud. Alba.

Două camere web UMAX AstraPix PC 220 au fost câștigat de Kallos Petru din Satu Mare și de Năvodaru Sorin din Măruntai, jud. Olt.

O carcasă ANTEC P160 a fost umflată de Coman Sebastian din Ploiești.

O sursă ANTEC TruePower 480 a fost câștigată de Daroti Adriana Cătălina din București.

O placă video Gigabyte GV-N66T128D a fost umflată de Gheorghită Marius din Galați.

O placă de bază Gigabyte GA-K8NF-9 a fost câștigată de Baicuși Dan din Timișoara.

Două memorii OCZ PC-3200 EL DDR au fost umflate de Cordoș Tudor din Singiorz Băi, jud. Bistrița-Năsăud și de Boariu Constantin Sabin din Darabani, jud. Botoșani.

Un DVD Writer extern Pioneer a fost câștigat de Șuteu Ionel din Brașov.

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

Reduci Temperatura GPU cu 40 de grade fără să faci nici un zgomot

"Răcire silențioasă" nu mai este o contradicție între termeni grație celei mai recente soluții ASUS pentru răcirea plăcilor video. Designul acestei soluții de răcire, SilentCool, nu implică folosirea ventilatoarelor prin urmare nu face zgomot lucrând la 0dB și reduce temperatura GPU (Graphics Processing Unit) cu 40 de grade comparativ cu celelalte tehnologii de răcire similare, utilizate pe plăcile video concurente.



Rece și fără zgomot

Radiatoarele cu ventilatoare sunt cele mai răspândite soluții de răcire. Împreună cu eficiența, ventilatoarele vin însoțite și de un zgomot foarte deranjant dacă ținem cont de faptul că tot mai mulți utilizatori folosesc computerele pentru home entertainment. Nimănu-i place să audă zgomotul produs de ventilatoare în timp ce privește un film sau ascultă muzică, iar atunci când sunt rulate aplicații multimedia ventilatoarele se învârt la turație maximă. Defectarea ventilatoarelor este o altă problemă care nu trebuie neglijată. Funcționând mereu la o turație mare, defectarea ventilatoarelor nu este o problema rar întâlnită.

Atunci când ventilatoarele se opresc, temperatura GPU crește, iar instabilitățile sau defectarea sistemului sunt inevitabile. SilentCool este cea mai bună soluție pentru toate situațiile. Nu folosește ventilatoare, este silențios, și oferă o disipare termică eficientă pentru o excelentă protecție hardware.

Suprafața de schimb termic este mare și eficientă

SilentCool dispune de un radiator mare care mărește suprafața de schimb termic pentru a îndepărta căldura produsă de GPU. Conductele ascunse și lamelele, ambele realizate din cupru (un conductor termic eficient), preiau căldura de la radiator pentru o disipare termică rapidă. SilentCool este similar cu tehnologia utilizată la coolerele de procesor și reduce temperatura GPU cu până

la 40 de grade comparativ cu soluțiile de răcire fan-less utilizate la plăcile video concurente.

Lamele care se rotesc

Lamelele de cupru sunt poziționate pe un mecanism care permite rotirea lor cu până la 90 de grade. În funcție de poziția

extinzându-l astfel în afara carcasei micșorând temperatura GPU cu alte 6 grade.

Răcirea eficientă permite obținerea rezultatelor de top în benchmark-uri

Datorită faptului că ASUS Extreme N6600GT Silencer beneficiază de această soluție de răcire performantă a obținut un excelent rezultat de 3514 de puncte în 3DMark 2005. În comparație cu alte plăci video GeForce 6600GT ce au soluții de răcire pasivă, plăcile video ASUS cu SilentCool sunt în mod evident superioare din punct de vedere a performanței, acusticii și a temperaturii. În prezent, tehnologia SilentCool este disponibilă pentru plăcile video ASUS Extreme N6600GT Silencer. În viitorul apropiat această tehnologie va fi implementată pe mai multe soluții video ASUS.

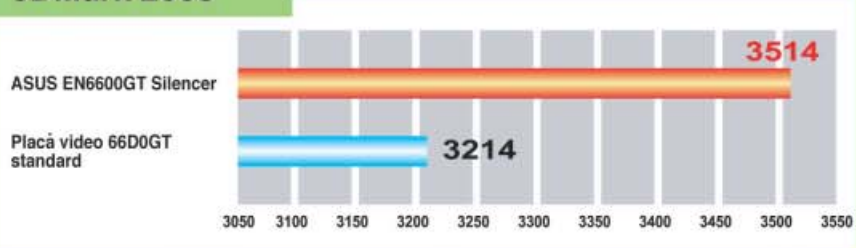


↑ Coolerul de CPU ajută la răcirea GPU

componentelor care degajă căldură (cum ar fi procesorul sau condensatorii), utilizatorii pot roti lamelele departe de aceste zone pentru o disipare termică optimă. Un modul adițional se poate monta la radiator



3DMark 2005





DRUMUL DE LA CPU LA GPU

ISTORIA CHIP-URILOR GRAFICE

Cel mai complex chip dintr-un PC este procesorul grafic al plăcii video, având un număr mult mai mare de tranzistoare decât procesorul sistemului, însă lucrurile nu au stat mereu așa.

IMAGINEA ACTUALĂ A UNUI PC NORMAL ESTE

complet diferită de ceea ce reprezenta un calculator acum mai bine de 30 de ani. Cea mai notabilă diferență este lipsa monitorului, introducerea datelor făcându-se prin intermediul cartelelor perforate, rezultatele fiind citite în același fel. La baza evoluției de la cartele perforate la rezoluții standard 1280x1024 stă procesorul grafic, ce a suferit schimbări radicale în ultimii ani.

FUNCȚIA UNUI PROCESOR GRAFIC

Un procesor grafic are ca rol principal executarea instrucțiunilor grafice, ce compun imaginea care este apoi afișată pe monitor. Aceste instrucțiuni pot fi prelucrate și de către procesorul sistemului (cum se și întâmplă inițial), însă mult mai lent, procesorul grafic având o arhitectură masiv paralelă, adaptată mult mai bine procesărilor grafice.

CUM FUNCȚIONEAZĂ O PLACĂ VIDEO

Modul general simplificat de funcționare al unei plăci video actuale este următorul: procesorul sistemului împreună cu aplicațiile software trimit către chip-ul grafic informația despre imaginea ce trebuie afișată, acesta prelucrează datele primite, iar imaginea finală este apoi trimisă către monitor. Noile procesoare grafice sunt capabile să prelucreze și datele dintr-o

scenă 3D, scăzând gradul de ocupare al procesorului sistemului prin preluarea sarcinilor legate de calculul transformărilor geometrice și de iluminarea obiectelor.

ÎNCEPUTURILE PLĂCILOR VIDEO

Inițial primele chip-uri grafice purtau numele de Video Display Processors și aveau doar suport pentru desenarea textului pe ecranul calculatorului. Nu exista suport pentru desenarea figurilor geometrice 2D precum cercuri, triunghiuri, paralelipipede etc., acestea rămânând a fi calculate de procesorul sistemului.

Chip-urile grafice actuale își au originea în cele implementate în anii '70 și '80, care introduceau în premieră suport pentru primitivele grafice, instrucțiuni simple care stau la baza unei secvențe de cod ce efectuează o anumită operațiune.

ANTIC a fost primul coprocesor folosit în Atari 800 și Atari 5200 ce permitea rularea instrucțiunilor GL și folosea modul de lucru direct cu memoria DMA, eliberând astfel o parte din ocuparea procesorului. Instrucțiunile GL (Graphic Language, de exemplu: OpenGL și DirectX) sunt încărcate inițial în memoria sistemului, ele fiind apelate cu un număr de ordine de aplicația software ce comandă imaginile afișate pe monitor. La începutul anilor '80 au apărut

primele plăci grafice dedicate pentru PC-uri și stații de lucru ce conțineau procesoare de semnal digital ce permiteau rularea rapidă a diverselor instrucțiuni de desenare a ecranului. Aceste procesoare de semnal au fost folosite și în unele imprimante laser pentru rasterizarea imaginilor, în vederea imprimării.

O dată cu perfecționarea tehnologiilor de producere a chip-urilor a fost posibilă mutarea pe același PCB sau chip a procesoarelor primitive și desenare, sub forma unui controller de frame buffer (cantitate de memorie în care este stocată sub formă de matrice o imagine, fiecare element conținând informații despre un anumit pixel). Primele astfel de modele erau variante mai slabe ale acceleratoarelor 2D bazate pe microprocesoare, însă mai ușor de integrat pe plăcile de bază. Astfel de chip-uri erau numite VGA (Video Graphics Array), un standard promovat de IBM începând cu 1987. Chip-urile VGA au nevoie doar de memorie video, cristale de sincronizare și un RAMDAC extern pentru a funcționa ca un accelerator grafic.

Conform specificațiilor tehnice, chip-urile VGA oferă suport pentru 16 sau 256 de culori, rezoluții de până la 720x480 pixeli și rate de refresh de maximum 70Hz. Ulterior specificațiile VGA au fost îmbunătățite prin standarde mai mult sau mai puțin oficiale precum XGA, SVGA, SXGA, WXGA.

Apariția acestor standarde a fost cauzată în principal de apariția sistemelor de operare Microsoft Windows cu GUI (Graphical User Interface) ce utilizau poze bitmap de rezoluție mare, având astfel nevoie de acceleratoare grafice performante. În acest moment a început dezvoltarea unei interfețe de programare unice, numită GDI (Graphical Device Interface), menită a ușura munca programatorilor, care nu mai sunt preocupați cu transmiterea comenzilor unor anumite dispozitive, ce au acum drivere oferite de producător, care se ocupă de interpretarea comenzilor primite de la sistemul de operare.

Răspândirea explozivă a acceleratoarelor grafice 2D a avut loc în 1991, o dată cu lansarea de către S3 Graphics a primului accelerator single chip: S3 86C911, capabil să accelereze funcțiile specifice Windows mai eficient decât permiteau coprocesoarele grafice de uz general. Acesta este și motivul dispariției lor de pe piață în anii următori.

PRIMELE ACCELERATOARE 3D

O dată ce sarcina calculului 2D i-a revenit plăcii video, a fost posibilă dezvoltarea aplicațiilor cu grafică tridimensională, randarea făcându-se software, adică tot de către procesorul sistemului. În aceste condiții era normal ca pe piață să își facă apariția primele acceleratoare grafice 3D.

Voodoo 1, vlăstarul tinerei companii 3dfx, a fost primul accelerator grafic dedicat calculului 3D, el nebeneficiind de accelerare VGA. Astfel, Voodoo 1 trebuia cuplat cu un accelerator 2D pentru a putea funcționa. În momentul rulării aplicațiilor 3D, Voodoo 1 intra în acțiune, rezultatul calculului fiind trimis printr-un cablu special către acceleratorul grafic 2D, ce apoi compunea imaginea pentru afișarea pe monitorul PC-ului.

Pentru a crește nivelul performanței, 3dfx a dezvoltat API-ul (Application Programming

Interface) propriu, Glide, ce le permitea programatorilor accesul la arhitectura Voodoo. Spre deosebire de API-urile Direct3D și OpenGL, Glide permitea accesul direct la arhitectura hardware. Succesul Voodoo 1 a fost posibil și datorită jocului Quake, ce folosea MiniGL, o combinație între API-urile OpenGL și Glide.

În 1997, 3dfx a lansat Voodoo Rush, care adaugă și un accelerator 2D, urmat în 1998 de Voodoo 2, din nou un accelerator dedicat 3D, fără suport 2D. În premieră puteau fi instalate două plăci video Voodoo 2 în mod SLI (Scan-Line Interleave), în acest fel performanța aproape dublându-se. De asemenea și rezoluția maximă suportată a crescut la 1024x768 pixeli.

Spre sfârșitul anului 1998, 3dfx a lansat Voodoo Banshee, o versiune simplificată a lui Voodoo 2, ce adaugă și un accelerator 2D. Performanța lui Voodoo Banshee era de cele mai multe ori inferioară lui Voodoo 2.

Declinul lui 3dfx a venit în momentul în care compania nu a mai fost capabilă să lanseze produse inovative din punct de vedere tehnologic, Voodoo 3 neavând suport pentru 32 biți de culoare și texturi mai mari de 256x256 pixeli, spre deosebire de principalii concurenți din acel moment: ATI Technologies, NVIDIA și Matrox.

Ultimul proiect 3dfx, cu nume de cod Napalm, s-a concretizat în VSA-100 (Voodoo Scalable Architecture), ce putea fi folosit în configurații de 1, 2, 4 și chiar mai multe chip-uri pe același PCB, fiecare cu propria memorie framebuffer. În ciuda inovației tehnologice oferite de 3dfx, prețurile mari de producție ale plăcilor s-au concretizat în scăderea nivelului vânzărilor, concurența deja oferind produse similare ca performanță, la un preț semnificativ mai scăzut. Acest lucru a dus la achiziționarea în 2000 a 3dfx de către principalul concurent, NVIDIA, a cărui strategie de a ușura munca procesorului la preluarea calculului de iluminare

și transformare a scenelor 3D în sarcina procesorului a dat roade o dată cu introducerea ei în GeForce 256, urmat de GeForce 2 GTS.

Unul din roadele achiziționării 3dfx de către NVIDIA este lansarea tehnologiei SLI (Scalable Link Interface), inspirată din Voodoo 2 SLI, ce permite instalarea a două acceleratoare grafice identice, pentru dublarea performanței în aplicații 3D (în practică se obține o medie de 50% a sporului de viteză).

ACCELERATOARELE GRAFICE MODERNE

În clipa de față procesorul grafic este cel mai complex chip dintr-un PC, depășind cu mult numărul de tranzistoare ale procesorului sistemului, acesta din urmă înglobând în aceeași pastilă și memoria cache Level 1 și 2. Acceleratoarele grafice moderne folosesc cea mai mare parte a arhitecturii pentru calculul graficilor tridimensionale: mape de texturi, randarea poligoanelor, calculul geometriei scenei etc.

Mai mult, GPU-urile actuale sunt optimizate pentru calcule pixel shader și vertex shader. Acestea sunt mici secvențe de program ce se execută pentru fiecare pixel al imaginii sau vertex al scenei 3D, permițând crearea de efecte grafice spectaculoase, în funcție de talentul programatorului. Optimizarea pentru pixel și vertex shader a unui GPU presupune introducerea în arhitectura sa a unor unități de calcul dedicate pentru operații cu matrice și vectori. Din acest motiv există în derulare proiecte pentru efectuarea calculului de acest tip de către GPU, însă nu în aplicații 3D, ci în aplicații de uz general.

La polul opus se află soluțiile grafice integrate, unde procesorul grafic este inclus în northbridge-ul plăcii de bază. Acesta folosește o parte din memoria sistemului drept framebuffer. Complexitatea și viteza soluțiilor integrate este net inferioară procesoarelor grafice dedicate, însă și prețul scade corespunzător.

CONCLUZIE

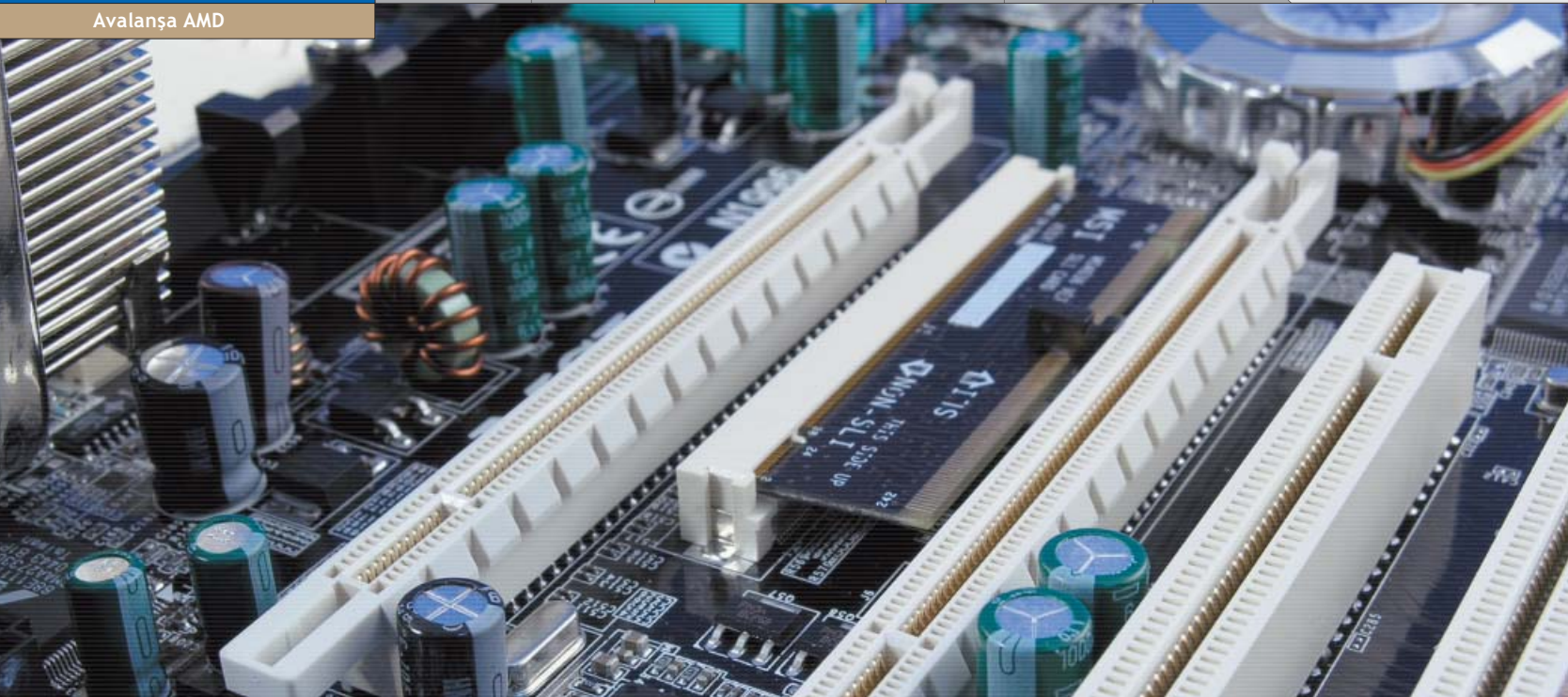
Dacă urmăm evoluția procesoarelor grafice, ne putem aștepta pe viitor la preluarea de către acestea a tuturor funcțiilor ce au de-a face cu domeniul vizualului. Următoarele generații de chip-uri grafice sunt așteptate să aducă suport pentru decodarea hardware HDTV H.264, procesoarele actuale fiind incapabile să redea un astfel de flux video fără întreruperi din cauza puterii de calcul necesare foarte mari.

Jocurile sunt un alt domeniu care impulsionează puternic evoluția chip-urilor grafice. Practic, anual bariera realismului vizual se subțiază sesizabil, adăugarea de noi efecte speciale în chip-urile grafice punând la încercare creativitatea artiștilor. Cu toate acestea, pe termen lung putem doar specula asupra viitorului procesoarelor grafice, doar trecerea timpului fiind cea care ne va elucida.



➤ Voodoo 1, lansat de 3dfx, este părintele acceleratoarelor grafice 3D pentru PC-uri.

Ionuț Popa



AVALANȘA AMD

ATHLON64 ATACĂ ÎN FORȚĂ

La mai bine de un an de la lansare, platforma Socket 939 a intrat în segmentul mainstream prin reducerea costurilor procesoarelor Athlon64 și a plăcilor de bază.

ÎN CLIPA DE FAȚĂ INDUSTRIA IT SE AFLĂ ÎN CEA mai bună situație pentru a face trecerea de la procesoarele pe 32 biți la cele pe 64 biți. Atât Intel, cât și AMD oferă suport pentru acest set de instrucțiuni pe toată gama lor de procesoare: Pentium 4, Celeron, Pentium D, Athlon64, Sempron, Athlon FX și Athlon X2. Versiunea pe 64 biți a sistemului de operare Windows XP a fost lansată, singurul lucru ce lipsește încă este o listă de drivere pentru unele configurații hardware și aplicațiile care să beneficieze de spațiul de adresare suplimentar oferit de registrele pe 64 biți ale procesorului. La mai mult de un de la lansare, pe piață se găsesc acum modele de plăci de bază Socket 939 pentru toate buzunarele, diferența fiind de chipset, dotări și overclocking. Coroborat cu scăderea prețurilor la procesoare și potențialul uriaș de overclocking al nucleului Venice, platforma Socket 939 este aleasă atât de utilizatori entuziaști, cât și de cei obișnuiți. Astfel, în test am primit nu mai puțin de 28 de concurenți cu dotări și performanțe complet diferite.

SISTEMUL DE TEST

Pentru evaluarea concurenților am utilizat un sistem compus dintr-un procesor Athlon64 3500+ la 2.2GHz frecvență reală de funcționare, 1GB RAM DDR400 Geil Value cu timing-uri CAS2.5-4-4-8@2T, placă video Leadtek PX6800GT TDH (pentru modul SLI am folosit două modele identice), harddisk Seagate Barracuda 7200.7 80GB și Windows XP Professional cu Service

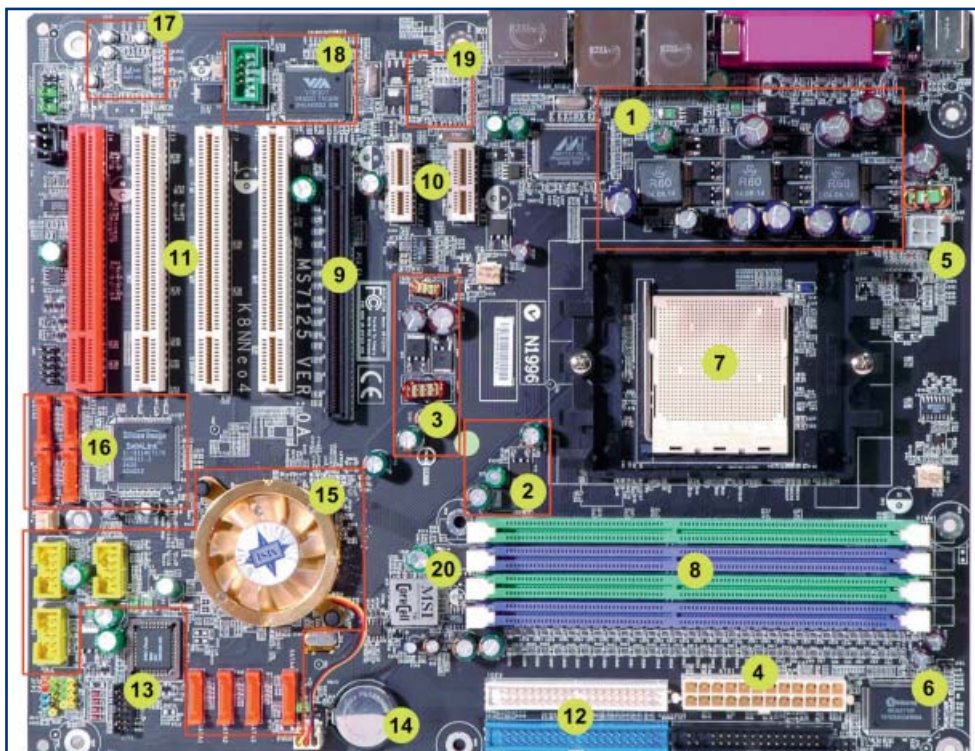
Pack 2 instalat. Pentru modelele ce suportă tehnologia SLI am rulat testele 3D, atât cu o placă video cât și cu două. Rezoluția folosită este 1024x768, fără antialiasing și filtrare anisotropică. În acest fel am limitat influența sistemului grafic asupra rezultatelor obținute de placa de bază. Precum se poate vedea din rezultate, aplicațiile pentru care nu există un profil predefinit în driverele Forceware nu înregistrează spor de performanță în momentul activării SLI, rezultatele obținute în acest fel având chiar de suferit în Comanche 4 și Unreal Tournament 2004. De asemenea, la rezoluții mici performanța sistemului este limitată de procesor, sporul procentual obținut la rezoluții mari fiind mult mai mare. Astfel, se poate concluziona că tehnologia SLI este destinată celor care nu vor să vadă penalizări de performanță la rezoluții mari.

La verdictul final au contribuit în mod egal performanțele obținute în fiecare test și nota la capitoul dotări. Pentru a diferenția concurenții în funcție de segmentul de piață țintit de producător am împărțit modelele primite în patru categorii: SLI High End, SLI Mainstream, nonSLI High End și nonSLI Mainstream.

COMPONENTELE UNEI PLĂCI DE BAZĂ

Deși probabil oricine și-a asamblat singur calculatorul știe pe de rost componentele unei plăci de bază, am considerat necesar să explicăm și pentru acei utilizatori începători din ce este compusă cea mai

importantă componentă a unui PC. Cum zicala "o imagine face cât 1000 de cuvinte" își dovedește utilitatea în acest caz, am notat pe imaginea unei plăci de bază cu chipset nForce4 Ultra punctele cheie și zonele de interes pentru majoritatea utilizatorilor. În momentul pornirii unui calculator sursa de alimentare începe să furnizeze curent la tensiunile de +12V, +5V, +3.3V plăcii de bază. În cazul de față conectarea sursei la placa de bază se face prin mufa ATX cu 24 pini (poziția 4) și cea ATX12V cu patru pini (poziția 5) ce furnizează curent procesorului. Zonele 1, 2 și 3 sunt cele care fac conversia la tensiunea cerută de procesor, memoria DDR și placa grafică PCI-Express. Aceste zone au atât rol de furnizare a curentului de alimentare, cât și de stabilizare/protecție a componentelor. Unele modele utilizează radiatoare pentru răcirea tranzistoarelor MosFET din zona procesorului, ce se încălzesc foarte tare în funcție de procesor. Chip-ul Winbond (poziția 6) este responsabil cu conectorii floppy, porturile seriale, paralele, PS/2, Gameport și de monitorizarea temperaturilor componentelor-cheie, a voltajelor de alimentare și a turației ventilatoarelor din sistem. Principalele componente, fără de care PC-ul nu poate fi inițializat sunt procesorul (se montează în socket-ul din poziția 7), memoria (poziția 8 reprezintă DIMM-urile colorate diferit pentru instalarea facilă în mod de lucru dual channel) și placa grafică PCI-Express x16 (slotul său este plasat în poziția 9). Plăcile de extensie se instalează în sloturile



PCI-Express x1 (poziția 10), PCI (poziția 11). Unitățile de stocare Paralell ATA se atașează prin intermediul conectorilor IDE (poziția 12). Memorarea setărilor din BIOS-ul plăcii de bază (poziția 13) se face cu ajutorul bateriei din poziția 14. Aceasta permite

deconectarea plăcii de bază de la orice sursă de energie pentru o perioadă mai mare de un an de zile. Nucleul plăcii de bază este chipset-ul (poziția 15), care în ziua de azi tinde să nu fie format din mai multe chip-uri (tradițional northbridge și southbridge),

ci dintr-unul singur. Acest lucru are ca efect creșterea consumului, de multe ori fiind nevoie de răcire activă, cum se întâmplă și în exemplul nostru. În zona chipset-ului se găsesc conectorii Serial ATA ce pot fi configurați în cazul nForce4 Ultra să lucreze în mod RAID sau IDE. Conectorii galbeni sunt pentru porturile USB 2.0, ce pot fi plasate pe masca frontală a carcasei sau pe o plăcuță adițională. Unele modele de plăci de bază adaugă capacități de stocare prin montarea de chip-uri RAID (poziția 16). Chip-ul audio Realtek ALC850 (poziția 17) oferă sunet pe 7.1 canale, soluțiile mai ieftine furnizând doar 5.1 canale. Pentru amatorii editării video, chip-ul VIA VT6307 (poziția 18) oferă conectori Firewire. Dacă utilizați PC-ul pe post de gateway, al doilea controller Gigabit LAN (poziția 19) vă va fi cu siguranță de ajutor. În ultimii ani suntem martorii tendinței producătorilor de a se diferenția prin tehnologii proprii, chip-ul CoreCell fiind responsabil de overclocking-ul dinamic al calculatorului în funcție de presetările utilizatorului și gradul de ocupare al procesorului.

CONCLUZIE

În clipa de față platforma Socket 939 reprezintă cea mai bună alternativă din punct de vedere al raportului preț/performanță, în plus oferă o cale de upgrade mai ușoară, acest lucru fiind valabil în ciuda apariției procesoarelor Sempron Socket 754 cu extensiile pe 64 biți activate, plăcile de bază pentru acest socket nefiind dotate cu port PCI-Express.

Ionuț Popa



CD-R 48x

CD-R 52x

CD-RW 4x

CD-RW 10x

CD-RW 24x

DVD -R/+R 4x

DVD -R/+R 8x

DVD -RW 4x

DVD +RW 4x

DVD + RAM

CD-R 52x 10 pcs

CD-R 52x 10,50 pcs

DVD-R 52x 10,50 pcs



MEDII de STOCARE



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



701 Lei 36 luni Torent Computers

DFI LanParty UT nF4 SLI-D

De mai bine de un an plăcile DFI sunt considerate cea mai bună alternativă pentru împătimitii overclocking-ului.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

DFI LanParty UT nF4 SLI-D are unul dintre cele mai neobișnute aranjări ale PCB-ului, socket-ul procesorului fiind rotit cu 90°,

iar DIMM-urile de memorie plasate paralel cu partea de sus a plăcii.

PERFORMANȚE

Opțiunile de overclocking din BIOS-ul lui LanParty UT nF4 SLI-D sunt foarte amănunțite. În test am reușit să ridicăm frecvența procesorului la 2521MHz,

obținând 75.85FPS în Comanche 4. Pentru amatorii overclocking-ului în BIOS se pot salva mai multe configurații ale sistemului.

CONCLUZIE

Cuplată cu componente de calitate, DFI LanParty UT nF4 SLI-D va face deliciu oricărui Lan Party.

Chipset: nForce4 SLI · Sloturi: 2xPCI-E x8/1xPCI-E x4 / 1xPCI-E x1/2xPCI · Conectori: 6 USB 2.0, Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF · ATA/RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-456MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

13.79



618 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare
611 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

ASUS A8N SLI Deluxe

ASUS A8N SLI Deluxe este una din primele plăci de bază cu chipset nForce4 SLI apărute.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

ASUS este unul dintre puținii producători care au lăsat trei spații libere între cele două sloturi PCI-Express x8, permițând astfel răcirea eficientă a plăcilor

video. Ca bundle software, ASUS oferă InterVideo WinDVD Suite și, ca dotare hardware suplimentară, conectori S-ATA externi.

PERFORMANȚE

Am reușit prin overclocking ridicarea frecvenței procesorului de test la 2497MHz, caz în care am obținut 73.78FPS în Comanche

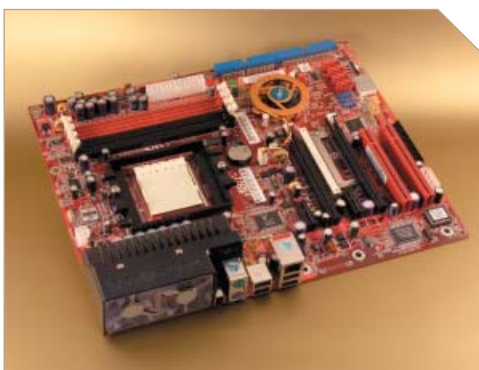
4. Deși opțiunile BIOS-ului privind overclocking-ul nu sunt dintre cele mai "stufoase" întâlnite, cu siguranță vor satisface majoritatea utilizatorilor.

CONCLUZIE

A8N SLI Deluxe ii va mulțumi deopotrivă pe utilizatorii obișnuși și pe cei pasionați.

Chipset: nForce4 SLI · Sloturi: 2xPCI-E x8/2xPCI-E x1/3xPCI · Conectori: 8 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-400MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Nu

13.77



842 Lei 36 luni Caro Group
821 Lei 24 luni IT Direct
977 Lei 24 luni Tape Computer

ABIT Fatal1ty AN8 SLI

Seria Fatal1ty oferită de ABIT se adresează jucătorilor pasionați și se bucură de un real succes.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Layout-ul PCB-ului are elemente neobișnute, precum slotul dedicat plăcii audio de extensie AudioMAX cu 7.1 canale și conectori S/PDIF și cele două

ventilatoare de 40mm pentru răcirea tranzistoarelor MosFET. Dotările sunt completate de μGuru Panel, ce se montează într-un lăcaș de 5.25" al carcasei.

PERFORMANȚE

Cum era de așteptat, performanțele se plasează la nivelul plăcilor cu chipset

nForce4 SLI. La overclocking suntem încântați de SoftMenu, meniul BIOS dedicat modificării și verificării parametrilor sistemului.

CONCLUZIE

ABIT Fatal1ty AN8 SLI este un produs dedicat entuziaștilor, nedezamăgind în nici o situație.

Chipset: nForce4 SLI · Sloturi: 2xPCI-E x8/2xPCI-E x1/2xPCI · Conectori: 6 USB 2.0, Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB/Multiplicator: 200-410/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

13.73



714 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare
721 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

ASUS A8N SLI Premium

Gama de produse ASUS Premium este destinată celor mai pretențioși, nefăcând rabat la performanță în favoarea prețului.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

PCB-ul lui A8N SLI Premium este excelent realizat, toate componentele fiind perfect spațiate. Inedită este soluția

pasivă cu heat-pipe aleasă pentru răcirea northbridge-ului. Dotările sunt completate de o plăcuță cu conectori Serial ATA externi.

PERFORMANȚE

Fără a ridica tensiunea de alimentare a procesorului, am reușit să atingem frecvența de

2589MHz, obținând astfel 77.08FPS în Comanche 4. Chipset-ul nForce4 s-a încălzit doar ușor pe durata testelor.

CONCLUZIE

Dacă nu ți-ai cont de preț, A8N SLI Premium este o alegere perfectă, performanțele și overclocking-ul fiind la înălțime.

Chipset: nForce4 SLI · Sloturi: 2xPCI-E x8/1xPCI-E x4/1xPCI-E x1/3xPCI · Conectori: 8 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-400MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

13.94



High Tech nu înseamnă întotdeauna preț ridicat!

Plăcile de bază GIGABYTE echipate SLI



Seria K8 Triton™ GA-8N-SLI Pro

NVIDIA NForce4 SLI Intel Edition/MCP04

- 800/1066MHz FSB
- 2-CH DDR2 667
- NVIDIA SLI Multi-GPU
- NVIDIA SATA 3Gb/s cu RAID
- Firewall cu NVIDIA ActiveArmor™
- Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- 8 canale audio



Seria K8 Triton™ GA-K8N-SLI

NVIDIA nForce4 SLI Chipset

- AMD Athlon™ 64
- NVIDIA SLI Multi-GPU
- Dual Channel DDR400
- NVIDIA SATA 3Gb/s, RAID
- Gigabit Ethernet
- Firewall cu NVIDIA ActiveArmor™
- 8 canale audio



GV-3D1 NVIDIA Dual GeForce 6600GT GPU

- PCI EXPRESS
- Suporta Microsoft® DirectX® 9.0c
- 256MB GDDR 3 / Dual 128 bit
- Sistem Dual cooling
- Suporta Gigabyte "V-TUNER 2"
- Suporta HDTV si HDTV (cablu inclus)
- Bundle cu GA-K8NXP-SLI MB



Pentru mai multe informații va rugăm să contactați distribuitorii noștri:



CARO Group SRL
Tel: +4021-313.71.09;
313.71.10; 313.71.11
www.caro.ro



ELKOTech Romania
Tel: +4021-224.60.94/95/96
Fax: +4021-224.60.97
www.elko.ro



K Tech Electronics
Tel: +4021-224.45.35
Fax: +4021-224.55.87
www.ultrapro.ro



TORNADO Systems Romania
Tel: +4021-312.75.07
Fax: +4021-312.98.20
www.tornado.ro

— Caracteristicile și pozele pot fi schimbate fără notificare prealabilă.
— Toate denumirile și siglele sunt mărci înregistrate ale companiilor respective.
— Modificarea frecvențelor de lucru se face pe riscul utilizatorului - Giga-Byte Technology nu își asumă răspunderea pentru eventuale defectuni sau pagube.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.ro

GIGABYTE™

TECHNOLOGY



649 Lei 36 luni Best Computers
649 Lei 36 luni Skin Media

MSI K8N Diamond

K8N Diamond este "nava amiral" a plăcilor de bază MSI pentru platforma Socket 939.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Deși PCB-ul este înșesat cu chip-uri, layout-ul acestuia fiind excelent realizat. Nivelul dotărilor se menține foarte ridicat, de menționat fiind placa

de rețea combo wireless 802.11g și Bluetooth, cu antenă externă. Chipset-ul este răcit activ, la fel și tranzistoarele MosFET.

PERFORMANȚE

Se poate observa ușor că aplicațiile neoptimizate pentru SLI înregistrează scăderi mici de performanță în cazul folosirii a

două plăci video, însă jocurile optimizate oferă creșteri mari de performanță, în special în momentul creșterii rezoluției și activării antialiasing-ului.

CONCLUZIE

MSI K8N Diamond are toate atuurile pentru a satisface și cei mai pretențioși utilizatori.

Chipset: nForce4 SLI · Sloturi: 2xPCI-E x8/3xPCI · Conectori: 6 USB 2.0, 3 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 6xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 190-400MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

13.91



N/A N/A Alliance Computers
558 Lei 36 luni Asesoft

Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI

GA-K8N Ultra-SLI se dorește un produs echilibrat din punctul de vedere al dotărilor, performanțelor și prețului.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

GA-K8N Ultra-SLI este un exemplu din punctul de vedere al aranjării PCB-ului, toate chip-urile și sloturile fiind bine spațiate și

ușor accesibile. Șase din cele 10 porturi USB 2.0 disponibile sunt plasate pe plăcuțe de extensie.

PERFORMANȚE

Radiatorul chipset-ului se încălzește puternic în timpul funcționării, asigurarea unui flux de aer pe acesta fiind necesară dacă se dorește creșterea FSB-ului

în vederea overclocking-ului. Din punctul de vedere al stabilității nu am întâlnit probleme.

CONCLUZIE

GA-K8N Ultra-SLI satisface utilizatorii pretențioși, însă chipset-ul trebuie răcit pentru asigurarea stabilității în overclocking.

Chipset: nForce4 SLI · Sloturi: 2xPCI-E x8/1xPCI-E x1/2xPCI · Conectori: 10 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 8xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-400MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

13.72



479 Lei 36 luni Best Computers
479 Lei 36 luni Skin Media

MSI K8N SLI Platinum

Seria Platinum a MSI își propune să ofere un raport echilibrat între dotări și prețul plătit.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Chiar dacă dotările lui K8N SLI Platinum se rezumă în principal la cele ale chipset-ului nForce4 SLI, MSI a adăugat și un controller Firewire și chip-ul

audio Creative Sound Blaster Live 7.1 pe 24 biți. Răcirea chipset-ului și a tranzistoarelor MosFET este asigurată de un cooler, respectiv radiator.

PERFORMANȚE

Frecvența maximă atinsă de procesorul de test a fost de 2475MHz, astfel am obținut

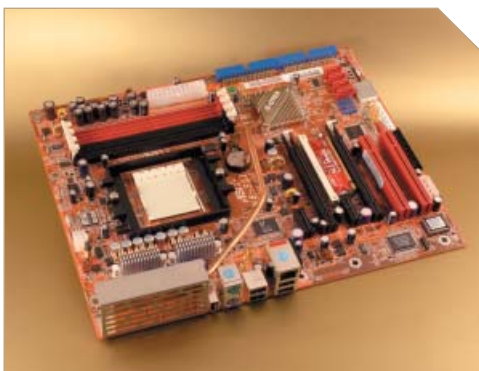
72.27FPS în jocul Comanche 4. Pentru a realiza acest lucru am fost nevoiți să scădem multiplicatorul HT de la 5X la 4X.

CONCLUZIE

Chiar dacă nu oferă dotări de top, performanța și posibilitățile de overclocking sunt cu siguranță la înălțime.

Chipset: nForce4 SLI · Sloturi: 2xPCI-E x8/3xPCI · Conectori: 6 USB 2.0, Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 109-400MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

13.69



711 Lei 24 luni Best Computers

ABIT AN8 SLI

AN8 SLI face parte din noua serie de plăci de bază ABIT cu sistem de răcire Silent OTES.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Cunoscut fiind faptul că chipset-ul NVIDIA nForce4 SLI se poate încălzi puternic în timpul utilizării, ABIT a decis să implementeze un sistem de

răcire cu heat-pipe silențios și foarte eficient.

PERFORMANȚE

La capitoul overclocking, BIOS-ul lui AN8 SLI stă foarte bine, meniul SoftMenu conținând funcții de supratactare, supravoltare și monitorizare a parametrilor sistemului. În test, procesorul

Athlon64 3500+ a rulat la 2505MHz, obținând 74.78FPS în Comanche 4.

CONCLUZIE

Sistemul de răcire și setările avansate de overclocking fac din ABIT AN8 SLI un produs ce se diferențiază de concurență în mod plăcut.

Chipset: nForce4 SLI · Sloturi: 2xPCI-E x8/2xPCI-E x1/2xPCI · Conectori: 6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-410MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

13.63



530 Lei 36 luni Best Computers
490 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

ASUS A8N SLI

A8N SLI dorește să ofere performanțe de top la un preț accesibil, acest lucru fiind posibil prin reducerea dotărilor la cele oferite în principal de chipset-ul nForce4 SLI.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Modelul testat de noi este revizia 1.02, cea mai notabilă

modificare fiind cooler-ul activ al northbridge-ului, ce folosește acum un radiator rotit cu 45°. Culoarea neagră sobră a PCB-ului a fost menținută și pentru A8N SLI.

PERFORMANȚE

A8N SLI s-a comportat stabil pe toată durata testelor, iar la

overclocking frecvența maximă atinsă de procesor a fost de 2405MHz, situație în care am obținut 70.21FPS în Comanche 4.

CONCLUZIE

Reducerea dotărilor lui A8N SLI a permis scăderea prețului fără a afecta în vreun fel performanțele.

Chipset: nForce4 SLI · Sloturi: 2xPCI-E x8/2xPCI-E x1/3xPCI · Conectori: 8 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multipliator: 200-400MHz / Da V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Nu

13.68



399 Lei 36 luni Best Computers
399 Lei 36 luni Skin Media

MSI K8N SLI-F

K8N SLI-F este o soluție pentru cei cu buget redus, care vor totuși să profite de avantajele tehnologiei SLI, evident în combinație cu două plăci video mai puțin costisitoare.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Singura dotare suplimentară oferită de MSI, peste cele ale

chipset-ului, este controller-ul Firewire. Acest lucru nu este însă un impediment decât pentru cei foarte pretențioși.

PERFORMANȚE

Prin overclocking, frecvența maximă stabilă atinsă de procesorul de test a fost de 2464MHz, obținând astfel

70.55FPS în Comanche 4. Deși nu este o performanță extraordinară, rezultatele pot diferi în funcție de componentele alese.

CONCLUZIE

MSI K8N SLI-F este dovada că un sistem SLI nu trebuie să fie construit din componente scumpe.

Chipset: nForce4 SLI · Sloturi: 2xPCI-E x8/2xPCI-E x1/3xPCI · Conectori: 6 USB 2.0, Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multipliator: 190-400MHz / Da V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

13.61



465 Lei 36 luni Distribuitorii Foxconn

Foxconn NF4SK8AA-8EKRS

NF4SK8AA-8EKRS dovedește că tehnologia SLI nu trebuie să fie costisitoare.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pentru a menține prețul la valori scăzute Foxconn oferă puține dotări pentru NF4SK8AA-8EKRS. Totuși găsim un controller Gigabit LAN suplimentar și unul

Silicon Image 3132 cu două porturi RAID Serial ATA II.

PERFORMANȚE

Din punctul de vedere al performanțelor NF4SK8AA-8EKRS se află, cum era și de așteptat, la nivelul concurenților cu același chipset. Prin overclocking am reușit să

atingem 2447MHz pentru procesor, rezultatul obținut în Comanche 4 fiind 72.05FPS.

CONCLUZIE

Chiar dacă la capitolul dotări Foxconn NF4SK8AA-8EKRS nu impresionează, performanțele bune își spun cuvântul cu siguranță.

Chipset: nForce4 SLI · Sloturi: 2xPCI-E x8/1xPCI-E x1/3xPCI · Conectori: 4 USB 2.0, 2xGigabit LAN, S/PDIF ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 6xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multipliator: 200-300/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Nu

13.69



444 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

Gigabyte GA-K8N Pro-SLI

Cu GA-K8N Pro-SLI, Gigabyte încearcă să ofere gustul performanței în cazul folosirii a două plăci video și celor cu un buget mai redus.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Cum ne-am obișnuit în ultimii ani, layout-ul PCB-ului plăcilor Gigabyte este aproape perfect din

punctul de vedere al aranjării componentelor. Există chiar și spațiu pentru chip-urile adiționale, oferite pe variantele mai scumpe.

PERFORMANȚE

În mod ciudat, la setările implicite ale sistemului, placa de bază scade frecvența procesorului la 2.13GHz, acest

lucru trebuind remediat din BIOS. Încălzirea puternică a chipset-ului poate pune în pericol integritatea sistemului.

CONCLUZIE

Gigabyte GA-K8N Pro-SLI este una dintre cele mai accesibile alternative SLI disponibile pe piață.

Chipset: nForce4 SLI · Sloturi: 2xPCI-E x8/2xPCI-E x1/2xPCI · Conectori: 8 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multipliator: 200-456MHz/Da V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

13.57



462 Lei 36 luni Asesoft

Gigabyte GA-K8N Ultra-9

GA-K8N Ultra-9 implementează chipset-ul nForce4 Ultra într-o variantă cu dotări excelente.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pe partea de conectivitate și expansiune, lui GA-K8N Ultra-9 nu îi lipsește nimic. Sunt oferite standard opt porturi Serial ATA II și două controllere Gigabit LAN.

Răcirea chipset-ului se face pasiv cu un radiator de cupru, ce se încălzește puternic.

PERFORMANȚE

După cum se poate observa, nivelul performanțelor lui GA-K8N Ultra-9 este apropiat de cel al concurenților cu chipset-uri nForce4 Ultra. Overclocking-ul

poate pune în pericol funcționarea sistemului, dacă chipset-ul nu este răcit corespunzător.

CONCLUZIE

Prin GA-K8N Ultra-9, Gigabyte oferă un produs reușit, care cu puțină atenție poate fi folosit și pentru overclocking.

Chipset: nForce4 Ultra · Sloturi: 1xPCI-E x16/2xPCI-E x1/3xPCI · Conectori: 8 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 8xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-400MHz/Da V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.38

455 Lei 36 luni Best Computers
455 Lei 36 luni Skin Media

MSI K8N Neo4 Platinum

Chipset-ul nForce4 Ultra, folosit de K8N Neo4 Platinum, este un chipset ce oferă un raport echilibrat între dotări, performanță și preț.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

PCB-ul lui K8N Neo4 Platinum este foarte bine proiectat, nescotând în evidență nici o

problemă. Inedită este plasarea slotului PCI-Express x16 mai jos, îndepărtând astfel placa video de zona procesorului și memoriei.

PERFORMANȚE

Opțiunile de overclocking prezente în BIOS-ul lui MSI K8N Neo4 Platinum sunt cuprinzătoare, în test reușind să ridicăm

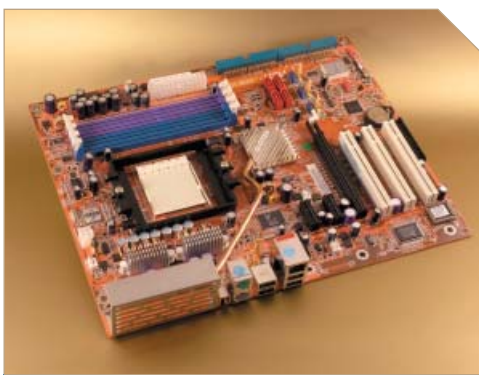
frecvența de funcționare a procesorului la 2464MHz, obținând 69.91FPS în Comanche 4.

CONCLUZIE

MSI K8N Neo4 Platinum excelează la capitolul conectivitate, oferind suport pentru 12 unități de stocare și două controllere Gigabit LAN.

Chipset: nForce4 Ultra · Sloturi: 1xPCI-E x16/1xPCI-E x4/1xPCI-E x1/4xPCI · Conectori: 6 USB 2.0, Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 190-400MHz/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.39



491 Lei 36 luni FiT Distribution

ABIT AN8 Ultra

Varianta Ultra a chipset-ului nForce4 oferă un raport preț/performanță mai bun decât modelul SLI.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Primul lucru pe care îl observăm la ABIT AN8 Ultra este heat-pipe-ul care unește chipset-ul de radiatorul din

extremitatea din stânga sus a plăcii. Acesta își face datoria de a asigura o răcire eficientă atât în condiții normale, cât și în overclocking.

PERFORMANȚE

Meniul de overclocking al lui ABIT AN8 Ultra conține opțiuni avansate, ce au permis în test

rularea stabilă a procesorului la frecvența de 2455MHz, situație în care am obținut 72.16FPS în Comanche 4.

CONCLUZIE

ABIT AN8 Ultra își va găsi cu siguranță fani în mulțimea celor pasionați de calculatoarele silențioase.

Chipset: nForce4 Ultra · Sloturi: 1xPCI-E x16/2xPCI-E x1/3xPCI · Conectori: 6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-410MHz/Da V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.27



590 Lei 24 luni Best Computers

DFI LanParty UT nF4 Ultra-D

Prin seria LanParty, DFI și-a făcut un renume în rândul gamerilor și pasionaților de overclocking.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pentru utilizatorii pasionați, DFI pune la dispoziție două sloturi PCI-Express x8 și un bridge SLI. Astfel, cei care se încumetă la modificarea chipset-ului pot

obține un nForce4 SLI funcțional.

PERFORMANȚE

Setările de overclocking din BIOS-ul lui DFI LanParty UT nF4 Ultra-D sunt foarte detaliate. Există și posibilitatea salvării mai multor profile în meniul CMOS Reloaded. Frecvența

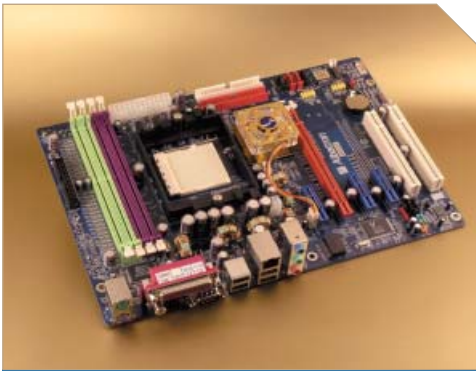
maximă atinsă de procesorul Athlon64 3500+ a fost de 2.53GHz, obținând astfel 73.24FPS în Comanche 4.

CONCLUZIE

DFI LanParty UT nF4 Ultra-D are ca țintă clară utilizatorii pasionați, fie ei de jocuri, fie de overclocking sau modding.

Chipset: nForce4 Ultra · Sloturi: 2xPCI-E x8/1xPCI-E x4/1xPCI-E x1/2xPCI · Conectori: 6 USB 2.0, Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-456MHz/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.37



369 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare

Albatron K8NF4U

Albatron este un producător care se remarcă printr-o gamă de produse cu raport preț/performanță bun.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Primul lucru care sare în ochi la K8NF4U este dimensiunea PCB-ului, una nestandard, ce se situează între ATX și Mini ATX. De

asemenea, DIMM-urile sunt plasate deasupra socket-ului, în paralel cu partea de sus a lui K8NF4U.

PERFORMANȚE

Chiar dacă în BIOS nu găsim opțiuni avansate de setare a timing-urilor de memorie, posibilitățile de overclocking ale lui Albatron K8NF4U sunt peste

medie, în teste reușind să obținem 73.24FPS în Comanche 4 prin supratactarea procesorului la 2480MHz.

CONCLUZIE

Albatron K8NF4U va satisface cu siguranță utilizatorii mai pretentioși datorită capacității bune de overclocking.

Chipset: nForce4 Ultra · Sloturi: 1xPCI-E x16/3xPCI-E x1/2xPCI · Conectori: 4 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplator: 200-450MHz/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.12



386 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare

ASUS A8N-E

A8N-E nu dorește să atragă prin dotări, cel mai important aspect vizat de ASUS fiind raportul preț/performanță.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Una dintre proprietățile interesante ale lui A8N-E constă în slotul PCI-Express x4 în care se poate monta o a

doua placă video pentru afișarea imaginii pe mai mult de două monitoare. Acest slot este dotat cu un mecanism de retenție.

PERFORMANȚE

La overclocking ASUS A8N-E își arată calitățile, reușind cu ușurință să atingă 2505MHz fără

a ridica voltagul de alimentare a procesorului. Astfel am obținut 74.26FPS în Comanche 4.

CONCLUZIE

Dacă doriți un produs performant și sunteți dispuși să faceți concesii la capitolul dotări, veți fi foarte mulțumiți de ASUS A8N-E.

Chipset: nForce4 Ultra · Sloturi: 1xPCI-E x16/1xPCI-E x4/3xPCI · Conectori: 8 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplator: 200-400MHz/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Nu

9.25



339 Lei 36 luni ASBIS Romania
353 Lei 36 luni Net Brinel Computers
286 Lei 24 luni Ultra PRO Computers

Foxconn NF4UK8AA-8EKRS

Foxconn încearcă să ofere prin NF4UK8AA-8EKRS un produs fără dotări suplimentare, care ar crește costurile, concentrându-se asupra performanței.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Din punctul de vedere al așezării componentelor, NF4UK8AA-8EKRS stă destul de bine, ca punct

negativ fiind de menționat totuși plasarea conectorilor Serial ATA în dreptul slotului PCI-Express, un impediment în cazul plăcilor video foarte lungi.

PERFORMANȚE

Foxconn NF4UK8AA-8EKRS se comportă foarte bine la overclocking, reușind să obținem

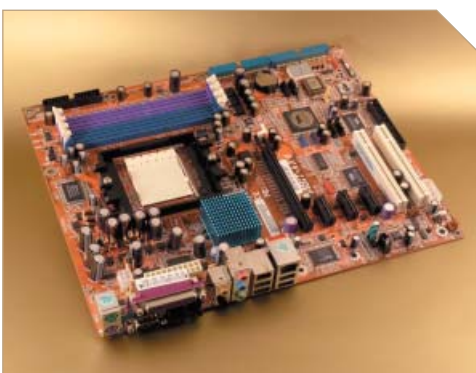
73.60FPS în Comanche 4 la o frecvență de 2480MHz a procesorului.

CONCLUZIE

Dacă nu dispuneți de foarte mulți bani, Foxconn NF4UK8AA-8EKRS nu vă va dezamăgi din punctul de vedere al performanțelor.

Chipset: nForce4 Ultra · Sloturi: 1xPCI-E x16/2xPCI-E x1/4xPCI · Conectori: 4 USB 2.0, Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplator: 200-450MHz/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.20



473 Lei 24 luni Tape Computers

ABIT AX8

K8T890 este unul dintre primele chipset-uri VIA ce oferă suport pentru interfața PCI-Express.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Aranjarea componentelor pe PCB este clasică pentru un chipset cu două chip-uri: northbridge-ul este plasat

deasupra slotului PCI-Express, iar southbridge-ul în dreptul sloturilor de expansiune.

PERFORMANȚE

La frecvențe implicite, ABIT AX8 se comportă foarte bine, situându-se la nivelul chipset-urilor din seria nForce4. Prin overclocking am

reușit să rulăm Comanche 4 la o frecvență a procesorului de 2477MHz, obținând 72.53FPS.

CONCLUZIE

Deși este un chipset mai slab dotat decât seria nForce4, implementarea lui K8T890 pe AX8 oferă un nivel al performanței similar.

Chipset: VIA K8T890+VT8237 · Sloturi: 1xPCI-E x16/3xPCI-E x1/2xPCI · Conectori: 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/1xATA133, 4xSerial ATA · Overclocking FSB / Multiplator: 200-400/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.14



300 Lei 36 luni Best Computers

ECS nFORCE4-A939

Chipset-ul nForce4 a fost implementat de majoritatea producătorilor, printre care se numără și ECS.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

PCB-ul lui ECS nFORCE4-A939 nu impresionează prin complexitate, în principal din cauza lipsei chip-urilor

adiționale. Totuși se pot observa locurile libere pentru controllerele RAID și Firewire ce se găsesc pe versiunile mai scumpe produse de ECS.

PERFORMANȚE

Pasionații overclocking-ului se vor simți limitați de FSB-ul maxim de 250MHz și de

opțiunile reduse privind voltajele de alimentare. Totuși am reușit să rulăm stabil procesorul la 2497MHz, obținând 71.73FPS în Comanche 4.

CONCLUZIE

ECS nFORCE4-A939 surprinde prin comportarea peste medie la overclocking.

Chipset: nForce4 · Sloturi: 1xPCI-E x16/2xPCI-E x1/3xPCI · Conectori: 4 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplator: 200-250MHz/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Nu

9.15



348 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare

Albatron K8X890 Pro

Chipset-ul K8T890 este o alternativă pentru cei care nu dispun de foarte mulți bani și doresc să construiască un sistem Socket 939 cu grafică PCI-Express.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Urmând drumul început de Gigabyte, Albatron oferă opțional pentru K8X890 Pro un modul de

alimentare suplimentar mPower destinat a asigura o alimentare stabilă procesorului.

PERFORMANȚE

Comportarea la frecvențele implicite a K8X890 Pro a fost ireproșabilă, dar la overclocking nu am fost impresionați. Frecvența maximă atinsă a fost

de 2420MHz, situație în care am obținut 71.51FPS în Comanche 4.

CONCLUZIE

Chiar dacă dotările nu sunt la înălțimea celor oferite de concurenții cu chipset nForce4, Albatron K8X890 Pro oferă performanțe bune în jocuri și aplicații.

Chipset: VIA K8T879+VT8237R · Sloturi: 1xPCI-E x16/1xPCI-E x4/3xPCI · Conectori: 4 USB 2.0, Gigabit LAN ATA / RAID: 2xATA133/2xSerial ATA · Overclocking FSB / Multiplator: 200-300MHz/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.02



403 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare

EPoX 9NPA+

Pentru a obține un preț mai scăzut fără a afecta serios performanța, EPoX a optat pentru chipset-ul nForce4 în cazul lui 9NPA+.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Cea mai mare problemă a PCB-ului lui EPoX 9NPA+ este plasarea incomodă a

conectorilor de alimentare cu 24 pini și 4 pini în partea stângă a socket-ului procesorului. Un LED de diagnosticare ajută în cazul unui overclocking eșuat.

PERFORMANȚE

Opțiunile de overclocking și de setare a timing-urilor memoriei

sunt destul de cuprinzătoare. În test am ridicat frecvența procesorului la 2470MHz și am obținut astfel 73.43FPS în Comanche 4.

CONCLUZIE

EPoX 9NPA+ este o alegere potrivită pentru utilizatorii cu buget redus.

Chipset: nForce4 · Sloturi: 1xPCI-E x16/3xPCI-E x1/3xPCI · Conectori: 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplator: 200-400MHz/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.28



N/A N/A www.asrock.com.tw

AsRock 939Dual-SATA2

AsRock 939Dual-SATA2 este singura placă din test ce folosește un chipset ULI.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

AsRock oferă mai multe noutăți pentru 939Dual-SATA2: slot AGP8X împreună cu cel PCI-Express și un slot pentru upgrade-uri ulterioare la noi tipuri de socket pentru

procesoarele AMD Athlon64. Din păcate, dotările chipset-ului ULI M1695+M1567 sunt foarte slabe, lipsind funcțiile RAID și controller-ul Gigabit LAN.

PERFORMANȚE

Din punctul de vedere al performanțelor, este mai slabă decât concurenții din test, însă

AsRock nu se adresează utilizatorilor entuziaști, opțiunile de overclocking din BIOS fiind de asemenea sărace.

CONCLUZIE

Dacă sunteți preocupat în principal de upgrade, AsRock 939Dual-SATA2 oferă cele mai bogate opțiuni.

Chipset: ULI M1695+M1567 · Sloturi: 1xPCI-E x16/1xAGP 8X/1xPCI-E x1/3xPCI · Conectori: 4 USB 2.0, LAN ATA / RAID: 2xATA133, 2xSerial ATA, 1xSerial ATA II/- · Overclocking FSB / Multiplator: 200-400MHz/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Nu

8.86



356 Lei 36 luni Best Computers
361 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

Gigabyte GA-K8NF-9

Gigabyte GA-K8NF-9 folosește cea mai ieftină versiune a seriei de chipset-uri nForce4.

modulul DPS și controller-ul RAID cu patru porturi Serial ATA.

Ultra și SLI. Radiatorul chipset-ului se încălzește foarte puternic în timpul utilizării.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

PCB-ul lui Gigabyte GA-K8NF-9 este cel folosit și pentru variantele mai scumpe cu dotări suplimentare, putând fi observate locurile pentru

PERFORMANȚE

Datorită multiplicatorului Hyper Transportului, care are doar valoarea 4X, se explică nivelul mai scăzut al performanțelor față de chipset-urile nForce4

CONCLUZIE

Dacă nu dispuneți de resurse financiare și treceți cu vederea performanțele mai slabe, puteți alege Gigabyte GA-K8NF-9.

Chipset: nForce4-4X · Sloturi: 1xPCI-E x16/2xPCI-E x1/3xPCI · Conectori: 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-456MHz/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.05



357 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

Gigabyte GA-K8VT890-9

Deși nu este popular printre utilizatorii entuziaști, chipset-ul VIA K8T890 este folosit pentru produsele entry level.

costurilor. Totuși pe PCB se poate observa un loc liber pentru un controller Firewire ce poate fi inclus într-o versiune mai scumpă a plăcii.

combinației de taste CTRL+F1. În test am rulat stabil procesorul la 2420MHz fără creșterea voltajului de alimentare și am obținut 71.78FPS în Comanche 4.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

În ciuda folosirii unui chipset cu puține dotări, Gigabyte nu se încumetă să adauge chip-uri suplimentare în ideea scăderii

PERFORMANȚE

Opțiunile de overclocking găsite în BIOS-ul lui GA-K8VT890-9 sunt sărace chiar și după apăsarea

CONCLUZIE

GA-K8VT890-9 este o opțiune pentru cei interesați în principal de prețul scăzut.

Chipset: VIA K8T890+VT8237R · Sloturi: 1xPCI-E x16/2xPCI-E x1/3xPCI · Conectori: 4 USB 2.0, Gigabit LAN ATA / RAID: 2xATA133/2xSerial ATA · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-255MHz/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Nu

9.04



325 Lei 36 luni Best Computers
325 Lei 36 luni Skin Media

MSI K8N Neo4-F

Pentru K8N Neo4-F MSI s-a rezumat la dotările chipset-ului, scopul fiind de a oferi un produs cu preț foarte competitiv.

LAN, Serial ATA II și ATA133 în mod RAID sau normal. Răcirea chipset-ului se face cu un radiator de dimensiuni mici dotat cu un ventilator.

permis funcționarea stabilă a procesorului la 2455MHz, reușind să obținem 72.31FPS în Comanche 4.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Dotările chipset-ului nForce4 sunt suficiente pentru majoritatea utilizatorilor, incluzând controller Gigabit

PERFORMANȚE

Deși este un produs entry level, MSI K8N Neo4-F oferă și opțiuni avansate de overclocking, ce au

CONCLUZIE

Dacă nu vă interesează dotările suplimentare, ce măresc costul, MSI K8N Neo4-F este o alegere potrivită.

Chipset: nForce4 · Sloturi: 1xPCI-E x16/1xPCI-E x4/1xPCI-E x1/4xPCI · Conectori: 4 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 190-400MHz/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.19



562 Lei 24 luni Ultra PRO Computers

ABIT AN8

AN8 este plasat de ABIT în clasa produselor cu preț redus din cauza lipsei dotărilor, nu a performanțelor.

două ventilatoare de 40mm folosite pentru evacuarea aerului cald din jurul tranzistoarelor MosFET.

procesorul la 2480MHz, obținând astfel 73.08FPS în jocul Comanche 4.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

ABIT AN8 are un design al PCB-ului derivat din cel al seriei Fatal1ty, acest lucru fiind evident datorită celor

PERFORMANȚE

AN8 continuă tradiția ABIT de a le oferi produse pasionaților overclocking-ului, în test reușind să supratactăm

CONCLUZIE

Nivelul performanței lui ABIT AN8 se apropie de cel oferit de chipset-urile nForce4 Ultra și SLI, diferența fiind foarte mică.

Chipset: nForce4 · Sloturi: 1xPCI-E x16/2xPCI-E x1/3xPCI · Conectori: 6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF · ATA / RAID: 2xATA133/2xATA133, 4xSerial ATA II · Overclocking FSB / Multiplicator: 200-410MHz/Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

9.21

SLI High End

Non SLI High End

SLI Mainstream

Non SLI Mainstream

**ASUS
A8N SLI
Premium**

**MSI
K8N Diamond**

**DFI
LanParty
UT nF4 SLI-D**

**ASUS
A8N SLI Deluxe**

**Abit
Fatal1ty
AN8 SLI**

**Gigabyte
GA-K8N
Ultra-SLI**

**MSI
K8N SLI
Platinum**


Preț	714 / 721	649 / 649	701	618 / 611	842 / 821 / 977	N/A / 558	479 / 479
------	-----------	-----------	-----	-----------	-----------------	-----------	-----------

Detalii tehnice							
Chipset	nForce4 SLI	nForce4 SLI	nForce4 SLI	nForce4 SLI	nForce4 SLI	nForce4 SLI	nForce4 SLI
Hypertransport	1000MHz	1000MHz	1000MHz	1000MHz	1000MHz	1000MHz	1000MHz
Sloturi	2xPCI-E x8/1xPCI-E x4/ 1xPCI-E x1/3xPCI	2xPCI-E x8/3xPCI	2xPCI-E x8/1xPCI-E x4/ 1xPCI-E x1/2xPCI	2xPCI-E x8/2xPCI-E x1/ 3xPCI	2xPCI-E x8/2xPCI-E x1/ 2xPCI	2xPCI-E x8/2xPCI-E x1/ 2xPCI	2xPCI-E x8/3xPCI
RAID	2xATA133, 4xSerial ATA, 4xSerial ATA II	4xSerial ATA II	2xATA133, 6xSerial ATA II	2xATA133, 4xSerial ATA II	2xATA133, 4xSerial ATA, 4xSerial ATA II	4xSerial ATA II	2xATA133, 4xSerial ATA II
2xATA133, 8xSerial ATA II	2xATA133, 4xSerial ATA II						
Extra	Conectori Serial ATA externi, bundle software	Cabluri IDE rotunjite, dongle WiFi+Bluetooth, Creative SB Live 7.1	Karajan audio module, cabluri IDE rotunjite	Conectori Serial ATA externi, bundle software	OTES SLIstream, cabluri IDE rotunjite, µGuru panel, LED diagnosticare	Dual BIOS	Cabluri IDE rotunjite, Creative SB Live 7.1

Rezultate Jocuri Normal / SLI							
DOOM 3	93.3/101.3	91.6/99.4	92.5/101.0	91.8/99.6	91.8/99.3	92.4/100.4	92/100.2
Half Life 2	88.08/89.01	87.05/88.02	87.72/90.61	86.57/87	86.81/87.45	86.7/87.42	87.17/87.74
3DMark2001SE	21425/23548	21596/23741	21516/22932	21164/23145	21315/23570	21593/23593	21579/23757
Comanche 4	68.81/64.18	67.83/63.84	68.32/64.20	67.55/64.03	67.32/63.61	67.39/64.17	67.66/63.94
UT 2004	99.23/96.87	97.91/95.72	99.3/97.04	96.98/94.56	97.78/95.69	97.27/94.81	98/95.64

Rezultate aplicații							
Conversie WAV-MP3	29"	28"	29"	29"	28"	29"	29"
Arhivare WinACE	6'13"	6'21"	6'11"	6'16"	6'21"	6'24"	6'18"
PCMark05 CPU	3169	3161	3158	3162	3156	3163	3156
Sandra 2005 Mem. Int MB/s	4931	4886	4905	4911	4908	4901	4880
PCMark05 HDD	4100	4098	4096	4089	4093	4102	4104

Note teste							
Jocuri Normal	4.33	4.29	4.32	4.26	4.27	4.28	4.29
Jocuri SLI	4.42	4.38	4.41	4.34	4.37	4.38	4.39
Aplicații	4.28	4.27	4.27	4.27	4.27	4.25	4.26
Dotări	0.92	0.97	0.79	0.91	0.83	0.81	0.75
Verdict	13.94	13.91	13.79	13.77	13.73	13.72	13.69

**Foxconn
NF4SK8AA-
8EKRS**

**ASUS
A8N SLI**

**Abit
AN8 SLI**

**MSI
K8N SLI-F**

**Gigabyte
GA-K8N Pro-SLI**

**EPoX
9NPA+**

**Abit
AN8**


Preț	465	530 / 490	711	399 / 399	444	403	562
------	-----	-----------	-----	-----------	-----	-----	-----

Detalii tehnice							
Chipset	nForce4 SLI	nForce4 SLI	nForce4 SLI	nForce4 SLI	nForce4 SLI	nForce4	nForce4
Hypertransport	1000MHz	1000MHz	1000MHz	1000MHz	1000MHz	1000MHz	1000MHz
Sloturi	2xPCI-E x8/1xPCI-E x1/ 3xPCI	2xPCI-E x8/2xPCI-E x1/ 3xPCI	2xPCI-E x8/2xPCI-E x1/ 2xPCI	2xPCI-E x8/2xPCI-E x1/ 3xPCI	2xPCI-E x8/2xPCI-E x1/ 2xPCI	1xPCI-E x16/3xPCI-E x1/ 2xPCI	1xPCI-E x16/ 2xPCI-E x1/3xPCI
RAID	2xATA133, 6xSerial ATA II	2xATA133, 4xSerial ATA II	2xATA133, 4xSerial ATA II	2xATA133, 4xSerial ATA II	2xATA133, 4xSerial ATA II	2xATA133, 4xSerial ATA II	2xATA133, 4xSerial ATA II
Extra	-	-	LED Diagnosticare, Abit AudioMAX	-	Dual BIOS	LED diagnosticare	LED Diagnosticare, Abit AudioMAX

Rezultate Jocuri Normal / SLI							
DOOM 3	92/100.4	92.1/100.9	92.1/99.7	92.1/100.2	91.3/99.1	92.4	91.8
Half Life 2	87.04/88.02	87.39/88.33	86.17/87.06	87.15/87.8	86.71/87.53	87.35	86.45
3DMark2001SE	21125/23265	21189/23322	21373/23573	21404/23584	20972/22988	21660	21354
Comanche 4	67.69/64.97	68.17/64.53	67.64/63.56	68.23/63.79	67.12/63.03	68.48	67.78
UT 2004	97.98/96.15	98.85/96.28	96.93/94.35	98.06/95.61	97.3/95.28	98.81	96.64

Rezultate aplicații							
Conversie WAV-MP3	28"	29"	29"	28"	29"	29"	30"
Arhivare WinACE	6'12"	6'16"	6'15"	6'18"	6'18"	6'13"	6'19"
PCMark05 CPU	3153	3166	3163	3160	3123	3163	3162
Sandra 2005 Mem. Int MB/s	4892	4911	4908	4880	4898	4911	4912
PCMark05 HDD	4273	4109	4107	4096	4220	4130	3988

Note teste							
Jocuri Normal	4.27	4.29	4.26	4.29	4.24	4.32	4.26
Jocuri SLI	4.40	4.40	4.35	4.38	4.33	4.28	4.23
Aplicații	4.30	4.27	4.27	4.26	4.28	4.28	4.23
Dotări	0.72	0.72	0.74	0.68	0.72	0.68	0.72
Verdict	13.69	13.68	13.63	13.61	13.57	9.28	9.21

**MSI
K8N Neo4
Platinum**



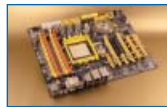
455 / 455

**Gigabyte
GA-K8N Ultra-9**



462

**DFI
LanParty
UT nF4 Ultra-D**



590

**Abit
AN8 Ultra**



491

**ASUS
A8N-E**



386

**Foxconn
NF4UK8AA-
8EKRS**



339 / 353 / 286

**Albatron
K8NF4U**



369

Pret

Detalii tehnice

nForce4 Ultra 1000MHz 1xPCI-E x16/1xPCI-E x4/ 1xPCI-E x1/4xPCI 2xATA133, 4xSerial ATA, 4xSerial ATA II Cabluri IDE rotunjite	nForce4 Ultra 1000MHz 1xPCI-E x16/2xPCI-E x1/ 3xPCI 2xATA133, 8xSerial ATA II Dual BIOS	nForce4 Ultra 1000MHz 2xPCI-E x8/1xPCI-E x4/ 1xPCI-E x1/2xPCI 2xATA133, 4xSerial ATA II Karajan audio module, cabluri IDE rotunjite	nForce4 Ultra 1000MHz 1xPCI-E x16/2xPCI-E x1/ 3xPCI 2xATA133, 4xSerial ATA II LED Diagnosticare, Abit AudioMAX	nForce4 Ultra 1000MHz 1xPCI-E x16/1xPCI-E x4/ 2xPCI-E x1/3xPCI 2xATA133, 4xSerial ATA II	nForce4 Ultra 1000MHz 1xPCI-E x16/1xPCI-E x1/ 4xPCI 2xATA133, 4xSerial ATA II	nForce4 Ultra 1000MHz 1xPCI-E x16/3xPCI-E x1/ 2xPCI 2xATA133, 4xSerial ATA II	Chipset Hypertransport Sloturi RAID Extra
--	--	---	--	--	---	---	---

Rezultate Jocuri Normal / SLI

92.1	92.3	92.6	91.9	92.2	92.3	92.1	DOOM 3
86.98	87.59	87.64	86.6	87.61	87.43	86.42	Half Life 2
21526	21656	21641	21359	21327	21071	21364	3DMark2001SE
67.64	68.38	68.09	67.79	68.15	67.73	68.03	Comanche 4
98.18	98.79	98.91	96.69	98.62	98.82	96.87	UT 2004

Rezultate aplicații

29"	29"	29"	29"	28"	29"	29"	Conversie WAV-MP3
6'14"	6'11"	6'10"	6'15"	6'15"	6'12"	6'15"	Arhivare WinACE
3148	3159	3158	3163	3164	3159	3160	PCMark05 CPU
4891	4900	4916	4914	4910	4904	4889	Sandra 2005 Mem. Int MB/s
4262	4125	4156	4152	4299	4277	4146	PCMark05 HDD

Note teste

4.29	4.32	4.32	4.27	4.30	4.28	4.27	Jocuri Normal
4.30	4.28	4.29	4.28	4.31	4.31	4.28	Jocuri SLI
0.80	0.79	0.76	0.72	0.64	0.61	0.57	Aplicații
9.39	9.38	9.37	9.27	9.25	9.20	9.12	Dotări
							Verdict

**MSI
K8N Neo4-F**



325 / 325

**ECS
nFORCE4-A939**



300

**Abit
AX8**



473

**Gigabyte
GA-K8NF-9**



356 / 361

**Gigabyte
GA-K8VT890-9**



357

**Albatron
K8X890 Pro**



348

**AsRock
939Dual-SATA2**



N/A

Pret

Detalii tehnice

nForce4 1000MHz 1xPCI-E x16/1xPCI-E x4/ 1xPCI-E x1/4xPCI 2xATA133, 4xSerial ATA II Cabluri IDE rotunjite	nForce4 1000MHz 1xPCI-E x16/2xPCI-E x1/ 3xPCI 2xATA133, 4xSerial ATA II	VIA K8T890+VT8237 1000MHz 1xPCI-E x16/3xPCI-E x1/ 2xPCI 1xATA133, 4xSerial ATA LED diagnosticare	nForce4-4X 800MHz 1xPCI-E x16/2xPCI-E x1/ 3xPCI 2xATA133, 4xSerial ATA II Dual BIOS	VIA K8T890+VT8237R 1000MHz 1xPCI-E x16/2xPCI-E x1/ 3xPCI 2xSerial ATA	VIA K8T890+VT8237R 1000MHz 1xPCI-E x16/1xPCI-E x4/ 3xPCI 2xSerial ATA	ULi M1695+M1567 1000MHz 1xPCI-E x16/1xAGP 8X/ 1xPCI-E x1/3xPCI	Chipset Hypertransport Sloturi RAID Extra
--	---	--	--	---	---	---	---

Rezultate Jocuri Normal / SLI

92.1	92.1	88.3	90.4	88.7	89.4	83.9	DOOM 3
86.96	86.81	87.12	85.41	87.24	87.64	87.07	Half Life 2
21471	21425	21209	20582	21652	21297	21207	3DMark2001SE
67.83	67.94	67.72	65.53	68.19	68.36	67.81	Comanche 4
98.16	97.93	98.01	95	98.81	98.43	96.33	UT 2004

Rezultate aplicații

29"	29"	30"	30"	29"	30"	29"	Conversie WAV-MP3
6'19"	6'17"	6'18"	6'27"	6'12"	6'16"	6'59"	Arhivare WinACE
3160	3160	3146	3057	3158	3142	3150	PCMark05 CPU
4877	4881	4879	4725	4905	4890	4867	Sandra 2005 Mem. Int MB/s
4155	4123	4126	4275	4119	4127	4121	PCMark05 HDD

Note teste

4.29	4.28	4.24	4.16	4.28	4.27	4.19	Jocuri Normal
4.27	4.27	4.25	4.22	4.28	4.25	4.20	Jocuri SLI
0.63	0.60	0.65	0.66	0.49	0.49	0.47	Aplicații
9.19	9.15	9.14	9.05	9.04	9.02	8.86	Dotări
							Verdict



MOBILITATE ACCESIBILĂ

NOTEBOOK-URI SUB 3500 DE LEI

Încet, dar sigur, notebook-urile au ajuns să reprezinte o alternativă serioasă la sistemele desktop, prin prisma costurilor de achiziție și a performanțelor.

DATORITĂ DEZVOLTĂRII TEHNOLOGIILOR

de fabricație, a reducerii costurilor de producție și, nu în ultimul rând, al concurenței, prețurile notebook-urilor sunt în continuă scădere, aflându-se la mică distanță de cele ale sistemelor desktop. Am considerat că este momentul să analizăm cele mai accesibile sisteme portabile, din punct de vedere al prețului. Astfel, prima condiție de selecție a fost ca valoarea unui notebook să nu depășească 3500 RON, cu TVA inclus. Cum sub această limită se situează calculatoarele cu componente entry level, am putea spune că acesta este un test de notebook-uri adresate mediului office. Minimum de memorie necesar pentru participarea la test a fost 512MB, în timp ce harddisk-ul nu trebuia să fie mai mic de 40GB.

Veți vedea ca la test au sosit platforme diversificate, bazate pe procesoare entry level, dar și high end, cum ar fi AMD Mobile Athlon64 3000+ sau Intel Pentium M 725. Este de remarcat renunțarea la integrarea unei unități de dischetă și a portului serial de către producători, nici unul dintre sisteme neincluzând cele două componente. De asemenea, tot mai mulți producători încep să adopte ecranele wide, ideale pentru vizionarea filmelor DVD.

PROCEDURA DE TESTARE

Din nota finală, 40% a reprezentat autonomia și câte 20% performanța, dotările și construcția. Au existat notebook-uri care nu au avut incluse sisteme de operare, testarea fiind efectuată în acest caz cu

Windows XP Home Edition SP2. De altfel, nici un notebook nu a inclus varianta Professional a acestui sistem de operare. În testul de autonomie, pentru a oferi condiții cât mai apropiate, am dezactivat placa de rețea wireless și programele ce au avut ca scop economisirea acumulatorului. Luminozitatea monitorului a fost setată la maximum, iar din meniul Power Options am selectat modul "Always On". Autonomia office a fost măsurată cu aplicația Battery Eater Pro 2.6, folosind "reader's test", care încarcă un fișier text specificat de utilizatori, pe care îl parcurge până se oprește notebook-ul. Capacitatea acumulatorului în aplicații multimedia a fost testată prin redarea unei melodii în mod repetat. Performanța a fost analizată cu suita PCMark05, SiSoft Sandra a fost folosit pentru testele de procesor, memorie și harddisk, iar capacitățile 3D au fost evidențiate cu 3DMark01. Fiind vorba de sisteme office, punctajul în aplicații 3D a contat foarte puțin la nota finală.

AUTONOMIA

Un acumulator este compus din șase sau opt celule (elementi) și un circuit electronic ce se ocupă de încărcare și care, în funcție de producător, poate afișa capacitatea prin intermediul unor LED-uri. Fiecare celulă oferă o tensiune de 1.85V, iar prin punerea în serie a mai multor celule se obține tensiunea necesară alimentării notebook-ului. Capacitatea lor diferă în funcție de producător. Cele mai des întâlnite capacități sunt cuprinse între 4000

și 4800mAh. La modelele de top se poate ajunge cu capacitatea acumulatorului chiar la 7000mAh sau mai mult. Totuși, nu doar capacitatea acumulatorului este responsabilă de durata de funcționare a unui laptop, ci și componentele din dotare și implementarea acestora de către fiecare producător.

Acumulatorii Li-Ion, care se regăsesc în majoritatea echipamentelor portabile a ultimilor ani, sunt destul de sensibili și o utilizare precară le poate scurta durata de funcționare sau chiar îi poate distruge iremediabil. Se spune că tehnologia acumulatorilor Li-Ion (lithium ion) a înlăturat efectul de memorie ce apărea la modelele Ni-MH (nickel metal hydride) sau Ni-Cd (nickel-cadmium), dar în realitate lucrurile sunt puțin diferite. Aș prefera să spun că efectul de memorie nu a fost eliminat ci redus foarte mult, întâlnit extrem de rar în practică. Acest efect apare atunci când un acumulator este descărcat, în mod repetat, până la o anumită valoare, și nu complet, iar reincărcarea se realizează de la acel nivel. În timp, celula sau celulele afectate își vor pierde din capacitate și nu se mai pot încărca până la nivelul maxim. Chiar dacă tehnologia Li-Ion a înlăturat o problemă majoră, aceasta nu este perfectă, are totuși mici neajunsuri. Unul dintre ele ar fi scăderea constantă a capacității de stocare, ajungând în condiții ideale de utilizare la 20-30% pe an din capacitatea inițială a acumulatorului. Astfel, după aproape trei ani este necesară înlocuirea sa. Dacă la acumulatorii Ni-MH se puteau schimba

elementii din interior, apelând la firme specializate, cei Li-Ion nu mai prezintă această posibilitate, defectarea lor având ca rezultat înlocuirea cu alții noi. Unele modele de notebook-uri oferă în BIOS opțiunea de recalibrare a bateriei, care încearcă recuperarea capacității pierdute. În multe cazuri folosirea acestei tehnici se traduce prin câștigarea a 5-20 de minute de funcționare în plus.

Un circuit electronic, denumit circuit logic, prezent pe placa de bază a notebook-ului, decuplează alimentarea bateriei cu energie electrică atunci când aceasta indică nivelul de încărcare 100%. Astfel, notebook-ul poate fi utilizat în permanentă conectat la priză, fără a fi necesară înlăturarea acumulatorului. Pentru păstrarea capacității, acest regim de funcționare impune efectuarea lunară a unui ciclu complet încărcare/descărcare. Nu toate notebook-urile sunt afectate de această problemă, dar e bine să fim precauți și să evităm drumuri cu sistemul la service.

MONITORUL LCD

Notebook-urile au avut, până de curând, un mare dezavantaj în fața sistemelor desktop: calitatea imaginii afișate era cu mult sub cea a monitorilor CRT. Acest lucru avea să se schimbe o dată cu dezvoltarea tehnologiei LCD, concretizată prin apariția modelelor TFT. La început acestea aveau timp de răspuns destul de mari, 50ms, dar în timp s-a ajuns ca actualele notebook-uri să integreze monitoare cu timp de răspuns de 20ms și chiar mai mici.

Există mai multe tehnologii de construcție a monitorilor subțiri cum ar fi OLED, LEP sau plasma display, dar cea mai des utilizată este TFT/LCD. Thin Film Transistor reprezintă o tehnologie de fabricare a monitorilor cu cristale lichide, care se folosește de imperfecțiunea ochiului uman pentru afișarea unui punct (pixel). Acesta din urmă este practic format din trei subpixeli, unul roșu, unul verde și unul albastru, capabil fiecare de a afișa până la 256 de nuanțe de culoare. Practic, ochiul uman nu percepe cei trei subpixeli ci, din cauza distanței foarte mici dintre aceștia, observă doar unul mai mare. Din combinarea celor trei nuanțe rezultă culoarea finală a pixelului, care poate afișa astfel până la 16.7 milioane de culori. Chiar dacă așa se crede, cristalele lichide nu emit lumină, ele doar o redirecționează, aceasta provenind de la o sursă aflată în spatele matricei de pixeli. Lumina este emisă de un neon de mici dimensiuni, aflat în partea de jos a monitorului, iar distribuția uniformă a acestuia pe suprafața ecranului se realizează prin montarea unui strat reflexiv confecționat din aluminiu. Monitoarele cu diagonale mari pot utiliza chiar două neone, deoarece în cazul folosirii doar a unuia singur, în colțurile de jos ale display-ului intensitatea luminii va fi vizibil mai mică și chiar deranjantă.

Structura internă a unui monitor TFT/LCD seamănă cu un sandwich, fiind compusă din mai multe straturi. Începând din spate, acestea sunt dispuse astfel: stratul cu tranzistori, stratul reflector al luminii emise de neon, cristalele lichide, filtrul de culoare, o membrană de moderare și stratul polarizator. Când monitorul este oprit, sau pixelii au culoarea neagră, înseamnă că cristalele lichide sunt paralele în sandwich, în timp ce culoarea albă este

corespunzătoare poziției perpendiculare a straturilor. În funcție de gradul de rotire a subpixelilor, se creează diferite nuanțe și astfel culoarea finală a pixelului. Rotirea cristalelor este determinată de forțele electrostatice apărute din cauza tensiunilor livrate subpixelilor. În funcție de intensitatea curentului electric generat de tranzistori, cristalele vor avea unghiuri de deschidere diferite și astfel lumina care trece de acestea va lua nuanțe diferite.

Mai sus vorbeam de timpul de răspuns al monitorului și am rămas dator cu explicarea acestuia. Timpul necesar unui pixel să treacă de la culoarea neagră la cea albă, și înapoi la negru, reprezintă timpul de răspuns al monitorului. Valorile mari se concretizează printr-un efect de umbră la mișcări rapide ale imaginilor pe monitor, de exemplu la mutarea unei ferestre cu mouse-ul. În jocuri, o valoare minimă de 16ms este necesară pentru a nu deranja utilizatorul.

PROCESOARE ȘI CHIPSET-URI

Ca și pe piața sistemelor desktop, lupta pe domeniul portabililor se dă tot între AMD și Intel. Până nu demult, procesoarele integrate în notebook-uri erau derivate din cele pentru desktop și aveau incluse diferite tehnologii de reducere a consumului de energie electrică și a căldurii degajate. Principalele metode folosite constau în reducerea tensiunii de alimentare și a frecvenței procesorului, atunci când acesta nu este folosit la capacitate maximă. Intel denumește această tehnologie SpeedStep, iar AMD PowerNow! Practic, ambele au același scop, doar că se numesc altfel. În urmă cu mai bine de doi ani și jumătate, Intel a lansat o platformă ce avea să revoluționeze piața notebook-urilor. Sub denumirea (brand-ul) Centrino se ascunde un procesor nou, un chipset pentru acesta și o placă de rețea wireless, toate purtând semnătura Intel. Procesorul este denumit Pentium M și nu are nici o legătură cu Pentium 4, mai degrabă este derivat din mai vechiul Pentium III. Cele trei componente de bază au avantajul consumului de partea lor, astfel că un notebook poate atinge până la patru ore de funcționare. Pentium M are și el capacitatea de a-și reduce frecvența și tensiunea de alimentare când nu este folosit în totalitate. Reducerea consumului este pusă și pe seama chipset-ului, care are capacitatea de a-și opri funcțiile ce nu sunt folosite. În schimb, chipset-ul viitoarei platforme Centrino va porni cu majoritatea funcțiilor dezactivate și, pe măsură ce sunt necesare, acestea vor fi activate. La activarea funcțiilor apare o mică latență ce se traduce prin scăderea performanțelor, neglijabilă totuși.

Familia procesoarelor Pentium M este numeroasă și ocupă plaja de frecvențe cuprinsă între 1.5 și 2.26GHz. Cel mai rapid este modelul Pentium M 780 cu frecvența 2.26GHz, ce dispune de 2MB cache L2 și lucrează cu northbridge-ul la FSB533. Performanțele acestuia sunt comparabile cu cele ale unui Pentium 4 cu frecvențe ce depășesc 3.2GHz, în unele teste fiind chiar mai rapid decât modelul de top tactat la 3.8GHz. Performanțele remarcabile au determinat unii producători de plăci de bază să lanseze modele destinate desktop-urilor cu suport pentru Pentium M, care în plus nu necesită sisteme de răcire zgomotoase și de dimensiuni mari. Bineînțeles că din Pentium M

au derivat procesoare entry level care au cantitatea de memorie cache L2 redusă. Ele se numesc Celeron M, iar sistemele din care fac parte nu primesc distincția Centrino. Cea de-a treia platformă Centrino va fi lansată în decursul anului 2006 și va integra procesoare dual core și suport pentru memorii DDR2 667MHz.

De partea cealaltă a baricadei, AMD a avut o întârziere de aproape un an în lansarea unui produs concurent și aceasta nu s-a concretizat într-o suită de componente, ci s-a rezumat doar la procesor. Astfel, anul acesta și-au făcut apariția pe piață procesoarele Turion64 care, pe lângă un consum redus de curent, oferă și suport pentru instrucțiuni pe 64 biți. AMD a notat procesoarele Turion64 cu indicativul MT sau ML, urmat de două cifre. Astfel, modelele ML-30, ML-32, ML-34, ML-37 au un TDP de 35W, frecvențe cuprinse între 1.6 și 2.0GHz, iar memoria cache L2 este de 1MB, excepție făcând modelul ML-32 ce are doar 512KB. Procesoarele cu un consum mai redus (25W) dar și performanțe mai scăzute, sunt denumite MT-30, MT-32, MT-34 și funcționează la o frecvență maximă de 1.8GHz. În paralel cu procesoarele Turion64, AMD oferă și versiuni mobile ale celebrelor Athlon64. La aceeași frecvență, Pentium M și Turion 64 au performanțe asemănătoare, iar autonomiile sistemelor pe care le motorizează sunt apropiate. Ne-ar fi plăcut să avem un notebook ce încorporează un Turion 64, dar prețul încă mare l-a ținut departe de acest test.

CONCLUZIE

Performanțele tuturor notebook-urilor din test sunt apropiate, iar diferența a fost făcută în special de autonomie și dotări. Observăm sisteme ale căror prețuri se situează sub 3000 de lei, apropiindu-le astfel de desktop-urile dotate cu monitoare LCD. Într-un final, câștigător a ieșit Toshiba Satellite L10-18.6 care include în preț și sistemul de operare, iar nivelul de performanță oferit depășește granița unui sistem office.

Ștefan Matei

Addictive gamer?
Let us know!



Make the most of your computer
www.fashionpc.ro

Packard Bell Easynote H5312



Procesor: Intel Mobile Pentium 4 532 3.06GHz · Chipset: SiS 648 · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 15" · Harddisk: 60GB · Unitate optică: DVD Dual
Dimensiuni (Lxlxh): 345 x 282 x 41mm · Greutate: 3.5kg

62.5

Face parte din categoria de notebook-uri denumite simbolic "desktop replacement", dar a căror greutate nu depășește 3.5kg.

PORTABILITATE

Autonomia în testul office a fost de o oră și 31 de minute, iar în cel multimedia de o oră și 12 minute, timp realizat cu un acumulator cu capacitatea de 4000mAh. Pentru reîncărcarea acestuia se utilizează un alimentator de 120W de dimensiuni considerabile.

PERFORMANȚE

Ajutat de o placă video NVIDIA GeForce FX Go5100 și cu aportul puterii procesorului, a obținut al doilea scor în 3DMark01, 4806 puncte. Lățimea de bandă a memoriei, tactată la 333MHz și măsurată cu SiSoft Sandra, este de 2011MB/s. Ca și modelul Easynote B3510, și acesta dispune de tehnologia Diamond View ce îmbunătățește calitatea imaginii. În testul de arhivare nu a depășit 10 minute.

DOTĂRI

Este singurul model din test dotat cu procesor Pentium 4, bineînțeles varianta mobilă, tactat la 3.06GHz, care include tehnologia Hyper Threading. Fiind pe nucleu Prescott, dispune de 1MB cache L2, iar FSB-ul are frecvența de 533MHz. Pentru răcirea acestuia s-a ales un sistem integral din cupru bazat pe două heat-pipe-uri. Ventilatorul montat peste lamelele de cupru este destul de gălăgios. Chipset-ul ce motorizează placa de bază este SiS 648 care lucrează cu memorii DDR standard, nu cele SO-DIMM, dedicate notebook-urilor. Harddisk-ul de 2.5" are capacitatea de 60GB, dintre care aproape 7GB sunt alocați partiției pe care este ținută imaginea sistemului de operare.

CONCLUZIE

Dacă dimensiunile nu reprezintă o problemă și urmăriți în primul rând puterea de procesare, Easynote H5312 reprezintă o soluție bună.



3482 Lei

24 luni

Ultra PRO Computers

Alpis Smartbook



Procesor: Intel Celeron M 340 1.5GHz · Chipset: Intel 855GME · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 15" · Harddisk: 40GB · Unitate optică: CDRW/DVD
Dimensiuni (Lxlxh): 332x277x33mm · Greutate: 2.6kg

85.5

Smartbook oferă utilizatorului o diagonală a monitorului de 15" la o rezoluție de 1024x768, într-o greutate de 2.6kg, dar fără licență Windows XP Home Edition.

PORTABILITATE

Autonomia în aplicații de birou de peste trei ore și jumătate încadrează Smartbook-ul printre primele la această categorie. Pentru transportul notebook-ului, producătorul pune la dispoziție o geantă livrată standard în pachet.

PERFORMANȚE

Harddisk-ul Samsung de 40GB are performanțe remarcabile, atingând 3145 de puncte în PCMark05, scor apropiat de modelele de 3.5" la 5400rpm. Majoritatea notebook-urilor din test nu au reușit să treacă de bariera celor 3000 de puncte în această aplicație. În 3DMark01, ajutat de chipset, a depășit 2000 de puncte, situându-se deasupra sistemelor dotate cu aceeași placă video, Intel Extreme Graphics 2.

DOTĂRI

Ca și modelul Prestigio Nobile 150, Smartbook folosește ca procesor Celeron M 340 pe nucleu Baniyas, în schimb placa de bază este controlată de un chipset mai recent, Intel 855GME, care prezintă și un consum mai redus decât varianta 852GM. Acesta reușește să lucreze cu memoriile produse de Apacer la frecvența de 333MHz. Conectarea la o rețea se face prin placa Realtek 8139 sau unde este prezentă o rețea wireless prin modulul 802.11b/g produs de Intel. Conectivitatea este extinsă prin prezența pe partea stângă a unui port infraroșu. Și acest model prezintă doar unitate optică CDRW/DVD, un neajuns pentru standardul de acum. Pentru transferul de mare viteză cu echipamentele periferice se poate folosi unul din cele trei porturi USB 2.0 sau cel Firewire.

CONCLUZIE

Cei care doresc un sistem cu autonomie ridicată la preț mic se pot orienta spre acest model.



2860 Lei

12 luni

Net Brinel Computers

Canon PowerShot A410



570 RON

Senzor CCD: 3.2 Megapixel
Zoom: 3.2X Optic / 3.2X Digital
Ecran: 1.5" TFT
Memorie: 16 MB SD Card / MMC
Altele: procesor DIGIC II, 5 point AIAF, macro 1.5cm, captura video cu sunet 640X480
Greutate: 150 grame
GARANTIE: 12 luni

MP3 Player Apple Ipad Color

1170 RON

Stocare: 20 GB
Autonomie: maxim 15 ore
(5 ore slideshow fotografii cu muzica)
Timp incarcare: 5 ore
(3 ore fast charge 80%)

Display: 2" LCD 65.536 culori
Altele: stocare date pe harddisk, sistem Click Wheel, conectare USB 2.0 (standard), FireWire si A/V, suport JPEG, BMP, GIF, TIFF, PSD (Mac only) si PNG; casti incluse (18-mm earbud-style /w neodymium transducer magnets), Greutate: 167 grame
GARANTIE: 12 luni



Carcasa Chieftec LBX-02B-B-SL

399 RON



BONUS

450W CE, 4x 5.25", 2x 3.5", Dual Fan, dust filter, longer Mediumtower w/ USB, Fire-Wire, Audio;
GARANTIE: 2 ANI

DVDRW LG Dual Standard/Double Layer

173 RON

Model 4163B
Standard Dual DVD±R/RW
Viteza scriere DVD 16 X DVD±
Viteza RW DVD 8 X DVD±, 6 X DVD
Viteza scriere CD 40 X
Viteza RW CD 24 X
Viteza citire 40 X CD/16 X DVD
Buffer 2MB
Suporta DVD+R double layer (4X) si DVD-RAM (5X), timp acces: DVDROM 145 ms, CDROM 125 ms, bulk
GARANTIE: 24 luni

Memorie DDR Mushkin High Performance Blue Series

687 RON



Capacitate: 1 GB
Standard: PC 3200
Latenta: 2-3-3-6
Radiator: Da
Package: 2 x 512
Altele: Jet Black
6 Layer PCB, 2.6 - 2.8V
GARANTIE: 36 luni

Toshiba Qosmio G20-102

Intel Pentium M 760 (2GHz, 2MB L2, FSB533)

7520 RON



2 x 512MB DDR, expandabil 2GB
HDD 80GB + 80GB (5400rpm)
DVD Super Multi (DL) drive
NVIDIA GeForce Go6600, 128MB
sunet Harman Kardon, Dolby AC3
WIFI 802.11b/g, LAN, Modem
Autonomie 2h; Greutate 4.3kg
17" TruBrite TFT, 1440 x 900
Windows® XP Home
Altele: Bluetooth, FireWire,
USB 2.0, TV tuner, telecomanda,
S-Video-in, TV-Out, 5 in 1 reader
Garantie 24 luni

Acer TravelMate 2413WLMi



PROMO

2899 RON

Intel Celeron M 370 (1.5GHz, 1MB, FSB400)
Memorie: 512MB DDR (1 x 512), expandabil 2GB
Stocare: HDD 60GB; DVD/RW dual double layer
Video Intel GMA 900, pana la 128MB share
Comunicatii: WIFI 802.11b/g, LAN, Modem 56K
Autonomie 2.1h; Greutate 2.75kg
Display 15.4" TFT 1280 x 800
Software Windows® XP Home
Altele: USB 2.0, PCMCIA, VGA
Garantie 12 luni

HP NX9105



3295 RON

AMD Athlon 64 3000+ (1.8GHz, 1MB L2)
Memorie: 512MB DDR
Stocare: HDD 60GB; DVD-RW
Video NVIDIA GeForce4 440 Go 64MB
Comunicatii: WIFI 802.11b/g, LAN, Modem 56K
Greutate 3.75kg
Display 15" TFT, 1024 x 768
Software: Windows® XP Home
Altele: USB 2.0, TV-OUT, FireWires, 5 in 1 reader
Garantie: 12 luni

Fujitsu-Siemens Amilo M3438G



6590 RON

Intel Pentium M 760 (2GHz, 2MB L2, FSB533)
Memorie: 1GB DDR2 (2 x 512), expandabil 2GB
Stocare: 2 x 80GB (RAID); DVD/RW dual DL
Video NVIDIA GeForce Go 6800, 256MB
Audio Azalia 7.1 canale SPDIF, built-in subwoofer
Comunicatii: WIFI 802.11b/g, Gigabit LAN, 56K
Acumulator Li-Ion, 2h; Greutate 4.1kg
17" TFT CrystalView 1440 x 900; 200cd, 16ms
Windows® XP Home
Altele: FireWire, Tv-Out, DVI, 4in1 media reader
Garantie 12 luni

Best computers

Magazinul tau de calculatoare

2499 RON

GAMER AX330

Procesor: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1.8GHz, 512K L2, HyperTransport)
Platforma: ASUS A8N-E (NVIDIA nForce4 Ultra)
Memorie: GEIL 1GB DDR PC3200 (dual channel mode, CL2.5)
Harddisk: Western Digital 80 GB (ATA100, 8MB, 7200rpm)
DVD/RW: LG dual standard double layer
Video: GAINWARD GeForce 6600 (128MB DDR, PCIeX16)
Audio: 7.1 canale onboard; Gigabit LAN
Carcasa: CHIEFTEC BG02-BBB (400W promo)
Tastatura: A4Tech / Mouse: A4Tech optic

Garantie 24 luni

1740 RON

Monitor Iiyama H 481

Diagonala: 19"
Tehnologie: TN Wide Angle
Contrast: 700:1
Stralucire: 300 cd/m2
Latenta: 8 ms
Unghiuri (H/V): 150/ 135
Rezolutie: MAXIMA 1280 x 1024
Altele: D-sub, DVI-D, boxe, consum 50W, functie pivot, ajustare inaltime
GARANTIE: 36 luni

Placa video XFX PV-T70G-UDF

1846 RON



Procesor: GeForce 7800 GT
Memorie: 256 MB GDDR3
Frecventa procesor: 450 MHz
Frecventa mem.: 1050 MHz
Bus memorie: 256 bit
Latime de banda: 33.6 GB/sec
Interfata: PCIeX16
Altele: 20 pipelines, SLI suport, HDTV-Out, dual DVI, suport DirectX 9c, 2 jocuri originale incluse
GARANTIE: 36 luni

Imprimanta Lexmark E230

439 RON



Format: A4
Tehnologie: Laser monocrom
Rezolutie: 600 x 600 dpi
Viteza: 17 ppm
Memorie: 8 MB
Limbaj: Emulare PCL6
Interfata: USB + paralel
Altele: Procesor 100MHz, FPO 10s, 10000 pag./luna, tava 250 coli, 51dBA
GARANTIE: 12 luni



cumpara online

www.bestcomputers.ro

ASUS A3L-5012



Procesor: Intel Celeron M 370 1.5GHz · Chipset: Intel 852GM · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 15" · Harddisk: 40GB · Unitate optică: DVD Dual/Double Layer · Dimensiuni (LxHx): 328 x 288 x 38mm · Greutate: 2.75kg

67.8

Notebook-ul este un model cu diagonala monitorului LCD de 15" și o greutate de 2.75kg.

PORTABILITATE

Timpul de autonomie obținut în teste se încadrează în valori bune, ținând cont de capacitatea acumulatorului de 2200mAh compus din 8 celule. A rulat fără alimentare o oră și 50 de minute în aplicația office și cu puțin peste o oră și jumătate în testul multimedia. Pentru transport, producătorul a dotat pachetul cu o geantă potrivită modelului A3L.

PERFORMANȚE

În 3DMark01 a obținut un scor de 1539 de puncte, valoare specifică chip-ului grafic Intel Extreme Graphics 2. În testul de arhivare a raportat un timp cam mare, exact 11 minute, probabil din cauza chipset-ului ce a lucrat cu memoria la 266MHz.

DOTĂRI

Procesorul Celeron M tactat la 1.5GHz este construit în tehnologie

de 90nm pe nucleu Dothan, deci are indicativul 370 și dispune de 1MB memorie cache L2. Chiar dacă ar fi trebuit ca chipset-ul plăcii de bază să fie Intel 915M, acesta este mai vechiul Intel 852GM, ce are integrat acceleratorul grafic Intel Extreme Graphics 2. Pe partea de conectivitate A3L dispune de un port infraroșu, unul de rețea și modem. Îi lipsesc în schimb o placă de rețea fără fir și un modul bluetooth. Pe lateralele notebook-ului se găsesc amplasate patru porturi USB 2.0, unul Firewire, un slot PCMCIA, dar lipsește mufa TV-Out. Cititorul de memorii externe suportă MMC/SD/MS/MS Pro. Pentru inscripționarea DVD Dual/Double Layer Asus livrează programul Nero versiunea 6.31. Ca și modelul Asus A6L, nici acesta nu este dotat cu sistem de operare.

CONCLUZIE

Chiar dacă nu se remarcă la capitolul portabilitate, dotările sunt cele care scot în evidență modelul Asus A3L.



2825 Lei

24 luni

RHS Company

Fujitsu Siemens Amilo A1645



Procesor: AMD Mobile Sempron 3100+ 1.8GHz · Chipset: SiS 760GX · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 15.4" · Harddisk: 60GB · Unitate optică: DVD Dual/Double Layer · Dimensiuni (LxHx): 352 x 272 x 33.1mm · Greutate: 3kg

72.0

Amilo A1645 este un portabil cu monitor wide cu diagonala de 15.4" și o grosime cuprinsă între 25 și 33mm, relativ mică în comparație cu celelalte modele.

PORTABILITATE

Cu toate că acumulatorul oferă o capacitate de 4400mAh, sistemul a obținut rezultate modeste în ambele teste de autonomie, depășind cu puțin o oră și jumătate de funcționare. Vinovată pare a fi structura internă a acumulatorului, formată din șase celule, ce oferă o tensiune de 11.1V. Greutatea de 3kg se situează peste media testului iar acest aspect nu trebuie neglijat.

PERFORMANȚE

Chipset-ul SiS M760 ce motorizează placa de bază influențează negativ performanța memoriei, scorurile din PCMark05 și cel din SiSoft Sandra susținând această afirmație. De remarcă este acuratețea touchpad-ului, a cărui suprafață de contact oferă un control precis al cursorului. În

timpul testelor radiatorul procesorului s-a încălzit destul de puternic.

DOTĂRI

Este construit în jurul procesorului mobil Sempron 3100+, ce dispune de 256KB cache L2 și care are la bază tehnologia Turion 64. Acesta lucrează la 1.8GHz iar când nu este folosit își poate reduce frecvența până la 800MHz, situație în care este alimentat cu 1.075V. Placa video M760 integrată în chipset nu dispune de memorie proprie ci o utilizează pe cea a sistemului. Acumulatorul amplasat în partea din spate a notebook-ului, sub monitor, are o capacitate de 4400mAh. În pachetul software găsim o serie de aplicații utile, cum ar fi Microsoft Works versiunea 8, Nero Express 6 și WinDVD.

CONCLUZIE

Un notebook cu posibilități de portabilitate reduse, ce își găsește locul pe un birou, eventual folosit la vizionarea filmelor în format DVD.



3160 Lei

24 luni

Best Computers

Gericom Bellagio 1540



Procesor: Intel Celeron M 340 1.5GHz · Chipset: Intel 852GM · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 15" · Harddisk: 40GB · Unitate optică: DVD Dual/Double Layer · Dimensiuni (Lxlxh): 326 x 277 x 36.7mm · Greutate: 2.7kg

69.9

Singurul notebook Gericom prezent la test este modelul Bellagio 1540 cu un display de 15" și unitate optică pe slot.

PORTABILITATE

Pentru alimentare folosește un încărcător de dimensiuni mici, ce oferă o putere maximă de 60W. Acumulatorul cu capacitatea de 4000mAh are o autonomie de o oră și 29 de minute în aplicații multimedia și peste 2 ore și jumătate în cele office. Greutatea notebook-ului împreună cu cea a alimentatorului se situează în jurul a 3kg.

PERFORMANȚE

Capitolul performanțe nu evidențiază acest model Gericom, scorurile situându-se sub media generală. Punctajul raportat la finalul testului 3DMark01 a fost de 1520, reușind să depășească în acest fel doar două contracandidate.

DOTĂRI

Unitatea optică de tip slot inscripționează mediile DVD +/- la

viteza 8x iar pe cele dual layer la 2.4X. Discurile CD sunt scrise la viteza maximă corespunzătoare unităților optice slim, și anume 24x. Stocarea se realizează pe cei 40GB ai harddisk-ului produs de Fujitsu, ale cărui platane se învârt cu 4200rpm. Memoria compusă din două module de 256MB este gestionată de chipset-ul Intel 852GM la frecvența 266MHz și latențe destul de strânse, 2/3/3/6. Pe marginea stângă a sistemului se găsesc grupați patru conectori USB 2.0, mufe de conectare la rețea și linie telefonică, precum și un slot PCMCIA. Nu lipsesc din componentă ieșirea VGA și S-Video, microfonul încorporat și slotul de securizare cu cablu special, Kensington Lock. Dotările software se compun din CD-ul cu drivere și Knoppix 3.6, o distribuție Linux ce nu necesită instalare.

CONCLUZIE

Un notebook ce oferă performanțe rezonabile, dar care nu include în preț sistemul de operare Windows XP.



2709 Lei

24 luni

Senso Micro



Packard Bell Easynote B3510



Procesor: AMD Mobile Sempron 3000+ · Chipset: VIA K8M800 · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 15" · Harddisk: 60GB · Unitate optică: DVD Dual/Double Layer · Dimensiuni (Lxlxh): 326 x 277 x 34mm · Greutate: 2.6kg

63.8

Este un notebook cu o greutate de 2.6kg și display de 15", a cărui suprafață de afișare a imaginii este lucioasă.

PORTABILITATE

Dimensiunile și greutatea l-ar recomanda celor care călătoresc și au nevoie de un notebook. Totuși capacitatea acumulatorului de 2000mAh este cam mică și se reflectă în testele de autonomie, unde Easynote B3510 abia a depășit o oră de funcționare.

PERFORMANȚE

Monitorul LCD are la bază tehnologia Diamond View, ce mărește considerabil claritatea imaginii afișate, dar și unghiul de vizibilitate. Touchpad-ul oferă o zonă de contact destul de mare în comparație cu alte portabile, iar suprafața lui rugoasă oferă un control precis asupra cursorului.

DOTĂRI

Placa de bază folosește chipset-ul K8M800 produs de VIA și

încorporează un modul grafic S3 Unichrome Pro, ce folosește 32 sau 64MB din memoria RAM a sistemului. Procesorul Mobile Sempron 3000+ diferă de modelul 3100+, prezent în Fujitsu-Siemens Amilo A1645 doar prin cantitatea de memorie cache L2 redusă la jumătate. Cele două module de memorie sunt produse de Samsung și lucrează la 333MHz. Din cei 60GB ai harddisk-ului IBM, 4GB sunt alocați unei partiții ascunse pe care se află o imagine a sistemului de operare instalat împreună cu mai multe aplicații. La capitolul software menționăm prezența unei licențe Microsoft Works 7 și a suitei Norton Internet Security, oferită gratuit timp de trei luni.

CONCLUZIE

Autonomia nu îl recomandă persoanelor ce călătoresc mult și care ar trebui să își îndrepte atenția către alte modele. În schimb, pentru lucrul la birou reprezintă o soluție de luat în calcul.



3063 Lei

24 luni

Ultra PRO Computers



Alpis Highbook



Procesor: Intel Pentium M 725 1.6GHz · Chipset: Intel 855GME · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 15" · Harddisk: 60GB · Unitate optică: CDRW/DVD
Dimensiuni (Lxlxh): 332x277x33mm · Greutate: 2.6kg

85.2

Aspectul este identic cu cel al modelului Alps Smartbook, diferența fiind dată de componentele din dotare.

PORTABILITATE

Cum era și normal, procesorul mai rapid decât Celeron-ul modelului Smartbook, a influențat testele de autonomie. Chiar și așa, timpii obținuți sunt remarcabili, nu mai puțin de 3 ore și 22 de minute în aplicația office și peste 2 ore și 15 minute în testul multimedia.

PERFORMANȚE

Viteza de rotație a platanelor harddisk-ului de 5400rpm și-a spus cuvântul în testul corespunzător din PCMark05, unde, cu 3186 de puncte, s-a dovedit a fi cel mai rapid la acest capitol. Arhivarea cu WinRAR a kit-ului de Windows a terminat-o în 7 minute și 32 de secunde, ocupând cel de-al cincilea loc.

DOTĂRI

În afară de notebook-ul Toshiba Satellite L10-186, este singurul

cu procesor Pentium M tactat la 1.6GHz. Modelele superioare au lipsit din test din cauza prețului ce depășea pragul prestabilit. Nucleul Dothan, ce stă la baza procesorului, degajă o cantitate de căldură redusă datorită tehnologiei de 90nm în care este produs. Pachetul software include deja obișnuitul inscripționator de discuri optice, Nero, și WinDVD pentru vizionarea fișierelor video și a DVD-urilor. Sistemul de operare nu este inclus în preț, testarea fiind făcută cu Windows XP Home Edition cu Service Pack 2 instalat. Acestui model îi putem reproșa lipsa unui inscripționator de medii optice DVD și a tehnologiei de comunicație fără fir bluetooth, care nu a fost implementată în nici un din notebook-urile testate.

CONCLUZIE

Greutatea de 2.6kg a unui notebook cu diagonală monitorului de 15" și nivelul ridicat al performanțelor fac din Alps Highbook un sistem ideal pentru mediul office.



3500 Lei

12 luni

Net Brinel Computers



RPC KN2



Procesor: Intel Celeron M 360 1.4GHz · Chipset: Intel 855GME · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 14" · Harddisk: 40GB · Unitate optică: DVD Dual
Dimensiuni (Lxlxh): 336 x 240 x 36.5mm · Greutate: 2.4kg

78.5

Notebook-ul cu diagonală display-ului de 14" în format lat (16:9) nu folosește clasicul sistem de închidere a capacului bazat pe cleme, ci unul integrat în balamale.

PORTABILITATE

Este cel mai ușor notebook din test, cântărind doar 2.4kg. Greutatea mică este rezultatul dimensiunilor reduse, având doar 24cm lățime. Componentele din dotare și capacitatea impresionantă a acumulatorului de 4800mAh puteau face din acest model unul cu o autonomie de referință. În realitate KN2 se încadrează la mijlocul clasamentului din acest punct de vedere.

PERFORMANȚE

S-a remarcat în aplicația SiSoft Sandra în testul de transfer pentru harddisk, unde a împărțit primul loc cu Prestigio Nobile 150 cu 30MB/s. Procesorul Celeron și chipset-ul Intel 852GME au influențat negativ performanțele

mai ales în testele dedicate acestuia, fiind singurul cu frecvența de 1.4GHz.

DOTĂRI

Chiar dacă are dimensiuni ceva mai mici, RPC KN2 nu dezamăgește la capitolul dotări. Astfel, pe lateralele notebook-ului întâlnim 4 porturi USB 2.0, un port Firewire, receptor infraroșu, modem și mufă de rețea. Imaginea poate fi afișată și pe un monitor extern sau pe televizor, folosind în acest caz ieșirea VGA sau mufa S-Video. Cititorul de memorii externe SD/MMC/MS/MS Pro completează lista de dotări. Lipsuri notabile ar fi placa de rețea wireless și suportul pentru tehnologia bluetooth. Unitatea optică este capabilă să inscripționeze mediile DVD +/-, dar nu și pe cele dual layer.

CONCLUZIE

Dimensiunile reduse și dotările sunt umbrite de designul carcasei și de materialul de culoare închisă din care este fabricată.



2906 Lei

24 luni

RHS Company



ACER TravelMate 2413WLMi



Procesor: Intel Celeron M 370 1.5GHz · Chipset: Intel 910GML · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 15.4" · Harddisk: 60GB · Unitate optică: DVD Dual/Double Layer · Dimensiuni (Lxlxh): 363 x 275 x 32.9mm · Greutate: 2.75kg

66.7

Produs de compania ACER, TravelMate 2413 se prezintă la test cu ecranul LCD dedicat vizionării filmelor pe DVD, cu diagonala de 15.4" și o greutate de 2.75kg.

PORTABILITATE

Performanțele ceva mai ridicate își pun amprenta asupra autonomiei ce scade sub o oră și jumătate în testul office. Greutatea și dimensiunile modeste ale carcusei, doar 33mm grosime, nu pun probleme la transport. Trebuie avută în vedere achiziționarea separată a unei geți, producătorul neincluzând una în pachet.

PERFORMANȚE

Per ansamblu notebook-ul are performanțe ridicate, ce se situează deasupra modelelor dotate cu același procesor, Intel Celeron M370, dar care au folosit chipset-ul generației anterioare, Intel 855. Ecranul LCD Wide ridică probleme doar la unghiuri de

vizibilitate mari, în rest luminozitatea este ideală.

DOTĂRI

Este singurul model din test bazat pe ultima platformă Centrino formată din chipset-ul Intel 910GML, memorii DDR2 și procesoare cu nucleu Dothan. Deși placa de bază suportă tehnologia dual channel, prin folosirea unui singur modul de 512MB aceasta nu este pusă în evidență. Chipset-ul integrează acceleratorul grafic Intel GMA 900 cu suport DirectX 9.0, căruia i se pot aloca până la 128MB. Chiar dacă nu a fost dotat cu facilități avansate, precum Firewire, bluetooth sau rețea fără fir, deține totuși strictul necesar, unitate optică inscriptoare de DVD-uri, harddisk de capacitate mare (60GB) și patru porturi USB 2.0.

CONCLUZIE

Acer TravelMate 2413WLMi se adresează utilizatorilor ce folosesc sistemul în apropierea unei surse de energie electrică.



2900 Lei

12 luni

Best Computers



ASUS A6L-B003



Procesor: Intel Celeron M 370 1.5GHz · Chipset: Intel 852GM · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 15.4" · Harddisk: 60GB · Unitate optică: DVD Dual/Double Layer · Dimensiuni (Lxlxh): 354 x 284 x 35.2mm · Greutate: 2.85K

84.8

Unul dintre reprezentanții Asus este modelul A6L dotat cu un ecran lat (16:9) și cameră Web, utilă în cazul videoconferințelor.

PORTABILITATE

Din punctul de vedere al autonomiei se clasifică în partea superioară a clasamentului datorită bunei gestionării a capacității acumulatorului de 4400mAh. Greutatea nu ridică probleme la transport, chiar dacă este dotat cu ecran cu diagonala de 15.4".

PERFORMANȚE

A obținut rezultate modeste, dar acceptabile în majoritatea aplicațiilor, în principal din cauza memoriei ce lucrează la 266MHz, scorul de 1940 în PCMark05 fiind specific acestei frecvențe. Ca și majoritatea notebook-urilor din test, unghiul de vizibilitate vertical al ecranului LCD este redus.

DOTĂRI

Procesorul Celeron ce stă la baza acestui model este construit cu

nucleu Dothan și, chiar dacă face parte din gama entry level, are alocat nu mai puțin de 1MB cache L2. Cum e și normal, include o placă de rețea fără fir marca Intel, capabilă să lucreze la viteze de până la 54Mbps. Pe marginea de sus a ecranului producătorul a integrat o cameră web cu rezoluția maximă de 640x680 pixeli. Unitatea optică poate citi și inscripționa medii DVD+RW, DVD-RW, cât și pe cele dual layer. La notebook se pot asculta CD-urile audio fără a porni întreg sistemul, cu ajutorul unor butoane special amplasate pentru o accesare rapidă. Printe altele, pachetul include o geantă pentru transport și un mouse cu fir scurt produs de Logitech.

CONCLUZIE

Dacă vă orientați spre acest produs, luați în calcul și achiziționarea unui sistem de operare, deoarece acest model nu dispune de unul.



N/A

N/A

Senorg România



HP Compaq NX9105



Procesor: AMD Mobile Athlon64 3000+ 1.8GHz · Chipset: NVIDIA nForce3 Go 150 · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 15" · Harddisk: 60GB · Unitate optică: DVD+RW · Dimensiuni (Lxlxh): 362 x 284 x 50mm · Greutate: 3.5kg

78.2

Notebook-ul cu grosimea de 50mm are un design rotunjit la colțuri având carcasa construită din material plastic de culoare închisă.

PORTABILITATE

Componentele își pun amprenta asupra consumului, iar pentru aceasta NX9105 este dotat cu alimentator de 120W. Totuși a trecut cu brio ambele teste de autonomie, depășind în fiecare 2 ore. Greutatea poate deveni un impediment la transportarea lui pe distanțe lungi, nu mulți utilizatori putându-se obișnui cu 3.5kg la care se mai adaugă și alimentatorul.

PERFORMANȚE

Dimensiunile mari ale sistemului sunt compensate la capitolul performanță, unde sistemul nu dezamăgește, fiind singurul ce a terminat testul de arhivare sub 6 minute. Ecranul oferă un unghi de vizibilitate vertical destul de redus iar luminozitatea, chiar setată la valoarea maximă, este

mai slabă în comparație cu a celorlalte modele din test.

DOTĂRI

Frontal integrează două boxe produse de JBL al căror volum se controlează cu ajutorul unor butoane amplasate pe laterala dreaptă a notebook-ului. Monitorul de 15" are rezoluția standard de 1024x768 pixeli. Platforma ce stă la baza acestui sistem este formată din procesorul mobil Athlon64 3000+ și chipset-ul plăcii de bază, nForce3 Go 150. Placa video GeForce4 Go 440 cu memorie proprie este capabilă să ruleze o serie de jocuri de generație mai veche. Pe laterala stângă, în dreptul tastaturii, găsim un cititor de carduri de memorie ce suportă MMC/SD/MS/MS-Pro/SM.

CONCLUZIE

Componentele performante își pun amprenta asupra dimensiunilor sistemului, dar și a alimentatorului.



3342 Lei

12 luni

Best Computers

NEC Versa FM340



Procesor: Intel Celeron M 350 1.3GHz · Chipset: Intel 855GME · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 15" · Harddisk: 1024x768 · Unitate optică: DVD Dual · Dimensiuni (Lxlxh): 329 x 268 x 36mm · Greutate: 2.8kg

85.3

Versa FM340 are o greutate de 2.8kg, o valoare medie a testului, iar împreună cu încărcătorul de 60W totalizează aproape 3.1kg.

PORTABILITATE

Punctul forte al modelului NEC îl reprezintă acumulatorul de mare capacitate, 4800mAh. Cele aproape patru ore de funcționare pot mulțumi orice utilizator pretențios.

PERFORMANȚE

Chiar dacă dispune de procesorul cu frecvența cea mai mică din test, doar 1.3GHz, Celeron-ul M 350 reușește să depășească în testul de arhivare modelele tactate la 1.4 și 1.5GHz. Putem spune că aceasta se datorează unei implementări reușite a chipset-ului Intel 855GME. Lățimea de bandă a memoriei de 2183MB/s situează Versa FM340 în apropierea valorilor de top obținute de platformele AMD. Vizibilitatea ecranului, deși nu este excelentă, se încadrează totuși deasupra mai multor participante la test.

DOTĂRI

Specifii nucleului Dothan sunt cei 2MB cache L2 și tehnologia de fabricație în 90nm. În ceea ce privește memoria, aceasta lucrează în bus de 333MHz cu latența CAS stabilită la 2.5, iar o parte din ea este cedată plăcii video integrate în chipset. În partea frontală sunt integrate două difuzoare, între acestea fiind amplasate LED-urile de activitate a harddisk-ului și de încărcare a acumulatorului. Pe margini se găsesc trei mufe USB 2.0, una Firewire, cele de rețea și modem, conectorul VGA pentru un monitor suplimentar, precum și un slot PCMCIA. Unitatea optică are viteză maximă de inscripționare a mediilor DVD 8x iar mediile dual layer nu sunt suportate. Din dotări lipsește o placă de rețea fără fir.

CONCLUZIE

Versa FM340 a avut o prestație de lăudat prin prisma autonomiei și performanțelor, ocupând într-un final cel de-al treilea loc.



3390 Lei

12 luni

FiT Distribution

Prestigio Nobile 150



Procesor: Intel Celeron M 340 1.5GHz · Chipset: Intel 852GM · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 15" · Harddisk: 40GB · Unitate optică: CDRW/DVD
Dimensiuni (Lxlxh): 326 x 277 x 36mm · Greutate: 2.7kg

70.0

Este un notebook cu aspect simplu, fără extraopțiuni, în greutate de 2.7kg.

PORTABILITATE

Timpii de autonomie ceva mai mici sunt datorati bateriei de 4000mAh situate cu 400mAh sub valoarea generală a testului, dar și procesorului ce consumă ceva mai mult decât alternativa mai recentă pe nucleu Dothan. Atât dimensiunile, cât și greutatea nu incomodează transportul lui Prestigio Nobile 150. Alimentatorul are capacitatea cea mai mică din test, de 60W și, de asemenea, are dimensiuni reduse.

PERFORMANȚE

Per ansamblu, sistemul nu excelează, responsabil fiind procesorul Celeron M tactat la 1.5GHz, construit pe nucleu Banias, ceva mai vechi. Deși memoria este DDR333, chipset-ul plăcii de bază nu o poate gestiona decât la frecvența de 266MHz, dar scăzând în același timp valoarea

latenței CAS la 2. De remarcant este harddisk-ul ce reușește să atingă în SiSoft Sandra 30MB/s, o valoare de top raportată la celelalte sisteme.

DOTĂRI

Pe partea stângă se găsesc nu mai puțin de 4 conectori USB 2.0, mufele pentru conectarea la o rețea cu fir și la o linie telefonică, slotul PCMCIA și conectorul VGA. Unitatea optică este doar combo CDRW/DVD și se găsește amplasată în partea dreaptă, în dreptul tastaturii. Subsystemul audio este completat de două boxe amplasate deasupra tastaturii și de un microfon încorporat. Din pachetul software lipsește un sistem de operare, dar sunt incluse player-ul WinDVD și aplicația de inscripționare a CD-urilor, Nero și, bineînțeles, CD-ul cu drivere.

CONCLUZIE

Prestigio Nobile 150 lasă utilizatorului posibilitatea de a-și alege sistemul de operare.



2821 Lei

24 luni

ASBIS România

Toshiba Satellite L10-186



Procesor: Intel Pentium M 725 1.6GHz · Chipset: Intel 852GM · Memorie RAM: 512MB · Diagonală ecran: 15" · Harddisk: 40GB · Unitate optică: CDRW/DVD
Dimensiuni (Lxlxh): 332 x 270 x 36.6mm · Greutate: 2.7kg

89.1

Carcasa modelului Satellite L10-186 este compusă din două culori, cu capacul ecranului complet negru iar la interior predominant gri.

PORTABILITATE

Campionul autonomiei este Toshiba, ce a rulat nealimentat peste patru ore și jumătate. Am urmărit frecvența procesorului pe parcursul testului, dar aceasta nu a scăzut de la valoarea standard 1.6GHz, deși inițial așa am bănuț din cauza timpilor mari de funcționare.

PERFORMANȚE

Puterea procesorului se arată în testele specifice din cadrul suitei PCMark05. La scanarea antivirus a harddisk-ului vitezele atinse au fost chiar de două ori mai mari decât la alte notebook-uri concurente.

DOTĂRI

Construit pe nucleu Dothan, procesorul Pentium M 725 rulează la frecvența de 1.6GHz și include 2MB memorie cache L2, în timp ce L1

este compus din 32KB. Memoria este formată dintr-un singur modul de 512MB ce lucrează la 333MHz și este produsă de Elpida. Pe laterale se găsesc doi conectori USB 2.0, mufele audio, slotul PCMCIA și unitatea optică. Acestea sunt amplasate în dreptul touchpad-ului pentru o accesare cât mai ușoară. Punctul slab la capitolul dotări îl reprezintă lipsa unui cititor de memorii externe și a unui inscripțor DVD, L10-186 fiind dotat doar cu o unitate combo. Notebook-ul vine cu sistemul de operare Windows XP Home Edition preinstalat și un pachet software ce include aplicația WinDVD și Norton Internet Security oferit gratuit timp de trei luni.

CONCLUZIE

Cu o prestație de invidiat, Toshiba Satellite L10-186 este încoronat campionul testului. Îl recomandăm segmentului business, având principalele atu-uri ale unui notebook: greutate redusă, autonomie mare, performanțe ridicate.



3470 Lei

12 luni

Best Computers

	Toshiba Satellite L10-186	Alpiss Smartbook	NEC Versa FM340	Alpiss Highbook	Asus A6L-B003	RPC KNZ	HP Compaq NX9105
Preț	3470	2860	3390	3500	N/A	2906	3342
Detalii tehnice							
Procesor	Intel Pentium M 725 1.6GHz	Intel Celeron M 340 1.5GHz	Intel Celeron M 350 1.3GHz	Intel Pentium M 725 1.6GHz	Intel Celeron M 370 1.5GHz	Intel Celeron M 360 1.4GHz	AMD Mobile Athlon64 3000+ 1.8GHz
Chipset	Intel 852GM	Intel 855GME	Intel 855GME	Intel 855GME	Intel 852GM	Intel 855GME	Nvidia nForce3 Go 150
Memorie RAM	512MB DDR333	2x256MB DDR333	512MB DDR333	2x256MB DDR333	2x256MB DDR266	2x256MB DDR333	2x256MB DDR333
Diagonală ecran	15"	15"	15"	15"	15.4"	14"	15"
Rezoluție maximă TFT	1024x768 XGA	1024x768 XGA	1024x768	1024x768 XGA	1280x800 WXGA	1280x768 WXGA	1024x768 XGA
Placă Video	Intel Extreme Graphics 2	Intel Extreme Graphics 2	Intel Extreme Graphics 2	Intel Extreme Graphics 2	Intel Extreme Graphics 2	Intel Extreme Graphics 2	Nvidia GeForce4 440 Go
Harddisk	40GB	40GB	60GB	60GB	60GB	40GB	60GB
Unitate optică	CDRW/DVD	CDRW/DVD	DVD Dual	CDRW/DVD	DVD Dual/Double Layer	DVD Dual	DVD+RW
Dimensiuni(LxIxlxH)	332 x 270 x 36.6mm	332x277x33mm	329 x 268 x 36mm	332x277x33mm	354 x 284 x 35.2mm	336 x 240 x 36.5mm	362 x 284 x 50mm
Greutate	2.7kg	2.6kg	2.8kg	2.6kg	2.85kg	2.4kg	3.5kg
Modem	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Placă de rețea	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
PCMCIA	1	1	1	1	1	1	1
Firewire	Nu	1	1	1	1	1	1
USB 2.0	3	3	3	3	4	4	3
TV Out	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da	Da
IrDA	Nu	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu
Wi-Fi	802.11b/g	802.11b/g	Nu	802.11b/g	802.11b/g	Nu	802.11b/g
Conector VGA	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Card reader	Nu	SD	Nu	SD	MHC/SD/MS	MHC/SD/MS/MS Pro	MHC/SD/MS/MS Pro/SM
Baterie	4300mAh	4300mAh	4800mAh	4300mAh	4400mAh	4800mAh	4400mAh
Sistem de operare	Windows XP Home Edition	N/A	FreeDOS	N/A	N/A	N/A	Windows XP Home Edition
Rezultate teste							
Autonomie office	277	218	235	202	199	149	158
Autonomie multimedia	155	142	162	137	176	122	139
3DMark2001SE	2421	2156	2416	2352	1569	2336	5976
PCMark05 CPU	2563	2373	2102	2593	2416	2233	2536
PCMark05 memorie	2207	2213	1995	2276	1940	2095	2138
PCMark05 HDD	2837	3145	2671	3186	2643	2620	1801
File compression	6.945MB/s	6.574MB/s	5.675MB/s	7.041MB/s	6.564MB/s	6.097MB/s	6.739MB/s
File encryption	41.339MB/s	37.879MB/s	33.523MB/s	41.577MB/s	38.814MB/s	35.218MB/s	33.851MB/s
Audio Compression	1674.352KB/s	1562.426KB/s	1372.180KB/s	1703.681KB/s	1589.003KB/s	1475.380KB/s	2024.681KB/s
Video Encoding	116.690KB/s	104.628KB/s	95.826KB/s	116.961KB/s	101.743KB/s	101.743KB/s	126.580KB/s
HDD Virus Scan	57.632MB/s	56.695MB/s	43.742MB/s	58.494MB/s	44.252MB/s	20.345MB/s	34.277MB/s
Arhiveare WinRAR	7'12"	9'09"	8'52"	7'32"	10'55"	9'19"	5'58"
SiSoft Sandra CPU Dhry ALU	6613Mips	6416Mips	5547Mips	6856Mips	6440Mips	5975Mips	7503Mips
SiSoft Sandra CPU Whet FPU	2190MFlops	2090MFlops	1776MFlops	2197MFlops	2062MFlops	1939MFlops	2833MFlops
SiSoft Sandra Memorie	2196MB/s	2166MB/s	2183MB/s	2192MB/s	1636MB/s	2144MB/s	2462MB/s
SiSoft Sandra HDD	24MB/s	26MB/s	25MB/s	27MB/s	25MB/s	30MB/s	28MB/s
Note teste							
Notă construcție	88.53	93.83	88.45	93.83	82.97	99.14	62.39
Notă autonomie	92.51	78.37	86.96	74.12	84.42	60.49	66.82
Notă performanță	96.91	93.70	87.01	99.27	83.25	88.20	98.83
Notă dotări	75	83	77	85	89	84	96
Verdict final	89.1	85.5	85.3	85.2	84.8	78.5	78.2

	Fujitsu-Siemens Amilo A1645	Prestigio Nobile 150	Gericom Bellagio 1540	Asus A3L-5012	ACER TravelMate 2413WLMi	Packard Bell Easynote B3510	Packard Bell Easynote H5312
Pret	3160	2821	2709	2825	2900	3063	3482
Detalii tehnice							
Procesor	AMD Mobile Sempron 3100+ 1.8GHz	Intel Celeron M 340 1.5GHz	Intel Celeron M 340 1.5GHz	Intel Celeron M 370 1.5GHz	Intel Celeron M 370 1.5GHz	AMD Mobile Sempron 3000+ 1.8GHz	Intel Mobile Pentium 4 532 3.06GHz
Chipset	Sis 760GX	Intel 852GM	Intel 852GM	Intel 852GM	Intel 910GM	VIA K8M800	SIS 648
Memorie RAM	2x256MB DDR333	2x256MB DDR266	2x256MB DDR266	2x256MB DDR266	512MB DDR2-400	2x256MB DDR333	512MB DDR333
Diagonală ecran	15.4"	15"	15"	15"	15.4"	15"	15"
Rezoluție maximă TFT	1280x800 WXGA	1024x768 XGA	1024x768 XGA	1024x768 XGA	1280x800 WXGA	1024x768 XGA	1024x768 XGA
Placă video	Sis M760	Intel Extreme Graphics 2	Intel Extreme Graphics 2	Intel Extreme Graphics 2	Intel GMA 900	S3 UniChrome Pro	Nvidia GeForce FX Go5100
Harddisk	60GB	40GB	40GB	40GB	60GB	60GB	60GB
Unitate optică	DVD Dual/Double Layer	CDRW/DVD	DVD Dual/Double Layer	DVD Dual/Double Layer	DVD Dual/Double Layer	DVD Dual/Double Layer	DVD Dual
Dimensiuni(LxIxB)	352 x 272 x 33.1mm	326 x 277 x 36mm	326 x 277 x 36.7mm	326 x 288 x 38mm	363 x 275 x 32.9mm	326 x 277 x 34mm	345 x 282 x 41mm
Greutate	3kg	2.7kg	2.7kg	2.75kg	2.75kg	2.6kg	3.5kg
Modem	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Placă de rețea	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
PCMCIA	1	1	1	1	1	Nu	1
Firewire	1	Nu	Nu	1	Nu	Nu	1
USB 2.0	3	4	4	4	4	4	3
TV Out	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da
IrDA	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Wi-Fi	802.11b/g	802.11b/g	Nu	Nu	802.11b/g	Nu	Nu
Conector VGA	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Card reader	MMC/SD/MS/MS Pro	Nu	Nu	MMC/SD/MS/MS Pro	Nu	Nu	Nu
Baterie	4400mAh	4000mAh	4000mAh	2200mAh	2000mAh	2000mAh	4000mAh
Sistem de operare	Windows XP Home Edition	N/A	N/A	N/A	Windows XP Home Edition	N/A	N/A
Rezultate teste							
Autonomie office	97	148	156	110	82	68	91
Autonomie multimedia	91	90	89	91	71	65	72
3DMark2001SE	1707	1477	1520	1539	3516	1339	4806
PCMark05 CPU	2545	2360	2363	2422	2404	2485	2165
PCMark05 memorie	1944	2037	2044	1989	2091	1915	2255
PCMark05 HDD	2764	2637	2549	2386	2622	2580	2802
File compression	6.764MB/s	6.558MB/s	6.575MB/s	6.571MB/s	6.528MB/s	5.923MB/s	4.565MB/s
File encryption	33.824MB/s	37.803MB/s	37.828MB/s	38.902MB/s	38.425MB/s	33.650MB/s	37.615MB/s
Audio Compression	2034.529KB/s	1549.465KB/s	1533.308KB/s	1592.024KB/s	1577.234KB/s	1964.358KB/s	1202.782KB/s
Video Encoding	126.533KB/s	103.669KB/s	103.912KB/s	107.776KB/s	107.589KB/s	123.639KB/s	112.949KB/s
HDD Virus Scan	21.155MB/s	21.155MB/s	41.203MB/s	32.780MB/s	43.143MB/s	40.220MB/s	48.318MB/s
Arhiveare WinRAR	7' 08"	10' 26"	10' 43"	11' 00"	7' 58"	8' 36"	9' 37"
SiSoft Sandra CPU Dhry ALU	7576Mips	6053Mips	6065Mips	6440Mips	6402Mips	7567Mips	5478Mips
SiSoft Sandra CPU Whet FPU	2841MFlops	2084MFlops	2056MFlops	2063MFlops	2041MFlops	2839MFlops	2260MFlops
SiSoft Sandra Memorie	2193MB/s	1721MB/s	1725MB/s	1750MB/s	2141MB/s	1864MB/s	2011MB/s
SiSoft Sandra HDD	28MB/s	30MB/s	25MB/s	24MB/s	22MB/s	24MB/s	26MB/s
Note teste							
Notă construcție	85.68	88.94	88.09	86.42	87.68	93.27	70.56
Notă autonomie	42.59	51.42	52.57	44.92	34.36	30.19	36.25
Notă performanță	96.23	83.92	83.22	82.93	92.87	90.24	89.12
Notă dotări	93	74	73	80	84	75	80
Verdict final	72.02	70.0	69.9	67.8	66.7	63.8	62.5

La puterea a doua



LA PUTEREA A DOUA MULTITASKING LA PROPRIU

Sistemele cu două procesoare sunt de mulți ani folosite în domeniile CAM/CAD și server, apariția procesoarelor dual core aducând acest nivel de putere în segmentul desktop prin scăderea prețurilor.

CRED CĂ TOATĂ LUMEA ÎȘI ADUCE AMINTE

depășirea barierei de 1000MHz pentru procesoarele desktop de către AMD. Este primul moment în istoria firmei când a depășit gigantul Intel. Acesta s-a revanșat prin spargerea barierei de 2GHz, respectiv 3GHz, frecvențele de tact ale procesoarelor AMD actuale fiind mai mici cu aproximativ 1GHz. Acest lucru nu face ca performanța procesoarelor AMD să fie mai mică, dimpotrivă, arhitectura cu controller de memorie integrat și pipeline de execuție cu mai puține

stagii dovedindu-se mult mai eficientă în jocuri și multe aplicații uzuale.

În aceste condiții se vede nevoia de obținere de sporuri de performanță prin abordarea unei arhitecturi diferite, creșterea frecvenței de tact nemaifiind o soluție, lucru demonstrat și de procesoarele Intel Prescott, ce nu pot atinge 4GHz decât în condițiile unei răciri adecvate, procesele de fabricație actuale neputând limita pierderile de curent ale tranzistoarelor, principala cauză a consumului mare de curent al modelelor Netburst.

Astfel soluția cea mai bună în acest moment o reprezintă procesoarele cu mai multe nuclee integrate în aceeași pastilă de siliciu, ce au frecvențe mai mici sau egale cu modelele single core. Acestea, în condițiile folosirii de software specializat, pot executa de două ori mai multe operații în aceeași secundă decât o variantă echivalentă cu un singur nucleu.

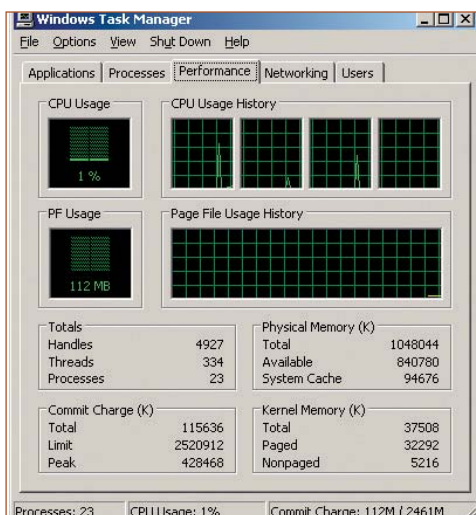
INTEL PENTIUM D

Lansarea oficială a procesoarelor Intel Pentium D a avut loc pe 26 mai, o dată cu noile chipset-uri I945P și I955X, singurele care suportă noile modele. Noua platformă este văzută de Intel ca viitorul în mediile home și office, unde productivitatea și securitatea sunt premisele primordiale de la care se pornește. Seria Pentium D este menită a fi folosită împreună cu o placă de bază cu chipset I945P sau G, reducând astfel costurile generale ale unui sistem.

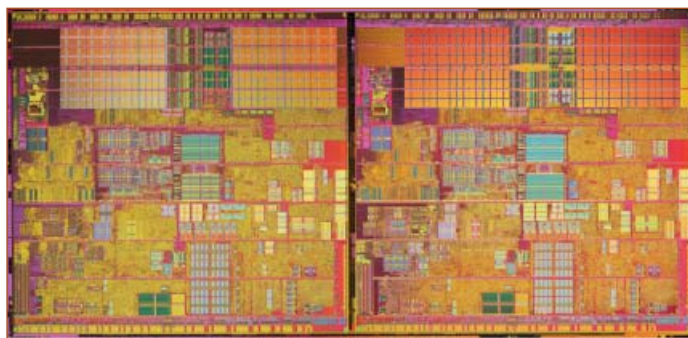
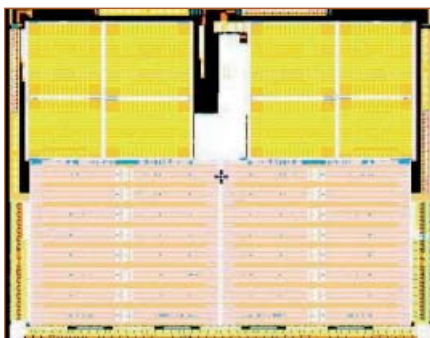
Pentru utilizatorii entuziaști este oferit procesorul Intel Pentium D Extreme Edition, ce funcționează la 2GHz și oferă în plus față de seria D Hyper Threading. Prețul acestuia este mai mare de 1000\$, la care se adaugă și cel al plăcii de bază cu chipset I955X, singurul chipset Intel cu suport Pentium D Extreme Edition. NVIDIA oferă de asemenea chipset-ul nForce4 SLI Intel Edition, ce este compatibil cu toate procesoarele din seria Pentium D, inclusiv modelul Extreme Edition. Din păcate, nu toate plăcile de bază aflate în vânzare se conformează specificațiilor Intel din punctul de vedere al BIOS-ului sau specificațiilor electrice, rezultatul fiind incompatibilitatea cu anumite procesoare din seria D.

Cum era și de așteptat, plasarea pe aceeași pastilă de siliciu a două nuclee Prescott a dus la creșterea semnificativă a consumului, nivelul TDP (Typical Dissipated Power) specificat de Intel fiind de 130W. Ținând cont că cea mai mare parte a puterii consumate de procesor și placa video provine de la linia de 12V, este necesară achiziționarea unei surse de alimentare de bună calitate ce oferă suficient curent la tensiunea de 12V.

Acesta este impedimentul principal care a silit Intel să reducă frecvențele de funcționare a procesoarelor sale dual core la 3.2GHz, atingerea unor valori mai mari atrăgând după ea și un nivel mai ridicat al consumului și necesitând un circuit de alimentare al procesorului pe placa de bază mai costisitor.



➔ În cazul lui Pentium D 840 Extreme Edition, task manager-ul afișează patru procesoare.



➤ Deși arhitecturile procesoarelor dual core AMD și Intel sunt diferite, avem de-a face în ambele cazuri cu două nuclee lipite.

AMD ATHLON X2

Chiar dacă nu este primul apărut pe piața desktop cu chip-uri dual core, AMD s-a mișcat mai bine în segmentul server, unde a început livrarea primelor mostre către parteneri anul acesta la sfârșitul lunii ianuarie.

Athlon X2 este procesorul AMD dual core destinat segmentului desktop, el fiind lansat pe 31 mai în variantele 4800+, 4600+, 4400+ și 4200+. Primele două modele funcționează la 2.4GHz, iar celelalte două la 2.2GHz. Diferența principală constă în cantitatea de cache Level 2: 2x512KB versus 2x1MB. Toate aceste modele au folosit la început nucleul Toledo construit pe procesul tehnologic de 90nm. Versiunile cu 2x512KB cache Level 2 erau de fapt modele cu erori la cantitatea de cache suplimentară, care după testare este dezafectată. Avantajul acestei practici este evident, unele chip-uri parțial defecte puteau fi vândute la un rating mai mic, păstrând pe deplin funcționalitatea. Dezavantajul este acela că prețul de fabricație se păstrează relativ ridicat, costurile implicate fiind cele ale unui procesor cu 2x1MB cache Level 2, iar prețul de vânzare este cel al unuia cu 2x512KB.

Acest lucru a dezavantajat foarte mult AMD, prețul celui mai ieftin model, Athlon X2 4200+, fiind aproape dublu față de Pentium D 820, cel mai ieftin model dual core Intel. Răspunsul AMD a venit prin introducerea nucleului Manchester, special proiectat pentru procesoarele cu 2x512KB cache Level 2. Noua pastilă de siliciu aduce o micșorare a numărului de tranzistoare de la 233.2 la 154 de milioane și a suprafeței de la 199 la 147mm², permițând obținerea unui număr mai mare de nuclee funcționale de pe aceeași suprafață de siliciu. Astfel a fost posibilă introducerea modelului Athlon X2 3800+, cu o frecvență de funcționare de 2GHz, ce consumă doar 89W și

costă semnificativ mai puțin decât Athlon X2 4200+. Pe viitor ne putem aștepta la lansarea unui model intermediar 4000+, care ar funcționa teoretic tot la 2GHz, dar va avea 2x1MB cache Level 2, și a unui model la 1.8GHz. Aceste modele ar putea aduce un raport preț/performanță foarte bun seriei Athlon X2, permițând intrarea procesoarelor dual core în segmentul mainstream.

REZULTATUL TESTELOR

După rularea mai multor teste putem vedea o comportare foarte asemănătoare a procesoarelor dual core produse de AMD și Intel față de versiunile single core. Practic, în aplicațiile neoptimizate pentru execuție multithread (majoritatea aplicațiilor actuale), sporul de performanță obținut de adăugarea unui nucleu este zero sau chiar negativ în unele teste. Avantajul se observă cel mai bine în testele optimizate, unde sporul de performanță este aproape dublu și în momentul rulării în paralel a mai multor aplicații. Cel mai bun exemplu este procesorul Intel Pentium D 840 Extreme Edition, care în testele Cinebench 2003 și PCMark05 obține rezultate foarte bune datorită capacității sale de a executa patru thread-uri în paralel, fiecare nucleu fizic fiind completat de unul virtual grație tehnologiei Hyper Threading. În practică un sistem dual core oferă performanța a două calculatoare în aceeași carcasă. Pe viitor, o dată cu înmulțirea aplicațiilor optimizate vom putea observa dublări de performanță și în cazul rulării unui singur program.

Sistemul folosit pentru rularea testelor a constat din plăcile de bază MSI K8N Diamond cu chipset nForce4 SLI pentru platforma Socket 939, oferită de firma Skin Media, și de Gigabyte GA-8I955X Royal cu chipset I955X pentru LGA775, oferită de firma Best Computers. Memoria



➤ Cooler-ul BOX AMD (stânga) folosește un sistem heat-pipe, cel Intel fiind doar o versiune cu pastila de cupru mai mare.

CONFORT INTELIGENT DE LA TRONIX

imon



iMON VFD
iMON Inside
iMON Knob
iMON Station

iMON reprezintă cea mai nouă tehnologie din lumea Home Theater PC ce va transforma PC-ul într-un variabil sistem Home Theater ce include TV, Time shifting, Personal Video recorder, CD player, DVD player, toate controlate prin intermediul unei singure telecomenzi. Practic orice aplicație poate fi controlată de acest sistem inovativ.

...detalii la www.tronix.ro

Hauppauge!



PVR - 500

Hauppauge, liderul mondial în domeniul tunerelor TV, este acum în România cu teatru linia de produse TV. Acum poți viziona programele TV pe computerul sau media-center-ul tău, poți utiliza timeshifting, poți înregistra pe disc emisiunile TV sau filmate tale. Toate la calitate maximă Hauppauge.

...detalii la www.tronix.ro



La Scala

Carcasă Multimedia Home Theater Pc (Vacuum Fluorescent Display) și telecomandă.



La Scala

Carcasă Multimedia Home Theater Pc (Vacuum Fluorescent Display) și telecomandă.

...detalii la www.tronix.ro

tronix
powered by
VIPER

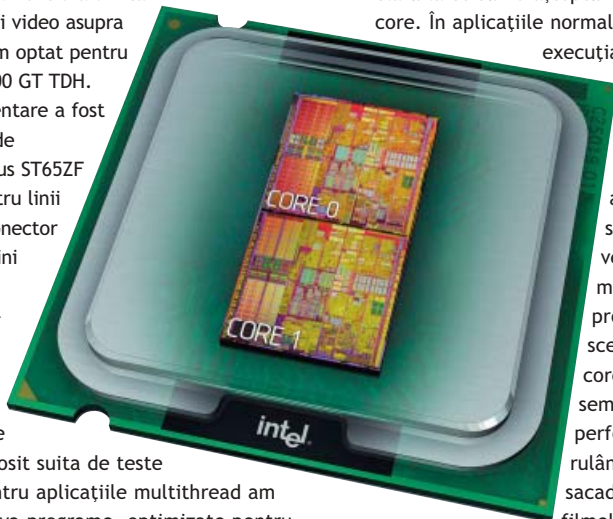
Tronix Media

Str. Gazetelor 27, sector 4, Bucuresti
Tel 337.22.32 office@tronix.ro
www.tronix.ro

Modele procesoare dual core

	Nucleu	Frecvență de funcționare	Multipliator	Memorie cache L2	Voltaaj alimentare	TDP	Dimensiune pastilă	Număr tranzistoare
AMD Athlon64 X2 4800+	Toledo	2400MHz	12X	2x1MB	1.35-1.40V	110W	199mm ²	233.2 milioane
AMD Athlon64 X2 4600+	Manchester	2400MHz	12X	2x512KB	1.35-1.40V	110W	147mm ²	154 milioane
AMD Athlon64 X2 4400+	Toledo	2200MHz	11X	2x1MB	1.35-1.40V	110W	199mm ²	233.2 milioane
AMD Athlon64 X2 4200+	Manchester	2200MHz	11X	2x512KB	1.35-1.40V	89W	147mm ²	154 milioane
AMD Athlon64 X2 3800+	Manchester	2000MHz	10X	2x512KB	1.35-1.40V	89W	147mm ²	154 milioane
Pentium D 840 Extreme Edition	Smithfield	3200MHz	16X	2x1MB	1.40V	130W	206mm ²	230 milioane
Pentium D 840	Smithfield	3200MHz	16X	2x1MB	1.40V	130W	206mm ²	230 milioane
Pentium D 830	Smithfield	3000MHz	15X	2x1MB	1.40V	130W	206mm ²	230 milioane
Pentium D 820	Smithfield	2800MHz	14X	2x1MB	1.40V	95W	206mm ²	230 milioane

sistemului a constat din 1GB DDR400 Geil pentru procesoarele AMD și 1GB DDR2-667 Geil pentru modelele Intel. Pentru a limita influența plăcii video asupra rezultatelor am optat pentru Leadtek PX6800 GT TDH. Sursa de alimentare a fost reprezentată de Silverstone Zeus ST65ZF de 650W și patru linii de 12V plus conector EPS12V cu 8 pini oferită de www.extreme-computers.ro. Dacă pentru evaluarea în aplicații single thread am folosit suita de teste obișnuită, pentru aplicațiile multithread am apelat la câteva programe, optimizate pentru lucrul cu mai multe procesoare: Cinebench 2003, PCMark05 CPU și PCMark05 video encoding și, deopotrivă, rularea în paralel a mai multor aplicații 3D în timp ce pe fundal se execută o arhivare cu WinRAR 3.5.


CONCLUZIE

Rezultatul testelor efectuate ne oferă o imagine clară la ce să ne așteptăm de la procesoarele dual core. În aplicațiile normale, neoptimizate pentru execuția multithreading nu vom observa nici o diferență de performanță, însă este posibilă execuția în paralel a două astfel de aplicații fără a avea de suferit din punctul de vedere al performanței mai mult de câteva procente. În același scenariu, un procesor single core înregistrează penalizări semnificative de performanță, aplicațiile rulând mai încet și chiar sacadat în cazul jocurilor și filmelor.

Astfel, în momentul de față procesoarele dual core reprezintă o alegere potrivită doar pentru cei care obișnuiesc să ruleze mai multe aplicații consumatoare de resurse în paralel, amatorii jocurilor, spre exemplu, neavând de câștigat de pe

urma prezenței celui de-al doilea nucleu de procesor. Pe viitor însă, o dată cu optimizarea aplicațiilor pentru execuția multithread, vom vedea sporuri de performanță și în aplicațiile obișnuite, pe moment testele noastre revelând avantaje doar în cazul aplicațiilor CAM/CAD și al compresiei video în momentul folosirii celor mai noi versiuni de codec-uri.

Concluzia care se trage este clară, pentru moment nu există dezavantaje din punctul de vedere al performanței, pentru care nu este recomandat un procesor dual core, acesta comportându-se în cel mai rău caz ca un model single core. Dacă ne luăm după premisele producătorilor, până la sfârșitul anului 2006 vânzările modelelor dual core le vor depăși pe cele single core. Acest lucru depinde bineînțeles de scăderea prețurilor, cele mai ieftine procesoare dual core actuale fiind mult mai scumpe decât alternativele single core. De asemenea, în cazul Intel problema compatibilității cu plăcile de bază actuale este o bilă neagră, compensată oarecum de prețul de pornire mai mic decât al principalului concurent, AMD Athlon X2.

Ionuț Popa

Rezultate teste

Nume	AMD Athlon64 X2 4600+	AMD Athlon64 3800+	AMD Athlon64 X2 4200+	AMD Athlon64 3500+	Pentium D 820	Pentium 4 520	Pentium D 840 Extreme Edition	Pentium 4 540
Preț	3079 Lei	1346 Lei	2072 Lei	994 Lei	990 Lei	630 Lei	4100 Lei	860 Lei
Distribuitor	ISA Hardware	ISA Hardware	ISA Hardware	ISA Hardware	ASBIS România	ASBIS România	ASBIS România	ASBIS România
Detalii tehnice								
Frecvență	2400MHz	2400MHz	2200MHz	2200MHz	2800MHz	2800MHz	3200MHz	3200MHz
Socket	939	939	939	939	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775
FSB / Multipliator	1000MHz / 12x	1000MHz / 12x	1000MHz / 11x	1000MHz / 11x	800MHz / 14x	800MHz / 14x	800MHz / 16x	800MHz / 16x
Cache L1 / L2	2x128KB / 2x512KB	128KB / 512KB	2x128KB / 2x512KB	128KB / 512KB	2x28KB / 2x1024KB	28KB / 1024KB	2x28KB / 2x1024KB	28KB / 1024KB
Tehnologie de fabricație / Nucleu	90nm / Toledo	90nm / Venice	90nm / Toledo	90nm / Winchester	90nm / Smithfield	90nm / Prescott	90nm / Smithfield	90nm / Prescott
Voltaaj alimentare	1.35V	1.4V	1.35V	1.4V	1.4V	1.4V	1.4V	1.4V
Seturi instrucțiuni	SSE, SSE2, SSE3, x86-64	SSE, SSE2, SSE3, x86-64	SSE, SSE2, SSE3, x86-64	SSE, SSE2, x86-64	SSE, SSE2, SSE3, EM64T	SSE, SSE2, SSE3	SSE, SSE2, SSE3, EM64T	SSE, SSE2, SSE3
Rezultate teste								
DOOM 3 640x480	110.3	113.6	104.2	106.4	76.2	74.9	94.0	83.5
Half Life 2 640x480	123.97	129.51	117.38	122.18	97.37	94.34	103.95	105.34
Far Cry 640x480	131.34	135.81	123.76	128.07	102.64	98.93	110.86	110.26
Comanche 4 640x480	72.02	73.28	67.22	68.22	50.52	49.71	56.34	56.40
UT 2004 640x480	128.31	132.06	120.59	123.42	96.12	95.78	104.46	107.24
3DMark2001	22204	22587	21169	21741	18237	18182	19763	19910
3DMark05	4988	4987	4968	4790	4519	4501	4948	4562
Arhivare WinRAR 3.5	4'51"	4'34"	5'	4'40"	5'3"	4'44"	4'46"	4'27"
SiSoft Sandra 2005 Memory INT	4730	4842	4661	4900	5052	4952	4788	5009
Far Cry + Arhivare WinRAR	114,73	58.87	111.02	5622	92.87	65.34	98.26	71.78
Comanche 4 + Arhivare WinRAR	66,31	34,11	62,53	31,68	47,49	33,84	51,03	37,58
3DMark2001 + Arhivare WinRAR	20450	10130	19615	9873	16911	12670	17863	13447
PCMark05 CPU	4845	3441	4450	3158	4627	3516	5583	3920
PCMark05 video encoding KB/s	365.86	167.84	327.19	156.06	267.68	175.75	292.72	198.29
Cinebench 2003 CPU Benchmark	41"	1'17"	45"	1'24"	56"	1'29"	42"	1'18"

DEPOZITUL DE CALCULATOARE®

Tot ce îți dorești, în **RATE** !



Vânzări în
RATE

rapide.ușoare.
avantajoase



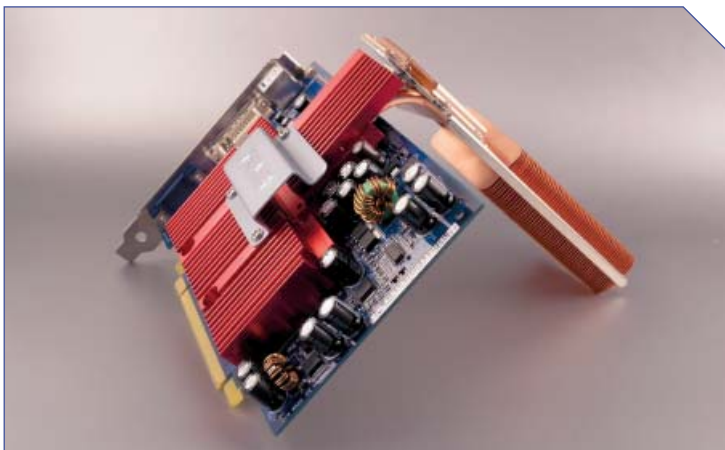
dc-shop

UNITEL: 080 1000 080 (tarif normal)

www.dc-shop.ro

• BUCUREȘTI • Str. Stirbei Voda 172 - 221 73 77 - stirbei@depozituldecalculoare.ro • Sos. Stefan cel Mare 22 ro • Str. Bratianu 6 - 313 78 42 - bratianu@depozituldecalculoare.ro
• Calea Mosilor 294 - 211 97 16 - caleamosilor@depozituldecalculoare.ro • Soseaua Oltenitei 162, bl. 3 - 332 38 86 - oltenitei@depozituldecalculoare.ro • B-dul Iuliu Maniu, nr. 59, bl. 10A - 430 56 56 - iuliumaniu@depozituldecalculoare.ro • Calea Dorobanti, nr. 102-110 - 231 58 55 - dorobanti@depozituldecalculoare.ro • B-dul Camil Ressu, Nr. 16 Bl.4bis - 324 31 38 - camilressu@depozituldecalculoare.ro • Drumul Taberei Bd. 1 Mai nr15 bl. C3 parter, 745.00.49 - drumultaberei@depozituldecalculoare.ro • Unirea Shopping Center et.3 corp central - unirea@depozituldecalculoare.ro • ALBA IULIA Piata Iuliu Maniu 8, bl. 31E - 0258 817 912 - albaiulia@depozituldecalculoare.ro • ALEXANDRIA Str. Bucuresti, bl. BM4
• ARAD Str. Stefan Augustin Doinas 2-4, bl. M7 • BACAU Str. Unirii, bl. 15SCD • BAIA MARE B-dul Republicii 15 • BISTRITA - Piata centrala nr.1 • BRAILA Str. 1 Decembrie 1918, nr. 5 parter • BRASOV B-dul 15 Noiembrie 50 • BRASOV Strada Soarelui nr.2A, parter • BUZĂU Str. Unirii, bl. 16H, parter • CLUJ Str. Fabricii 1, bl. M5 • CONSTANTA B-dul Tomis 142, bl. TD2A • CRAIOVA Str. Popa Sapca, bl. 7-14 • DEVA B-dul 22 Decembrie, bl. 4 • DROBETA TURNU SEVERIN B-dul Tudor Vladimirescu, nr. 100-108 • FOCSANI Str. Cuza Voda, bl. 30
• GALATI B-dul Siderurgiei, bl. SD2C • GIURGIU sos. Bucuresti, bl. 47/3D, parter • ODORHEIUL SECUIESC Str. Rakoczi Ferenc, nr. 14 • IASI Str. Costache Negri 60, bl. CL21 • IASI Str. Pacurari nr. 124, bl. 583, sc.B, parter • ORADEA B-dul General Magheru 6 • PIATRA NEAMT Bd Decebal, nr. 71, bl E2, parter • PITESTI Str. Republicii 162-164 • PITESTI B-dul Nicolae Balcescu nr. 131 • PLOIESTI Str. Republicii 197, bl. 5C1 • RAMNICU VALCEA B-dul Tudor Vladimirescu 5 • RESITA Str. I.L. Caragiale 5 • SATU MARE Str. Careiului, bl. C2-4 - 0788 511 315 • SFANTU GHEORGHE Str. Grigore Balan, bl.30 sc.B • SIBIU Str. Parcul Tineretului bl.5 • SLATINA B-dul Nicolae Titulescu, bl. 41 • SLOBOZIA Str. Matei Basarab, bl. U • SUCEAVA Str. Universitatii 27, bl. D1 • TARGU JIU Str. Victoriei, nr. 138 • TARGU MURES B-dul 1 Decembrie 1918, nr. 23 • TARGOVISTE Str. Libertatii, bl.A3, parter - 0245 220 772 - targoviste@depozituldecalculoare.ro • TIMISOARA Calea Aradului 30 SCB - 0256 420 434 - timisoara@depozituldecalculoare.ro • TIMISOARA Str. Gheorghe Lazar nr.30-32 • TULCEA Str. Babadag, nr. 7 B3, parter • VASLUI Str. Republicii 363, sc. A, parter • ZALAU Str. Gheorghe Doja, Nr.69

Asus Extreme N6600GT Silencer



Asus ne propune o placă video ce are la bază chip-ul GeForce 6600GT răcit pasiv prin intermediul a două radiatoare masive.

DOTĂRI

Sistemul de răcire se bazează pe un radiator de aluminiu prins de PCB și pe unul de cupru ce poate culisa la 90 de grade pentru a fi plasat deasupra ventilatorului de pe procesorul sistemului. Frecvențele sunt standard, 500MHz pentru nucleul NV43 și 1000MHz pentru memoria DDR3. În pachet se găsesc mai multe CD-uri cu aplicații și jocuri în variante complete, printre care și playerul ASUD DVD. De asemenea, sunt livrate un adaptor DVI-VGA și un dongle conectabil pe portul S-Video ce oferă conectorii RGB, Composite și S-Video.

PERFORMANȚE

Nivelul performanțelor clasează Extreme N6600GT Silencer peste majoritatea soluțiilor 6600GT, nereușind însă să ocupe primul loc în topul XtremPC. Pe parcursul testelor, radiatoarele s-au încăns excesiv, dar nu au ridicat probleme de stabilitate. În testele de overclocking a obținut 58393 de puncte în Aquamark3 și 3679 în 3DMark05 cu frecvențele urcate la 530MHz și 1060MHz. Nefiind răcită activ cu un ventilator, nu este recomandată creșterea frecvențelor standard.

CONCLUZIE

Cei care doresc un calculator cât mai silențios, dar nu vor să facă rabat la performanță se pot orienta către acest produs.

Pret	Garanție	Contact
N/A	N/A	Distribuitorii ASUS

Detalii tehnice

Chipset: GeForce 6600GT · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 500MHz/1000MHz
Interfață: PCI Express x16 · Bus memorie: 128 biți · Conectori: D-Sub, DVI, TV-Out

Teste

Far Cry 1280	67.55	Far Cry 1280	60.9
Far Cry 1600	47.82	Far Cry 1600	46.8
Far Cry 1024 4X/8X	58.64	Far Cry 1024 4X/8X	43.9
Far Cry 1280 4X/8X	38.24	Far Cry 1280 4X/8X	28.9
UT2004 1280	84.60	UT2004 1280	31.61
UT2004 1600	77.82	UT2004 1600	26.53
UT2004 1024 4X/8X	83.01	UT2004 1024 4X/8X	39.05
UT2004 1280 4X/8X	63.34	UT2004 1280 4X/8X	22.17
AquaMark3 Default	56974	AquaMark3 Default	3452

Performanțe

Sintetice: 0.57 Jocuri: 4.33 Dotări: 0.11

5.01

Panasonic Lumix DMC-FZ30



La un an după lansarea modelului de succes DMC-FZ20, Panasonic ridică ștacheta cu un nou model de vârf. FZ30 păstrează multe dintre caracteristicile predecesorului său, dar oferă o rezoluție de opt megapixeli, un obiectiv îmbunătățit, precum și posibilitatea de salvare a imaginilor în format RAW.

DOTĂRI

Obiectivul lui FZ30 dispune de un inel pentru reglarea mecanică a zoom-ului, oferind un reglaj mai fin decât în cazul acționării electrice. Acest inel se adaugă celui care permite reglarea manuală a focusului. Sistemul de stabilizare optică a imaginii (Mega O.I.S.) oferă două moduri, unul permanent și celălalt care devine activ doar în momentul apăsării pe buton. Display-ul de 2" este orientabil, dar libertatea de mișcare a acestuia este redusă. Din păcate, rata de refresh a display-ului nu este foarte mare, fiind dificil de urmărit subiectele cu mișcare rapidă.

CALITATE IMAGINE

Calitatea fotografiilor obținute cu FZ30 este remarcabilă, chiar dacă ocazional mai pot apărea aberații cromatice. Acestea sunt vizibile în special în fotografiile efectuate la zoom maxim. Nivelul de zgomot este neglijabil, chiar în condiții de iluminare scăzută, procesorul de imagine LSI Venus Engine II făcându-și bine treaba. Imaginile pot fi capturate la rezoluții de 3264 x 2448, 2560 x 1920, 2048 x 1536, 1600 x 1200 sau 1280 x 960 (format 4:3), 3248 x 2160, 2560 x 1712, 2048 x 1360 (format 3:2) și, respectiv, 3072 x 1728 și 1920 x 1080 (în format 16:9). Grație sistemului eficient de stabilizare optică a imaginii, fotografiile ies clare chiar în condiții de iluminare slabă sau la zoom maxim.

CONCLUZIE

Lumix DMC-FZ30 este o cameră foto destinată segmentului prosumer, oferind opțiuni apropiate de cele ale unui SLR entry level.

Pret	Garanție	Contact
2999 Lei	24 luni	Media Galaxy

Detalii tehnice

Rezoluție maximă foto / film: 3264 x 2448 / 640 x 480 · Tip senzor: 1/1.8" CCD, 8 megapixeli · Zoom optic: 12x · Mediu stocare: card SD · Card inclus: Da, 32MB · LCD: 2", 230.000 pixeli · Obiectiv: Leica DC Vario-Elmarit F2.8-F3.7, 7.4-88.8mm · Sensibilitate: ISO 80 - 400 · Interfață: USB 2.0 · Alimentare: Acumulator Li-Ion 730mAh · Dimensiuni: 141x86x138mm · Greutate (cu acumulator și card SD): 674g

Performanțe

Dotări: 9.7

Calitate foto: 9.8

9.8

Ultra-fast

Gamers & Power users' Best Choice

Memorie DDR2



Lead-Free & ROHS compliance

DDR II

667/533

Mats



Lifetime Warranty

- Fără erori
- Performanță extraordinară
- Tehnologie exclusivă antipiraterie



Venus



1GB

DDR II 533

SO-DIMM



Global Technical Support

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

KINGMAX®

Yours forever

Tel: +886-2-27311139 / Fax: +886-2-27312139

Sales contact: bryne.huang@kingmax.com.tw

<http://www.kingmax.com>

Distributor:

TORNADO

SISTEMS

Tornado SisteMS SRL
Tel: 40-21-206-7740
Fax: 40-21-312-9820
<http://www.tornado.ro>

ultra PRO

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

elko

Grow to succeed. ELKO Group.

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

CARO GROUP

Caro Group
Tel: 40-21-3137109
Fax: 40-21-3156521
<http://www.caro.ro>

GeCube Radeon X800



GeCube oferă pentru platforma PCI Express un produs competitiv și atractiv la preț.

DOTĂRI

Cele 12 conducte de randare și bus-ul memoriei pe 256 biți, fac din GeCube Radeon X800 o variantă subțiată a modelului X800Pro. Lucrează la frecvențele 400/700MHz pentru nucleul R430, respectiv pentru memorie. Cei 128MB de memorie sunt dispuși pe ambele părți ale PCB-ului, chip-urile de pe partea opusă nucleului grafic fiind răcite pasiv. Cutia conține un cablu S-Video/RCA, adaptor VGA-DVI, cablu RGB și o cască cu microfon. Dotările software sunt alcătuite din CD-ul cu drivere, player-ul PowerDVD 5 și

jocul Counter Strike Condition Zero în varianta sa completă.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute o clasează deasupra plăcilor grafice dotate cu chip-urile GeForce 6600GT sau chiar 6800. Ridicând frecvențele de funcționare la 460/760MHz, scorurile obținute în 3DMark05 și Aquamark 3 au fost 4177 și 61157. Comportarea sistemului de răcire în regim de overclocking a fost remarcabilă, temperatura GPU-ului nedepășind 60 grade, în condițiile unei carcase bine aerisite.

CONCLUZIE

GeCube Radeon X800 se clasează pe primul loc în topul XtremPC la categoria mainstream.

Preț	Garanție	Contact
736 Lei	24 luni	Best Computers
736 Lei	24 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Chipset: Radeon X800 · Memorie: 128MB · Frecvență chipset/memorie: 400MHz/700MHz · Interfață: PCI Express x16 · Bus memorie: 256 biți · Conectori: D-Sub, DVI, TV-Out

Teste

Far Cry 1280	74.89	DOOM 3 1280	32.9
Far Cry 1600	53.74	DOOM 3 1600	23.6
Far Cry 1024 4X/8X	77.29	DOOM 3 1024 4X/8X	29.3
Far Cry 1280 4X/8X	51.97	DOOM 3 1280 4X/8X	19.1
UT2004 1280	83.20	Half Life 2 1280	59.19
UT2004 1600	82.01	Half Life 2 1600	48.67
UT2004 1024 4X/8X	83.58	Half Life 2 1024 4X/8X	58.78
UT2004 1280 4X/8X	80.51	Half Life 2 1280 4X/8X	36.52
AquaMark3 Default	59118	3DMark05 Default	3824

Performanțe

Sintetice: 0.61 Jocuri: 4.76 Dotări: 0.11

5.48

Logitech G5



Face parte din noul val de periferice marca Logitech, ce se adresează pasionaților de jocuri.

DOTĂRI

Primul lucru care mi-a atras atenția a fost cablul de conectare la calculator învelit într-o plasă deasă, ce oferă senzația unui șiret de pantof. Forma este identică cu cea a modelului MX518, iar diferențele sunt făcute de amplasarea butoanelor și de culoarea carcasei. O implementare ce merită laudată este suportul de plastic dotat cu opt lăcașuri, în care pot fi introduse greutatea de 1.7 sau 4.5 grame. Cu ajutorul acestui dispozitiv se poate mări greutatea cu până la 36 grame. Produsul vine dotat și cu un pachet software nou, denumit SetPoint, ce oferă opțiuni avansate de configurare. Suprafețele de contact cu pad-ul sunt de mărime considerabile, mult mai mari decât obișnuitele piciorușe.

PERFORMANȚE

Senzorul laser de 6.4 megapixeli este implementat pentru prima dată într-un mouse cu fir, tot de cei

de la Logitech, care au lansat acest tip de senzor anul trecut. Trecând la lucrurile cu adevărat importante, putem spune că G5 este cel mai precis mouse pe care am avut onoarea să îl testăm. Rezoluția senzorului poate fi ajustată în timp real în trei sau cinci pași, cuprinși între 400 și 2000DPI. Am încercat o sumedenie de suprafețe pentru a găsi măcar una pe care G5 să nu funcționeze. Într-un final am găsit-o: geamul transparent. Pentru a mări performanțele nu dispune de mod stand-by, senzorul fiind activ pe toată perioada funcționării calculatorului. Cu ajutorul programului Mouserate, am testat frecvența conexiunii pe portul USB. Exact cum a specificat producătorul, această frecvență este de 500Hz, spre deosebire de restul produselor similare, ce funcționează la 125Hz.

CONCLUZIE

Dacă doriți maximum de performanță în jocuri, pregătiți ceva bani din timp, deoarece G5 nu este un produs ieftin.

Web	Contact
www.logitech.com	Logitech

Detalii tehnice

Interfață: USB · Butoane: 8 · Senzor: Laser · Rezoluție senzor: 400-2000dpi · Megapixeli senzor: 6.4MP · Niveluri setare dpi: 3/5 · Rotiță: tilt wheel · Greutăți suplimentare: 1.7-36g · Accelerație maximă: 20g

Performanțe

Ergonomie: 9 Performanță: 10

9.50

DigitAll *pure entertain*



www.deck.ro

SyncMaster 730BF / 930BF
The Premium LCD Monitor

Give you more pleasure for your digital life. See it, and feel it!



Magic Speed 4ms (ResponseTimeAccelerator) • Magic Color • Magic Tune • Magic Zone • Magic Bright2 • Stylish Design

DECK DECK
COMPUTERS

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



Prestigio Pocket Drive



Este un dispozitiv de stocare portabil cu capacitatea de 20GB conectabil pe portul USB 2.0.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Prestigio Pocket Drive folosește pentru stocare un harddisk pentru notebook-uri de 1.8" din seria Travelstar produs de Hitachi, ale cărui platane se învârt la 4200rpm. Transformarea interfeței IDE în USB 2.0 se realizează prin intermediul unui adaptor special ascuns sub carcasa metalică. În pachet se găsește un cablu USB scurt pentru conectarea la calculator, un prelungitor USB, manualul, precum și o husă pentru protecție.

PERFORMANȚE

Este compatibil cu sistemele de operare Windows 98/2000/XP și Mac OS 8.6/9.0/10.2. Pentru Windows 98 este necesară folosirea unor drivere ce se găsesc pe site-ul producătorului. Alimentarea se realizează din portul USB pe care este conectat, consumul minim necesar funcționării, specificat de producător, fiind de 460mA. În aplicația SiSoft Sandra 2005 rata de transfer a fost de 14MB/s cu harddisk-ul formatat FAT32. În testul dedicat unităților de stocare din PCMark05 a obținut scorul 1934, cu puțin sub punctajele obținute la testul comparativ de notebook-uri. Zgomotul emis în timpul funcționării este imperceptibil.

CONCLUZIE

Un produs cu design atrăgător, recomandat tuturor celor care doresc un dispozitiv de stocare extern.

Preț	Garanție	Contact
516 Lei	12 luni	ASBIS România

Detalii tehnice

Compatibilitate: Windows 98/2000/XP, Mac OS · Dimensiuni (Lxlxh): 79 x 76 x 11mm · Greutate: 95g · Interfață: USB 2.0
Capacitate: 20GB · Harddisk: 1.8" · Rată de transfer: 14MB/s
Alimentare: USB · Consum: 460mA · Carcasă: metalică

Performanțe

Dotări: 8.5

Performanță: 9.5

9.0

Scythe KamabokoZ



Scythe KamabokoZ este un cooler fabricat din aluminiu și cupru ce cântărește 700g.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Dispune de 2 heat-pipe-uri ce direcționează căldura de la talpa de cupru către un radiator tot din cupru aflat sub ventilator. Între cele două părți se regăsesc lamele de aluminiu ce vin în contact cu baza cooler-ului. Ventilatorul standard de 92mm vine deja instalat pe radiator și se prinde cu ajutorul unor cleme. Turația lui poate fi setată între 1000rpm și 3800rpm prin intermediul unui bracket ce se instalează într-un lăcaș PCI.

PERFORMANȚE

Testarea s-a efectuat răcind un procesor Pentium 4 tactat la 3.6GHz. La turație maximă temperatura s-a stabilizat la 60 de grade când procesorul rula în Full Load și la 41 de grade în Idle. La turația minimă a ventilatorului procesorul intra în throttling, cooler-ul nereușind să-și îndeplinească astfel scopul. Comparat cu soluția de răcire standard de la Intel, s-a obținut o scădere cu șapte grade în Full și doar două în Idle. La montare sunt necesare scoaterea plăcii de bază și utilizarea unei șurubelnițe pentru prinderea suportilor de metal.

CONCLUZIE

Zgomotul emis la turație mare nu îl recomandă celor care doresc un sistem silențios.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Quartz Computer

Detalii tehnice

Compatibilitate: Socket 478/754/939/940 · Dimensiuni maxime (Lxlxh): 96x94x92mm · Dimensiuni ventilator (Lxlxh): 92x92x25mm · Greutate: 700g · Motor ventilator: Hypro Bearing · Turație ventilator: 1000-3800RPM · Material construcție: Aluminiu + Cupru · Heat-pipe: 2 · Control turație: Slot PCI · Temperatura Pentium 4 560 3.6GHz Load: 60° · Temperatura Pentium 4 560 3.6GHz Idle: 41°

Performanțe

Răcire: 8.25

Ergonomie: 7.5

8.0

Zboard ZBD101



În ultimii ani fenomenul jocurilor pe calculator a luat avânt și în rândul producătorilor de componente hardware, aceștia lansând modele dedicate acestei nișe de utilizatori.

CONSTRUCȚIE ȘI PERFORMANȚE

Zboard ZBD101 se evidențiază prin posibilitatea schimbării setului de taste cu module diferite din punctul de vedere al formei butoanelor și funcției acestora. Utilizatorul are posibilitatea astfel de a achiziționa un nou set de teste, preconfigurat pentru un anumit joc. În momentul introducerii unui nou set de taste, Zboard îl recunoaște automat și reconfigurează tastele corespunzător fără a fi nevoiți să instalăm un software suplimentar. Tastele multimedia sunt ușor de configurat: ținând apăsată timp de două secunde tasta dorită, se memorează ultima acțiune făcută. De asemenea, buffer-ul tastaturii permite reținerea a maximum șapte taste apăstate, față de două până la patru, cât permit tastaturile tradiționale. Setul normal de taste QWERTY, destinat utilizării în aplicațiile obișnuite, nu va fi pe placul celor care obișnuiesc să tasteze mult, neoferind ergonomia tastaturilor obișnuite.

CONCLUZIE

Pentru folosința sa de zi cu zi Zboard ZBD101 este asemănătoare cu o tastatură multimedia, însă în jocuri oferă o ușurință mai mare în manevrare și configurare.

Preț	Garanție	Contact
224 Lei	12 luni	Top Quality Computers

Detalii tehnice

Layout: QWERTY · Conectare: USB · Taste ACPI: Da · Tasta EURO: Nu · Scroll: Nu · Taste multimedia: Da · Sprijin mâini: Da

Performanțe

Dotări: 9.5

Ergonomie: 8.0

8.7

Apple Cinema 20"



Gama de monitoare LCD Apple Cinema cuprinde modele de 20", 23" și 30".

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Pentru a crea un stil desăvârșit, Apple Cinema are rama ecranului și piciorul de sprijin construite din aluminiu. Butoanele de control sunt plasate în lateral și permit închiderea/deschiderea monitorului și modificarea luminozității. Pentru orice altă opțiune utilizatorul va trebui să folosească programe software. Pentru transmiterea curentului de alimentare, a semnalului DVI și datelor pentru hub-ul integrat, Apple folosește un singur cablu ce poate fi masecat datorită orificiului din piciorul de sprijin.

PERFORMANȚE

Lucrul într-o rezoluție nativă de 1680x1050 este greu de descris, spațiul avut la dispoziție fiind foarte generos. Filmele de asemenea sunt o reală plăcere în format widescreen. Cu jocurile însă lucrurile nu stau foarte bine, puține titluri actuale suportând nativ această rezoluție. În cazul utilizării unei rezoluții diferite monitorul interpolează imaginea, calitatea scăzând destul de mult.

CONCLUZIE

Chiar dacă pasionații jocurilor nu vor fi încântați de rezoluția nativă în format 16:10, Apple Cinema 20" are aplicabilitate în multe alte domenii, unde strălucește.

Preț	Garanție	Contact
3347 Lei	36 luni	Best Computers

Detalii tehnice

Diagonală vizibilă: 20.1" · Rezoluție maximă: 1680x1050 · Contrast: 400:1 · Luminozitate: 250cd/m² · Timp de răspuns: 16ms · Unghi de vedere orizontal: 170° · Unghi de vedere vertical: 170° · Conectare: DVI · Greutate: 6.3kg · Alimentator: Extern · Certificare: TCO'03 · Consum: 65W · Fixare pe perete: Nu · Extra: Hub USB și Firewire

Performanțe

Dotări: 9.4 Performanță: 9.6

9.1

IBM ThinkPad X41



ThinkPad X41 este un Tablet PC cu diagonală ecranului de 12.1".

PORTABILITATE

La dezvoltarea lui X41, producătorul a pus pe primul plan portabilitatea. Astfel, cele 1.86kg nu vor pune probleme aproape nimănui la transportul acestuia. Despre autonomie am avea doar cuvinte de laudă, dar cele 5 ore și 33 minute de funcționare în testul office vorbesc de la sine.

PERFORMANȚE

Prin rotirea ecranului cu 180 de grade, sistemul învârte automat imaginea cu 90 de grade, bara de start fiind astfel afișată pe lățimea LCD-ului. În PCMark05 punctajele sunt ridicate ținând cont de tipul procesorului folosit.

DOTĂRI

Autonomia ridicată este rezultatul implementării procesorului Intel Pentium M LV 758J. Harddisk-ul are capacitatea de 60GB, iar memoria de tipul DDR2 lucrează la 400MHz. Pe laterale se găsesc două porturi USB, un cititor de memorii SD, portul infraroșu și obișnuitele mufe de rețea și modem. Pixul pentru controlul ecranului touch screen se află amplasat pe stânga, în interiorul carcasei. De la capitolul dotări îi lipsește unitatea optică.

CONCLUZIE

La achiziționarea unui Tablet PC, ThinkPad X41 trebuie considerată o soluție de top.

Preț	Garanție	Contact
10550 Lei	36 luni	Tornado Systems

Detalii tehnice

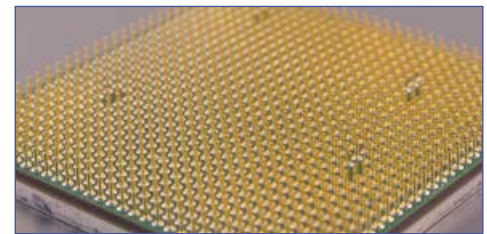
Procesor: Intel Pentium M LV 758J · Memorie RAM: 512MB
Display: 12.1" XGA 1024x768 · HDD: 60GB · USB 2.0 / Firewire: 2/0 · Dimensiuni: 267 x 211 x 20.5mm · Greutate: 1.86kg

Performanțe

Autonomie: 10 Performanță: 8.7

9.4

AMD Athlon FX-57



FX-57 este cel mai rapid procesor single core, dar la un preț pe măsură.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Se bazează pe nucleul San Diego, al cărui multiplicator este deblocat. Frecvența a urcat la 2.8GHz, cel mai mare prag atins oficial de un procesor AMD, aflat cu 200MHz mai sus decât FX-55. Dispune de setul de instrucțiuni SSE3 și de un controller de memorie îmbunătățit, ce poate lucra cu memoria la DDR500, fără a se mări FSB-ul. În pachet întâlnim, pentru prima dată, un cooler dotat cu heat-pipe-uri.

PERFORMANȚE

Dacă ar fi ajuns la redacție mai devreme, ar fi prins testul comparativ din numărul 68, pe care l-ar fi câștigat detașat. În 3DMark03 aproape că a depășit 12000 de puncte, iar în Comanche 4 s-a apropiat de 90fps. La overclocking s-a comportat mai bine decât FX-55-ul de luna trecută, ajungând la 2952MHz, frecvență cu care a depășit 25000 de puncte în 3DMark01.

CONCLUZIE

AMD Athlon FX-57 este eclipsat doar de procesoarele dual core de la același producător.

Preț	Garanție	Contact
4328 Lei	36 luni	ISA HARDWARE

Detalii tehnice

Frecvență: 2.8GHz · Memorie cache L2: 1024KB · FSB: 200MHz
Multiplicator: 14 · Socket: 939 · Nucleu: San Diego

Detalii tehnice

Doom3 640x480	131.8	3DMark03	11965
Half Life 2 640x480	160.55	3DMark05	5037
Far Cry 640x480	158.14	Conversie WAV-MP3	23"
Comanche 4 640x480	89.63	PCMark05 CPU	3998
UT 2004 640x480	156.63	PCMark05 Encoding	191.030KB/s
Aquamark3	72668	Arhivare WinRAR	4' 09"
3DMark01	24415	Sandra 2005 ALU	11845

Performanțe

Dotări: 9.5 Performanță: 9.7

9.6

Enermax CS-718-S



Enermax CS-718-S impresionează încă de la început prin designul impunător al măștii frontale.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Deschizând panoul lateral al lui CS-718-S iese la iveală un interior complet diferit de ceea ce ne-am obișnuit să vedem la o carcasă ATX. Deasupra plăcii de bază rotite cu 180° se află lăcașul pentru harddisk-uri, iar și mai sus sursa de alimentare. Un tunel de plastic dotat cu două ventilatoare de 120mm unește fața cu spatele carcasei. Rolul acestuia este de a circula aer rece peste procesor. Masca frontală este confecționată dintr-o plasă cu ochiuri largi, menită a oferi o aerisire mai bună. În partea de sus găsim un display LCD ce afișează temperaturile și vitezele de rotație ale ventilatoarelor din sistem. Un potențiomtru plasat în partea de jos a măștii frontale controlează turația ventilatoarelor. Sursa de alimentare livrată este Enermax EG465AX de 460W ce oferă 33A pe linia de 12V. Dacă se dorește, poate fi achiziționată și o versiune fără sursă de alimentare, prețul acesteia fiind de 541 RON. Pentru blocarea accesului persoanelor neautorizate în interiorul sistemului carcasa poate fi închisă cu cheie.

CONCLUZIE

Enermax CS-718-S este o carcasă ce iese în evidență în fața concurenței printr-o construcție interioară neobișnuită.

Preț	Garanție	Contact
750 Lei	36 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Compatibilitate: ATX, microATX, eATX · Putere sursă: 460W
Curent maxim 12V: 33A · Ventilatoare/lăcașe: 1x80mm (optional), 2x120 (include) · 5.25" externe: 4 · 3.5" externe: 2
3.5" interne: 6 · Șine de montare: Da · HDD detașabil: Nu · Geam lateral: Nu · Panou MB detașabil: Nu · Porturi frontale: 4xUSB, Firewire, audio · Material construcție: Oțel · Greutate: 15kg

Performanțe

Construcție: 9.5

Dotări: 9.7

9.6

HP Photosmart 8250



HP Photosmart 8250 este o imprimantă foto extrem de rapidă, capabilă să printeze o fotografie în mai puțin de 14 secunde.

PRIMA IMPRESIE

Panoul de comandă permite accesul facil la principalele funcții, dar și la cititorul de carduri sau la portul USB care facilitează conectarea cu camera digitală. Printarea fotografiilor, fie că se face din calculator, fie de pe un card de memorie, fie direct din camera foto (folosind tehnologia PictBridge), este extrem de intuitivă.

TEHNOLOGII

Modelul 8250 folosește o tehnologie de imprimare avansată, cu șase cartușe de culoare. Acestea folosesc noile cerneluri Vivaera, care își păstrează proprietățile pentru o perioadă de 115 ani. Sistemul de printare este deosebit de eficient, permițând recircularea cernelii folosite pentru curățarea capetelor de imprimare. De asemenea, sistemul de monitorizare a nivelului de cernelă permite printarea numai dacă există o cantitate suficientă de cernelă în cartușe, în caz contrar existând posibilitatea combinării culorii din cernelurile existente.

CONCLUZIE

Imprimanta HP Photosmart 8250 este o opțiune inteligentă pentru imprimarea fotografiilor, fie că se folosește sau nu calculatorul.

Preț	Garanție	Contact
789 Lei	12 luni	Partenerii HP România

Detalii tehnice

Tip imprimantă: HP Thermal Inkjet · Conectare: 1xUSB 2.0, 1xPictBridge, card reader · Memorie: 64MB · Rezoluție maximă: 4800dpi · Viteză maximă monocrom: 32ppm · Viteză maximă color: 31ppm · Capacitate totală tăvi: 100 standard + 20 foto · Format media: De la 7,6x10cm la 21.6x61cm · Dimensiuni: 447x385x160mm · Greutate: 5.98kg

Performanțe

Dotări: 9.6

Calitate foto: 9.6

9.6

Samsung SyncMaster 930BF



Samsung SyncMaster 930BF este primul monitor testat de laboratorul XtremPC ce oferă un timp de răspuns gray-to-gray de doar 4ms.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

SyncMaster 930BF surprinde plăcut prin designul negru-argintiu, chiar dacă materialul folosit pentru construcție este plasticul de o calitate medie. Funcția MagicBright II a meniului OSD permite setarea unui anumit grad de luminozitate a ecranului în funcție de scopul folosirii: vizionarea de filme, aplicații office sau jocuri. MagicBright poate fi folosită și pentru creșterea luminozității unei arii a ecranului definite de utilizator. Bundle-ul software constă din programele de calibrare a imaginii MagicTune și MagicColor.

PERFORMANȚE

Timpul de răspuns extrem de mic face ca performanța lui Samsung SyncMaster 930BF să se apropie foarte mult de cea a unui monitor CRT. Amatorii jocurilor vor aprecia foarte mult performanța oferită de SyncMaster 930BF. Unghiul de vedere lateral și vertical nu este foarte bun, culorile devenind șterse și imaginea neclară.

CONCLUZIE

Samsung SyncMaster 930BF este destinat în principal pasionaților de jocuri pe calculator, unde timpul de răspuns scăzut face minuni.

Preț	Garanție	Contact
1583 Lei	36 luni	Deck Computers International

Detalii tehnice

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 700:1 · Luminozitate: 270cd/m2 · Timp de răspuns: 4ms (gray to gray) · Unghi de vedere orizontal: 160° · Unghi de vedere vertical: 160° · Conectare: DVI, D-Sub · Greutate: 5.08kg
Alimentator: Intern · Certificare: TCO'99 · Consum: 38W
Fixare pe perete: Da · Dimensiuni (Lxlxh): 200x421x426mm

Performanțe

Dotări: 9.2

Performanță: 9.8

9.6

HP recomandă Microsoft® Windows® XP Professional.



HP COMPAQ NX6110. LIBERTATE DE MIȘCARE DE DOUĂ ORI MAI MARE.

999* €
de la ~~1190* €~~ HP COMPAQ BUSINESS
NOTEBOOK nx6110

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
 - Procesor Intel® Pentium® M 1.60 GHz
 - Intel® 915GM Chipset
 - Intel® PRO/Wireless 2200BG 802.11 b/g WLAN
- Microsoft® Windows® XP Professional Edition
- Memorie 256/512 MB
- Hard disk 40/60 GB
- Display 15" TFT XGA
- Drive optic DVD/CD-RW combo
- Garanție 1 an

Încă o soluție inovatoare de la HP pentru biroul tău. Noul HP Compaq nx6110 cu tehnologie mobilă Intel® Centrino™ îți asigură legătura constantă cu biroul tău prin intermediul celei mai recente tehnologii wireless. Un alt avantaj al notebook-ului HP Compaq nx6110 este reprezentat, ca și în cazul notebook-ului HP Compaq nc6120, de bateriile sale de călătorie, care extind durata de funcționare standard de 4,5 ore, cu încă 5,5 ore suplimentare! Calitatea, rafinamentul designului și prețul extrem de convenabil te fac să înțelegi de ce acest notebook este expresia perfectă pentru noua formulă HP a libertății.

1099* €
de la ~~1295* €~~ HP COMPAQ BUSINESS
NOTEBOOK nc6120



- Intel® Centrino™ Mobile Technology
 - Procesor Intel® Pentium® M 1.73/1.86 GHz
 - Intel® 915GM Chipset
 - Intel® PRO/Wireless 2200BG 802.11 b/g WLAN
- Microsoft® Windows® XP Professional Edition
- Memorie 256/512 MB
- Hard disk 40/60 GB
- Display 15" TFT XGA/SXGA+
- Drive optic DVD-ROM, DVD/CD-RW combo sau DVD+/-RW
- Garanție 1 an/3 ani



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

EXPERTIZĂ > TEHNOLOGIE INOVATOARE > SERVICII INTELIGENTE

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



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

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	Pret Lei
LGA775													
1	ASUS P5ND2-SLI Deluxe	9.84	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.33	4.55	0.96	XPC67	845
2	MSI P4N Diamond	9.73	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.22	4.50	1.01	XPC67	679
3	Foxconn 955X7AA	9.72	I955X+ICH7R	1066MHz	6	-	2x1000Mbit	Da	4.24	4.44	1.04	XPC68	655
4	Gigabyte GA-8I955X Royal	9.71	I955X+ICH7R	1066MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.22	4.44	1.05	XPC67	753
5	ASUS P5LD2 Deluxe WiFi-TV	9.58	I945P+ICH7R	1066MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.13	4.35	1.09	XPC67	979
6	Gigabyte GA-8AENXP-D	9.53	I925XE+ICH6R	1066MHz	11	2	2x1000Mbit	Da	4.12	4.33	1.08	XPC67	750
7	ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition	9.50	I925XE+ICH6R	1066MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.10	4.32	1.08	XPC67	1057
Socket 939 - SLI High End													
1	ASUS A8N SLI Premium	13.94	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69	714
2	MSI K8N Diamond	13.91	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69	649
3	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	13.79	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69	701
4	ASUS A8N SLI Deluxe	13.77	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69	611
5	Abit Fatal1ty AN8 SLI	13.73	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69	821
6	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	13.72	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69	558
7	MSI K8N SLI Platinum	13.69	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.39	0.75	XPC69	479
Socket 939 - NonSLI High End													
1	MSI K8N Neo4 Platinum	9.39	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.30	4.29	0.80	XPC69	455
2	Gigabyte GA-K8N Ultra-9	9.38	nForce4 Ultra	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.79	XPC69	462
3	DFI LanParty UT nF4 Ultra-D	9.37	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.29	4.32	0.76	XPC69	590
4	Abit AN8 Ultra	9.27	nForce4 Ultra	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.72	XPC69	491
5	ASUS A8N-E	9.25	nForce4 Ultra	1000MHz	8	-	1000Mbit	Da	4.31	4.30	0.64	XPC69	386
6	Foxconn NF4UK8AA-8EKRS	9.20	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	4.31	4.28	0.61	XPC69	286
7	Albatron K8NF4U7	9.12	nForce4 Ultra	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.57	XPC69	369
Socket 939 - SLI Mainstream													
1	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	13.69	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69	465
2	ASUS A8N SLI	13.68	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69	490
3	Abit AN8 SLI	13.63	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69	711
4	MSI K8N SLI-F	13.61	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69	399
5	Gigabyte GA-K8N Pro-SLI	13.57	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.28	4.24/4.33	0.72	XPC69	444
Socket 939 - NonSLI Mainstream													
1	EPox 9NPA+	9.28	nForce4	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.68	XPC69	403
2	Abit AN8	9.21	nForce4	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.23	4.26	0.72	XPC69	562
3	MSI K8N Neo4-F	9.19	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.29	0.63	XPC69	325
4	ECS nFORCE4-A939	9.15	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.28	0.60	XPC69	300
5	Abit AX8	9.14	VIA K8T890+VT8237	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.25	4.24	0.65	XPC69	473
6	Gigabyte GA-K8NF-9	9.05	nForce4-4X	800MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.22	4.16	0.66	XPC69	356
7	Gigabyte GA-K8VT890-9	9.04	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.28	4.28	0.49	XPC69	357
8	Albatron K8X890 Pro	9.02	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.25	4.27	0.49	XPC69	348
9	ASRock 939Dual-SATA2	8.86	ULi M1695+M1567	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.20	4.19	0.47	XPC69	N/A

7x



**PLAYER MP3
IRIVER IFP790**

256MB, egalizator grafic,
ID3 Tag, radio FM,
reportofon cu
codare MP3,
interfață USB 2.0.

UMFLĂ POTUL!

iriver

SKINMEDIA



Mențiuni:
Premiile sunt oferite de
Skin Media
www.skin.ro

Termenul limită al concursului este
7 noiembrie 2005 data poștei.
Câștigătorii vor fi anunțați în
numărul 71 XtremPC

Pentru a
putea participa
la concurs trebuie
doar să completezi corect
și să expediezi talonul
"Umflă Potul!". Nu este
nevoie de timbru poștal
sau de plic.



CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

Placi video PCI Express

		Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Capacitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	Pret Lei
HIGH END														
1	ASUS Extreme N7800GTX TOP/2DHTV	9,13	GeForce 7800 GTX	486MHz	256MB	256 biți	1350MHz	2xDVI	Da	0,99	7,99	0,15	XPC68	2412
2	Leadtek Winfast PX 7800 GTX TDH	8,74	GeForce 7800 GTX	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Da	0,93	7,66	0,14	XPC68	2098
3	HIS Radeon X850XT PE IceQ II	7,87	Radeon X850 XT PE (R480)	540MHz	256MB	256 biți	1174.5MHz	2xDVI	Da	0,82	6,91	0,14	XPC68	2038
4	Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition	7,40	Radeon X850 XT PE (R480)	540MHz	256MB	256 biți	1174.5MHz	2xDVI	Da	0,8	6,46	0,14	XPC63	2157
5	ASUS Extreme AX800XT Platinum	7,27	Radeon X800 XT PE (R423)	519.75MHz	256MB	256 biți	1120.50MHz	2xDVI	Da	0,79	6,33	0,15	XPC63	2685
6	Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH	7,17	GeForce 6800 Ultra	425MHz	256MB	256 biți	1100MHz	2xDVI	Nu	0,77	6,27	0,13	XPC63	N/A
7	GeCube Radeon X800 XL	6,79	Radeon X800 XL (R430)	398.25MHz	256MB	256 biți	999MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,7	5,98	0,11	XPC65	1099
8	Leadtek WinFast PX6800 GT TDH	6,61	GeForce 6800 GT	350MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Nu	0,66	5,82	0,13	XPC63	1299
9	PowerColor X800 XL	6,36	Radeon X800 XL (R430)	398.25MHz	256MB	256 biți	985.50MHz	2xDVI	Da	0,69	5,54	0,13	XPC63	1446
MAINSTREAM														
1	GeCube Radeon X800	5,48	Radeon X800 (RV430)	400MHz	128MB	256 biți	700MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,61	4,76	0,11	XPC69	736
2	Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme Version	5,09	GeForce 6600 GT	550MHz	128MB	128 biți	1120MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,58	4,39	0,12	XPC63	699
3	Asus Extreme N6600GT Silencer	5,01	GeForce 6600 GT	500MHz	256MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,57	4,33	0,11	XPC69	N/A
4	PixelView GeForce 6600 GT	4,81	GeForce 6600 GT	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,53	4,16	0,12	XPC63	752
5	Gigabyte GV-NX66T128D	4,63	GeForce 6600 GT	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,53	4,08	0,13	XPC63	607
6	GeCube Game Buster Radeon X700 Pro Heat-Pipe	3,44	Radeon X700 Pro (RV410)	425.25MHz	128MB	128 biți	864MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,49	2,84	0,11	XPC63	N/A
7	Gigabyte GV-RX70P128D	3,42	Radeon X700 Pro (RV410)	425.25MHz	128MB	128 biți	864MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,49	2,81	0,12	XPC63	577
8	PixelView GeForce 6600 Golden Limited	3,20	GeForce 6600	299MHz	256MB	128 biți	599MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,35	2,73	0,12	XPC63	569
9	ASUS Extreme N6600	3,06	GeForce 6600	300MHz	128MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,34	2,6	0,12	XPC63	616
10	Sparkle GeForce 6600	3,05	GeForce 6600	299MHz	128MB	128 biți	552MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,33	2,61	0,11	XPC63	446
11	Chaintech GeForce 6600	2,95	GeForce 6600	299MHz	128MB	128 biți	552MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,34	2,51	0,1	XPC63	412
12	Club3D GeForce 6600	2,94	GeForce 6600	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,32	2,5	0,12	XPC63	581
ENTRY LEVEL														
1	Leadtek WinFast PX6200 TD	1,94	GeForce 6200	300MHz	128MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,25	1,58	0,11	XPC63	335
2	Club3D GeForce 6200	1,93	GeForce 6200	300MHz	128MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,24	1,57	0,12	XPC63	426
3	Sparkle GeForce 6200	1,92	GeForce 6200	300MHz	128MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,24	1,57	0,11	XPC63	373
4	GeCube Radeon X300	1,45	Radeon X300 (RV370)	324MHz	128MB	128 biți	391MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,20	1,17	0,08	XPC63	N/A
5	Gigabyte GV-RX30S128D	1,12	Radeon X300 SE (RV370)	324MHz	128MB	64 biți	391MHz	DVI	Nu	0,16	0,86	0,10	XPC63	299

Tuner TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă software	Notă accesorii	Notă documentație	Testat în	Pret Lei
Tuner TV intern											
1	Leadtek WinFast PVR2000	9,37	Conexant CX23882-19	96	98	93	90	90	80	XPC57	313
2	Leadtek WinFast DV2000	9,36	Conexant CX23882-19	96	95	98	92	90	80	XPC53	259
3	V-Stream DV/AV Expert TV Stereo	9,29	Conexant CX23882-19	96	95	90	93	90	80	XPC53	346
4	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	9,24	Conexant CX23882-19	96	95	90	92	90	80	XPC53	198
5	ASUS TV FM Card	9,23	Philips SAA 7135HL/101	95	95	91	92	90	90	XPC59	142
6	Compro VideoMate TV Gold Plus	9,23	Philips SAA 7133	96	90	98	89	91	80	XPC55	208
Tuner TV extern											
1	Compro VideoMate Action Ultra	9,00	USB 2.0	90	90	90	90	90	90	XPC67	N/A
2	Leadtek WinFast TV USB II	8,51	USB 2.0	82	80	90	87	85	80	XPC55	334
3	Hercules Smart TV USB2	8,50	USB 2.0	82	82	90	85	90	80	XPC61	199
4	Items MuchTVUSB2.0	8,44	USB 2.0	81	80	90	85	90	80	XPC53	209
5	PixelView PlayTV 400 USB	8,00	USB 2.0	80	80	80	80	80	80	XPC65	218
6	V-Stream Xpert TV PVR USB 2.0	7,65	USB 2.0	76	72	68	93	80	80	XPC53	224

Monitoare LCD 17"

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

DVD Writere

		Verdict	Citire DVD	Scritere DVD-R/RW	Scritere DVD+R/RW	Scritere DVD DL	Scritere DVD-RAM	Conectare	Buffer	Notă CD	Notă DVD	Dotări	Testat în	Preț Lei
1	PLEXTOR PX-716UF	2.61	16X	16X4X	16X8X	4X	-	USB 2.0, FIREWIRE	8MB	2,30	2,50	3,35	XPC65	979
2	PLEXTOR PX-716A	2,58	16X	16X4X	16X8X	4X	-	IDE	8MB	2,23	2,53	3,25	XPC61	515
3	NEC ND-3540	2.49	16X	16X6X	16X8X	6X	-	IDE	2MB	2,31	2,45	2,90	XPC66	208
4	ASUS DRW-1604P	2,43	16X	16X4X	16X4X	4X	-	IDE	2MB	2,29	2,45	2,60	XPC59	230
5	PLEXTOR PX-712A	2,41	16X	8X4X	12X4X	-	-	IDE	8MB	2,42	2,53	2,10	XPC59	403
6	LITEON SOHW-1633S	2,41	16X	8X4X	16X4X	2.4X	-	IDE	2MB	2,42	2,51	2,12	XPC59	329
7	MSI DR16-B	2,39	16X	16X4X	16X4X	2.4X	-	IDE	2MB	2,44	2,32	2,50	XPC59	N/A
8	LG GSA-4160B	2,39	16X	8X4X	16X4X	2.4X	5X	IDE	2MB	2,37	2,39	2,37	XPC59	372

PC Modding Overclocking Gaming Silent PCALL EXTREME !

First...is the intention...

to be DIFFERENT!



Mouse Raptor-Gaming M2 (2400dpi)



Mousepad fUnc 1030 MBA LE



Arctic Cooling Freezer 7 Super Silent



Surse AKASA seria PaxPower 400/460W

Cooler Thermalright XP90C SK 754/939/478/LGA 775



Disponibile in toata rețeaua:

Ventilatoare A.C. Ryan BlackFire UV

A.C. Ryan ATA133 rounded cable & Blue Neon

AC Ryan Twin CCFL UV Blue & UV Blue Cable

Ventilatoare Akasa Ultra Quiet (18 db) 80/92/120mm

Enermax Blue Viper

Case Entry Level Server
Sistem de racire Wind Tunnel; aluminium meshed front panel; fan controller; LCD; Bay-uri: 4x 5.25" 2x 3.5" (externe), 6x 3.5" (interne); Ventilatoare: 1x 80mm fata (optional), 1x 120mm fata (inclus), 1x 120mm spate (inclus); conectori frontali: USB 2.0, FireWire, Audio



Akasa Eclipse62

Case Midi Tower
din aluminiu (1.2mm), construcție modulară, design Low-noise cu flux de aer maxim, extra bay intern 2x3.5", tray detasabil din inox pentru placa de baza, CPU fan duct, filtru de aer frontal, roti incluse, culoare neagra, ideala pentru modding conectori frontali: USB 2.0



Aplus IQ-Eye Silver

Case Super Midi Tower
construcție din aluminiu (1mm), compatibilă cu plăci de baza extended ATX, display LCD, control electronic și programabil pentru 7 ventilatoare, alarma la supraîncalzire și ventilator defect, racire transversală pentru harddiskuri, aluminiu meshed side panel, 3 filtre de praf lavabile, culoare argintie; conectori top: USB 2.0, FireWire, Audio



to be continued ...

Produce distribuite de:

www.pcoolers.ro



ENERMAX Coolergiant 600W
Sursa ATX12V, v 2.0, din aluminiu; 2 ventilatoare cu Smart Fan cu, reglare manuala sau automata, 2 circuite independente 12V, SLI ready, 6 nivele de protecție; Ring Core Technology; Garantie 36 luni



ENERMAX Noisetaker 485W
Sursa ATX12V, v 2.0
2 ventilatoare Smart Fan cu reglare manuala sau automata, 2 circuite independente 12V, 6 nivele de protecție; Ring Core Technology Garantie 36 luni

Disponibile in toata rețeaua:

Magazinul tău de calculatoare
www.bestcomputers.ro

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: Foto / Video

Cum pot curăța o lentilă

➔ Am un Canon A510 și sunt foarte mulțumit de el. Problema este că am atins din greșeală lentila (sticla din interior) cu degetul și mi-a rămas "desenată" amprenta. Pozele ies bine (pata nu deranjează), dar aș vrea să știu cum o pot curăța, cum o pot șterge? O periută fină este bună?
eskape19

Cum anume ai reușit să pui degetul pe sticla din interior? Sper că de fapt este vorba de suprafața exterioară a obiectivului. În orice caz, cea mai bună metodă ar fi cu o cârpă din microfibră, pentru a evita depunerea de scame, și cu puțină delicatețe. În caz că nu ai așa ceva, merge și cu o țesătură fină, uniformă și cât mai puțin aspră, sau cu bețișoare pentru urechi, doar că va trebui să muncești mai mult să nu lași scame. Ai grijă să nu folosești ceva murdar pentru că dacă în timp se tot întinde, chiar și puțin vizibil pe sticlă, o să îți scadă contrastul. *Black Shark*

Eu am folosit pielea de căprioară, venită cu ochelarii mei, și se pare că a mers. Mai există niște șervețele speciale, umede, pentru curățarea lentilelor de ochelari și poți încerca și cu așa ceva. *Sir Ice*

Dacă duci camera la curățat într-un loc nespecializat, nu uita să menționezi că lentilele au tratament antireflexiv și să nu se bage cu soluții, chiar și dacă sunt, chipurile, soluții speciale. Producătorii camerelor foto nu recomandă așa ceva. *Black Shark*

FORUM: Plăci video

Radeon 9800 SE - nu mai merge alimentarea suplimentară

➔ Pe un sistem cu placa de bază Epox 8KDA3i, Athlon64 3000+ parcă pe 754 pini și cu placă video Radeon 9800 SE produsă de Sapphire, a apărut această problemă în ultima vreme. Din când în când nici nu mai pornește calculatorul. Pe ecran apare o eroare care mă atenționează că alimentarea suplimentară de la placa video nu funcționează. *alexian81*

S-ar putea să nu facă bine contact mufa. Schimb-o cu cea de la floppy. Dacă problema persistă, ai probleme cu placa video sau cu sursa cel mai probabil, așa cum și tu ai intuit. Dacă ai posibilitatea, testează și cu o altă sursă pentru a elimina această variantă. *Zhacku*

De fapt, s-ar putea spune că ar fi rezolvată treaba. Și-a luat fratele meu placa video în mână și s-a dus cu ea la garanție. Să văd ce se rezolvă. *alexian81*

Nu știu dacă ar putea fi de la placa video. Ai încercat să miști de firele Molex-ului sau să schimbi Molex-ul? Probabil că nu face bine contact, mai ales că ai sursă "no name" și sunt de calitate îndoielnică. Vezi ce-ți vor spune cei de la garanție. *Me_high*

HARD MAIL

>>> ERORI ÎN JOCURI >>>

Autor: antonovnicolae@yahoo.com

Dețin următoarea configurație: MB Gigabyte GA-K8NS Ultra, procesor Athlon64 3200+ Socket 939, placă video Leadtek Winfast A400 (GeForce 6800 TDH), harddisk Maxtor 80GB SATA, CDRW ASUS, DVD Writer LG, placă de sunet Audigy 2 Value. Am instalate și două ventilatoare de sistem. Atunci când îl forțez puțin, adică într-un joc care cere mai mult, sistemul se blochează și se restartează. Înainte de restartare îmi apare ecranul albastru ce raportează erori de genul: "The problem seems to be caused by the following file: nv4_disp". Menționez că sursa este de 450W, dar nu am dat prea mulți bani pe ea. **XtremPC:** În primul rând trebuie să faci upgrade la Bios-ul plăcii de bază. Pe CD-ul cu drivere și aplicații găsești un utilitar ce face automat upgrade dacă sistemul este conectat la Internet. Plăcile video high end necesită alimentare adițională ce se realizează cu un conector Molex. Verifică dacă în placa ta este introdusă o astfel de mufă și eventual schimb-o cu alta. Testează stabilitatea sistemului folosind versiuni mai noi de drivere pentru placa de bază și cea video pe care îl descarci de pe site-ul www.nvidia.com. Verifică setările memoriei în Bios. Frecvența lor să fie pusă manual pe DDR400 iar timing-urile bySPD, adică valorile standard. Dacă nu se rezolvă urmând pașii de mai sus, încearcă testarea sistemului cu o altă sursă de alimentare.

>>> UPGRADE PENTRU 2008 >>>

Autor: Daniel Cotos

Vreau să îmi schimb placa de bază cu un PC Chips M84A, să îmi cumpăr un procesor AMD Sempron 2600+, 512MB memorie și o placă video GeCube ATI Radeon 9550 GU Infinite Overdrive. Este pregătit sistemul pentru anii 2006-2008? **XtremPC:** Deși momentan există pe piață procesoare cu instrucțiuni pe 64 biți, dezvoltarea software-ului nativ pe 64 biți nu a luat amploare. Există o versiune de Windows XP ce rulează doar pe astfel de procesoare. Încă nu se cunoaște momentul când se va face trecerea masivă la aceste instrucțiuni. Viitorul sistem de operare de la Microsoft ascuns sub numele de cod Vista va exista și pe 32 biți. Deci din acest punct de vedere nu trebuie să îți faci griji. În schimb vei avea probleme cu placa video, chiar și acum este depășită la rezoluții mari sau setări de calitate, în jocurile de ultimă generație. Din cauza plăcii video sistemul nu va face față jocurilor anului 2008, totuși nu vei avea probleme la rularea aplicațiilor obișnuite. Eventual pe viitor un upgrade al plăcii video o să rezolve problemele legate de jocuri. Ține cont că NVIDIA a anunțat că nu mai oferă suport pentru slotul AGP, pentru început doar la modelele high end. Nu mi-am dat seama de ce platformă este vorba (codul plăcii de bază este greșit), dar

presupun că este Socket A, iar acesta nu va suporta slot PCI Express sau procesoare pe 64 biți.

>>> REUMPLERE CARTUȘ >>>

Autor: D.S.Aliote

Apelez din nou la ajutorul vostru pentru că am întâmpinat probleme cu imprimanta, un Lexmark X 5250. După primul refill făcut exact cum scrie în instrucțiunile din cartea kit-ului de refill, pentru culoarea neagră, nu îmi arată nivelul corect. Am curățat manual duzele și partea laterală și i-am făcut print test. Pe ecranul ei și în soft îmi arată în continuare nivel zero și triunghiul acela galben cu semnul mirării în interior. Ce trebuie făcut ca să se poată vedea nivelul real al cernelii după refill?

XtremPC: La prima vedere mă gândesc să nu fi instalat capul corect, în sensul că există o serie de operațiuni ce trebuie făcute, atât hardware, cât și software, ca să fie recunoscută înlocuirea (schimbarea rezervoarelor). Pe de altă parte, este de asemenea posibil ca imprimanta să fie dotată cu capete cu chip de nivel la care trebuie resetat/inlocuit chip-ul în momentul reîncărcării. Se apelează la această modalitate pentru ca reumplerea să fie făcută la centre specializate și aprobate de producător.

>>> ACHIZIȚIE MEMORIE >>>

Autor: Bogdan M.

Mă confrunt cu o problemă legată de memorii. Momentan am două plăcuțe de 512MB DDR333, dar intenționez să le schimb într-o plăcuță de 1GB DDR2. Nu prea știu ce înseamnă toate specificațiile. Dumneavoastră ce îmi recomandați? Dețin placa de bază ASUS A8N SLI.

XtremPC: În primul rând îți precizez că placa de bază nu suportă memorii de tipul DDR2. Plăcile de bază cu suport pentru astfel de memorii sunt cele ce au chipset-urile 915, 925, 945, 955 de la Intel și nForce4 SLI Intel Edition de la NVIDIA. Nici procesoarele AMD Athlon64 nu au încă suport pentru DDR2. Pentru stabilitate te poți orienta către memorii Value de la Geil sau Corsair.

>>> COMPATIBILITATE DVD-RW >>>

Autor: Alberto

De curând mi s-a stricat unitate CD-ROM și nu știu dacă placa mea de bază, Matsonic (MS830...), cu video on-board, îmi suportă un DVD Writer sau o unitate combo CDRW/DVD. Dați-mi și mie o părere! **XtremPC:** Actualele unități optice sunt recunoscute de aproape orice tip de placă de bază, de la vechile sisteme bazate pe procesoarele Pentium până la configurații de ultimă oră. Cu puțin noroc, chiar și pe un sistem 486 ai putea instala un DVD-RW, dar nu vei scrie pe el din cauza ratelor de transfer foarte mici. Deci îți poți achiziționa DVD Writer sau o unitate combo.

Compatible with both AGP and PCI Express VGA Card

939Dual-SATA2

Socket 939 for AMD Athlon 64 / 64FX / 64X2 processor
ULI 1689 chipset (ULI M1689/ULI M1567)

FSB 1000 MHz (2.0GT/s), Break Channel 1024MB memory
Hyper-Transport Technology, AMD Cool'n'Quiet Technology
ASRock Future CPU Port, M2 Socket upgrade interface for
ASRock M2CPU Board (optional)
PCI Express x16 VGA Interface
ASPEX VGA Interface
PCI Express x1 slot
Hybrid Booster - ASRock Safe Overclocking
Technology
2 IDE ports (ATA133)
PCI Express SATA II (3.0Gb/s) controller
on board
SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD
7.1 channel Superior Quality Audio
10/100 Ethernet LAN
ASRock 8CH I/O: 4 ready-to-use USB2.0 ports,
7.1 channel audio jack

PCI Express x16 VGA Interface
Real AGP8X VGA Interface



Fly to the Future with ASRock



Motherboard We Master It !

939S56-M

Socket 939 for AMD Athlon 64 / 64FX / 64X2 processor
SiS756 chipset

- FSB 1000 MHz (2.0GT/s), Hyper-Transport Technology, Cool'n'Quiet Technology
- Untied Overclocking :FSB enjoys better margin due to fixed PCI/ PCIE buses
- Dual Channel DDR400/333/266 memory, 4 DIMM slots
- PCI Express x16 slot
- PCI Express x1 slot
- Hybrid Booster - ASRock Safe Overclocking Technology
- SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug,
- 7.1 channel Audio, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: 4 ready-to-use USB2.0 ports, 7.1channel audio jack



939A8X-M

Socket 939 for AMD Athlon 64 / 64FX / 64X2 processor
ULi 1689 chipset

- ULI 1689 chipset, integrated single chip
- FSB 1000MHz (2.0GT/s), Dual channel,DDR 400 memory
- Hybrid Booster - ASRock Safe Overclocking Technology
- SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD
- AGP8X, 7.1channel Audio, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: 7.1channel audio jack and 4 ready-to-use USB2.0 ports



K8Upgrade-NF3

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

- Untied Overclocking :FSB enjoys better margin due to fixed AGP/ PCI buses
- Hyper-Transport Technology, AMD Cool'n'Quiet Technology
- ASRock Future CPU Port: Socket939 / Socket M2 upgrade interface for ASRock 939CPU Board or M2CPU Board
- AGP8X slot (1.5V only)
- DDR400/333/266, 2DIMM
- Hybrid Booster - ASRock Safe Overclocking Technology
- SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD
- 7.1 channel Audio, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: 4 ready-to-use USB2.0 ports, 7.1channel audio jack



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

ASESOFT
DISTRIBUTION

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

FT
DISTRIBUTION

Biharia 67-77 (Metav Business Park)
sector 1, Bucuresti
Tel: +4021 - 2011516 / Fax: +4021 - 2011526
www.ft.com.ro

RHS
Your IT Supplier

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

ASRock
www.asrock.com

hobby



Liviu Mihai

Fenomenul Google

Orice produs care poartă semnătura Google pare să fie destinat succesului.

Utilizatorii, indiferent de regiunea geografică de care aparțin, europeni, nord-americani ori asiatici, au tendința de a se atașa de companiile care le aduc mai multă satisfacție sau le acordă atenția cuvenită. Și acest lucru nu este valabil doar pentru produsele software sau Internet. Și partea de hardware cunoaște, într-o anumită măsură, acest fenomen. Există utilizatori care preferă să cumpere o placă video produsă de o anumită companie chiar dacă o firmă concurentă ar oferi un produs asemănător, la un preț mai mic.

Acum la modă este Google. Această companie, de care și rudele noastre de la țară neconectate la Internet au auzit, reușește să atragă atenția, în sens pozitiv, prin aproape orice produs pe care îl lansează. Iar Google nu se joacă de-a lansarea, ci ne asaltează lunar cu numeroase servicii sau produse noi. Cititorii noștri fideli au remarcat probabil că Google este abonat lunar al rubricii de știri. De la mult apreciatul motor de căutare, cu toate funcțiile pe care acesta le oferă, la Google Desktop 2, Blogger, Picasa, Google Earth sau Gmail, aprecierile, în cele mai multe cazuri, sunt la superlativ. Și pe bună dreptate. Produsele și serviciile celor de la Google au ajuns să fie cunoscute datorită funcționalității intrinseci pe care o oferă și nu prin promoții sau strategii de marketing. Rezultatul constă într-o simpatie extraordinară, chiar exagerată uneori, a utilizatorilor pentru Google.

Cel mai recent exemplu al imensei simpatii de care se bucură Google la ora actuală este nou-lansatul program de Instant Messaging, Google Talk. Deși este lipsit de multe dintre facilitățile cunoscute utilizatorilor din alte programe precum Yahoo! Messenger, MSN Messenger sau altele, Google Talk a reușit să atragă imediat atenția, în primul rând prin faptul că poartă semnătura

Google. Chiar și așa, mulți dintre fanii Google au făcut imediat trecerea de la programul de Instant Messaging pe care îl foloseau la proaspătul Google Talk. Zvonurile și speranțele acestora vorbesc despre un posibil browser Web marca Google, poate chiar împrumutat de la Mozilla. Deși pare o glumă, nu este exclus ca acest zvon să devină realitate. Și zvonul din urmă cu câteva luni conform căruia Google intenționa să lanseze un program de Instant Messaging părea fantezist.

Și cum, în timp, Google s-a implicat și în alte domenii, intrând în conflict cu mari companii precum Microsoft sau Yahoo!, acestea și-au ocupat imediat locul pe lista de antipatii a fanilor Google. Foarte mulți așa-zii analiști văd în Google un viitor Microsoft, iar prin Microsoft înțeleg o companie caracterizată prin aroganță și dorința de a se implica în mai toate domeniile. Este de referință declarația pe care a făcut-o Bill Gates în legătură cu succesul de care se bucură Google în prezent. Președintele Microsoft a afirmat că Google se află acum în luna de miere prin care toate marile companii trec la un moment dat, doar că în cazul celor de la Google s-a prelungit destul de mult. Bill Gates făcea astfel referire la faptul că Microsoft a fost în urmă cu mai bine de 10 ani compania care ocupa primul loc în topul preferințelor utilizatorilor. Între timp, lucrurile s-au schimbat, iar Google dovedește că a învățat din greșelile altora.

Indiferent că este vorba de calitatea produselor și a serviciilor oferite ori doar de simbolul pe care Google ca brand îl reprezintă, compania americană pare capabilă în acest moment să profite de valul de simpatie de care beneficiază, fără a-și dezamăgi utilizatorii. Iar nouă nu ne rămâne decât să sperăm că luna de miere se va prelungi pe termen nelimitat.

Ultima oră

Noutățile care merită toată atenția

073

Softpedia

100% românesc

076



Desktop Search

Acul din carul cu fân

078



Laborator

În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi programe

084



Galerii Xtreme

O fereastră către lumea creativității 3D

090

Comunicații

În dialog cu Romtelecom

092

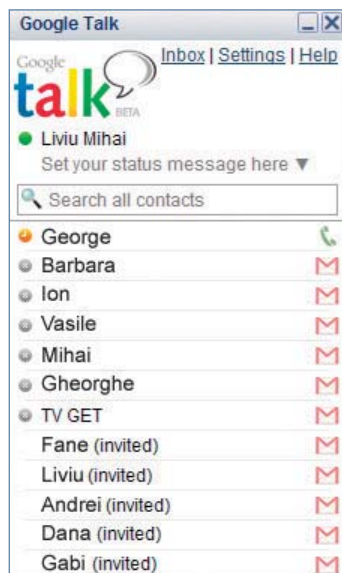
ULTIMA ORĂ

NOUTĂȚILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENȚIA

GOOGLE TALK

De la vorbe la fapte

Deși se zvonea de ceva timp despre iminenta apariție a unui program de Instant Messaging marca Google, apariția lui Google Talk pare să-i fi luat totuși prin surprindere pe foarte mulți. Chiar dacă este lipsit de multe dintre funcțiile consacrate de alte aplicații precum Yahoo! Messenger sau MSN Messenger, programul celor de la Google impresionează prin simplitate. Utilizarea programului se face pe baza contului de Gmail, un impediment important pentru utilizatorii care încă nu au beneficiat până acum de o invitație pentru deschiderea unui astfel de cont. Mai multe detalii veți putea afla citind numărul următor în care vom testa Google Talk.



MOZILLA DEERPARK

A fost lansată versiunea Beta 1 de Firefox 1.5

Mozilla a lansat recent Firefox 1.5 Beta. Deși inițial între versiunile 1.0 și 1.5 era programată versiunea 1.1, s-a decis ca, datorită multelor îmbunătățiri aduse, aceasta să fie

etichetată ca versiunea 1.5, nume de cod DeerPark. Deși extensiile instalate vor fi dezactivate din motive de incompatibilitate cu această versiune, sunt vizibile o serie de îmbunătățiri față de variantele anterioare. Este vorba în primul rând de timpi reduși de încărcare și de un sistem îmbunătățit de update care permite aplicarea pach-urilor de dimensiuni reduse în locul descărcării și reinstalării noilor versiuni. În al doilea rând, navigarea înainte și înapoi se va face practic instantaneu (într-un mod similar browser-ului norvegian Opera) prin intermediul facilității Fastback. De asemenea, a fost îmbunătățit și suportul pentru Tabbed Browsing, acum fiind posibile mutarea tab-urilor și optarea pentru deschiderea într-un tab nou a link-urilor care altfel s-ar fi deschis într-o fereastră nouă.



ACHIZIȚII ȘI LANSĂRI MICROSOFT

WinFS în variantă de test

La puțin timp după lansarea primei versiuni Beta de Windows Vista, Microsoft și-a surprins utilizatorii înregistrați ai site-ului MSDN cu o versiune tot Beta 1 a mult așteptatului sistem de fișiere WinFS. Totodată, au fost lămurite și unele aspecte mai puțin clare până la această dată. Conform lui Quentin Clark, Director of Program Management pentru WinFS, prin implementarea motorului de SQL actualului NTFS vor rezulta un sistem de fișiere și o bază de date relațională, concretizate într-o modalitate consistentă de stocare. WinFS va stoca astfel metainformațiile tuturor fișierelor existente pe harddisk, permițând o organizare și o căutare rapidă și eficientă a acestora. Conform reprezentantului Microsoft, prin noul sistem de fișiere se încearcă abolirea actualei modalități ierarhice de organizare a fișierelor și directoarelor. În locul salvării documentelor în directorul Documents sau a imaginilor în directorul Pictures, de exemplu, fișierele vor fi afișate în funcție de anumite criterii precum formatul, data creării, autorul etc., indiferent de locația în care au fost salvate. Cei de la Microsoft susțin că dezvoltarea acestui sistem de fișiere va necesita mult timp,

constituind o schimbare fundamentală în cadrul sistemului de operare, schimbare pentru care utilizatorii trebuie pregătiți și educați înainte de a o folosi eficient. Varianta actuală funcționează pe Windows XP. Pentru a le tăia elanul celor care așteptau ca WinFS să fie disponibil o dată cu versiunea finală de Windows Vista, Microsoft a anunțat că acesta nu va fi lansat o dată cu sistemul de operare, ci va putea fi instalat ulterior ca un add-on.

Încercând să țină pasul cu cele mai noi tendințe de Instant Messaging, Microsoft a achiziționat o companie specializată în realizarea convorbirilor pe Internet, denumită Teleo. Mutarea vine ca urmare a implementării acestei funcții de către Yahoo! Messenger și, mai nou, de Google Talk.

Totodată, Microsoft a decis includerea în MSN Search Toolbar with Windows Desktop Search a filtrului Antiphishing disponibil în Internet Explorer 7 Beta. Acesta încearcă să detecteze site-urile responsabile de escrocheriile online.

Tot la capitolul lansări Microsoft trebuie amintit portalul www.start.com, care dispune acum de o pagină Web ce permite personalizarea conținutului afișat pe baza fluxurilor RSS.



UTILIZATORII PROTESTEAZĂ

Necazuri pentru Yahoo!

Portalul american este acuzat că găzduiește site-uri care practică escrocheriile online. Spamhaus, una dintre cele mai importante organizații care au ca scop lupta împotriva spam-ului, acuză Yahoo! că găzduiește aproape 5.000 de site-uri care au ca scop escrocheriile financiare, cunoscute sub numele de phishing. Site-urile au fost descoperite în urma unor căutări după cuvinte precum Bank, PayPal ori eBay. Însă cei de la Spamhaus susțin că există alte câteva mii de site-uri al căror domeniu conține aceste cuvinte scrise greșit în mod intenționat.

Site-urile cu pricina încearcă să convingă vizitatorii prin diferite metode să introducă informații sensibile precum numerele cărților de credit, contul din bancă etc. Spamhaus susține că, în timp ce rețele precum AOL sau Microsoft elimină din ce în ce mai multe astfel de site-uri, cei de la Yahoo! nu întreprind nimic în acest sens.

În luna martie a acestui an, Yahoo! a achiziționat Flickr, site care le permitea utilizatorilor să-și încarce propriile fotografii și care era unul dintre cei mai importanți concurenți ai serviciului Yahoo! Photos. Portalul american a reușit să-și pună în cap utilizatorii cu vechime ai Flickr prin anunțul conform căruia pentru a utiliza în continuare aceste servicii va fi obligatorie crearea unui cont de Yahoo!. Reacția utilizatorilor a fost vehementă, mulți dintre ei constituindu-se într-un grup de protest intitulat Flick off și amenințând cu închiderea conturilor.

Inspirați de succesul de care se bucură Gmail, Yahoo a adus îmbunătățiri funcției de căutare a propriului serviciu de e-mail. Rezultatele căutărilor efectuate sunt acum împărțite în cinci categorii: Senders, Folders, Attachments, Message Status și Date. Operația de căutare în funcție de atașamentele mesajelor a fost introdusă ca urmare a



numeroaselor cereri primite din partea utilizatorilor. Modificările vor fi introduse treptat, ceea ce înseamnă că majoritatea utilizatorilor nu vor beneficia de noile funcții foarte curând.

DVD JON FACE NOI VICTIME

Este rândul lui Windows Media Player

Reversing NSC

I've reverse engineered the encoding used in the Microsoft NSC format and written a decoder. Here's how Cisco describes NSC:

A multicast description file is required at the Cisco content engine's Windows Media Technology Server. This description file, in the form of an .nsc file, is received from a known URL, mount point, or even via email. This file is also referred to as an "announcement." The source path follows the standards based URL format: `http://www.cisco.com/path/filename.nsc...` the structure of the .nsc file is protected with the use of encryption. This is used to protect the media from network sniffing of the media source's IP address, port, and stream format.

That it's encryption is a faulty assumption (or bullshit marketing) on Cisco's part. The algorithm doesn't take a key.

Download: `nscdec.c` (MD5: 7c81ca49bc68c2b8671d00f0cdf960e3)

Example usages:

```
$ nscdec 02AW00000000SLm1D0580HG1C0440MG0m0380800i0200GG0000
```

Encoding type: 2

Decoded string: [WMRELAY02, A]

Update: VLC should have NSC support in the near future.

Celebru hacker norvegian Jon Lech Johansen, cunoscut și sub apelativul DVD Jon, a reușit să spargă sistemul de criptare folosit de Windows Media Player pentru rularea exclusivă a conținutului multimedia transmis pe Internet. Este vorba de formatul NSC distribuit prin streaming, care nu putea fi recepționat decât de playerele video care rulează în Windows. Anunțul a fost făcut de hacker pe propriul blog. Principalul motiv al acestei acțiuni, conform hacker-ului, îl constituie faptul că nu există nici un motiv pentru care utilizatorii care folosesc alte sisteme de operare să nu poată rula fișierele video transmise prin Internet în formatul NSC. Totodată, DVD Jon a scris și un decoder pentru evitarea sistemului de protecție.

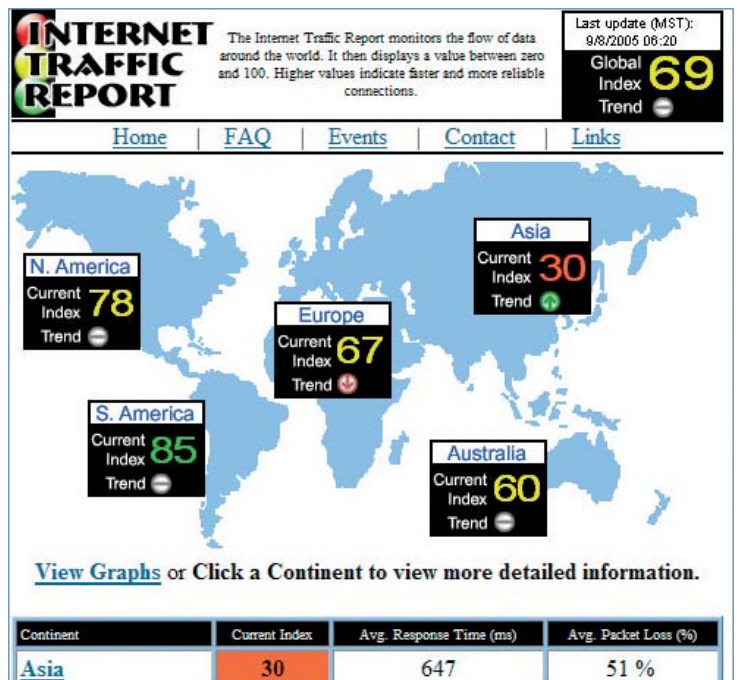
Jon Lech Johansen a devenit celebru prin spargerea sistemului de protecție a DVD-urilor, DeCSS. Deși a fost dat în judecată de MPAA (Motion Picture Association of America), Curtea a decis în favoarea sa. Actele de haiducie ale hacker-ului norvegian au avut în vedere recent programe precum Google Video Viewer sau iTunes.

AMERICA DE SUD - PE PRIMUL LOC

Studiu privind viteza de transfer al datelor

Conform unui studiu dat publicității de către Internet Traffic Report, companie ce se ocupă de statisticile referitoare la viteza de transfer al datelor pe Internet, America de Sud este zona care deține cele mai rapide conexiuni. În funcție de viteza de transfer, Internet Traffic

Report a acordat note de la 0 la 100 celor mai importante regiuni ale lumii. Dacă cel mai bine au stat sud-americanii cu o notă de 85, la polul opus se află Asia cu doar 30. Celelalte regiuni sunt Australia cu nota 60, Europa cu 67 și America de Nord cu 78.



XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

<http://family.ca/games/soccer>



Poate că, din cauza serviciului, unii dintre noi nu mai au timp liber pentru a juca fotbal. Sau poate că, pentru alții, vârsta își spune cuvântul. De dragul vremurilor bune, sau doar de amuzament, putem juca o partidă de fotbal online la această adresă. Jocul în format Flash, deși nu are multe în comun cu fotbalul real, păstrează principiul de bază: introducerea mingii în poarta adversă.



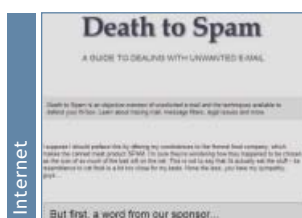
www.peteredge.orcon.net.nz/casepics.htm

Foarte mulți pasionați nemulțumiți de eficiența anumitor componente ale propriului sistem încearcă să aducă unele modificări în scopul mării randamentului acestora. Însă unii exagerează în încercarea lor. Este și cazul unui angajat al unei firme de asamblare și distribuire a sistemelor care a reușit să construiască o carcasă alcătuită numai din ventilatoare. Mai precis, 70 de ventilatoare de 8cm.



www.stopie.com

Internet Explorer este, fără îndoială, cel mai popular browser și asta nu datorită facilităților pe care le oferă, ci ca urmare a faptului că este inclus în Windows. Însă, la capitolul securitate, acesta are numeroase lacune. StopIE este un site care militează împotriva folosirii acestui browser. Creatorii site-ului prezintă motivele pentru care ei consideră că utilizatorii ar trebui să se orienteze către alte browsere.



<http://www.mindworkshop.com/alchemy/nospam.html>

Utilizatorii de e-mail s-au lovit cu siguranță de problema Spam-ului, acele mesaje, de regulă cu scop comercial, care ne enervează și ne asediază căsuța poștală. Fenomenul în sine este unul complex și, pentru a lupta eficient împotriva lui, trebuie a fi mai întâi înțeles. Site-ul pe care vi-l propunem în cadrul acestei rubrici, intitulat agresiv, Death to Spam, încearcă tocmai să educe utilizatorii pentru a evita pe cât posibil Spam-ul.



www.gaming-age.com

Și jocurile au vârstă, și ele pot fi judecate în funcție de cât impact au avut de-a lungul anilor asupra dezvoltării industriei în ansamblu. Dar în noua epocă de pe acest site contează doar ce este mai nou în domeniu, indiferent dacă este vorba de PC sau console, pentru acasă sau portabile. Singura problemă ar putea fi orientarea în pagină, pentru că este în mod ciudat încărcată nu cu imagini (puține, de altfel), ci cu link-uri și texte. Dar dacă sunteți jucători, sigur aveți pathfinding bun și o să vă descurcați.

HĂRȚI ONLINE

Bucureștiul este un oraș mare. Și nu este singurul. Iar dacă nu sunteți șoferi de taxi, atunci cu siguranță nu cunoașteți toate arterele și aleile marilor orașe. Soluția salvatoare o constituie hărțile online.

Bucureștenii au la dispoziție mai multe variante.

www.salutbucuresti.ro/planoras oferă o hartă care, datorită formatului Flash în care este construită, permite o navigare



ușoară. Locațiile importante sunt evidențiate prin simboluri corespunzătoare și este posibilă căutarea unei anumite adrese în funcție de stradă.

Pentru locuitorii celorlalte mari

orașe din România, cea mai indicată vizită este adresa

www.hartionline.ro. Sunt prezente hărțile unor orașe precum Constanța, Brașov, Ploiești, Iași, Craiova, Cluj sau Timișoara.



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

WINDOWS

GAMES

DRIVERS

MAC

LINUX

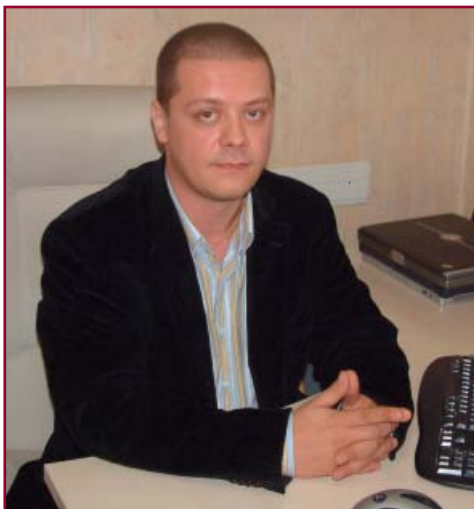
MOBILE

ȘTIRI

SOFTPEDIA

100% ROMÂNESC

Nu patriotismul este cel care ne face să vizităm Softpedia atât de des, ci promptitudinea cu care sunt publicate cele mai recente versiuni de programe și cele mai noi știri.



Cătălin Garmacea
General Manager
Softpedia

ÎNTR-O LUME A SITE-URILOR DE ȘTIRI ȘI SOFTWARE dominată de companii americane, Softpedia a pornit dintr-o fostă țară comunistă și a ajuns una dintre cele mai apreciate surse de informații din domeniul IT la ora actuală. Pe lângă cifra vizitatorilor furnizată de statistici, cea mai bună modalitate de apreciere a rolului unui astfel de

site vine chiar din partea producătorilor. Nu sunt puține companiile producătoare de software care, pentru a-și promova aplicațiile, includ pe propriul site una din certificările oferite de Softpedia. Ba chiar pentru site-uri precum Google News Softpedia reprezintă una din principalele surse de informații. Ținând cont de toate aceste argumente și de faptul că românii nu se pot lăuda cu prea multe astfel de succese în domeniul IT, am considerat că un dialog cu Softpedia va fi apreciat de cititorii noștri.

XPC: Cum vă simțiți știind că unul dintre cele mai populare site-uri de download din lume este un site românesc? Cum ați început?

C.G.: Totul a început în primăvara anului 2001, când doi studenți au decis să pună împreună bazele unui site adevărat de download. Scopul nostru a fost de a deveni numărul 1. Motivația noastră a fost dată de mediocritatea site-urilor existente și de lipsa de interes manifestată de către proprietarii site-urilor "consacrate". Știam că putem face ceva mult mai bun și util pentru noi și pentru prietenii noștri. După o vară de muncă a apărut Softnews. Un site de download românesc, gândit special pentru utilizatorii români. Aceștia preferau însă mai mult ideea de forum IT și pentru download-uri accesau site-urile în engleză, deoarece păreau mult mai pro. Atunci am trecut la următorul nivel. Așa a apărut Softpedia, un site

internațional de download. Trecerea de la .ro la .com nu a fost tocmai ușoară, însă a fost o etapă ce trebuia depășită dacă doream să atacăm piața ce ne putea oferi resursele financiare atât de necesare unui business în continuă creștere și foarte dinamic. S-a dovedit că această mișcare ne-a asigurat independența financiară, stabilitatea și o imagine excelentă chiar și în rândul userilor vorbitori de limba română. Astăzi Softpedia este între primele trei site-uri de download din lume.

Ținând cont de vechimea concurenților noștri, suntem foarte mândri că am reușit să ajungem într-un timp record pe această poziție. Următorul nivel? Softpedia se transformă în fiecare zi. Funcționăm ca orice ziar sau televiziune. Avem nevoie de audiență, iar audiența aduce banii necesari pentru menținerea și dezvoltarea afacerii. Toate secțiunile au audiența foarte clar măsurată și atunci când nu reușesc să se finanțeze este posibil să dispară din "grilă". Dar, atâta timp cât în România nu există advertiseri sau banii acestora nu sunt canalizați și către publicitatea online, toate eforturile de a le oferi userilor români un site de calitate localizat 100% în limba română se lovesc de imposibilitatea de a avea un proiect viabil din punct de vedere financiar. Poate suna ciudat, dar este posibil ca varianta site-ului în limba chineză să fie lansată înaintea celei în limba română...

XPC: Care credeți că sunt atuurile pe care Softpedia le are față de alte site-uri de download precum Download.com sau Tucows.com?

C.G.: Softpedia este un site modern. Noi nu am suferit de bolile vechi ale Internetului pentru că ne-am născut deja în "epoca modernă". Acest lucru ne-a permis să beneficiem de experiența deschizătorilor de drumuri și să pornim cu un oarecare avantaj față de dinozaurii de pe piață. Ei beneficiau de imaginea creată și de experiența acumulată, noi eram tineri și foarte motivați. Nu a fost o luptă tocmai egală, dar, cu timpul, am reușit să modificăm percepția userilor despre un site de download și am impus noi standarde. Softpedia este singurul site din lume ce testează absolut ORICE program publicat. Orice aplicație este certificată de noi ca fiind sigură, fără să conțină așa-numitele componente spyware, viruși sau alte componente ce ar putea afecta calculatorul userului decis să testeze un anumit program. Producătorii de software ne recunosc ca autoritate în domeniu. Detaliile oferite despre programe sunt complete și, în plus, un program interesant este găzduit gratuit pe serverele noastre de download din respect pentru utilizatorii noștri. Nu există taxă pentru utilizatorul final sau pentru producătorii de software.

În acest moment, rata de înprospătare a informației pe site-ul nostru vorbește de la sine. În fiecare zi le oferim userilor o cantitate impresionantă de informații noi. În plus, avem marele avantaj că nu suntem o corporație sufocată de birocrație și putem lua deciziile extrem de repede, reacționând aproape instant la dorințele userilor și la tendințele pieței. Tucows a pierdut deja teren în lupta cu noi și suntem ferm convinși că în scurt timp vom alergera în doi împreună cu Download.com. Va fi o cursă lungă, pe care o vom câștiga pentru că întotdeauna calitatea convinge, argumentele înving.

XPC: De multe ori pe Softpedia au apărut versiuni neoficiale ale anumitor programe, care ulterior au fost retrase la cererea producătorilor (ultimul exemplu este Internet Explorer). Care este politica Softpedia în această privință?

C.G.: Întotdeauna am încercat să oferim informații în exclusivitate. Userii știu deja că pe Softpedia vor găsi o versiune neoficială, abia ieșită din compilatoarele programatorilor. Există însă situații când producătorii nu agreează această politică și atunci discutăm cu ei și încercăm să găsim soluția corectă. Niciodată nu am avut disensiuni cu producătorii de software. Atunci când ni s-a cerut justificat retragerea unei versiuni de program de pe site am acționat în consecință. Au existat însă și cazuri în care noi am hotărât retragerea de pe site a unor produse incompatibile cu standardele Softpedia.

XPC: Ce ne puteți spune despre proiectul Softpedia Mall?

C.G.: Softpedia Mall s-a vrut a fi un magazin virtual care să vândă produse americane, la prețuri de SUA, în România. Din păcate, ne-am lovit de probleme ascunse, de nerezolvat. A fost

prima și ultima dată când am asociat imaginea noastră cu un proiect ce nu ne aparținea în exclusivitate, deci nu puteam controla tot ce se întâmpla. Din respect pentru useri, am abandonat acest proiect, deoarece nu puteam oferi exact ce ne-am propus, lucru ce nu obișnuim să-l facem și care a fost înțeles și de partenerul american.

XPC: Ce loc credeți că deține Softpedia în clasamentul general al site-urilor de download și ce schimbări se prevăd pentru anul viitor?

C.G.: În acest moment suntem în primele trei site-uri de download din lume, într-un clasament oferit de Alexa. Acest lucru este destul de puțin important în această fază a dezvoltării noastre. Mai avem extrem de multe lucruri de oferit, deci nu este încă momentul să ne gândim la clasamente.

XPC: Care sunt modalitățile prin care Softpedia se aproprie de membrii comunității create în jurul site-ului?

C.G.: Softpedia a fost întotdeauna un site deschis. Există foarte multe modalități la îndemâna utilizatorilor pentru a intra în contact cu noi, să-și exprime punctele de vedere și, nu în ultimul rând, să ne critice. Există forumuri în română și engleză, foarte multe metode de a raporta problemele la download sau faptul că un program nu corespunde standardelor minime. Orice user își poate exprima părerea deschis despre orice aplicație, poate nota produsele favorite, poate propune noi arii sau programe care să figureze în colecția noastră. În plus, ne-am decis să pornim în această toamnă o campanie de educare a userilor. Este imperios necesar ca orice utilizator de computer să-și cumpere software-ul pe care îl folosește cu atâta plăcere. Dacă pirateria nu este redusă, vom fi în pericolul de a găsi din ce în ce mai puține programe de calitate și cele care vor mai exista vor costa din ce în ce mai mult... Din această toamnă vom inaugura o campanie agresivă de promovare a industriei software, campanie care, dacă va avea succesul scontat, va deveni un element de identitate al Softpedia.

XPC: Care este frecvența medie cu care sunt actualizate știrile?

C.G.: O ambiție personală s-a transformat într-o zonă importantă a site-ului, un punct de referință pentru o mare parte din vizitatori. Departamentul de știri este în continuă creștere. La această oră se lucrează nonstop și sperăm să putem oferi 24 de ore din 24 cele mai noi știri, atât în limba engleză, cât și în română.

XPC: Am observat că oferiți și fluxuri RSS. Cât de utilizate sunt acestea?

C.G.: Moda RSS e relativ nouă, însă capătă din ce în ce mai mulți adepți. Observăm o creștere constantă a folosirii RSS-urilor noastre, lucru care ne bucură, pentru că, în general, cei care le folosesc sunt vizitatori fideli.

XPC: Publicați informațiile atât în limba română, cât și în engleză. Care dintre cele două secțiuni atrage mai mulți vizitatori?

C.G.: Vizitatorii din România nu depășesc 12-15% din traficul lunar înregistrat de Softpedia. Estimăm cam la 5 milioane afișările generate într-o lună de vizitatorii români, spre deosebire de cei din SUA, de exemplu, care generează aproape jumătate din traficul Softpedia, cu peste 15 milioane de afișări pe lună. Este evident că versiunea în engleză a site-ului este vinovată de succesul înregistrat de Softpedia, lucru pe care îl considerăm normal dacă ținem cont de procentul de vorbitori de limbă engleză la nivel global și de faptul că încă nu există o versiune localizată 100% pentru limba română. Trendul este însă crescător pentru vizitatorii vorbitori de limba română, lucru care ne bucură foarte mult.

XPC: Cum reușiți să fiți la curent cu toate aparițiile software? Aveți mai multe persoane care se ocupă în permanență de acest aspect?

C.G.: Softpedia este o afacere. La această oră avem aproape 20 de angajați și ne extindem vertiginos. Pentru fiecare secțiune a site-ului există departamente care se ocupă continuu de căutarea și introducerea informațiilor noi în bazele de date. Monitorizăm aproape orice sursă de informații și, în plus, primim zilnic fluxuri de știri de la producătorii de software. De asemenea, există un sistem propriu performant de monitorizare automată a produselor software.

XPC: Ce îmbunătățiri aveți de gând să-i aduceți site-ului Softpedia?

C.G.: Întotdeauna ne-a preocupat să le oferim userilor cele mai noi tehnologii și o experiență cât mai plăcută la navigarea pe site-ul nostru. Vor apărea de-a lungul timpului arii noi și versiuni localizate pentru limbile de circulație internațională și română, noi domenii de download. În acest an inaugurăm două secțiuni, ce vor aduce un plus de informație site-ului și vor îmbogăți experiența vizitatorilor noștri.

XPC: De-a lungul timpului Softpedia s-a dezvoltat de la un site de software pentru Windows la unul aproape complet, cu programe pentru Linux, MacOS, drivere sau chiar software pentru telefoane mobile, știri și editoriale. Care vor fi următorii pași ai Softpedia?

C.G.: Softpedia este într-o continuă dezvoltare, din ce în ce mai aproape de ceea ce ne-am propus acum patru ani. Dorim ca utilizatorii noștri să se poată bucura de calitate Softpedia și în alte domenii. Lucrăm la noi site-uri prin care vrem să realizăm lucruri cel puțin la fel de bune precum cele de pe piața de download. Softpedia este un brand care semnifică pentru orice user garanția calității în domeniul abordat. Nu facem rabat la calitate și întotdeauna proiectele noastre au succes datorită celor două ingrediente constante: profesionalism și pasiune. Și pentru că știu că se vehiculează destule zvonuri, vreau să-i asigur pe clienții noștri fideli că Softpedia va rămâne proprietate românească 100%. Softpedia înseamnă pentru noi mult mai mult decât orice sumă vehiculată de potențialii cumpărători.



DESKTOP SEARCH

ACUL DIN CARUL CU FÂN

Aceste programe au rolul de a înlocui funcția de căutare inclusă în sistemul de operare și de a furniza rezultate relevante într-un timp foarte scurt.

LA ORA ACTUALĂ, APLICAȚIILE DE TIP DESKTOP Search reprezintă unul din numeroasele domenii în care se desfășoară lupta dintre marile portaluri Web și motoare de căutare, Google, Yahoo! și MSN. Pe de o parte, prin intermediul acestor aplicații, Google și Yahoo! încearcă o unificare a celor două tipuri de căutări (online și pe calculator) cu scopul evident al creșterii cotei de piață. Același lucru este valabil, pe de altă parte, și pentru Microsoft. Însă cei de la Microsoft au de luat o revanșă pentru eșecul înregistrat de funcția de căutare din Windows XP. Aceasta a fost cea care a introdus procesul de indexare a fișierelor în scopul returnării instantanee a rezultatelor căutării. Deși principiul de funcționare a fost corect, utilitatea intrinsecă a funcției lăsa mult de dorit, motiv pentru care mulți utilizatori au ales să oprească serviciul răspunzător de această operațiune. Noua generație de aplicații Desktop Search nu face altceva decât să profite de slăbiciunile serviciului din Windows XP. În afară de programele marilor portaluri Web, există și aplicații ale unor companii fără un nume mare, dar care s-au comportat foarte bine pe parcursul testului.

Esential pentru funcționarea unui astfel de program este procesul de indexare. Acesta reprezintă de fapt o scanare a harddisk-ului urmată de salvarea într-o bază de date a

informațiilor legate de fișierele și directoarele stocate. În acest fel rezultatele corespunzătoare unei anumite căutări sunt afișate practic instantaneu, deoarece în locul unei căutări reale pe harddisk se realizează doar o consultare a bazei de date.

Deși, în general, evităm includerea în testele comparative a programelor disponibile în variante Beta ori Alfa, în acest caz am fost nevoiți să facem o excepție. Și aceasta din cauza faptului că unele dintre cele mai importante aplicații de acest gen, precum Google Desktop și Yahoo! Desktop Search, se află în variante Beta. Dacă în cazul celor de la Google ne-am obișnuit ca unele produse și servicii să rămână în stadiu Beta pentru un timp îndelungat (a se vedea cazul serviciului de e-mai gratuit Gmail care este Beta de peste 18 luni), etichetarea ca versiune de test a aplicației oferite de Yahoo! este puțin bizară, ținând cont de faptul că aceștia au ales să achiziționeze un produs matur, stabil și apreciat de mulți utilizatori, denumit X1.

CUM AM TESTAT

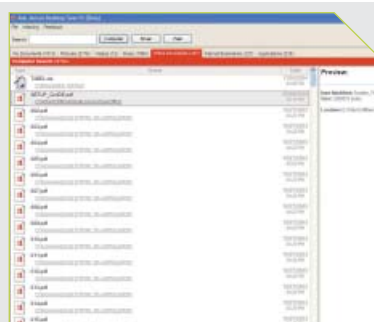
Pentru testarea programelor am folosit un sistem dotat cu un procesor Celeron la 2GHz și o memorie RAM de 512MB DDR400. Nota finală a ținut cont de următoarele aspecte: funcționalitatea programelor a contat în proporție de 60%, ergonomia acestora în

proporție de 25%, iar ultimele 15 procente au fost alocate resurselor și compatibilității.

Nota pentru funcționalitate a fost alcătuită ținând cont de funcțiile oferite de programele testate și comportarea acestora. Au contat mult opțiunile pe care utilizatorul le are la dispoziție pentru configurarea procesului de indexare. Astfel, am urmărit ca programele testate să-i permită acestuia să opteze între o indexare RealTime, care presupune un consum mai mare de resurse, dar o finalizare relativ rapidă a procesului, și indexarea doar în timpul așa-numitelor perioade Idle, în care resursele calculatorului nu sunt necesare altor aplicații. Am acordat puncte și pentru existența unui Search Deskbar, căsuța rezidentă pe Taskbar care permite inițializarea rapidă a căutărilor.

Dintre funcțiile utile în cadrul procesului de căutare pe care le-am urmărit amintim utilizarea operatorilor Booleani (AND, OR), evidențierea termenilor, căutarea incrementală (afișarea rezultatelor în timpul tastării), sortarea și filtrarea rezultatelor. O importanță deosebită am acordat-o formatelor indexate, având în vedere aici e-mail-uri cu atașamentele aferente, documente, arhive, conversații de Instant Messaging, imagini în format digital, fișiere audio etc.

Liviu Mihai



Producător: Ask Jeeves
Web: www.ask.com
Tip licență: Freeware

Verdict

61.95

Ask Jeeves Desktop Search 1.8.1

Ask Jeeves Desktop Search nu ne-a convins să-l utilizăm, așa cum nici motorul de căutare cu același nume nu ne-a impresionat niciodată. Încercând să țină pasul cu celelalte motoare de căutare care au lansat astfel de aplicații, programul celor de la Ask Jeeves este lipsit de multe funcții elementare.

INDEXAREA INFORMAȚIILOR

Utilizatorul nu are practic nici o posibilitate de controlare și

configurare a procesului de indexare a fișierelor stocate pe harddisk. Nu este posibilă alegerea directorilor sau partițiilor care vor face obiectul indexării și nici nu se poate specifica locul în care va fi salvat indexul. Nu se poate inițializa indexarea la cererea utilizatorului sau la o oră stabilită de acesta și nici nu se poate alege prioritatea cu care va rula procesul de indexare. Singurul client de e-mail pentru care se poate face

indexarea mesajelor este Microsoft Outlook și, din păcate, nu sunt indexate atașamentele acestora.

CĂUTAREA ȘI GESTIONAREA REZULTATELOR

Programul nu oferă posibilitatea căutării incrementale sau a utilizării operatorilor Booleani. În schimb, dispune de o fereastră de previzualizare a imaginilor și documentelor.



Producător: Blinkx
Web: www.blinkx.com
Tip licență: Freeware

Verdict

69.20

Blinkx 3.0.5

Pe o piață dominată de marile portaluri Web, Blinkx încearcă să-și creeze o reputație în cadrul aplicațiilor de tip Desktop Search. Din păcate, nu ne oferă și motive pentru a-l considera unul dintre cele mai bune programe din această categorie.

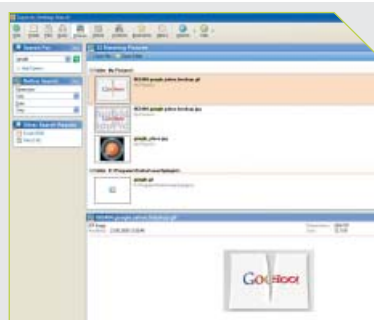
INDEXAREA INFORMAȚIILOR

Blinkx poate indexa mesaje electronice din Microsoft Outlook, Outlook Express, Eudora și Lotus

Notes împreună cu atașamentele acestora, cele mai uzuale formate de documente, imagini și fișiere audio. Este posibilă, de asemenea, indexarea fișierelor din cadrul arhivelor. Utilizatorul poate modifica în orice moment prioritatea indexării, având de ales între rularea la parametri normali, doar în perioadele de inactivitate (caz în care resursele ocupate vor fi reduse, însă durata procesului va fi mai mare) sau oprirea temporară a acestuia.

CĂUTAREA ȘI GESTIONAREA REZULTATELOR

Blinkx include majoritatea facilităților importante pentru acest capitol. Un aspect interesant al acestui program îl constituie facilitatea Smart Folders. Este, de fapt, singura aplicație care oferă în acest fel posibilitatea salvării rezultatelor. Surprinzător este faptul că Blinkx este totodată singurul program care nu evidențiază cuvintele căutate în cadrul rezultatelor.



Producător: Copernic Technologies
Web: www.copernic.com
Tip licență: Freeware

Verdict

83.05

Copernic Desktop Search 1.6

Foarte puțin i-a lipsit lui Copernic Desktop Search pentru a ocupa primul loc. Însă, chiar și așa, locul doi ocupat în acest test este cu atât mai meritoriu cu cât printre învinșii săi se numără nume importante precum Google și Yahoo!.

INDEXAREA INFORMAȚIILOR

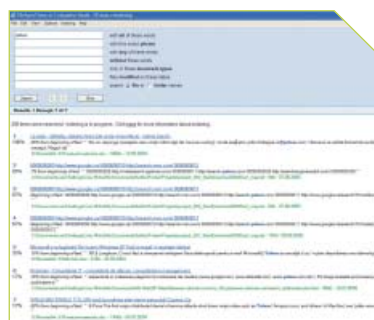
Procesul de indexare beneficiază de toate opțiunile pe care le-am urmărit de-a lungul testului, de la specificarea directorilor indexate la schimbarea

locației de salvare a indexului. În afară de tipurile obișnuite de fișiere indexate, programul are în vedere și contactele salvate în Adress Book. Singura scăpare din acest punct de vedere pe care i-o putem reproșa este neindexarea fișierelor arhivate. Merită remarcat faptul că, în ceea ce privește conlucrarea cu browserele instalate pe sistem, acest program oferă același set de facilități atât pentru Internet Explorer, cât și pentru Firefox. Este vorba atât

despre indexarea History-ului și Bookmark-urilor, dar și despre un toolbar disponibil în două variante corespunzătoare celor două browsere.

CĂUTAREA ȘI GESTIONAREA REZULTATELOR

Nici din acest punct de vedere nu avem reproșuri pentru Copernic Desktop Search. Ba chiar se poate spune că acesta oferă cele mai generoase opțiuni pentru rafinarea căutărilor și sortarea rezultatelor.



Producător: Filehand
Web: www.filehand.com
Tip licență: Freeware

Verdict

64.00

Filehand Search 3.0

În afară de imposibilitatea indexării anumitor tipuri de fișiere, Filehand Search mai are două scăpări majore: interfața, care nu are nimic în comun cu conceptul User Friendly, și instabilitatea. Acest din urmă aspect ne-a îngreunat chiar serios testarea programului.

INDEXAREA INFORMAȚIILOR

Procesul de indexare în sine nu este lipsit de cele mai importante opțiuni, fiind posibile prioritizarea indexării în

funcție de gradul de ocupare a resurselor la un moment dat, precum și începerea indexării la comanda utilizatorului sau prin programarea la o anumită oră. În schimb, programul nu ne-a mulțumit din punctul de vedere al tipurilor de fișiere indexate. Formatele indexate rezumându-se, în principiu, la mesajele electronice împreună cu atașamentele aferente și cele mai elementare tipuri de documente.

CĂUTAREA ȘI GESTIONAREA REZULTATELOR

Procesul de căutare nu va ridica probleme nici măcar pentru cei mai puțin experimentați utilizatori. Și asta deoarece Filehand Search include căsuțe de căutare și pentru operatorii Booleani. În acest fel, orice utilizator are posibilitatea de a specifica termenii care nu trebuie să se regăsească în fișierele căutate, tipurile de fișiere avute în vedere, data acestora etc.



Producător: Google
Web: <http://desktop.google.com>
Tip licență: Freeware

Verdict **78.95**

Google Desktop 2 Beta

Fiind programul care, practic, a declanșat febra aplicațiilor de tip Sesktop Search, ne așteptam la mai mult de la Google Desktop. Din păcate, aplicația nu se ridică la nivelul altor servicii care poartă semnătura Google. Ce-a de-a doua versiune lansată recent nu aduce îmbunătățiri pe care le așteptam de la acest program. În schimb, avem de-a face cu un hibrid care, pe lângă funcția de căutare, oferă acum un Sidebar în care pot fi regăsite cele

mai recente știri recepționate prin RSS, starea vremii, mesajele primite pe contul de Gmail etc.

INDEXAREA INFORMAȚIILOR

Google Desktop se încapățânează în continuare să realizeze indexarea numai în perioadele Idle, utilizatorul neputând opta pentru o creștere a priorității acestui proces. Se poate spune și că utilizatorul poate decide, într-o anumită măsură, directoarele și partițiile care vor fi indexate de

Google Desktop. Singura excepție o constituie partiția cu litera C, care este indexată în mod implicit și fără drept de apel.

CĂUTAREA ȘI GESTIONAREA REZULTATELOR

Rezultatele sunt afișate în continuare în browser. Google Desktop beneficiază de un număr mare de plug-in-uri atât pentru îmbunătățirea funcțiilor de indexare sau căutare, cât și pentru noul Sidebar.



Producător: HotBot
Web: www.hotbot.com
Tip licență: Freeware

Verdict **52.20**

HotBot Desktop Beta

HotBot este, fără îndoială, cel mai slab program din cadrul testului. De fapt, nici nu este un program în adevăratul sens, ci doar un Toolbar pentru Internet Explorer. Ca urmare a acestui fapt, HotBot nu are o fereastră proprie, ci este utilizat prin intermediul lui Internet Explorer.

INDEXAREA INFORMAȚIILOR

Unul dintre aspectele care nu ne-au plăcut la HotBot de-a lungul testului constă în faptul că acesta nu oferă

informații despre derularea procesului de indexare. Din această cauză, utilizatorul nu va ști ce fișiere sunt indexate la un moment dat și nici măcar în ce stadiu se află indexarea. Schimbarea intermitentă a culorii pictogramei din System Tray este singurul indiciu asupra faptului că are loc indexarea informațiilor stocate pe harddisk. Am apreciat totuși faptul că este posibilă configurarea indexării separate în funcție de tipul

fișierelor avute în vedere (mesaje electronice, documente, fluxuri RSS etc.).

CĂUTAREA ȘI GESTIONAREA REZULTATELOR

Modul de afișare a rezultatelor în cadrul barei din partea stânga a browser-ului se dovedește a fi incomod. La fel este și deschiderea fișierelor afișate în urma căutării, prin intermediul ferestrei de download.



Producător: Microsoft
Web: <http://desktop.msn.com>
Tip licență: Freeware

Verdict **85.15**

Windows Desktop Search

Beneficiind de experiența conferită de totuși puțin folositul serviciu de indexare inclus în Windows XP, Microsoft reușește să redea, chiar și printr-un program separat, funcția de căutare pe care sistemul de operare o merită. Windows Desktop Search este inclus în pachetul MSN Toolbar pentru Internet Explorer.

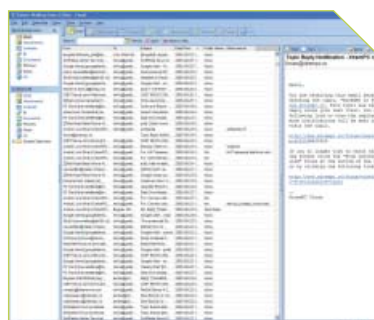
INDEXAREA INFORMAȚIILOR

Utilizatorul deține controlul asupra tuturor aspectelor procesului de

indexare, de la alegerea priorității cu care acesta va rula la tipurile de fișiere și directoarele indexate. Lista tipurilor de fișiere indexate este una impresionantă, incluzând foarte multe formate necunoscute utilizatorului de rând. Unul dintre puținele aspecte pe care nu le-am apreciat a fost faptul că indexarea mesajelor electronice nu se poate realiza decât în timpul rulării clienților de e-mail.

CĂUTAREA ȘI GESTIONAREA REZULTATELOR

Deskbar-ul care facilitează inițializarea rapidă a căutărilor poate fi folosit totodată și pentru alte operațiuni precum accesarea anumitor site-uri sau deschiderea programelor. Fereastră de previzualizare a rezultatelor permite, pe lângă deja banala afișare a imaginilor și documentelor, rularea, de exemplu, a melodiilor în format digital cu ajutorul player-ului asociat.



Producător: Yahoo!
Web: <http://desktop.yahoo.com>
Tip licență: Freeware

Verdict **81.35**

Yahoo! Desktop Search Beta

Ca orice portal atotacaparator care se respectă, Yahoo! încearcă, prin fiecare program care-i poartă semnătura, să ne convingă să-l setăm ca Homepage și să-l alegem ca motor de căutare implicit în browser-ul Web pe care-l folosim. Nici Yahoo! Desktop Search nu face excepție de la acest principiu. Programul este de fapt achiziționat de către Yahoo!, fiind cunoscut până nu demult ca X1 Desktop Search.

INDEXAREA INFORMAȚIILOR

Cu excepția History-ului din browser, Yahoo! Desktop Search indexează toate formatele pe care le-am avut în vedere pentru acest test. În plus, sunt indexate și mesajele electronice din Mozilla Thunderbird. De asemenea, pentru numeroșii utilizatori de Yahoo! Messenger de la noi din țară, un atu important îl constituie și indexarea conversațiilor salvate în cadrul acestui program.

CĂUTAREA ȘI GESTIONAREA REZULTATELOR

Yahoo! Desktop Search este lipsit de un Search Deskbar, ceea ce este puțin surprinzător pentru o aplicație cu pretenții și mai ales ținând cont de faptul că marii săi rivali, Google și MSN, includ această facilitare. Panoul de previzualizare a fișierelor include, în cazul e-mail-urilor, un Toolbar care permite realizarea rapidă a anumitor operațiuni precum reply, forward etc.

Triconectează-te !

www.astral.ro

Astral TRIPLAY

CaTV & Internet & Telefonie pentru acasă

Trei servicii, o singură conexiune

Astral TriPlay îți oferă **telefonie** și **Internet** prin **cablu TV**, la tine acasă. Ai abonamente începând de la **12 USD/lună**, telefonie fixă locală, națională și internațională la cele mai avantajoase tarife, peste **1000 de minute** de convorbiri gratuite în rețele naționale fixe și mobile, iar viteza pe Internet este de până la **384 Kbps**.

Triconectează-te cu o singură taxă de instalare, cu o singură factură, de la un singur furnizor.

Astral TriPlay. Simplu, deci evoluat.



CaTV | INTERNET ȘI DATE | TELEFONIE

Plug-in-uri pentru Google Desktop

Deși, în varianta originală, Google Desktop este lipsit de anumite facilități, unele dintre acestea pot fi integrate prin intermediul



plug-in-urilor. Din acest punct de vedere, Google Desktop se aseamănă cu Firefox. Plug-in-urile disponibile sunt valabile atât pentru funcția implicită de indexare a fișierelor, cât și pentru sidebar-ul noii versiuni.

La adresa <http://horopter.com/gds.php> poate fi găsit un plug-in pentru Firefox. Acesta oferă o metodă mult mai comodă de utilizare a Google Desktop pentru utilizatorii de Firefox. Browser-ul de la Mozilla dispune de un Searchbox prin intermediul căruia pot fi interogate cele mai populare motoare de căutare și diverse alte site-uri precum IMDB.com, Wikipedia etc. Plug-in-ul de la această adresă, odată instalat, permite realizarea căutărilor cu Google Desktop direct din Searchbox-ul existent în Firefox.

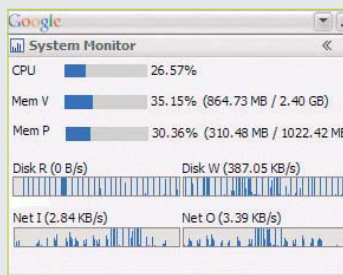
Un alt plug-in interesant este SoonR Desktop Agent. Prin intermediul acestuia, Google Desktop poate fi apelat de pe dispozitive mobile dotate cu browsere Web precum PDA-uri sau telefoane mobile. Pentru acest lucru, calculatorul pe care rulează Google Desktop trebuie să fie conectat la Internet. Conform producătorilor SoonR, este compatibil cu cele mai

populare modele de telefoane mobile și prezintă avantajul că nu este necesară instalarea vreunei aplicații pe terminalul mobil.

Așa cum reiese și din denumire, Archives plug-in aduce îmbunătățiri suportului pentru arhive de care dispune Google Desktop. Acest plug-in permite indexarea arhivelor de tip 7Z, Arj, BZ2, CAB, GZ, TAR, RAR și ZIP și a formatelor DOC, HTML, PPT, TXT și XLS din cadrul arhivelor.

Trillian IM Plug-in permite indexarea conversațiilor salvate în cadrul programului Trillian. Plug-in-ul poate fi folosit pentru versiunea 2 și mai nouă de Trillian Pro.

gdTunes este un plug-in care implementează un nou modul în Sidebar ce permite controlarea listei



de melodii din iTunes. Plug-in-ul poate fi descărcat la adresa <http://www.airbearssoftware.com/gdtunes>.

Prin intermediul plug-in-ului Todo, care creează la rândul său un nou modul în cadrul Sidebar-ului, se pot introduce diverse însemnări și sarcini ce urmează a fi îndeplinite.

System Monitor afișează în Sidebar diverși parametri ai sistemului. Este vorba de gradul de ocupare a memoriei și de folosire a procesorului, de spațiul liber de pe harddisk și de transferurile efectuate în rețea.

Cei care vor să personalizeze și mai mult Sidebar-ul oferit de Google Desktop pot instala plug-in-ul Time Warp. Singurul scop al acestuia este acela de a afișa un elegant ceas analogic.

	Windows Desktop Search	Copernic Desktop Search 1.6	Yahoo! Desktop Search Beta	Google Desktop 2 Beta	Blinkx 3.0.5	Filehand Search 3.0	Ask Jeeves Desktop Search 1.8.1	HotBot Desktop Beta
Producător	Microsoft	Copernic Technologies	Yahoo!	Google	Blinkx	Filehand	Ask Jeeves	HotBot
Web	http://desktop.msn.com	www.copernic.com	http://desktop.yahoo.com	http://desktop.google.com	www.blinkx.com	www.filehand.com	www.ask.com	www.hotbot.com
Tip licență	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware
Opțiuni								
Search Deskar	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Alegerea conținutului indexat	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Alegerea locației indexului	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Indicarea progresului indexării	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Actualizarea indexului la cerere/programare	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Nu/Nu	Nu/Nu	Da/Da	Nu/Nu	Da/Da
Prioritatea indexării: Idle/oricând	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Nu	Da/Da	Da/Da	Nu/Nu	Da/Da
Suport plug-in-uri	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Căutare/rezultate								
Căutare incrementală	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Utilizarea operatorilor Booleani	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Evidențierea cuvintelor căutate	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da/Da	Da
Previzualizarea documentelor/ imaginilor	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Nu/Da	Da/Da	Nu/Nu	Da/Da	Nu/Nu
Sortarea rezultatelor	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Informații indexate								
E-mail-uri	Microsoft Outlook Outlook Express	Microsoft Outlook Outlook Express / Eudora Thunderbird	Microsoft Outlook Outlook Express Thunderbird	Microsoft Outlook Outlook Express Gmail	Microsoft Outlook Outlook Express / Eudora Lotus Notes	Microsoft Outlook	Microsoft Outlook	Microsoft Outlook Outlook Express
Atașamentele e-mail-urilor	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Documente	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Arhive	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Conversații de Instant Messaging	Windows Messenger	Nu	Yahoo! Messenger	AOL Instant Messenger	Nu	Nu	Nu	Nu
History/Favorites din Browser	Nu/Da	Da/Da	Nu/Da	Da/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Da	Da/Nu
Metadată documente/imagini/audio	Da/Da/Da	Da/Da/Da	Nu/Nu/Da	Nu/Nu/Nu	Nu/Da/Da	Nu/Nu/Nu	Nu/Nu/Da	Da/Nu/Nu
Fluxuri RSS	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da
Note								
Funcționalitate	85	83	81	80	70	60	55	52
Resurse și compatibilitate	81	80	80	78	73	75	68	65
Ergonomie	88	85	83	77	65	70	75	45
Verdict	85.15	83.05	81.35	78.95	69.20	64.00	61.95	52.20

ACUM TE POȚI ABONA ȘI ONLINE LA

WWW.XPC.RO

XtremPC

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

Primești 12 reviste plus:

✳ 20% REDUCERE FAȚĂ DE
PREȚUL DE PE COPERTĂ



✳ LIVRARE GRATUITĂ LA TINE
ACASĂ ÎN FIECARE LUNĂ

✳ PREȚUL REVISTEI GARANTAT
PE DURATA ABONAMENTULUI

COMPLETEAZĂ ȘI TRIMITE
ACUM
TALONUL DE ABONAMENT



Prima revistă cu DVD din România



CADOU!
Șnur XtremPC
pentru telefonul mobil



CADOU!
Șapcă
XtremPC



Windows Vista™

WINDOWS VISTA BETA 1 LA PRIMA VEDERE

Microsoft are planuri mari pentru viitorul sistem de operare, iar noi vi le vom prezenta în cadrul acestor pagini așa cum reies ele din prima versiune de test lansată de curând.

AU TRECUT PATRU ANI DE LA ULTIMUL sistem de operare lansat de Microsoft. Mult, foarte mult timp, ținând cont de succesiunea sistemelor de operare Windows de până acum. Din 1995 compania americană ne-a obișnuit cu câte un sistem de operare, în medie, pe an: Windows 95 cu ale sale update-uri OSR2 și OSR 2.5, Windows NT 4.0, Windows 98, Windows Millennium, Windows 2000 și, în 2001, Windows XP. Nu există nici o urmă de îndoială că acesta din urmă a reprezentat cel mai important pas înainte pentru sistemele de operare care poartă semnătura Microsoft. De la interfață la funcționalitatea propriu-zisă și stabilitatea rulării programelor, Windows XP a fost de departe cel mai bun sistem de operare lansat de gigantul din Redmond.

La doar un an după apariția pe piață a lui Windows XP erau lansate și primele zvonuri privind planurile de viitor ale celor de la Microsoft. La acea vreme se vehiculau două nume: Blackcomb, cel despre care se spunea ca va reprezenta o adevărată revoluție pe segmentul sistemelor de operare, și Longhorn, sistem care inițial era

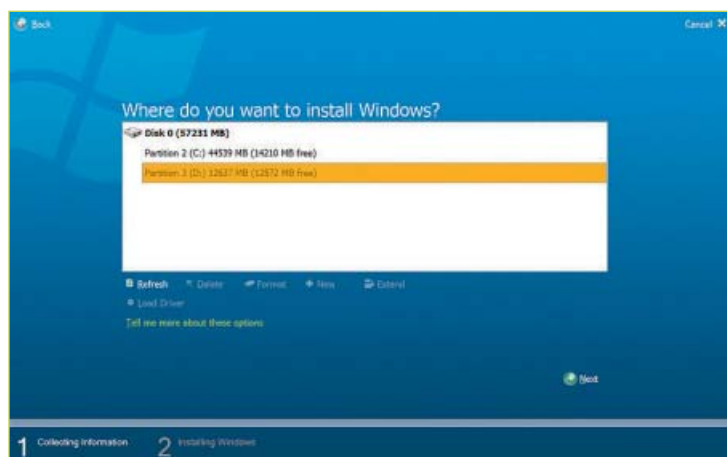
văzut doar ca o etapă intermediară între Windows XP și Windows Blackcomb. Între timp, lucrurile s-au schimbat. Longhorn a fost rebotezat, numindu-se acum Vista, și, în plus, nu mai este doar un sistem intermediar, ci unul care va aduce noutăți importante și așteptate de utilizatorii de Windows.

Oricât de nemulțumiți ar fi unii în legătură cu politica adoptată de Microsoft în diverse domenii de activitate, cu siguranță că împătimitii calculatoarelor așteaptă cu nerăbdare un prim contact cu Windows Vista. Până la apariția versiunii finale a acestui sistem de operare, vom putea testa mai multe variante Beta. Pentru moment ne vom mulțumi cu Beta 1, lansată recent de Microsoft. Trebuie spus din capul locului că această versiune include, din păcate, numai câteva din facilitățile preconizate să facă parte din varianta finală. Principalul scop al acesteia este, conform celor de la Microsoft, ajutarea companiilor producătoare de software în crearea aplicațiilor pentru viitorul sistem de operare. De aceea, utilizatorii obișnuiți vor avea relativ

puține bucurii la acest prim contact cu Microsoft Vista. Însă Beta 1 oferă suficiente informații pentru a ne face o părere despre direcția aleasă de Microsoft pentru viitorul sistem de operare.

Din cauza modificărilor de terminologie operate de Microsoft, unii dintre termenii folosiți pe parcursul acestui articol ar putea crea confuzie pentru o parte a utilizatorilor. În primul rând, Longhorn nu este numele oficial al acestui sistem de operare, ci doar

numele de cod. De aceea, vom folosi denumirea oficială aleasă de Microsoft, și anume Vista. Pe de altă parte, tot conform celor mai recente modificări aduse de Microsoft, locațiile cunoscute sub numele de My Computer, My Documents, My Music, My Pictures etc. vor fi, pe viitor, lipsite de pronumele posesiv My. Astfel My Computer va deveni Computer, My Documents va rămâne Documents și așa mai departe. Din acest motiv, pe parcursul acestui articol și al celor care pe viitor vor



avea ca subiect Windows Vista nu vor mai conține decât noile denumiri.

BAZA VIITORULUI WINDOWS

Inițial, Windows Vista ar fi trebuit să aibă la bază trei componente principale: Avalon, Indigo și WinFS. Spunem ar fi trebuit deoarece Microsoft a modificat planurile pentru viitorul sistem de operare, renunțând la ultima componentă, mai precis amânând-o. Avalon reprezintă un set de API-uri (Application Programming Interface) pe baza cărora este creată interfața grafică a sistemului de operare și a aplicațiilor ce vor rula pe acesta. Interfața programelor va fi creată prin intermediul limbajului XML (Extensible Markup Language). Avalon va folosi capacitățile 3D ale plăcilor video pentru aplicarea efectelor noi interfețe grafice, Windows Vista fiind primul sistem de operare creat de Microsoft care apelează la accelerare grafică 3D. Cea de-a doua componentă esențială, Indigo, reprezintă sistemul de comunicații prin intermediul căruia se va realiza unificarea metodelor de programare a aplicațiilor. Indigo va facilita interoperarea atât locală, cât și în rețea a aplicațiilor într-un mod similar interoperării dintre serviciile Web. WinFS (Windows File System) va fi urmașul sistemului de fișiere NTFS. Acesta va avea la bază SQL Server și va funcționa asemenea unei baze de date, indexând fișierele și directoarele stocate pe harddisk și salvând informațiile conținute în câmpurile Metadata. În acest fel se va realiza o organizare mai eficientă a informațiilor stocate pe harddisk. Chiar dacă implementarea acestui sistem de fișiere a fost amânată pentru a se putea respecta termenul de lansare a lui Windows Vista, Microsoft a inclus o

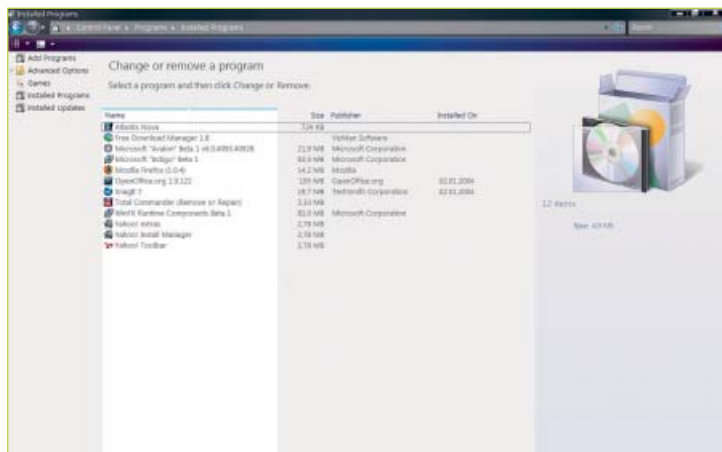
facilitate asemănătoare în cadrul sistemului de operare pe care o vom trata pe larg în paginile următoare.

INSTALARE ȘI CONFIGURARE

În primul rând trebuie spus că, datorită dimensiunii kit-ului de instalare, Windows Vista va fi cu siguranță distribuit pe DVD, ceea ce va face obligatorie existența unei unități optice compatibile DVD.

În comparație cu instalarea sistemelor anterioare, procesul de instalare în cazul lui Windows Vista este simplificat, acțiunea utilizatorului fiind necesară în mai puține situații. Ca și în cazul lui Windows XP, au fost necesare doar două restartări pe parcursul instalării. Pot fi în continuare realizate anumite operațiuni asupra partițiilor precum formatarea sau ștergerea acestora ori crearea unora noi. De asemenea, ca și în cazul vechilor sisteme de operare Windows, Vista se poate instala fie pe curat, fie ca upgrade. Pentru realizarea unui test concludent am ales cea de-a doua opțiune, aceasta fiind recomandată în majoritatea cazurilor. Singura rațiune care ar putea da prioritate unui upgrade în fața unei instalări pe curat fiind cea pecuniară. Instalarea a durat aproximativ două ore, iar la final am fost fericiții posesori ai unui director Windows care ocupa 3,6GB.

Testarea variantei Beta 1 a lui Windows Vista s-a realizat pe un sistem care a avut la dispoziție o placă de bază ABIT IC7-G, un procesor Pentium 4 3.2E, două module de memorie Geil de 512MB DDR400, o placă video GeCube ATI Radeon 9800XT, un harddisk Seagate Barracuda cu o capacitate de 40GB.



NOUA INTERFAȚĂ

Sub numele Aero regăsim noua interfață, modificată esențial față de cea cu care ne-a obișnuit Windows XP. Aceasta ar putea fi caracterizată pe scurt ca fiind mai curată și mai aerisită. Primul lucru care iese în evidență la noua interfață este aspectul de transparentă al Titlebar-ului (partea superioară a ferestrelor, care conține titlul acestora și butoanele de închidere, redimensionare și mărire). Dincolo de efectul estetic incontestabil pe care transparenta Titlebar-ului îl aduce, acesta creează, în anumite cazuri, confuzie. Având mai multe ferestre deschise al căror Titlebar se suprapunea, am găsit ca fiind dificilă la un moment dat selectarea uneia dintre ele. Și aceasta deoarece gradul de transparentă este același atât pentru fereastra activă, cât și pentru cele din fundal. Soluția evidentă ar fi aplicarea într-o măsură diferită a efectului de transparentă pentru ferestrele inactive. De asemenea, operațiunile de minimizare, maximizare, închidere și deschidere a ferestrelor sunt însoțite de efecte spectaculoase combinate cu aplicarea transparentei, care se pare că va fi laitmotivul noii interfețe. Dacă am vrea să fim puțin răutăcioși, am putea spune că Aero suferă de influențe majore dinspre Quartz Composer, interfața lui Mac OS X.

Windows Vista Beta 1 mai include, în afară de Aero, o singură temă, cea clasică și, spre deosebire de Windows XP, efectul Clear Type aplicat fonturilor este activat în mod implicit. Imaginile componente ale interfeței sunt, așa cum au anunțat și cei de la Microsoft, de rezoluție mică, ceea ce ne împiedică să emitem o concluzie despre interfața viitorului sistem de operare.

DRIVERELE, ETERNA PROBLEMĂ

Pe partea de drivere, chiar dacă este vorba de o versiune de test, se poate

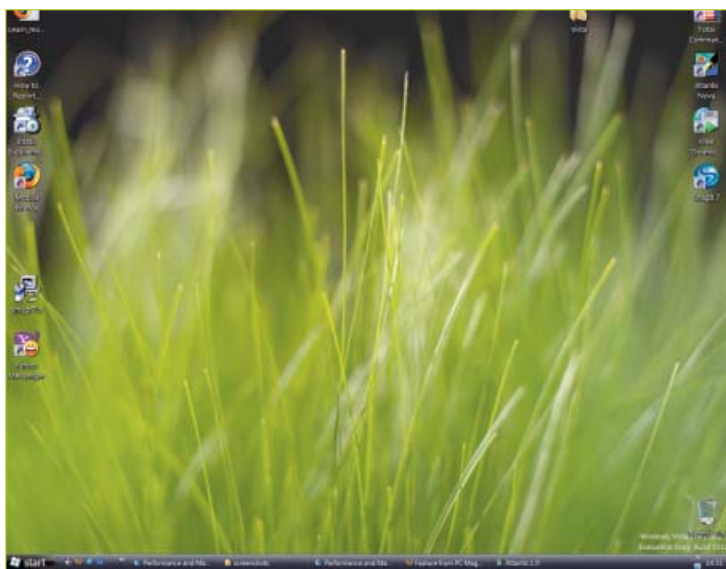
spune că Windows Vista stă bine, neîntâmpinând probleme majore la acest capitol. Cu excepția plăcii audio, au fost instalate drivere pentru toate componentele disponibile. În schimb, sistemul de operare nu ne-a putut ajuta în cazul plăcii audio ALC650. Neexistând încă drivere oficiale pentru Windows Vista nici pe site-ul producătorului, am încercat cu cele pentru Windows XP care, din păcate, nu au funcționat.

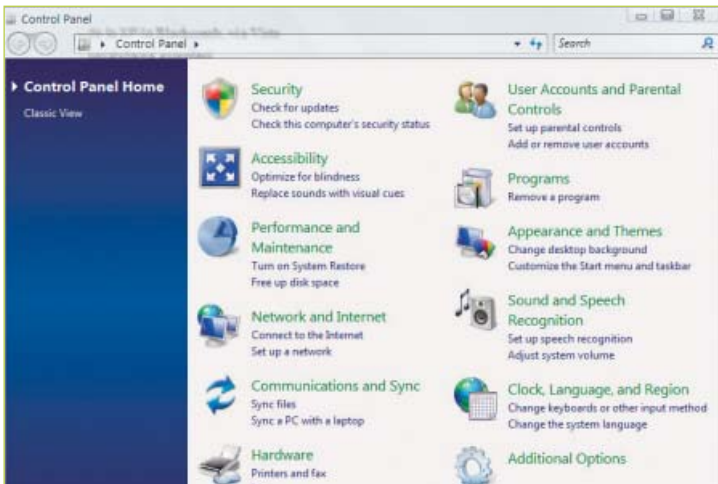
CONTROL PANEL

Ca și în Windows XP, centrul de configurare al sistemului de operare, Control Panel, dispune de cele două moduri de vizualizare a opțiunilor: pe categorii și individual. În acest stadiu, Control Panel dispune de 13 categorii principale, sortate automat fără un criteriu evident: Security, User Accounts and Parental Controls, Accessibility, Programs, Performance and Maintenance, Appearance and Themes, Network and Internet, Sound and Speech Recognition, Communications and Sync, Clock, Language and Region, Hardware și Additional Options.

În Beta 1 se poate observa organizarea precară din Control Panel. Avem, de exemplu, categorii principale care se regăsesc și ca subcategorii ale altor categorii. Este cazul secțiunii Programs, pe care o mai regăsim și la Additional Options. Este, de asemenea, cazul categoriei User Accounts and Parental Controls, pe care o regăsim sub forma unei subcategorii la Security. Rămâne de văzut felul în care Microsoft va grupa categoriile din Control Panel, însă, cu siguranță, vor exista mulți utilizatori care vor prefera modul de vizualizare clasic.

Una dintre categoriile care sunt încă de pe acum modificate radical la nivel de interfață este Add Remove Programs. În primul rând, aceasta continuă tendința celor de la Microsoft





de a scurta denumirile și apare acum ca Programs. În al doilea rând, se realizează o separare în două categorii a aplicațiilor instalate: programe și update-uri ale sistemului de operare.

Performance and Maintenance va fi, de asemenea, una dintre categoriile din Control Panel care vor juca un rol important în Windows Vista. Aici se vor regăsi elemente importante pentru configurarea sistemului de operare precum accesul la servicii, monitorizarea sistemului sau gestionarea partițiilor. Tot aici sunt prezente două module cu titlul de noutate. Este vorba de Indexing and Search Options și Solutions to Problems.

Indexing and Search Options este facilitatea despre care am spus în introducerea articolului că are rolul de a suplini, într-o oarecare măsură, lipsa sistemului de fișiere WinFS. Aceasta are rolul de a indexa conținutul harddisk-ului în vederea găsirii rapide a informațiilor căutate. Se poate spune despre această facilitate că este un program de tip Desktop Search implementat în sistemul de operare. Deși era disponibilă și în Windows XP sub forma unui serviciu, funcționalitatea acestuia lăsa de dorit, mulți utilizatori preferând să-l oprească pentru a evita ocuparea resurselor cu un serviciu pe care nu-l foloseau. În varianta Beta 1 este evidentă implementarea doar cu titlu informativ a acestei facilități. Lipsesc opțiuni importante precum oprirea sau întreruperea indexării ori indexarea doar a anumitor tipuri de fișiere. Singurele opțiuni pe care Indexing and Search Options le oferă în prezent sunt reconstruirea indexului și afișarea numărului de obiecte indexate. Rularea acestei facilități este indicată de prezența în System Tray a unei pictograme intitulată Windows Search Engine.

Continuând politica raportării erorilor consacrată în Windows XP,

Microsoft vine cu un nou element, și anume facilitatea denumită Solutions to Problems. Aceasta, pe lângă trimiterea către site-ul Microsoft a informațiilor despre eventualele cauze care au generat blocarea unui program, încearcă repararea acestuia. În timpul testului s-au ivit unele probleme de stabilitate cu Internet Explorer 7 Beta. Solutions to Problems a intervenit în momentul blocării programului și a expediat informațiile respective, încercând fără succes repararea browser-ului. A fost evident, din nou, faptul că nici această facilitate nu are alt rol decât informativ în cadrul versiunii de test a lui Windows Vista. Înaintea expedierii, ne-au fost afișate informațiile care urmau a fi trimise și ni s-a cerut confirmarea pentru a nu avea dubii în legătură cu trimiterea vreunor date confidențiale către site-ul Microsoft.

NOUA ORGANIZARE

Nu puține au fost vocile care au susținut că centralizarea realizată în cadrul directorului Documents and Settings nu a făcut decât să complice lucrurile. Se pare că o dată cu Vista și acest aspect va fi modificat. În rădăcina partiției pe care va fi instalat sistemul de operare se va crea automat directorul Users. În acesta va exista câte un subdirector pentru fiecare utilizator în care vor fi salvate fișierele și setările corespunzătoare.

NOUL WINDOWS EXPLORER

Windows Explorer este componenta care a suferit cele mai multe modificări față de versiunea precedentă. Schimbările sunt esențiale atât la nivel de interfață, cât și în ceea ce privește funcționalitatea propriu-zisă și, cu siguranță, mulți utilizatori vor avea nevoie de un timp pentru acomodare.

În mod implicit, meniurile clasice nu vor fi vizibile. Însă acestea pot fi afișate temporar prin apăsarea tastei ALT. Lipsește, de asemenea, butonul care făcea trecerea către nivelul superior. În schimb, deasupra listei de directoare apar trei butoane care includ cele mai accesate funcții. Acestea sunt Organize, care grupează operațiunile elementare de copiere, mutare ori ștergere a fișierelor, View, care permite alegerea modului de afișare a fișierelor și directoarelor (Icon, Thumbnail, Tile, Details), și Window, prin intermediul căruia pot fi ascunse sau afișate anumite elemente ale interfeței. Windows Explorer este prevăzut acum cu o fereastră de previzualizare care afișează, după caz, pictograma directorului, prima pagină a unui document, thumbnail-ul unei imagini etc. Aceasta poate fi redimensionată și re poziționată în partea dreaptă sau de jos a ferestrei.

O dată cu implementarea noului sistem de indexare a fișierelor, Windows Explorer beneficiază de o căsuță de căutare plasată în colțul din dreapta sus al ferestrei, într-un mod similar browserelor moderne. Aceasta va avea menirea de a realiza căutarea rapidă a anumitor informații. Deocamdată, în varianta Beta 1, aceasta nu realizează decât o filtrare a fișierelor din directorul activ.

Cea mai importantă și în același timp cea mai utilă nouă facilitate pe care Windows Explorer o aduce este legată de sistemul de navigare. Address Bar-ul a fost modificat în așa fel încât să poată fi folosit atât în modul clasic, cât și pentru o navigare mai ușoară. Astfel, în cadrul Address Bar-ului vor fi înșiruite de la stânga la dreapta directoarele prin care s-a făcut trecerea pentru a ajunge la cel activ. Toate directoarele din Address Bar

conțin câte un meniu în care sunt listate subdirectoarele corespunzătoare. În acest fel se poate face trecerea rapidă de la directorul curent la orice subdirector de la același nivel sau de la un nivel superior. Deocamdată, noului sistem de navigare nu i-a fost atribuită nici o denumire oficială.

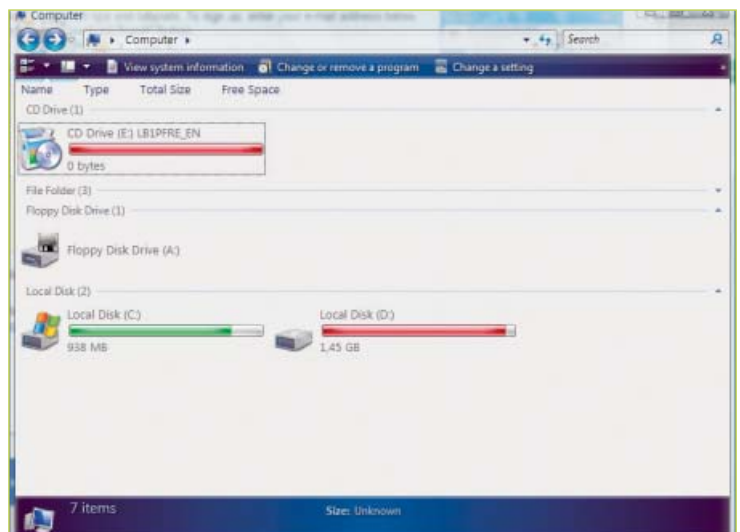
Tot ca o noutate absolută trebuie amintit faptul că Windows Vista afișează în locația Computer, pe lângă partițiile și unitățile optice disponibile, directoarele partajate în rețea.

DIRECTOARE VIRTUALE

Utilizarea directoarelor virtuale este alt cap de afiș al viitorului sistem de operare. Pentru a nu se crea confuzie, trebuie spus că aceste directoare vor conține toate fișierele care îndeplinesc un anumit criteriu, indiferent de directorul clasic care le conține pe harddisk. De exemplu, un director virtual poate conține toate melodiile în format digital, toate imaginile, toate documentele, toate fișierele care includ în metatag un anumit keyword, toate fișierele care au fost create de un anumit utilizator etc. În afară de cele predefinite, utilizatorul își va putea crea propriile directoare virtuale prin salvarea rezultatelor salvărilor efectuate. Aceste directoare virtuale împreună cu noua metodă de căutare, respectiv de navigare pot face din Windows Explorer un manager de fișiere în adevăratul sens al cuvântului. Poate că nici introducerea sistemului dual pane gen Total Commander nu ar fi o idee rea.

UN ALT FEL DE START

Dacă Taskbar-ul nu a suferit modificări, butonul Start se poate lăuda cu o noutate importantă. Este vorba de meniul All Programs care, cel puțin în cazul acestei versiuni de



Ți-ar plăcea ca telefonul tău să arate așa?



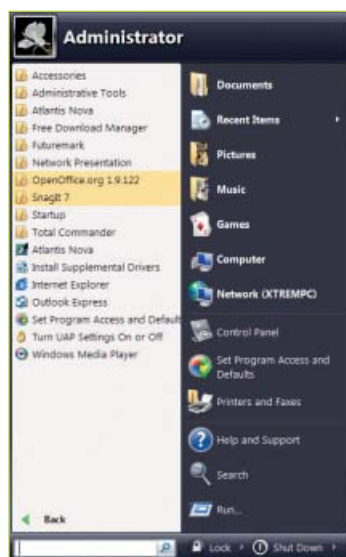
www.eurovoice.ro

Eurovoice Lifetime abonament 15 euro pe viață!

- Telefonie digitală de ultimă generație
- Videotelefonie
- Apeluri voce și video gratuite și nelimitate în rețea
- Propriul tău număr de România, oriunde în lume
- Tarifare la secundă după primul minut
- E-payment: sistem de plată cu card

eurovoice
everywhere **unlimited**

Tel.: 0317100011



test, și-a schimbat comportamentul. În locul clasicei desfășurări, directoarele care conțin link-urile către programele instalate se vor găsi acum în partea dreaptă a meniului, cea în care Windows XP afișează aplicațiile deschise frecvent. Acestea vor fi prezente și în noua versiune de Windows, însă vor alterna cu directoarele și shortcut-urile din All Programs. Pe parcursul testării noastre, experiența cu noul comportament al meniului All Programs nu se poate spune că a fost cea mai fericită. După instalarea unui număr mare de aplicații, când lungimea meniului a crescut considerabil, navigarea acestuia a devenit destul de greoaie.

RULAREA APLICAȚIILOR

Deși am putut instala fără probleme majoritatea aplicațiilor pe care am urmărit să le testăm pe Windows Vista, comportamentul acestora a lăsat de dorit, fapt totuși normal pentru o versiune de test a unui sistem de operare care are pretenția de a aduce un număr foarte mare de noutăți. Problemele au variat de la imposibilitatea instalării extensiilor pentru Firefox la afișarea eronată a ferestrei programului Yahoo! Messenger With Voice. Viteza de deschidere și rulare a acestora a fost însă una cel puțin acceptabilă.

În ceea ce privește aplicațiile incluse în sistemul de operare trebuie spus că Windows Vista va include, așa cum era de așteptat, Internet Explorer 7 și o versiune îmbunătățită a lui Outlook Express 6. Dacă despre noutățile aduse de Internet Explorer am mai scris, trebuie spus că Outlook Express include acum un filtru antispam denumit Microsoft SmartScreen, a cărui

eficiență va trebui dovedită pe viitor și, la fel ca Windows Explorer, un Search Box pentru găsirea rapidă a anumitor mesaje.

Totodată, Windows Vista în varianta actuală include aplicația Windows Backup (BETA), nume de cod SafeDocs, care nu este altceva decât o versiune îmbunătățită a vechii aplicații backup. Aceasta încearcă să simplifice modul de salvare și restaurare a fișierelor, incluzând o metodă automată și una manuală de creare a backup-urilor (cea de-a doua variantă nu poate fi folosită în Windows Vista Beta 1).

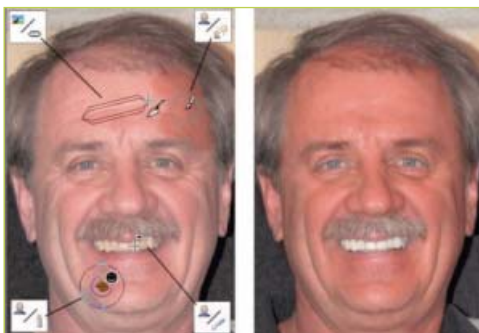
LA FINAL

Windows Vista va aduce un număr foarte mare de noutăți. Pe unele dintre acestea am reușit să le prezentăm pe parcursul acestui articol. Mai sunt însă aspecte pe care nu am reușit să le acoperim sau facilități care nu au fost incluse în varianta Beta 1. Un nou sistem de economisire a energiei și o limitare a numărului de restartări survenite în urma instalării diverselor aplicații ori drivere cu ajutorul unui nou serviciu numit Restart Manager sunt doar două dintre planurile ambițioase ale celor de la Microsoft. Am fi vrut totuși ca această versiune de test să includă mai multe dintre facilitățile care vor fi prezente în varianta finală a lui Windows Vista. Însă în urma testării am rămas cu convingerea că avem destule motive pentru a aștepta cu nerăbdare lansarea versiunii finale și că pasul dintre Windows Vista și Windows XP va fi mult mai mare și mai important decât cel dintre Windows XP și versiunile anterioare acestuia.

Liviu Mihai

Corel Paint Shop Pro X

Noua direcție este spre managementul și prelucrarea de fotografii digitale.



ACUM APROAPE UN AN, ÎN OCTOMBRIE 2004, Corel, o companie cu greutate în lumea graficii 2D, a achiziționat o firmă mai mică, pe nume Jasc. Cel mai important produs al Jasc era Paint Shop Pro, care în combinație cu un alt produs, Animation Shop, oferea o alternativă ieftină la duo-ul Photoshop/Image Ready.

Aparent Corel renunțase să mai dezvolte propriul pachet de grafică 2D, Photopaint, care era cel puțin mediocru, și decisese că este mai profitabil să acopere o bucată largă din piața programelor 2D cumpărând companii cu totul și efectuând un rebranding al softurilor pe care acestea le produceau. Cam așa s-au desfășurat lucrurile în cazul Corel Painter (fost Fractal Design, fost Metacreations) sau în cazul Corel Xara.

Paint Shop Pro X a întârziat ceva vreme, dar se poate spune că așteptarea a meritat, pentru că schimbările sunt ceva mai vizibile decât în cazul Painter IX, de exemplu.

Cea mai importantă schimbare este una de direcție: partea de ilustrare și design trece în plan secundar, lăsând să se afirme segmentul de management și prelucrare a fotografiilor digitale. Această tendință este ușor de sesizat și la ultimele versiuni de Photoshop, precum și la alte pachete de grafică 2D.

Fotografia digitală este un hobby din ce în ce mai răspândit și nimeni nu vrea să piardă ocazia de a specula o piață în plină expansiune. În acest context, nu este de mirare că veți găsi inclus în pachetul Paint Shop Pro X un program adițional: Corel Photo Album 6, un soft de management al fotografiilor digitale mai mult decât decent, dar care nu se ridică la nivelul competiției (în speță Picasa, care este distribuit gratuit de Google și care oferă mai multe opțiuni de editare a imaginilor).

În combinație cu Paint Shop Pro X însă, Corel Photo Album este o opțiune interesantă. În PSP X puteți găsi un număr impresionant de instrumente și efecte pentru manipularea sau repararea fotografiilor digitale. Se poate spune chiar că Paint Shop Pro X marchează trecerea de la un program de editare grafică cu facilități pentru

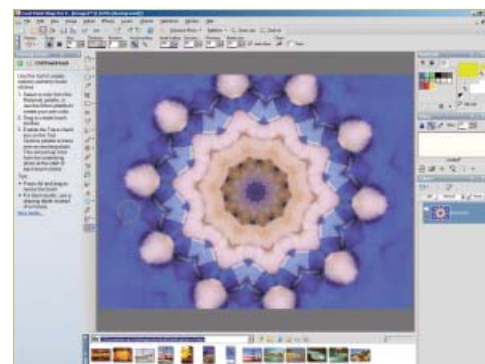
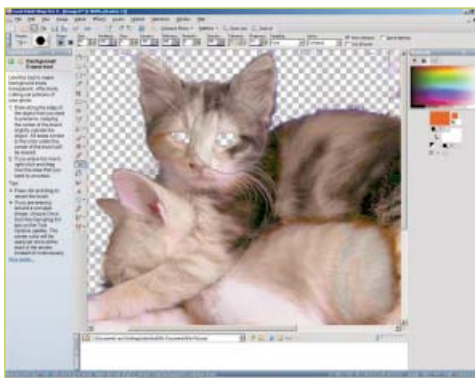
retușarea fotografiilor digitale la un program de editare a fotografiilor digitale cu un set secundar de instrumente pentru editare grafică. OK, dacă nu ați înțeles, nu vă îngrijați, metaforele și software-ul nu se prea împacă.

Accentul este pus pe simplitatea în utilizare și acest lucru se poate vedea din adăugarea unui browser de imagini intern și un Learning Center sub forma unei ferestre în stânga ecranului. Aici sunt grupate acțiunile cel mai des utilizate, în categorii explicite, astfel încât este de ajuns să știți ce vreți să faceți, nu mai trebuie să căutați instrumentele necesare prin meniuri sau pe barele aferente, pentru că sunteți ghidat direct către ce aveți nevoie de către program.

Dacă vreți cea mai simplă ajustare, puteți încerca Smart Photo Fix, care analizează o imagine și o ajustează automat astfel încât să arate cât se poate de bine. Dacă nu vă place, puteți trece la modificări manuale. Această opțiune funcționează destul de bine în cam 75% din cazuri și în rest, chiar dacă nu îmbunătățește semnificativ caracteristicile imaginii, nici nu se poate spune că o strică. Presupun că algoritmul de optimizare este similar cu cel din Picasa, deși am reușit să obțin rezultate diferite pe aceeași imagine. Concluzia este că pe unele Picasa se descurcă mai bine, pe altele Paint Shop Pro dă rezultate mai bune, dar ambele sunt satisfăcătoare în cele mai multe cazuri.

O colecție interesantă de instrumente poate fi găsită sub titlatura "Makeover toos": Blemish Fixer, care poate elimina ridurile, coșurile, negii, punctele negre și alte defecte similare din portrete, Toothbrush, care poate curăța dinții galbeni ai celor care nu se spală pe dinți și Suntan Brush, care poate aplica un bronz sănătos unei persoane mai repede și mai ieftin decât într-o cabină de bronzat.

Blemish Fixer poate fi folosit și pe imaginile cu peisaje, dar mai eficient pentru eliminarea obiectelor de dimensiuni mai mari care strică aspectul imaginilor ar trebui să fie instrumentul Object Remover. Ar trebui să fie, dar nu este,



pentru că modul în care umple golurile rămase nu este cel mai fericit. Image Doctor de la Alien Skin a demonstrat că se poate și mai bine.

Instrumental Background Remover funcționează ceva mai bine, dar nici el nu este la nivelul unor tool-uri similare din alte programe. Este în mod clar mai simplu să ștergi background-ul unui subiect important dintr-o imagine decât să stai să îl selectezi migălos și apoi să îl extragi cu o comandă "Cut", dar rezultatele sunt ceva mai grosolane.

Pe partea de efecte propriu-zise, deosebirile față de Photoshop nu sunt foarte semnificative. Filtrul Kaleidoscop este distractiv pentru o vreme, aplicat la întâmplare pe diverse imagini, dar în rest nu sunt mari diferențe. Este interesant că Paint Shop Pro are un mod Black&White simulat, care permite aplicarea de filtre pe imaginile alb-negru, ceea ce în Photoshop nu este posibil. Pe de altă parte, nici n-am simțit foarte des nevoia de a aplica filtre pe imagini alb-negru.

În rest, merită menționată apariția unor aspecte gen suport RAW extins (peste 40 de formate) și operații pe 16 biți de culoare, dar acestea sunt interesante doar pentru graficienii și fotografii profesioniști.

Per total, programul oferă un raport excelent calitate-preț, dar în unele privințe este depășit de alte programe, care au însă avantajul de a fi mai specializate și dezavantajul de a fi mai scumpe.

Adrian Dorobăț

Contact

Producător Jasc
 Publisher Corel
 Web www.jasc.com

Detalii

Versiune -
 Sistem Pentium 4 1GHz, 128MB RAM, Video 32MB
 Program-gazdă -
 Tip de licență Shareware - 30 de zile, Comercial - 129\$

Evaluare generală

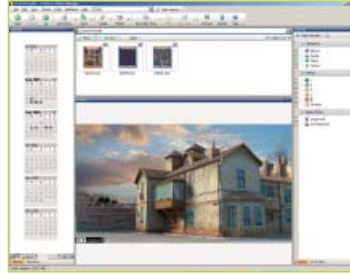
+ interfață îmbunătățită
 + utilizare simplificată

Verdict

Perfect pentru un fotograf/grafician amator



Legendarul viewer de imagini și-a pierdut de ceva vreme supremația.



Sunt destul de mulți cei care își aduc aminte nostalgic de vremea când ACDSee era la faimoasa versiune 3.1, cu Thumbnail-uri în cache rapid și randare eficientă a imaginilor. La vremea respectivă, ACDSee era "best of the best" și nici un alt viewer de imagini nu se putea compara cu el. Versiunile ulterioare însă au devenit din ce în ce mai ineficiente, mai greoaie, mai umflate cu opțiuni inutile pentru 90% din utilizatori. Programul a mai avut un moment de glorie undeva pe la versiunea 6.03, după care a fost înlocuit din preferințele mele de IrfanView, care era mai rapid, ocupa mai puțină memorie, folosea mai eficient spațiul de pe ecran și avea o interfață ceva mai prietenoasă. Am mai încercat și alte câteva favorite ale publicului, cum ar fi Xnview sau Faststone Image Viewer, care au supraviețuit o vreme pe calculatorul meu, după care m-am reîntors la IrfanView. În momentul în care a fost lansată cea mai recentă versiune de la ACDSee, am decis să îi mai dau o șansă. Rezultatele au fost dezamăgitoare. Evoluția programului a fost către un soft semiprofesional, care, pe lângă managementul și catalogarea imaginilor, oferă facilități de colectare, editare și retușare, captură de ecran și alte câteva aspecte de acest gen. Pe partea de management și catalogare, programul este ceva mai rapid decât

versiunea 7, dar lent în comparație cu concurenții săi. În plus, ocupă și mai multă memorie și folosește în continuare ineficient spațiul disponibil. Elementele de interfață pot fi repositionate, ceea ce este un lucru bun, dar nu prea sunt intuitive, ceea ce este un minus. Singurul lucru cu adevărat bun din această versiune este modul QuickSearch, care într-adevăr este cea mai rapidă metodă de a găsi o anumită imagine. Ar fi fost și mai bine dacă filtrarea rezultatelor ar fi fost afișată în timp real, dar probabil că cer prea mult. Oricum această facilități de căutare rapidă a unui anumit tip de fișiere va deveni inutilă o dată cu apariția Windows Vista, dar până atunci mai poate fi folositoare.

Mai trebuie să menționez că programul folosește unele "optimizări" dubioase pentru fișierele jpg, ceea ce face ca imaginile salvate cu el în acest format să apară lejer blurate, un efect secundar pe care vă asigur că nu vi-l doriți pentru pozele voastre de vacanță, de exemplu.

În comparație cu Picasa, Xnview, IrfanView și alte programe de gen, ACDSee 8 are mai multe opțiuni, dar luate separat acestea nu au aceeași calitate. Iar dacă luăm în calcul și faptul că ACDSee costă bani și restul alternativelor sunt gratuite, concluziile sunt evidente.

Contact

Producător ACDSsystems
 Publisher ACDSsystems
 Web www.acdsee.com

Detalii

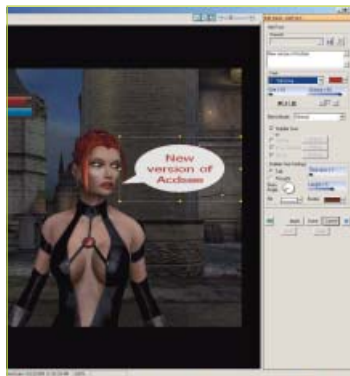
Versiune 8.0
 Sistem Windows © 98 SE, ME, 2000, XP
 Program-gazdă -
 Tip de licență Comercial 49.99\$, Upgrade 39.99\$

Evaluare generală

+ numeroase opțiuni care trec dincolo de managementul și catalogarea imaginilor

Verdict

Dezamăgitor. Există alternative gratuite mai atractive.



18-19 Octombrie 2005
 CROWNE PLAZA
 BUCUREȘTI

L · O · A · D
 Linux Open
 Alternative Days



Cea de-a treia ediție
 a celui mai important eveniment
 business to business dedicat soluțiilor
 OpenSource bazate pe Linux

partener



sponsor



redhat.

Detalii și înregistrare la www.load.ro

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@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.

Toyo
cgtoys@hotmail.com

Imagini peste medie, ca de obicei. Scena cu casa cred că am mai văzut-o, din alt unghi însă, și parcă acum este ceva mai neconvențională și mai interesantă. În privința portretului de personaj, modelarea este clar de calitate. Nu vom comenta stilul nonrealist, ușor caricatural. Presupunem că este alegerea autorului, care nu a țintit către o oglindire a realității. "Keep up the good work!", spune o vorbă din bătrâni.



Denes Istvan
denes_isti@yahoo.com

O imagine bine realizată, cu texturi fotorealiste și randată în Vray. La iluminare s-ar fi putut lucra însă mai mult. Flacăra lumânărilor ar fi trebuit să fie incandescentă și să aibă un halo. Sursa de lumină folosită pentru a le emula nu este tocmai potrivită, astfel încât imaginea pierde din realism. Obiectele nu sunt greu de modelat și texturile nu sunt făcute de mână, deci ai fi putut să insiști un pic mai mult pe iluminare.



Sistem PC Ultra Sprinter

Procesor Celeron 2,8GHz, memorie 512MB, HDD 120GB, unitate optică DVD/CD-RW, placă video 128MB, sunet 6 canale on-board, LAN on board, modem 56k, tastatură, mouse, Linux.



● exclusiv la DOMO

1.549,9 lei

rata: 43,6 lei / lună

15.499.000 rol | 436.000 rol/lună

Laptop Packard Bell R9730

Procesor Intel Pentium M 750 1,86GHz, FSB 533MHz, cache 2MB, memorie 512MB, HDD 80GB, unitate optică DVD+R/-R/RW dual layer, placă video GeForce Go6200 256MB, 15,4" WXGA Diamond View, Card Reader 4-in-1, 3xUSB2.0, S-Video Out, 10/100 Ethernet LAN, 802.11b/g WiFi, Windows XP Home Edition.



4.999,9 lei

rata: 140,6 lei / lună

49.999.000 rol | 1.406.000 rol/lună

Monitor Ultra 7UF 17" CRT plat

Diagonala 17", tub CRT plat, rezoluție maximă 1280x1024, pixel pitch 0.25mm, frecvență orizontală 30-70kHz, frecvență verticală 50-130Hz.



349,9 lei

rata: 9,8 lei / lună

3.499.000 rol | 98.000 rol/lună

Monitor Ultra 7UL 17" LCD

Rezoluție 1280x1024, timp răspuns 16ms, contrast 450:1, luminozitate 260cd/mp, vizibilitate 150° orizontal / 125° vertical, TCO'99.



829,9 lei

rata: 23,3 lei / lună

8.299.000 rol | 233.000 rol/lună

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

DOMO



Dorește-ți mai mult.

“Una dintre preocupările ROMTELECOM este să răspundă cererii tot mai mari de acces la Internet.”

În dialog cu ROMTELECOM despre telefonie fixă, mobilă și soluțiile de conectare la Internet



Dan Pazara
Director Corporate Affairs
ROMTELECOM

XPC: În condițiile în care, cu trecerea timpului, concurența se anunță tot mai acerbă, care vor fi mijloacele de îmbunătățire a imaginii companiei?

D.P.: Se poate spune că utilizarea serviciilor companiei ROMTELECOM va însemna din ce în ce mai multă calitate, opțiuni multiple, servicii individualizate, accesibilitate. Imaginea nu poate exista decât în măsura în care este susținută de realitate. Avem programe de informare și de promovare, care vor exista și în viitor, dar îmbunătățirea imaginii ține în primul rând de calitatea produselor și serviciilor pe care le oferă ROMTELECOM și de îndeplinirea promisiunilor făcute clienților.

XPC: Care sunt avantajele utilizării serviciului ADSL Express 2048 și care sunt principalii utilizatori ai acestuia?

D.P.: Serviciul ADSL Express este dedicat companiilor, persoanelor juridice. ADSL Express este alegerea optimă pentru companiile mici și mijlocii, care își pot conecta la Internet rețeaua locală, folosind o singură linie telefonică. Serviciul a fost lansat în București, Cluj-Napoca, Brașov, Timișoara, Oradea, Constanța și Sibiu, urmând a fi extins treptat și în alte zone ale țării. Principalele avantaje oferite de serviciul ADSL Express sunt: viteza - acces Internet cu o viteză de 2048Kbps pentru download și 384Kbps pentru upload, adică de aproximativ de 40 de ori mai mare decât o conexiune dial-up; tarif lunar fix: veți plăti lunar o sumă fixă, fără a fi tarifat în funcție de traficul efectuat sau de timpul petrecut online; fără limită pentru transferul de

date - nu există taxare sau limite pentru volumul de date transferate; continuitate: veți putea naviga 24/24 ore pe Internet, fără grija de a fi deconectat; simultaneitate - linia telefonică ROMTELECOM va putea fi utilizată simultan pentru voce și acces Internet; conectivitate - vă puteți conecta la Internet, rețeaua locală folosind o singură linie telefonică.

XPC: Ce ne puteți spune despre serviciul ClickNet Express?

D.P.: Serviciul ClickNet Express se bazează, de asemenea, pe folosirea tehnologiei ADSL, care are avantajul de a utiliza linia telefonică obișnuită pentru transfer de date la viteze mari. ADSL este o conexiune asimetrică, ceea ce înseamnă că viteza de download este mai mare decât viteza de upload. ClickNet Express este însă un produs care se adresează persoanelor fizice, disponibil deocamdată tot în București, Cluj-Napoca, Brașov, Timișoara, Oradea, Constanța și Sibiu.

XPC: Are ROMTELECOM în vedere introducerea unor servicii integrate de Internet pentru abonații săi?

D.P.: Dacă prin servicii integrate se înțelege furnizarea de pachete de servicii, ne mișcăm deja în această direcție. ROMTELECOM nu mai este furnizorul de servicii clasice de telefonie, devenind un competitor redutabil pe piața de date și Internet, pe care intenționează de altfel să devină lider național până în 2007.

XPC: Cum vedeți viitorul telefoniei fixe în România?

D.P.: Telefonie fixă este evident influențată de dezvoltarea telefoniei mobile, care vine cu o serie de avantaje suplimentare, legate de mobilitate. Pe de altă parte, infrastructura folosită pentru telefonie fixă poate susține o serie de alte servicii interesante pentru clienți, așa cum sunt cele de date și Internet. Ofertele integrate de voce, date și Internet sunt viitorul pentru telefonie fixă și aceasta este direcția în care se îndreaptă și ROMTELECOM. Mai mult, peste numai câțiva ani vom fi capabili să le oferim clienților noștri servicii pe o rețea de ultimă generație - Next Generation Network - a cărei implementare începe în acest an.

XPC: Mai sperați în resuscitarea Cosmorum în condițiile în care Orange și Connex au atins o rată de penetrare extrem de mare (practic mai bine de jumătate din populația țării folosește un telefon mobil în una din cele două rețele)?

D.P.: Aceasta nu înseamnă că nu mai este loc pe piață pentru un operator. CosmOTE, noul

acționar majoritar al COSMOROM, are din Grecia o experiență relevantă în acest sens pentru că a pornit la drum ca numărul trei pe piață și acum a ajuns pe primul loc. Principala prioritate a companiei în România o reprezintă în acest moment creșterea acoperirii oferite de rețea. CosmOTE s-a impus prin calitatea serviciilor și capacitatea de a fi un operator cu care se lucrează cu ușurință, ceea ce e previzibil să funcționeze și în România.

XPC: Ce operațiuni de modernizare a rețelei de telefonie fixă întreprinde ROMTELECOM în prezent și ce proiecte aveți în ceea ce privește serviciile de date?

D.P.: Pe fondul redresării financiare din ultimul an, ROMTELECOM investește în rețea și în servicii noi. Acționarii au decis ca dividendele pe 2004 să fie în totalitate reinvestite pentru înnoirea rețelei. În total, în următorii trei ani, vor fi investite aproximativ 500 de milioane de euro în infrastructură, iar prin creșterea calității rețelei noi servicii devin posibile. Cea mai mare parte a investițiilor va fi orientată către echipamentele necesare modernizării rețelei de voce și date. Cel mai important proiect este cel care va debuta în acest an, Next Generation Network (NGN). Folosind această nouă rețea NGN, ROMTELECOM va fi capabil să ofere, în cele mai bune condiții de operare și la costuri mai mici, servicii multimedia de bandă largă ("triple-play": servicii de voce, date și video). Prin demararea acestui proiect, ROMTELECOM se situează în topul operatorilor europeni de comunicații care adoptă noile tehnologii, un proiect similar fiind dezvoltat, de exemplu, de British Telecom. Modernizarea rețelei ROMTELECOM a început anul trecut, iar până acum s-a încheiat a doua fază. În iunie 2005 ROMTELECOM a finalizat dezvoltarea unei rețele Internet Protocol (IP), prima de acest gen care va furniza segmentului corporatist din 43 de zone metropolitane majore din țară noi servicii securizate bazate pe IP. Noua rețea de transport de tip IP (Internet Protocol), bazată pe tehnologia MPLS (comutare multiprotocol pe bază de etichete), va furniza, de asemenea, fundamentul pentru rețeaua națională de bandă largă DSL, care este disponibilă comercial din luna mai a acestui an. Compania intenționează să extindă gradul de acoperire a rețelei sale de IP până la 50% în acest an și să înceapă eforturile de implementare a rețelei de nouă generație, având ca scop furnizarea de servicii multimedia complete, servicii cu un înalt grad de accesibilitate pentru clienții din întreaga țară. ROMTELECOM a dovedit din nou, de curând, capacitatea de a asigura servicii de Internet și date de cea mai bună calitate, prin semnarea

celui mai mare contract pentru servicii integrate de comunicații de pe piața românească de IT&C cu Raiffeisen Bank, în valoare de 7 milioane de euro, pentru o perioadă de trei ani. De altfel, 3000 de companii au ales în ultimele luni serviciile ROMTELECOM de date și Internet (de la 1000 în martie 2005), dintre care peste 20 au rețele de tip IP MPLS.

XPC: La apariția pe piața serviciilor concurențe de telefonie fixă, ați înregistrat o scădere a numărului de utilizatori? Câte procente din piața de telefonie fixă deține ROMTELECOM și ce schimbări se prevăd pe viitor?

D.P.: O scădere a existat, dar nu semnificativă. Mulți clienți care au renunțat la ROMTELECOM pentru un operator fix alternativ au decis după un timp să revină la companie. Evoluția pieței deschise la competiție a demonstrat că nu este atât de ușor să crezi și să întreții o rețea la standarde care să-ți permită oferte interesante pentru clienți. Operatorii alternativi s-au orientat în special spre segmentul de jos al pieței, cu prețuri extrem de mici, dar și cu un serviciu pe măsură. Principalul concurent pentru ROMTELECOM rămâne telefonie mobilă și nu noii operatori apăruiți pe piață după liberalizarea acesteia.

XPC: Puteți estima care este numărul utilizatorilor de Internet din România care folosesc dial-up ca metodă de conectare?

D.P.: Una dintre preocupările ROMTELECOM este să răspundă cererii tot mai mari de acces la Internet, în special cel de bandă largă. Forma predominantă de conectare în România este încă prin dial-up, în mare măsură datorită veniturilor scăzute, dar folosirea accesului de bandă largă prezintă o tendință evidentă de creștere, mai amplă în sectorul privat. Până în 2007 ROMTELECOM urmărește să devină lider de piață în domeniul Internet și date, cu o cotă de piață de peste 70%, iar până în 2008 speră să atingă 1,2 milioane de accese DSL.

XPC: Care este oferta actuală de abonamente Internet a ROMTELECOM și cum se va modifica aceasta pe viitor?

D.P.: Oferta de servicii de date și Internet este disponibilă pe site-ul ROMTELECOM, www.romtelecom.ro, sau pe site-ul www.clicknet.ro, pentru clienții persoane fizice. În acest moment oferta este foarte variată, incluzând de la cele mai performante soluții adresate companiilor până la produse dedicate persoanelor fizice, bazate pe ADSL sau dial-up. Conectarea la Internet este extrem de simplă, practic accesibilă oricărei persoane care are o linie ROMTELECOM și un calculator, prin ClickNet Start. Acesta este cel mai ieftin serviciu de gen de pe piață, care funcționează fără taxă de abonament, contract sau cartelă, tariful perceput incluzând atât traficul Internet, cât și folosirea liniei telefonice ROMTELECOM.

Începând cu 1 august 2005, ROMTELECOM a extins cu două ore intervalul de taxare în afara orelor de vârf, când tariful este cel mai redus, pentru ClickNet Start. Intervalul din afara orelor de vârf este cuprins între 18:00 și 8:00, față de 20:00-8:00, cât era până în prezent. În plus, utilizatorii ClickNet Start pot participa și la programul promoțional „ClickNet Bonus”, care recompensează utilizarea Internetului de la ROMTELECOM. Un trafic Internet de minimum cinci ore/lună garantează participarea la extragerile lunare și șansa de a câștiga unul dintre cele 30 de premii acordate.

Din septembrie avem o ofertă specială pentru elevi și studenți la serviciul ClickNet Express, bazat pe ADSL, prin care aceștia beneficiază de trei luni de abonament gratuit într-un an.

XPC: Ce programe de fidelizare a abonaților are în derulare ROMTELECOM și care sunt planurile de viitor?

D.P.: ROMTELECOM a lansat în septembrie un program de reduceri pentru utilizatorii serviciilor de acces la Internet bazate pe tehnologia ADSL, ClickNet Express și ADSL Express, discounturile variind între 3 și 20%, pentru cele trei categorii de reduceri: pentru plata în avans, pentru mai mult de o linie ADSL, pentru fidelitate. Toate detaliile sunt disponibile pe site-ul ROMTELECOM. În lunile următoare ROMTELECOM va lansa și alte programe de reduceri pentru clienții săi, precum și primele pachete de extraopțiuni, cu reduceri pentru diferite tipuri de convorbiri.

ULTIMA ORĂ

REZULTATUL COLABORĂRII DINTRE MOTOROLA ȘI APPLE

Telefon mobil compatibil cu iTunes

Motorola și Apple au lansat recent primul telefon mobil compatibil cu iTunes. Motorola ROKR permite utilizatorilor să transfere până la 100 de melodii din magazinul iTunes direct pe computer, fie acesta Mac ori PC, și apoi pe telefonul mobil. Teminalul dispune de un meniu intuitiv care facilitează o navigare simplă și posibilitatea de comutare imediată de la modul de ascultare a melodiilor la cel de preluare a apelurilor, iar revenirea la meniul precedent se realizează printr-o simplă apăsare de tastă. Deocamdată, Motorola ROKR este disponibil doar în unele țări, printre care Statele Unite, Marea Britanie, Franța, Italia, Germania, Canada.

Ed Zander, CEO Motorola, susține că "Motorola



ROKR reprezintă sinergia dintre muzică și comunicații mobile. Prin dotarea telefonului mobil cu iTunes, practic revoluționăm modalitatea în care întreaga lume experimentează și trăiește distracția cu ajutorul tehnologiei comunicațiilor mobile".

Telefonul Motorola ROKR este dotat cu ecran color, difuzoare stereo încorporate și câști stereo. Utilizatorii pot descărca pe telefonul mobil melodii și cărți în format audio și Podcast din magazinul iTunes. Motorola ROKR asigură oprirea automată a melodiei în momentul în care este preluat un apel telefonic și face posibilă ascultarea muzicii în timpul altor activități precum realizarea fotografiilor sau verificarea mesageriei.

NOKIA - PE CALEA CEA BUNĂ

Creștere neașteptată a vânzărilor

Cel mai mare producător mondial de telefoane mobile, Nokia, a anunțat că o creștere neașteptată a vânzărilor de telefoane mobile va împinge cifra de afaceri și profiturile sale peste estimările anterioare.

Câștigurile pe acțiune ale companiei finlandeze vor varia între 18 și 19 eurocenți, iar cifra de afaceri ar urma să se situeze undeva între 8,4 și 8,5 miliarde de euro. Nokia estimase inițial că va realiza, în aceeași perioadă, o cifră de afaceri cuprinsă între 7,9 și 8,2 miliarde de euro. Această creștere este pusă pe seama cererii pentru telefoanele sale mobile din generația a treia și pe stabilizarea prețurilor telefoanelor mobile proprii.

jocuri



Bogdan Bridinel

Pixeli lipsiți de inhibiții

Femeile din jocuri pot zbura, trage cu mitraliera sau conduce tancuri. Pot și să pozeze în Playboy.

Este cel mai evident lucru, așa că dați-mi voie să îl rezolv mai întâi și, cu puțin noroc, să-i liniștesc pe cei care chicotesc pe ascuns prin preajmă. Da, este numărul 69 al revistei, singurul număr care are onoarea de a fi atribuit unei poziții sexuale, motiv pentru care este posibil să vă așteptați poate la articole speciale ("Cum să eliminați tot spam-ul, în afară de superofertele la Viagra"), sau poate la un poster în care o placă ATI și o placă NVIDIA se dedau la activități recreative înconjurate de lumânări parfumate, sau mai știu eu ce alte fantezii de acest gen. Ei bine, n-aveți noroc. Tot ce vă pot oferi este acest articol și promisiunea că, într-o zi, ne vom gândi serios la posibilitatea de a scrie pe larg despre istoria sexului în jocuri, însă numai după ce ne vom convinge că subiectul poate fi abordat la modul matur, nu la modul "top 10 al personajelor din jocuri cu cei mai mari sâni plus, BONUS!", lista completă a jocurilor în care apar lesbiene!". Apropo de asta, tentativele umoristice pe marginea numărului 69 îmi aduc aminte în mod trist de glumele cu Duke Nukem Forever, în sensul că și unele, și altele s-au banalizat și nu mai sunt considerate cu adevărat amuzante nici măcar de către autorii lor. Așa că, umoriști din lumea întreagă, scutiți-mă de efortul de a mă strâmba la voi și țineți-vă bancurile secrete! Mulțumesc.

Trecând la subiectul principal al articolului, trebuie să spun că este o coincidență într-adevăr interesantă că tocmai luna aceasta s-a întâmplat să apară știrea că o nouă serie de personaje de joc au ajuns să se "dezbrace" pentru Playboy, după ce, anul trecut, BloodRayne, Mileena din Mortal Kombat și alte câteva eroine au stabilit precedentul. Anul trecut am trecut, trebuie să recunosc, foarte ușor peste știre și nu i-am dat nici o importanță, dar acum îmi dau seama că sunt câteva lucruri interesante de observat.

În primul rând, dacă sunt în Playboy, asta înseamnă că jocurile sunt cool. Este O.K. să spui că te joci pe calculator în timpul liber, este O.K. să fii un bărbat matur și să căsăpești naziști virtuali în timpul liber. Statisticile spun că media actuală de vârstă a celor care se joacă într-un fel sau altul este acum de 29 de ani, iar interesul pentru acest domeniu dovedit de o revistă "matură", adresată publicului larg, nu poate decât să confirme acest lucru.

În al doilea rând, este clar că maturizarea industriei jocurilor nu a atins încă punctul final. Pentru că, să fim sinceri, să te entuziasmezi la vederea unei perechi de sâni desenați nu este tocmai o activitate intens solicitantă din punct de vedere intelectual. Diverse amănunte, cum ar fi faptul că Lara Croft (care, apropo, nu apare în Playboy) va avea sâni de dimensiuni mai realiste în următorul joc din seria Tomb Raider, demonstrează că lucrurile se schimbă, dar nu că s-a ajuns la finalul evoluției.

Și, nu în ultimul rând, trebuie neapărat să observ ce fel de femei din jocuri pozează în Playboy. BloodRayne. O luptătoare din Mortal Kombat și una din Tekken. O studentă depravată din Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. În ediția de anul acesta, o femeie reporter din viitorul joc cu și despre 50 Cent, o majoretă dintr-un joc de fotbal american și un personaj din jocul Playboy. Deși sunt și câteva excepții (un personaj secundar din God of War, de exemplu), nu pot să nu observ că este vorba despre femei ieftine, din jocuri ieftine. Figurile aristocratice ca Lara Croft sau Cate Archer stau departe de așa ceva. Doar tinerele aspirante la titlul de vedetă, mai puțin celebre și mai puțin talentate, dar dispuse să sacrifice mai multe de dragul ambițiilor lor, ajung dezbrăcate prin reviste. Iată în sfârșit un domeniu în care în jocuri este exact ca în viața reală.

Ultima oră

Noutăți din lumea jocurilor

095

Sony PSP

Portabilitate și putere

098

Interviu

În dialog cu Gameloft

102

Dark Messiah of Might and Magic

Putere, magie, mesageri întunecați

104

Peter Jackson's King Kong

Regele maimuțelor revine.

105

Rome: Total War - Barbarian Invasion

Declinul, dezbinarea și căderea legendarei puteri romane

106

Dungeon Siege II

Să nu dați arme albe pe mâna megalomanilor!

108

Fable: The Lost Chapters

O nouă poveste cu drum deschis spre binele sau răul absolut

110

BloodRayne 2

Avantajele și dezavantajele vampirismului răzbunător

114

Earth 2160

Chiar îmi pare bine că n-o să trăiesc până în 2160.

116

NHL 06

Un nou sezon al întrecerilor pe gheață

117

Advent Rising

O trilogie care începe cu stângul

118

VOYAGE

De la Pământ la Lună și înapoi, dar trebuie să vă placă fructele

120

Killer7

Un om cu mai multe personalități, toate de asasin.

121



ULTIMA ORĂ

NOUTĂȚI DIN LUMEA JOCURILOR

FINALA NAȚIONALĂ WORLD CYBER GAMES

România va avea reprezentanți pentru Counter-Strike și FIFA la Singapore



World Cyber Games este cea mai importantă competiție mondială de jocuri, atât pentru PC, cât și pentru console, circa 70 de țări luptând anual să obțină prin intermediul echipelor naționale un loc cât mai sus în ierarhia celor mai pricepuți în mânăuirea mouse-ului, tastaturii sau controller-ului.

Trecând pe plaiuri autohtone, finala națională de la Constanța, desfășurată între 1 și 3 septembrie, a fost o etapă care, sub aspecte mai mult sau mai puțin spectaculoase (noi n-avem ditamai pajiștea cum au americanii în fața Casei Albe, unde s-a desfășurat finala lor), s-a repetat în toate țările participante. Și poate că nu avem noi pajiște, dar finala s-a desfășurat cât se poate de bine într-un Internet Café foarte bine dotat. În afară de faptul că în Constanța taxiurile nu merg unde vrea clientul, ci unde au stație (sau cel puțin așa am pățit noi, proaspăt coborâți din tren), iar vânzătoarele sunt jignite profund dacă le ceri bonul de casă, orașul s-a dovedit a fi la fel de primitiv

așa cum îl știam, chiar dacă nu venisem la plajă, ci să observăm cum se omoară virtual cele mai bune clanuri de Counter-Strike din țară. În total, au participat 44 de echipe (însușind circa 300 de jucători), împărțite în 11 grupe, cu câte patru echipe în fiecare grupă. Anul acesta a fost folosit un sistem nou de desfășurare, desigur în concordanță cu regulile generale ale WCG: s-a mers pe joc fiecare cu fiecare, cele mai bune două echipe din grupe au mers mai departe în sistem dublu eliminatork. Hărțile pe care au picat sorții au fost de_nuke, de_dust2 și de_train, pe ultima având și noi ocazia să o studiem îndeaproape, în timp ce urmăream isprăvile de pe monitor ale clanului câștigător, bucurăstienii TeG. De altfel, TeG a și fost clanul favorit, meciul final disputându-se împotriva clanului-gazdă, Eq, iar pe locul al treilea s-a situat clanul IGG din Craiova.

Așa că imaginați-vă o sală în care 40-50 de calculatoare rulează în același timp Counter-Strike (și

am văzut și mIRC, probabil se plictisise omul de împușcături și își căuta jumătatea), echipe rivale, o hărmălaie de nedescris cu comenzi urlate pe deasupra căștilor, indicații de la camarazii care "luaseră cap" și înjurături care aveau darul să îmbogățească fondul limbii române, dar repede supimate de organizatorii care vegheau ca spiritele să nu se încăingă prea mult. Și dacă în sala propriu-zisă nu aveau acces decât jucătorii, organizatorii și presa, la intrare, pe două ecrane cu plasmă imense, rulau imagini din competițiile anterioare, urmărite cu sfîntenie (și comentarii ce depășeau cu mult limita normală a decibelilor suportabili pentru urechea umană) de jucătorii care terminaseră competiția sau așteptau să intre în joc.

Echipele câștigătoare, TeG (The Elder Gods), va reprezenta România la Singapore, toate costurile deplasării fiind acoperite de PGL (Professional Gamers League), partener oficial al WCG începând din 2002. De altfel, întreaga manifestare a fost sponsorizată de

Samsung (care susține fenomenul WCG nu numai la noi, ci și în toate țările participante), alături de care s-au aflat și RDS, Deck Computers, Best Computers și ComputerGames.ro, plus alți parteneri media. Mai mult, cel mai bun jucător (votat de participanții și spectatorii competiției), Joker, aparținând clanului constăntean Eq, a primit un premiu special oferit de Kingston Technology



(împreună cu partenerii AMD, Gigabyte, Seagate, ISA Hardware, UltraPRO Computers și ASBIS România), un sistem optimizat pentru gaming, a cărui configurație o puteți vedea la adresa www.pgl.ro/bestplayer.

Finala cea mare se va desfășura la Singapore, între 16 și 20 noiembrie, și se estimează că vor fi prezenți circa 800 de jucători, reprezentanți ai 70 de țări, care vor juca pentru laurii mondiali șase titluri de PC (Counter-Strike: Source, FIFA Soccer 2005, Need for Speed: Underground 2, StarCraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne și Warhammer 40.000: Dawn of War), două pentru consolă (Halo 2 și Dead or Alive Ultimate) și un turneu special de Freestyle.



MĂSURI RESTRICTIVE ÎN ASIA

Guvernul chinez limitează jocul online



Dintre toate continentele, Asia pare a fi atinsă cel mai mult de dependența cauzată de jocurile online. Sau poate că numărul imens

de jucători se evidențiază față de celelalte țări, cert este că orele nesfârșite petrecute de chinezii de toate vârstele în lumea virtuală a

unui joc online au alarmat guvernul și autoritățile care supraveghează industria MMO-urilor. Agențiile responsabile cu supravegherea titlurilor masive, multiplayer și online testează un sistem care să regularizeze numărul de ore pe care jucătorii le petrec conectați. Sistemul le va impune penalități celor care stau în joc mai mult de trei ore și va fi complet operațional până la sfârșitul anului viitor. Evident, el va fi obligatoriu inclus în toate MMO-urile, dar și orice alt titlu care are o componentă online.

Mecanismul sistemului funcționează cam așa: dacă este depășită limita de trei ore, abilitățile personajului din joc vor fi reduse la jumătate; dacă jucătorul continuă peste cinci ore de joc, atunci abilitățile vor ajunge la zero. Între două sesiuni de joc a câte trei ore trebuie să existe o pauză de minimum cinci ore, altfel sistemul nu se resetează. Desigur, doar simpla idee de a introduce un astfel de sistem a stârnit proteste din partea jucătorilor, care deja s-au

adunat să discute metode de a evita măsura guvernamentală. Cea mai populară sugestie este deschiderea mai multor conturi, pe care jucătorul să le folosească alternativ. Această tactică nu poate fi decât în beneficiul operatorilor online, pentru că împătimitilor le va lua mai mult să-și dezvolte personajele, iar producătorii vor avea la rândul lor la dispoziție o perioadă mai îndelungată pentru a pune la punct și lansa add-on-uri.

În ciuda protestelor, în China nu se prea discută cu măsurile guvernului (iar licența pentru un joc online de la guvern vine), așa că șapte dintre cei mai mari operatori online (Shanda, NetEase, The9, Optisp, Kingsoft, SINA, Sohu) au fost deja de acord să participe la testul beta al acestui sistem, jocurile incluse aici fiind The Legend of Mir II, The World of Legend, Westward Journey Online, Fantasy Westward Journey Online, World of Warcraft, MU, JX Online, First Myth Online, The Legend of Mir 3G, Lineage II și Blade Online.

CONSECINȚELE CAFELEI FIERBINȚI

Entertainment Software Rating Board cere audit

Nori destul de negri se adună deasupra organizației care clasifică jocurile, Entertainment Software Rating Board (ESRB). După scandalul cauzat de Hot Coffee, modul pentru GTA: San Andreas, care debloca activități sexuale necenzurate în joc, și după acuzațiile mai mult sau mai puțin voalate care susțin că ESRB este influențată de marii producători în acordarea ratingului, organizația a luat poziție. Toți marii publisher-i de jocuri au primit mesaje în care se arată că "dezvăluirea completă a conținutului ascuns, Easter Eggs și cheat-uri, a fost mereu o parte din cererile explicite ale ESRB când jocurile erau supuse clasificării". De asemenea, ESRB a cerut tuturor publisher-ilor să adune toate datele necesare pentru o verificare extinsă a jocurilor lansate de la 1 septembrie 2004 și până acum. Acest audit

intern intenționează să determine dacă mai există coduri nedevăluite care au rămas în jocul final ce a intrat pe piață. Publisher-ii trebuie să adune aceste informații și să le predea ESRB până pe 9 ianuarie 2006, pentru ca ratingul jocului respectiv să fie schimbat dacă este cazul (lucru care s-a întâmplat deja în cazul GTA: San Andreas, care a trecut de la clasificarea Mature la Adults Only). În caz contrar, publisher-ii sunt amenințați cu măsuri punitive, deși nu este foarte clar de ce măsuri este capabilă și ce are voie să impună ESRB. În sfârșit, organizația își exprimă îngrijorarea în ceea ce privește comunitatea de modding, care realizează un conținut ce poate altera clasificarea acordată inițial jocului și promite că va găsi metode de a menține încrederea consumatorilor în sistemul de clasificare actual.

ȘCOALĂ PENTRU PRODUCĂTORI

EA își educă angajații din Canada

Canada, mai ales orașul Montreal, pare a fi în ultimii ani pepiniera celor mai buni oameni care lucrează în industria jocurilor. Electronic Arts intenționează să concureze aglomerația de nume răsunătoare, în frunte cu Ubisoft, adunată pe plaiurile canadiene, cu un proiect de educație în valoare de 2,6 milioane de dolari. Întins pe perioada a trei ani, programul va fi pus la dispoziția tuturor angajaților Electronic Arts din Canada, iar cursurile vor include tehnologia performanței, grafică, inginerie, management de proiect și

de resurse umane, alături de conferințe susținute de reprezentanți ai industriilor de film, muzică sau animație. La acest proiect va contribui și guvernul canadian cu circa 660.000 de dolari, într-o inițiativă deja tradițională, dacă ținem cont că Ubisoft a beneficiat din partea aceluiași guvern de o finanțare de patru milioane de dolari. Studioul Electronic Arts din Montreal a fost deschis în 2003 și are pe agenda de lucru SSX on Tour pentru PSP și încă un titlu, deocamdată neanunțat.



AMERICANII SE RIDICĂ ÎMPOTRIVA VIOLENȚEI

Minorii nu vor mai putea cumpăra jocuri în California și Michigan



Controversa privind violența în jocuri și posibilitatea minorilor de a (nu) le cumpăra este

veche de acum în Statele Unite. Până acum au fost înaintate mai multe proiecte de legi, dar nici unul nu a reușit să fie aprobat. Dar iată că apar și excepțiile: în statul Michigan, guvernatoarea Jennifer M. Granholm a semnat legislația ce face ilegală vânzarea sau închirierea jocurilor cu rating Mature sau Adults Only către copii. Noua lege se aplică minorilor până în 17 ani și va intra în vigoare pe 1 decembrie anul acesta. De altfel, guvernatoarea statului Michigan este cunoscută ca o militantă înfocată pentru drepturile copiilor, fiind implicată în operațiuni sub acoperire (în perioada în care a activat ca Attorney General) pentru depistarea pornografiei cu minori sau a traficului de copii pe Internet. Legea din Michigan este de altfel o consecință a unor studii comandate tot de Granholm, în care se evidențiază că până și copiii de 9 ani reușeau de cele mai multe ori să cumpere jocuri de tipul Grand Theft Auto, Manhunt, DOOM 3, Mortal Combat sau Resident Evil.

Pe de altă parte, în statul California, legislația care limitează accesul copiilor la jocuri video excesiv de violente are nevoie doar de semnătura (sau veto-ul) guvernatorului Arnold

Schwarzenegger pentru a intra în vigoare. Legea a fost propusă de senatorul Leland Yee și îi poate amenda cu până la 1000 de dolari pe retailer-ii care nu o respectă. Eforturile lui Yee au fost susținute de numeroase organizații californiene, printre care California Academy of Pediatricians, Commission on the Status of Women, California Psychiatric Association, California Psychological Association, NAACP, California Alliance Against Domestic Violence, Girl Scouts și California PTA.

Conform Federal Trade Commission, aproape 70% dintre copiii cu vârste între 13 și 16 ani pot cumpăra jocuri cu clasificarea M (mature), realizate teoretic doar pentru adulți. 92% dintre copii joacă jocuri video, iar dintre acestea 40% au rating M. Aceste jocuri aduc cel mai mare profit în industrie pentru că lumea lor virtuală permite tot felul de acte antisociale, care de obicei nu sunt pedepsite. ESRB, organizația care clasifică jocurile, susține ca nu este influențată în nici un fel în ceea ce privește ratingul, dar opoziții arată că ESRB este finanțată de producătorii de jocuri care au interes ca produsele lor să nu fie AO (Adults Only), ceea ce le-ar scădea semnificativ profiturile.

THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY

Western spaghetti în varianta interactivă

Există o modă și în industria jocurilor. Iar în acest moment moda se întâmplă să fie jocurile inspirate și realizate după filme celebre. Ultima ediție vine de la Bits Studio, care lucrează la un titlu la persoana a treia pentru PC și console. Jocul va fi bazat pe trilogia lui Sergio Leone ce include Per un pugno di dollari, Per qualche dollaro in più și Il Buono, il brutto, il cattivo, în variantele engleze mai cunoscute fiind vorba de A Fistful of Dollars, For a Few Dollars More și The Good, the Bad and the Ugly. The Good, the Bad and the Ugly va fi primul joc, ceea ce nu este complet illogic pentru că ultimul dintre cele trei western-uri spaghetti este realizat ca prequel pentru celelalte două. Participarea lui Clint Eastwood nu este încă sigură, dar studioul și-a asigurat măcar drepturile pentru coloana sonoră a lui Ennio Morricone. Deocamdată nu există publisher, dar

jocul ar putea apărea anul viitor pentru PC, Xbox, PlayStation 2 și PlayStation Portable. Bits Studios folosește și de această dată metoda utilizată în cazul jocului bazat pe filmul Constantine (publicat pe console de THQ și de SCI pentru PC, dar cu rezultate mediocre): cumpără licențe, realizează jocul și apoi găsește și publisher-ul care să-l distribuie.



DO YOU WANT TO WORK IN THE GAMING INDUSTRY?
Here's your chance!
GAMELOFT, subsidiary of **Ubisoft**, is looking for:

Game Designer

Candidate profile:

- great analytical capabilities
- excellent communication skills
- great creativity
- very good English
- extended knowledge of video games
- very good team worker

Job description:

- working on creating AAA games for mobile phones and consoles (Nintendo DS, Playstation Portable etc.)
- creating the game design documents, explaining in detail all the aspects of the game
- working closely with the team, testing and tuning the game for the best result possible
- Bucharest based

Send your CV and application at
jobs@gameloft.ro



SONY PSP

PORTABILITATE ȘI PUTERE

Cu patru luni întârziere față de Nintendo DS, PlayStation Portable a devenit și el disponibil în România. Ce părere ne-am făcut după testarea consolei portabile produse de Sony aflați mai departe.

CAM ÎN FIECARE AN DOMENIUL jocurilor se pricopsește cu câte o controversă de genul "versus", în care două produse împart publicul în două tabere cu opinii diametral opuse și absolut ireconciliabile, așa cum s-a întâmplat cu Unreal Tournament și Quake 3 în 1999 sau cu PlayStation 2 și XBOX aproximativ

doi ani mai târziu. Anul acesta, principalul subiect de dispută a fost adus de lansarea a două noi console portabile, Sony PSP și Nintendo DS. Să decidă care dintre cele două este mai bun a fost scopul a mii de conversații pe Internet, majoritatea terminate, după cum vă puteți imagina, cu strigăte, pumni bătuti în

masă și uși trântite. În mod virtual, cel puțin.

Imediat ce ne-am văzut și cu cel de-al doilea în față însă, ne-am dat seama cât de ridicolă este discuția. Nu există două sisteme mai diferite între ele. Ambele sunt excelente, dar fiecare merge pe un drum diferit, ceea ce până urmă face ca preferința pentru unul sau altul să fie ceva de natură subiectivă. DS are două ecrane cu funcții diferite, PSP are un singur ecran, dar mare. Jocurile pentru DS sunt stocate pe un mediu care consumă puțină energie (cartridge), pentru a maximiza autonomia, PSP folosește discurile UMD, care consumă bateria mult mai repede, dar poate stoca mult mai multe date. DS are ca element principal un touchscreen, în timp ce PSP are ca vedetă la capitolul control un ministick analogic, asemănător ca funcție cu cele de pe consola-mamă PlayStation 2 (dar adaptat ca formă la cerințele de portabilitate). DS este foarte bine adaptat pentru genurile de jocuri cu originea pe PC, ca strategie sau FPS, în timp ce PSP se

pretează mai bine la jocurile ce pot fi considerate mai de consolă, ca cele cu subiect sportiv sau cele cu mașini. Nu în ultimul rând, în timp ce sistemul celor de la Nintendo este mai ieftin, cel produs de Sony oferă o funcționalitate mai bogată, inclusiv vizionare de filme, ascultare de muzică și browsing Web (acesta din urmă într-o formă destul de limitată).

Una peste alta, deci, nu prea există termeni de comparație directă. Și, cum despre Nintendo DS ați putut citi deja în XtremPC 65, în cele ce urmează îl vom uita cu totul și vom prezenta PSP așa cum este el, fără a mai căuta să îl comparăm cu alte sisteme.

PRIMA IMPRESIE

Primul lucru demn de remarcat la PSP este că arată bine. Designul nu a ținut cont doar de funcționalitate, ci a fost elaborat cu multă atenție, pentru a impresiona încă din prima clipă. Suprafețe lucioase, metalice, curbe fine, butoane cu forme futuriste, totul este gândit în așa fel încât să fie clar oricui că ceea ce



➔ Husa inclusă în pachet este foarte utilă pentru a proteja ecranul consolei.



➔ "Butonul" care are funcția unui stick analogic este mult mai bun pentru control decât D-pad-ul plasat deasupra sa, la fel cum se întâmplă și pe PS2.

are în față nu este o jucărie ieftină, ci un produs tehnologic foarte avansat.

Ecranul este cel care impresionează cel mai mult. Este cel mai mare pe care l-am văzut pe un dispozitiv mobil până acum, are o claritate perfectă și luminizitate foarte bună, iar aspectul 16:9 este același cu cel al ecranelor de cinematograful, ceea ce cu siguranță ajută la vizualizarea filmelor. Una peste alta, este destul de greu de găsit un reproș ecranului, deși trebuie spus că, așa cum se întâmplă cu ecranele LCD, este posibil să existe pixeli morți, numărul și poziția acestora fiind o problemă de noroc. În orice caz, pixelii morți nu

reprezintă o problemă în mod normal, pentru că sunt vizibili doar dacă îi căutați cu atenție, dar în general trec neobservați.

Partea oarecum îngrijorătoare la ecran este că e plasat chiar la suprafața aparatului, ceea ce înseamnă că nu este protejat de nimic și poate fi zgâriat sau murdărit din neatenție. Împotriva zgâriatului accidental este foarte utilă husa inclusă în pachet. În general, nu suntem adepții accesoriilor foarte numeroase care ridică prețul unui produs, dar pachetul distribuit la noi este destul de rezonabil. În afară de husă, mai include o pereche de căști cu control pe fir, un memory stick de 32Mb, un disc UMD demonstrativ și

un șnur pentru ținut consola pe mână.

Discurile reprezintă un alt element interesant, pentru că și în cazul lor este vorba despre ceva ce nu am mai văzut la o consolă portabilă. Formatul UMD (Universal Media Disc) permite stocarea a până la 1.8GB de informație, ceea ce nu numai că este foarte mult pentru un disc atât de mic, dar este atât de mult încât oferă posibilități noi pentru o consolă portabilă. De exemplu, PSP este prima consolă portabilă care va avea parte de un joc din seria Football Manager, pentru că discul său este suficient de mare pentru a stoca o bază de date de dimensiuni decente. Și, desigur, chiar dacă este mai mic decât un DVD, un UMD poate conține un film întreg, la o calitate foarte bună pentru ecranul consolei. De laudat la realizarea UMD-urilor este și faptul că nu sunt simple discuri, ceea ce le-ar fi făcut foarte ușor de zgâriat, ci vin încorporate într-o carcasă de plastic, fiind de fapt ceea care se inserează în consolă.

Consecința negativă a folosirii unui sistem cu discuri ce trebuie citite a fost scăderea destul de serioasă a duratei bateriei, pentru că un element mecanic cum este cel care citește UMD-ul consumă mult mai mult decât un cititor de memory card-uri. După calculele noastre, acumulatorul rezistă cam trei ore, poate ceva mai puțin, atunci când este vorba despre un joc serios, care

folosește intens procesorul și discul. Dacă nu faceți decât să ascultați muzică, puteți să folosiți consola chiar și timp de opt ore. În orice moment puteți folosi modul "sleep", care închide PSP-ul și nu consumă energie, dar păstrează situația din momentul închiderii, ceea ce înseamnă că veți relua ceea ce făceați exact acolo de unde ați rămas.

CONSOLA LA LUCRU

În afară de discul demonstrativ menționat mai devreme, am avut la dispoziție o colecție suficient de diversă de jocuri, cu ajutorul căreia am putut să ne dăm seama destul de bine care sunt posibilitățile consolei.

În primul rând, în caz că nu am făcut acest lucru suficient de clar până acum, grafica este impresionantă. Este greu de spus dacă se ridică la nivelul PlayStation 2, așa cum se spune, dat fiind că este vorba totuși despre un ecran mult mai mic și nu se pune problema să fie prezente la fel de multe detalii, dar, în orice caz, nu am fost dezamăgiți. În Ridge Racer există chiar și reflexie pe caroseria mașinii,



➔ Preferatul nostru, Ridge Racer.

POSSIBILITĂȚI SUPLIMENTARE

Deși vor ca PSP să fie mai mult decât o simplă consolă de jocuri, cei de la Sony nu au avut niciodată intenția de a lăsa utilizatorii să facă chiar ce vor. La fel cum a pățit și Microsoft atunci când a lansat XBOX, Sony a trebuit să facă față unui val de utilizatori care au cumpărat consola fără intenția de a cumpăra și jocuri pentru ea, ci numai pentru a o folosi în alte scopuri. Puteți crede că ideea este ciudată, dar trebuie să rețineți că prețul unei console este semnificativ mai mic decât costul său de producție, ceea ce înseamnă că, atunci când nu se vând și jocuri, producătorul consolei lucrează în pierdere.

Cu un procesor puternic, un ecran bun și capacități de networking, PSP are toate calitățile pentru a prelua măcar o parte din funcțiile unui PDA. Astfel, au apărut rapid programe realizate de amatori (numite generic "homebrew"), care oferă o mulțime de funcții în plus. Există un program care oferă posibilitatea (într-un mod destul de complicat, este drept) de a citi cărți în format electronic pe PSP, un program cu ajutorul căruia puteți controla un PC de la

distanță prin intermediul conexiunii wireless, un client FTP și chiar câteva minijocuri. Mai mult, pentru utilizatorii foarte curajoși (dispuși să facă ceva ce le anulează garanția) există posibilitatea de a crește frecvența procesorului, pentru un spor de putere în aplicațiile homebrew (jocurile normale nu beneficiază în nici un fel de acest plus de putere, pentru că au fost concepute pentru frecvența standard). Procesul nu poate fi considerat chiar overclocking, pentru că în mod normal procesorul de pe PSP este subțactat de la 333MHz la 222MHz, pentru a nu consuma prea repede bateria.

Bineînțeles, o altă utilizare a acestor posibilități a reprezentat-o pirateria. Pe de o parte pirateria jocurilor de PSP, pe de alta pirateria jocurilor de pe alte console mai vechi, prin intermediul emulatoarelor. În mare parte emulatoarele nu sunt tocmai ilegale, pentru că de multe ori este vorba despre jocuri care nu mai sunt distribuite în mod comercial, ceea ce înseamnă că folosirea emulatoarelor este singura posibilitate de a le încerca. Totuși, pentru Sony

rămâne problema că, atunci când folosesc emulatoarele, utilizatorii nu au neapărat nevoie să cumpere jocuri de PSP, așa că toate versiunile noi de firmware lansate după versiunea 1.50 includ o protecție sporită împotriva aplicațiilor neaprobate de Sony. Cei care au versiunea 1.50 sau una mai veche pot opta să nu facă update, dar este foarte probabil ca jocurile noi să ceară versiunea cea mai recentă de firmware sau chiar să o instaleze ele. În afară de asta, versiunea 2.0 a adus destule beneficii suplimentare, printre care un browser Web destul de rudimentar, dar funcțional (lipsa unei tastaturi se cunoaște), suport pentru mai multe formate de imagini (TIFF, PNG, GIF și BMP) și suport pentru fișiere audio mp4 și wmv. Așadar, cei care doresc să rămână la versiunea veche sunt privați de un număr destul de mare de avantaje.

De altfel, din câte știm, consolele vândute în Europa au deja versiuni mai noi de firmware instalate (cea testată de noi era din seria distribuită în Statele Unite, cu versiunea 1.50 de firmware).

În Wipeout Pure efectele armelor sunt foarte spectaculoase, iar în Everybody's Golf am fost impresionat de animațiile personajelor și aspectul spațiilor largi în care se desfășoară concursurile.

Sunetul nu este chiar la același nivel, deși în nici un caz nu este slab. Boxele au cinci moduri de funcționare, dar performanțele lor nu sunt la același nivel cu cele ale căștilor, care vor fi oricum de preferat dacă vreți să vă jucați pe drum, pentru că este puțin probabil ca oamenii din metrou sau alte locuri publice să aprecieze pe cineva care poluează sonor împrejurimile de zgomot de mașini sau împușcături.

În ceea ce privește modul de control, există părți bune și părți rele. Pe fața consolei se află în stânga butonul analogic, despre care am spus că funcționează ca stick-urile de pe controller-ul de PS2 și un pad direcțional, iar în dreapta cele patru butoane pentru acțiuni. Există și două butoane laterale, care pot fi accesate cu degetul arătător de la fiecare mână. Pe scurt, aproape tot ce conține controller-ul de PlayStation 2, minus un stick analogic. Lipsa acestuia complică



➔ Personaj din Everybody's Golf.



➔ Wipeout Pure este reușit în principiu, dar gradul său de dificultate este exagerat, mai ales că PSP-ul este nou și puțini s-au familiarizat cu el.

foarte mult lucrurile pentru FPS-uri, în care este nevoie de un control pentru țintit și unul pentru deplasat. Singura soluție cât de cât viabilă este folosirea celor două butoane laterale pentru acțiuni (în principal pentru tras) și a celor patru butoane din dreapta pentru deplasare, ceea ce nu este ideal, pentru că schimbarea între ele este cam incomodă. În afară de asta, singurul lucru negativ care s-ar mai putea spune despre așezarea butoanelor este că lățimea redusă a consolei face ca accesarea butoanelor laterale să pună degetele arătătoare într-o poziție puțin cam incomodă, care pe noi ne-a făcut să ne resimțim după ședințe foarte lungi de Ridge Racer (singurul joc din cele testate în care s-a întâmplat asta). În rest, suntem foarte impresionați de butoane. Se simte foarte clar când sunt apăstate, răspund bine și sunt bine plasate. Controlul analogic, în special, este foarte bine

implementat, lucru care se resimte spectaculos în jocurile cu mașini și într-o măsură mai mică (dar relevantă) în celelalte.

Singurul lucru care mai trebuie menționat la acest capitol este amănuntul neplăcut că, spre deosebire de alte console portabile, PSP are timpi de încărcare în jocuri, din cauza necesității de a încărca de pe disc. Nu este o problemă foarte mare (este vorba totuși de secunde), dar ocazional poate fi deranjantă, mai ales atunci când nu aveți decât câteva minute la dispoziție (ceea ce, fiind vorba despre un dispozitiv portabil, se poate întâmpla).

JOCURILE

Ca la orice consolă, jocurile din perioada de început oscilează foarte mult din punct de vedere calitativ, unele dintre ele fiind de-a dreptul proaste (Ape Academy și MediEvil: Resurrection, dintre cele încercate de noi, se încadrează în această

categorie), dar câteva reușind totuși să iasă în evidență.

Fără rezerve putem recomanda doar Ridge Racer. Urmașul unei serii vechi, acesta oferă curse furibunde prin zone exotice, la bordul unor mașini a căror calitate principală este aceea de a derapa în mod controlat. Modul în care folosiți derapajele este cel care decide rezultatul curselor, un mic bonus fiind dat și de rezervorul cu nitroxid, care se umple tot în timpul derapajelor. Alert, spectaculos grafic și destul de lung, Ridge Racer ar primi probabil nota 9 dacă i-am face o prezentare integrală.

Wipeout Pure, care se ocupă tot de curse, dar în nave futuriste dotate cu arme, este la fel de reușit ca realizare, dar are un defect în gradul foarte mare de dificultate. Cei care nu sunt convingși de abilitățile lor în domeniu ar trebui să se gândească bine cât timp pot investi în a se perfecționa ori să renunțe.

Everybody's Golf are o problemă similară la început, până învățați să efectuați loviturile de apropiere, dar după câteva ore de adaptare nu vi se va mai părea atât de dificil. Un lucru foarte bun este că nici măcar nu trebuie să știți mare lucru despre golf. Mecanica jocului este foarte simplă și cere practic doar să apăsați la momentul oportun un buton, pentru a lansa cât mai precis bila. Detaliile de finețe vin mai târziu și nu sunt neapărat necesare.

În ceea ce privește jocurile pe care nu le-am testat personal, pentru că nu au fost lansate încă sau pentru că nu erau disponibile în

CIFRELE SONY PSP

Am promis că nu vom face comparații cu Nintendo DS pe parcursul articolului, dar, dacă totuși vreți să știți mai exact care sunt diferențele dintre cele două, o să vă spunem pe scurt că ecranul PSP este ceva mai lat și aproximativ de două ori mai lung decât un ecran de pe DS (dar acesta are două), că procesorul este ceva mai puternic, după cum se vede din comparațiile directe dintre grafica jocurilor (numărul de megaherti fiind nerelevant în condițiile în care este vorba despre tehnologii diferite), bateria rezistă cam de două ori mai puțin la PSP, iar din punctul de vedere al greutateii cele două sunt similare. Ca preț, PSP este cu mai mult de 50% mai scump. Iată și cifrele exacte:

- 170 x 74 x 23 sunt dimensiunile consolei în milimetri
- 480x272 pixeli și 16.77 milioane de culori are ecranul
- 276 de grame greutate
- 3-8 ore durată bateriei, cu un timp de încărcare de 2 ore și 30 de minute
- 333MHz putere maximă a procesorului, dar la momentul actual acesta este folosit cam la 222MHz
- 16 PSP-uri se pot conecta simultan în mod wireless, folosind standardul IEEE 802.11b
- 1.8GB de date poate conține un UMD
- 285€, preț în România.



➔ Fired Up! (exclamația nu ne aparține) are mașini dotate cu arme și este relativ interesant, dar, în același timp, lipsit de variație și foarte scurt.



➔ MediEvil: Resurrection încearcă să readucă în prim plan o serie destul de apreciată la vremea ei, însă are o mică problemă: este foarte slab.

România în momentul testului, există o mulțime de titluri interesante. Rockstar va lansa un joc GTA numit Liberty City Stories, a cărui acțiune se va petrece înaintea întâmplărilor din GTA3, și acesta nu este singurul succes de pe PS2 care va avea o versiune de PSP. Același lucru se va întâmpla cu Burnout, Jak & Dexter, Need for Speed: Most Wanted, Gran Turismo 4, Tony Hawk's Underground 2 și Viewtiful Joe, printre altele. De reeditări speciale pentru PSP vor avea parte și câteva jocuri mai familiare utilizatorilor de PC, printre care Worms, Lemmings și Football Manager 2006.

Dintre jocurile momentului, cele pe care nu le-am avut la dispoziție, dar ni se par interesante sunt Virtua Tennis, un joc de tenis laudat de toate publicațiile, Metal Gear Acid, singurul joc de pe PSP care poate fi încadrat la categoria "strategie" (nu este un joc de acțiune stealth, ca Metal Gear Solid), și două jocuri puzzle foarte originale: Lumines și Archer Mclean's Mercury.



➔ Seria Burnout și-a făcut apariția și pe PSP, prin Burnout Legends, pe care nu am avut ocazia de a-l testa, dar despre care am auzit doar lucruri bune.

FUNCȚII SUPLEMENTARE

Urmând o tendință foarte răspândită în acest moment, de a include mai multe funcții într-un singur dispozitiv, PSP nu este doar o consolă de jocuri. Este în același timp mp3 player, player de filme, suport pentru vizionarea de imagini și, cu cel mai nou update, se poate conecta la Internet printr-o rețea wireless.

Inițial, ideea de a urmări un film pe un ecran atât de mic ni s-a părut dubioasă, mai ales că de obicei se presupune că un PSP este folosit pe drum sau în altă situație în care probabil confortul nu este optim pentru astfel de activități, dar, cum de la lansarea în Europa și până astăzi numărul de jocuri pentru PSP vândute este aproximativ egal cu cel de filme, este clar că un public există. De altfel, faptul că o parte dintre primele filme lansate pentru PSP sunt producții pornografice sugerează că există oameni care folosesc consola în moduri la care noi nu ne-am gândit. Și poate nici nu vrem să ne gândim.

Utilitatea funcției de mp3 player este mult mai evidentă, dar, dacă vreți să o folosiți în mod serios, va trebui să achiziționați un memory stick mai mare, de 512MB sau 1GB, pentru a avea suficient de multe melodii la dispoziție.

Conectarea la PC se face prin intermediul unui cablu USB și nu pune probleme deosebite. Mai complicat este să aduceți fișierele la un format utilizabil pentru PSP, dat fiind că este suportat un număr foarte redus de formate și că, pentru a vedea filme (puteți vedea filme de pe memory stick, nu numai de pe UMD), trebuie ca acestea să fie convertite la rezoluția ecranului de PSP. Din fericire există și programe care vă pot ușura viața, ca PSP Movie Creator, un program de Windows care permite conversia fișierelor video pentru o vizualizare în condiții optime pe PSP.

PERSPECTIVE

Cu puterea mașinăriei de marketing a celor de la Sony în spate, PSP nu are cum să nu devină un succes. În momentul de față, pare să se fi instalat în fruntea topului vânzărilor de portabile în anumite regiuni ale

lumii (ca Statele Unite), dar este întrecut de Nintendo DS în altele (de exemplu, Japonia). Nu avem nici un motiv să credem că succesul uneia dintre cele două console va aduce moartea celeilalte, pentru că piața portabilelor este una foarte mare, iar până acum concurența nu prea a existat în acest domeniu.

Cum va mai evolua PSP rămâne de văzut. În primul rând, este foarte probabil ca următoarele update-uri de firmware să introducă și alte facilități interesante. O altă posibilitate, mai îndepărtată și mai puțin probabilă, este ca apariția unui tip de acumulator mai puternic să le permită celor de la Sony să ridice frecvența procesorului la valoarea reală, ceea ce ar putea aduce jocuri și mai bune la capitolul grafică.

Deocamdată, ce avem ca certitudine este că PSP e o consolă portabilă foarte reușită, iar jocurile nu sunt nici ele de lepădat. Și, ținând cont că la orizont se află titluri ca Grand Theft Auto: Liberty City Stories sau Burnout Legends, viitorul nu poate fi altfel decât bun.

Bogdan Bridinel



GRAPHIC ART CONTEST

violent combat scene between two characters (free concept) including surroundings. On paper or digitized **2D**

3D modeling, texturing and/or animation for a warrior character (free concept).

WIN YOUR FUN!

PRIZES 1st and 2nd place: choose between an XBOX console or a Wacom graphic tablet
3rd place: choose one Ubisoft game



Please send your works and contact data at gfx@gameloft.ro until 31 October 2005.

Specifications: use JPG format for images (max. 1.5Mb); for 3D works, the sources of the file (mesh and textures) are mandatory

“Lărgirea rețelei de distribuție, combinată cu o creștere a numărului și varietății jocurilor, este una dintre direcțiile urmărite de Gameloft.”

În dialog cu Paul Friciu, Studio Manager Gameloft, despre prezentul și perspectivele de evoluție ale jocurilor pentru telefoane mobile



XPC: Care a fost evoluția Gameloft de la înființarea sa în 1999?

P.F.: Din 1999 până în prezent, Gameloft a crescut continuu, fie că ne referim la filiala din România sau la întreaga firmă. Creșterea a devenit explozivă după apariția primelor telefoane mobile cu suport Java, în anul 2002. În momentul acela, Gameloft România număra 16 angajați, în prezent numărul acestora ajungând la peste 360.

Această evoluție pe plan local reflectă - normal - evoluția firmei pe plan mondial. 2005 este pentru Gameloft al treilea an cu ceea ce se numește “three digit growth” (peste 100%) în ceea ce privește veniturile. În momentul de față, Gameloft deține cea mai mare forță de producție de pe piață în domeniul jocurilor mobile, dublată de cea mai întinsă rețea de distribuție la nivel mondial.

XPC: Platforma principală de dezvoltare este reprezentată de Java. Totuși, cum intenționați să dezvoltați sectorul pentru jocurile realizate pentru Brew/CDMA, platformă folosită în special în Statele Unite sau Canada?

P.F.: Într-adevăr, acum doi ani platforma principală de dezvoltare pentru Gameloft era Java. Lucrurile au evoluat și în momentul de față există un echilibru între Java și Brew. De adăugat faptul că Gameloft dezvoltă jocuri și pentru Symbian.

XPC: La ce ne putem aștepta în ceea ce privește evoluția suportului hardware/software? Mai este loc de inovații majore?

P.F.: În momentul acesta există două direcții mari: grafica 3D și jocul multiplayer. Există deja telefoane mobile cu suport hardware pentru grafica 3D. De asemenea, multiplayer-ul pătrunde foarte rapid pe piață. Nimic nu poate înlocui competiția cu alți jucători umani și ceea ce se întâmplă acum pe piața MMORPG-urilor

- console și PC - este poate cea mai bună dovadă. Dacă adăugăm în ecuație și tehnologii gen GPS, care ar putea fi folosite în cadrul jocurilor, deja lucrurile arată foarte promițător.

XPC: În afară de Ubisoft, care vine cu licențe importante cum ar fi Prince of Persia, Might and Magic sau Brothers in Arms, care sunt cei mai importanți parteneri ai Gameloft? Ce alți producători și licențe intenționați să atrageți pe viitor?

P.F.: Pe lângă licențele Ubisoft și mărcile create in-house, există parteneri importanți din domeniul cinematografiei. War Of The Worlds și King Kong sunt doar două exemple. Jocurile mobile se adresează unei piețe foarte largi de utilizatori, așa-numiții “casual gamers”, oameni care nu sunt dedicați jocurilor, care nu sunt gameri. Strategia de achiziționare a licențelor este așadar adaptată acestei importante caracteristici a pieței.

XPC: Care sunt criteriile ce separă un joc bun de unul mediu sau slab pe piața mobilelor?

P.F.: În mare sunt aceleași ca la orice joc video: grafică, game design, sunet, durată de joc. Dacă toate aceste lucruri sunt bune, jocul e bun. Sau pe-aproape... Elementul nou pentru jocurile pe mobil vine din faptul că foarte mulți utilizatori de telefoane mobile nu au experiență în ceea ce privește jocurile. Așadar, jocul trebuie să fie ușor de înțeles, să fie foarte clar ce anume cere de la jucător. De asemenea, este foarte important ca jocul să poată fi jucat în reprize scurte, întrucât jocurile de mobil sunt folosite în perioadele scurte de timp liber pe care orice om le are de-a lungul zilei... în timp ce călătorește cu metroul, stând la coadă la bilete de cinema etc.

XPC: Care au fost factorii ce au influențat evoluția jocurilor pe mobil de la titlurile de tip Tetris ajungându-se acum la Prince of Persia și alte licențe celebre?

P.F.: Cererea pe piață există. O dată ce tehnologia a permis evoluția, aceasta a apărut în mod natural. La urma urmei, drumul de la Pong la Tetris la Wolf 3D, la DOOM 3 a mai fost parcurs o dată, pe PC.

XPC: Cum colaborați cu operatorii locali de telefonie mobilă? Care sunt cele mai de succes jocuri în România și pe ce tipuri de telefoane?

P.F.: Există un parteneriat între Gameloft și Orange, existând de asemenea și contracte de distribuție a jocurilor cu Connex. De altfel, Vodafone - care a achiziționat Connex - este unul dintre cei mai importanți parteneri Gameloft pe plan internațional. E greu de numit “cel mai de succes” joc. Titluri ca Prince Of Persia, Block Breaker Deluxe, Tom Clancy’s Rainbow Six sau Splinter Cell sunt doar câteva indicații pentru utilizatorii de telefoane mobile...

XPC: De curând, și-a anunțat prezența în România și Jamdat, unul dintre cei mai importanți competitori de pe piața jocurilor pentru telefoane mobile. Cum intenționați să contracarați încercarea Jamdat de a se impune și pe piața europeană?

P.F.: Deși poate părea un paradox, intrarea Jamdat pe piața românească nu este un lucru rău pentru Gameloft. Se atrage astfel și mai multă atenție asupra acestui segment foarte important al pieței de telefonie mobilă, care este reprezentat de jocuri. Un lucru bun pentru Gameloft România și nu numai. Ca în orice domeniu, contracararea concurenței se face în primul rând cu produse mai bune. În această “luptă” utilizatorii de telefonie mobilă sunt principalii câștigători. Publicul alege ceea ce este mai bun, iar în acest context faptul că Gameloft este singura firmă care a primit mai mult de un premiu Mobie, la ediția 2004 (Gameloft a primit patru premii), nu poate decât să ne bucure.

XPC: Aveți o campanie de angajări intensivă. Care sunt planurile de dezvoltare ale Gameloft România pentru a întări poziția companiei pe piața europeană și nu numai?

P.F.: Gameloft crește o dată cu piața, iar pe plan local Gameloft România urmează aceeași direcție. În ceea ce privește poziția firmei pe piața mondială, una dintre direcții este dezvoltarea în afara granițelor Europei, atât spre Vest, cât și spre Est. Rețeaua de distribuție Gameloft număra la începutul verii mai mult de 120 de operatori, în peste 65 de țări. Lărgirea rețelei de distribuție, combinată cu o creștere a numărului și varietății jocurilor oferite publicului, este una dintre direcțiile urmărite de Gameloft, toate subsumate priorității zero: calitatea jocurilor.

FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

WWW.WHATISFEAR.COM

OCTOMBRIE 2005



merită să joci originale!



Joc distribuit în România de
Best Distribution SRL, tel/fax: 021/345.55.05
e-mail: info@bestdistribution.ro www.bestdistribution.ro



© 2005 MONOLITH PRODUCTIONS, INC. TOATE DREPTURILE REZERVATE.
PUBLICAT DE VIVENDI UNIVERSAL GAMES, INC. SUB LICENȚĂ DE LA MONOLITH
PRODUCTIONS, INC. F.E.A.R., VIVENDI UNIVERSAL GAMES ȘI SIMBOLUL VIVENDI
UNIVERSAL GAMES SUNT MĂRCI ALE VIVENDI UNIVERSAL GAMES, INC. SIERRA ȘI
SIMBOLUL SIERRA SUNT MĂRCI SAU MĂRCI ÎNREGISTRATE ALE SIERRA
ENTERTAINMENT, INC. ÎN S.U.A. ȘI/SAU ÎN ALTE ȚĂRI. MONOLITH, SIMBOLUL
MONOLITH, SIMBOLUL WBIE, WB SHIELD: TM & © WARNER BROS.
ENTERTAINMENT INC.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Putere, magie, mesageri întunecați

RPG

• PRODUCĂTOR: ARKANE STUDIOS
 • PUBLISHER: UBISOFT
 • WEB: WWW.MIGHTANDMAGIC.COM/US/DARKMESSIAH/TEASER/

DATA APARIȚIEI: 30 iunie 2006

“Un element interesant este posibilitatea de a da o «fatalitate».”

ARX FATALIS, PRODUS DE FRANCEZI DE LA Arkane, a reprezentat pentru mulți surpriza anului 2002, dovedindu-se a fi un RPG cu destule inovații, dar și cu un număr de probleme destul de greu de ignorat. Acum, Arkane are în sarcină Dark Messiah, inspirat din cunoscutul și apreciatul univers Might and Magic, dar cu întorsături mult mai întunecate. Iar pentru cei care au jucat Arx Fatalis, Dark Messiah îi seamănă destul de mult, mai ales că va folosi același sistem de luptă la persoana întâi.

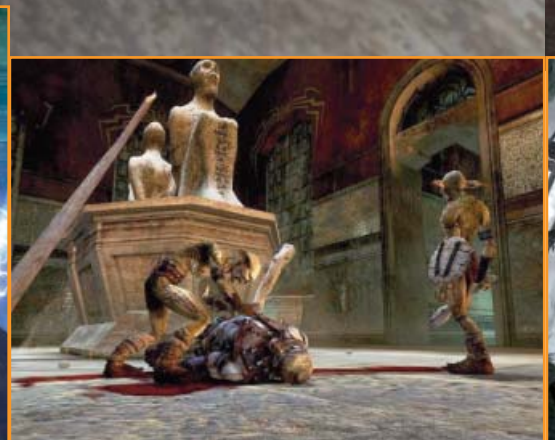
Cât despre intrigă, detaliile sunt deocamdată ținute ascunse. Se știe însă că evenimentele vor fi plasate cam la 20 de ani după întâmplările (ținute și acestea bine ascunse) din Heroes of Might and Magic V și vor oferi rolul principal unui ucenic care și-a dedicat întreaga viață studiului artelor magiei și războiului. Pentru ce? Pentru că va deveni singurul capabil să-l oprească pe Dark Messiah din a transforma lumea în iadul lui personal, cu fum, smoală și cazane incluse.

Cele 12 capitole în care se pare că va fi împărțită povestea vor fi cam de mărimea nivelurilor din Half-Life 2, iar comparația vine aici pentru că Dark Messiah va folosi motorul Source, ceea ce promite medii detaliate, fizică și efecte vizuale demne de remarcat (și eventual ne mai aduce aminte încă o dată că un upgrade semnificativ pentru calculatorul personal va deveni în curând o necesitate absolută). Deocamdată, au fost prezentate trei tipuri de bază ale eroilor: luptător, magician și hoț, fiecare cu armele sale specifice: săbii, pumnale, arcuri, toiege magice sau vrăji devastatoare. Cât despre inamici, avem de-a face cu creaturi relativ tipice universului fantasy: orci, păianjeni uriași, nemorți, goblini sau dragoni. Un element interesant în efortul eroului de a trimite pe lumea cealaltă acești monștri este posibilitatea de a da o "fatalitate" (nu Mortal Kombat, dar oarecum pe aproape), o lovitură foarte puternică, dependentă de nivelul adrenalinei (care vine în plus pe lângă viață și mana).

Spre deosebire de Arx Fatalis însă, Arkane promite și o componentă multiplayer pe lângă campania single player. Iarși, detaliile sunt puține, dar producătorii susțin că se vor inspira din Return to Castle Wolfenstein sau Battlefield. Adică ne putem aștepta cel puțin la un mod de multiplayer în echipă, în care să se confrunte diferite clase de personaje. În schimb, nici o vorbă despre un potențial mod cooperativ online, dar ideea nu poate fi exclusă încă, până la jumătatea anului viitor mai este vreme destulă.

Din câte se știe până acum, Dark Messiah pare mai mult o reiterare a conceptelor de bază din Arx Fatalis, dar transportate în universul Might and Magic. Componenta de multiplayer promite însă provocări interesante, iar dacă Arkane va reuși să evite greșelile din titlul de debut, poate vom asista la nașterea unei noi serii de putere și magie.

Anda Drăgănuță



■ PRODUCĂTOR: UBISOFT FRANCE
 ■ PUBLISHER: UBISOFT
 ■ WEB: WWW.KINGKONGGAME.COM

DATA APARIȚIEI: noiembrie 2005

PETER JACKSON'S KING KONG

Regele maimuțelor revine.

Acțiune

“Ubisoft ține să realizeze un joc fără interfață.”

CÂND ZICI KING KONG, GÂNDUL TE DUCE

imediat la clasicul film din 1933, gorila uriașă devenind un simbol al industriei cinematografice. Iată însă că Peter Jackson (regizorul trilogiei Lord of the Rings) și Ubisoft apucă taurul de coarne și încearcă să realizeze un film și un joc care să se ridice la înălțimea originalului și - de ce nu - poate să-l depășească.

Și iată cum se va desfășura acțiunea: pe Skull Island, King Kong devine (contra unor delicioase sacrificii umane sub forma unor tinere fete) protectorul unor triburi care au ceva conflicte cu dinozaurii, cam carnivori de felul lor. Și toate merg ca pe roate până un regizor cu ambiții uriașe își aduce echipa pe insulă atras de mitul gorilei uriașe. Evident, eroina principală este răpită de localnici și oferită ca sacrificiu pentru Kong, căruia însă îi vor deveni dragi șuvițele blonde ale fetei și o

apără de colții prădătorilor dinozaurieni. De aici, urmează moarte și haos, preluate aidoma din film, dar vor apărea și creaturi și peisaje inedite.

În termeni de gameplay, se poate spune că King Kong reunește două jocuri într-unul singur. Controlul gorilei se va face la persoana a treia, în stilul Prince of Persia, cu Kong sărind și legănându-se deasupra abisurilor. Desigur, nu va fi vorba de fragilitatea prințului persan, până la urma urmei veți controla o gorilă de 50 de picioare (mai exact, 15,24 metri) înălțime. Celălalt personaj controlabil, dar la persoana întâi, este Jack Driscoll. Iar aici Ubisoft își asumă un risc important, ținând să realizeze un joc fără interfață. Da, ați citit bine, fără interfață. Nivelul de sănătate se va reflecta în felul în care vedeți mediul, iar când Jack folosește armele de foc, va striga câte gloanțe i-au mai rămas.

De cealaltă parte, lupta din perspectiva lui Kong este cât se poate de brutală și sângeroasă, iar dinozaurii sunt o forță respectabilă, chiar dacă gorila îi depășește ca greutate și înălțime. Kong va avea la dispoziție două tipuri de atac și un "grab", unde se vor dovedi utile uriașele sale labe păroase.

La sfârșit, trebuie precizat că jocul va apărea în noiembrie, deci cam cu o lună mai repede decât filmul programat pentru 14 decembrie. Dacă nu vreți să vă stricați distracția și să aflați dinainte cum se termină filmul, n-ar fi rău să amânați un pic satisfacția de a conduce destinul lui King Kong. Nu că majoritatea n-am ști cum se termină povestea, dar personal aș aștepta măcar pentru a vedea conținutul în plus adăugat jocului, care sper să nu cadă în păcatul atâtor producții slabe, dar inspirate din filme de succes.

Anda Drăgănuță



ROME: TOTAL WAR

- BARBARIAN INVASION

Declinul, dezbinarea și căderea legendarei puteri romane

INTERACȚIUNE

- 10 facțiuni jucabile nou-introduse
- bătălii nocturne și posibilitatea de a trece râurile înot
- acoperă perioada istorică a divizării și căderii Imperiului Roman de Apus

“Anumite unități pot traversa râuri înot, ceea ce duce la schimbări semnificative de tactică.”

Data lansării: 30 septembrie 2005

- PRODUCĂTOR: THE CREATIVE ASSEMBLY
- PUBLISHER: SEGA
- DISTRIBUTOR: TNT GAMES
- WEB: WWW.TOTALWAR.COM/COMMUNITY/RTWBI.HTM

The Creative Assembly

Tim Ansell fondează The Creative Assembly în 1987, realizând conversii pentru publisher-i ca Firebird (Geoff Crammond's Stunt Car Racer) și Psygnosis (Shadow of the Beast, Microcosm), apoi începând colaborarea cu Electronic Arts pentru a produce versiunea de PC a primului titlu FIFA. Alte titluri EA includ Rugby World Cup 1995, Australian Rules Football 98 (AFL98), AFL99, Cricket World Cup 99 și Rugby 2001. Celebritatea vine însă o dată cu Shogun: Total War, ce avea să se transforme într-o serie după apariția Medieval: Total War

DIN PUNCTUL MEU DE VEDERE, Rome: Total War a fost cel mai bun joc al anului trecut. Desigur că mă puteți contrazice, fiecare are preferințele sale, dar trebuie totuși să recunoașteți că seria Total War a schimbat felul în care apreciem și judecăm strategiile de inspirație istorică. Chiar dacă The Creative Assembly a fost cumpărat de SEGA, este clar că nu se va renunța la o serie de succes, Barbarian Invasion fiind demonstrația clară a acestui lucru.

După cum îi spune și numele, acest add-on este plasat în perioada invaziilor barbare, o epocă tulburătoare în istoria Europei, care a schimbat destinele multor popoare. Cum partea de istorie, măcar pe scurt, este acoperită mai jos, nu-mi rămâne decât să precizez că producătorii s-au documentat cu foarte mare atenție în încercarea lor de a le oferi jucătorilor trupe și facțiuni cât mai apropiate de cele care au existat în realitate.

În demo-ul de față sunt prezentate doar două bătălii

(2002, cu add-on-ul Viking Invasion în 2003) și mai ales Rome: Total War. Titlurile Total War au redefinit standardele RTS-ului, iar compania se pregătește să intre și pe piața consolelor cu Spartan: Total Warrior. Acest titlu a însemnat și o nouă eră pentru CA, studioul fiind cumpărat de SEGA. Deși această mișcare le-a dat oarece palpitantă fanilor seriei Total War, iată însă că temerile au fost neîntemeiate, Barbarian Invasion fiind o realitate testabilă, deocamdată doar în varianta demo.

istorice și nimic din harta strategică; totuși, este de presupus că în partea de micromanagement nu se va schimba mare lucru (decât în sensul în care au fost adăugate construcții și trupe noi), până la urmă este vorba doar de un add-on, nu de un joc nou, la care să se rescrie codul în totalitate. Deși limitarea doar la aceste două bătălii chiar a fost frustrantă, ele reușesc o demonstrație excelentă în a evidenția și facțiuni nou-introduse, și posibilitatea de a da bătălii nocturne. Hunii, de exemplu, se bazează pe cavalerie, hoardele lor fiind capabile să pună pe fugă infanteria inamică, dar și arcașii. Pe de altă parte, infanteria lor nu excelează nici prin abilități, nici prin curaj, astfel că poate fi destul de ușor speriată și scoasă din luptă.

Cât despre bătălia nocturnă de la Badon Hill, spectacolul este extraordinar, și nu numai la nivel grafic. Săgețile de foc ale arcașilor și proiectilele aprinse lasă dăre pe cer, iar efectul este cu adevărat devastator. De asemenea, anumite unități pot traversa râuri înot, ceea ce duce la schimbări semnificative de tactică, atât în atac, cât și în apărare. O apariție remarcabilă sunt și trupele de preoți, care încurajează combatanții. Astfel, este clar că religia va juca un rol mult mai important în Barbarian Invasion, nu numai pe câmpul de luptă, ci și în relațiile strategice. De altfel, epoca în discuție este marcată de extinderea creștinismului și de suprimarea acerbă a cultelor considerate păgâne, ducând cel mai

adesea la revolte în orașele ai căror locuitori nu sunt de acord cu religia cuceritorului.

Chiar dacă nu sunt prezente în demo, există și alte noutăți, nu numai bătăliile pe timp de noapte și trupele care pot înota. Vor fi adăugate personalități importante ale perioadei respective, la fel va fi mărită și suita generalilor; vor exista și relicve de preț și artefacte sfinte, care vor contribui și ele la mărirea prestigiului conducătorilor.

Nici la nivel grafic Barbarian Invasion nu se dezice, pe nivel de zoom maxim trupele arătând la fel de bine și cu același nivel de detaliu ca și în titlul original. La fel și coloana sonoră, astfel că din acest punct de vedere nu aveți de ce vă teme. Din acest demo însă eu am rămas cu o mare dilemă: să joc de partea invadatorilor, să duc la pieire cele două Imperii Romane și alte populații, să jefuiesc orașe și să las în urmă doar ruine și distrugere? Sau să schimb istoria, să reunesc puterea faimoaselor legiuni romane și să îi împing o dată pentru totdeauna pe

migratori în afara granițelor? Cred că până la urmă vor avea câștig de cauză migratorii, tocmai pentru a testa tot ceea ce are de oferit nou Barbarian Invasion. Pentru că, în mod cert, cei care preferă acest tip de strategii nu au voie sub nici o formă să-l rateze.

Anda Drăgănuță





Roman (Western Empire)
Lunatic (Spearman) (74)
Pursuing
Eager (Glad to see the enemy routing)
Winded

Același tip de conflict la scară largă cu care ne-a obișnuit seria Total War.

Strategie

Un pic de istorie

Între anii 360 și 370, călăreții huni veniți din stepele eurasiatice invadează malurile Dunării, împingând triburile germanice - inclusiv vizigoții - în interiorul provinciilor romane. Și ceea ce a început ca o colonizare a populațiilor barbare s-a terminat cu o invazie; împăratul Valens este omorât de vizigoții în 378 în bătălia de la Adrianopole, iar urmașul său, Teodosius I, nu reușește să-i alunge dintre granițele imperiului. La moartea sa, în 395, imperiul este împărțit între fiii săi, Honorius (împărat al Imperiului Roman de Apus) și Arcadius (împărat al Imperiului Roman de Răsărit). Vestul însă are o existență scurtă: vizigotul Alaric pradă Roma în 410, iar în 476 germanicul Odovacer îl detronează pe Romulus Augustus și domnește până în 493, când Teodoric cel Mare impune regatul ostrogot în Italia. Imperiul Roman de Răsărit devine Imperiul Bizantin, care va supraviețui până la faimoasa cădere a Constantinopolului în mâinile turcilor conduși de Mahomed al II-lea Cuceritorul, în anul 1453.



■ Anumite trupe pot traversa râurile înot, deschizând noi posibilități tactice.

Romano British
Mercenary Equites Veterani (Light Cavalry) (16)
Routing
Broken (Fleeing in panic and oblivious to the war)
Warmed up



O bătălie nocturnă, unde calitățile generalului sunt esențiale.



A doua parte a asediului din catacombe reușește să spele în mare parte păcatele originalului.

Este mare, urât, dar tot o să rămână fără sabie.



PREȚ: 48.5€ • PRODUCĂTOR: GAS POWERED GAMES • PUBLISHER: MICROSOFT • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.GASPOWERED.COM/DS2



DUNGEON SIEGE II

Să nu dați arme albe pe mâna megalomanilor!

A FOST ODATĂ CA NICIODATĂ ȘI DACĂ N-AR FI fost nu s-ar fi povestit de către Microsoft, în tărâmul magic al Arannei, un gigant numit Zaramoth. Și Zaramoth a adunat sub stăpânirea-i tiranică toate neamurile Arannei, ajutat și de o sabie despre care legendele spuneau că își trage puterile direct din Fântâna Sufletelor. Împotriva răutății sale se ridică însă la luptă națiile înrobite, sub conducerea bravului cavaler Azunai, căruia gigantii Agallan i-au făurit un scut magic, singurul capabil să reziste sabiei lui Zaramoth. Și la bătaia finală din Plane of Tears energiile magice eliberate de confruntarea dintre sabie și scut au dus la un sfârșit și la un nou început, începutul celei de-a doua ere a omului.

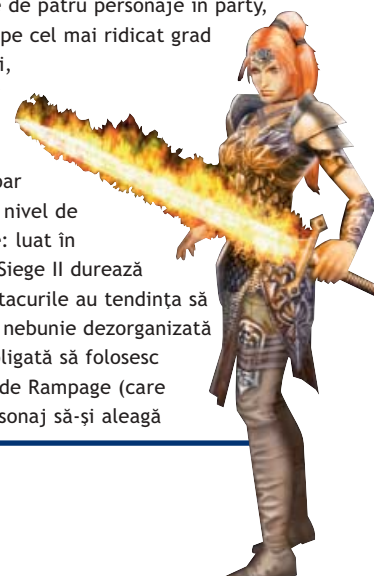
Totuși, nimeni n-a trăit fericit până la adânci bătrâneți. Scutul lui Azunai, spart în patru bucăți, a fost ascuns, iar sabia dusă pe vârful unui munte, de unde o va recupera eroul negativ al povestirii, Valdis. Și acum o luăm de la capăt, cu Valdis care vrea să supună Aranna cu orice preț și cu un nou cavaler al eliberării, eroul vostru, fie el elf, dryadă, om sau gigant. Iar misiunea sa, nobilă și cu atât mai înălțătoare cu cât personajul se dovedește a fi la început doar un mercenar interesat exclusiv de sunetul ispititor al banilor și abia apoi se trezește la realitate, este să recupereze scutul și să-l pună din nou la lucru împotriva magiei negre

a sabiei. Între scop și realizarea lui practică se interpun însă o grămadă de piedici, sub forma a numeroși monștri și a numeroase misiuni principale sau secundare, în care, inevitabil, veți ajunge să omorâți frenetic în toate direcțiile. Pentru că acest al doilea atac în subteran nu se deosebește prea mult de primul din acest punct de vedere. Ideea de tactică se rezumă adesea la click-uri furioase de mouse, până ce nu mai mișcă nimic în jur, de preferință inamicii. Iar dacă sunteți copleșiți, fuga-i rușinoasă, dar sănătoasă, un magician cu vrăji de vindecare, o comoară în party și, dacă toate sunt împotriva voastră, există și învierea (respawn) în oraș, iar tot echipamentul vă este înapoiat contra a 25% din banii posedați. Sau vă întoarceți unde ați murit și recuperați obiectele de pe cadavru, în cel mai autentic stil Diablo.

Ținând cont de criticile aduse primului titlu, Dungeon Siege II adaugă diverse elemente de gameplay, cu arborele de abilități în frunte. Acest arbore este împărțit pe clase (războinic, magician, arcaș) și depinde de direcție preferați. De exemplu, vă puteți specializa pe atac cu două săbii, cu sabie sau cu scut, dar nimic nu vă împiedică să învățați și magii de atac sau de vindecare. Nu lipsesc nici superatacurile, puterile speciale cu utilizare spectaculoasă, dar pentru care trebuie să

așteptați să se reincarce; prin grămezile de obiecte care se vor îngheși în inventar se vor găsi și arme cărora le puteți oferi puteri fantastice cu ajutorul unor ingrediente speciale. Nu că posibilitatea de a vrăji arme s-a dovedit a fi foarte eficientă, dar ideea principală ar fi că a fost introdusă în pachetul etichetat drept "noutăți care existau în majoritatea RPG-urilor, dar noi nu le-am considerat necesare până nu ne-au tras criticii de urechi".

Să nu uităm totuși că scopul esențial este raderea de pe fața pământului a numeroși monștri. Ei bine, pentru nivelul "mercenar" (obligatoriu pentru a avea acces la celelalte niveluri), limita este de patru personaje în party, urcând până la șase pe cel mai ridicat grad de dificultate. Totuși, nu cred că cineva ar avea răbdare să joace de trei ori aceeași campanie doar pentru a debloca un nivel de dificultate mai mare: luat în ansamblu, Dungeon Siege II durează cam 40-50 de ore. Atacurile au tendința să se transforme într-o nebulie dezorganizată și adesea am fost obligată să folosesc modul Mirror, în loc de Rampage (care permite fiecărui personaj să-și aleagă



SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-4 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: VARIETATE

Dacă Dungeon Siege II merită jucat pentru ceva, atunci măcar pentru varietatea de obiecte puteți să-l duceți până la capăt. Săbii de toate formele și mărimile, topoare, ciocane, toiege magice, arcuri, arbalete, scuturi, amulete, talismane, inele, mănuși, cizme, coifuri și armuri, unele dintre ele unicate (deși se mai întâmplă să le găsiți de două ori...) și pentru toate aveți posibilitatea de a le dota cu puteri magice prin intermediul a tot felul de ingrediente. În orașe am avut ocazia să dau peste unele obiecte extrem de puternice, dar și foarte scumpe; pe de altă parte, obiectele care rămân în urma boșilor, mai ales spre sfârșit, nu sunt chiar atât de puternice pe cât mă așteptam eu, dacă ar fi fost să țin cont că nu este chiar așa ușor de omorât un arhimag cu 90.000 de puncte de viață.



ținta). Comanda de regrupare este la fel de eficientă ca o furtună într-un pahar cu apă, efectele ei durează 10 secunde și uite așa am reușit la un moment dat, prin actul doi, să-mi pierd un membru al party-ului, mai neascultător de fel și incurcat semnificativ de un pathfinding la a cărui realizare se putea insista mult mai mult.

Ar fi nedrept însă dacă n-aș preciza că totuși nebunia omorâtului are farmecul ei. Devine repetitivă, dar misiunile sunt de ajuns de interesante pentru a motiva încă o oră, două de măcel. Quest-urile secundare, deși simple la bază, sunt împărțite în mai multe episoade și alcătuiesc povești secundare mai bine puse la punct decât în alte jocuri de același gen. Iar pe linia principală a poveștii, pot spune că finalul m-a surprins într-o oarecare măsură, nu pentru că ar fi fost incredibil de original, ci pentru că previzibilul sfârșit a fost bine întors din condei pentru a nu dezamăgi.

Dar să nu uităm măgarul. Simpaticul animal de povară juca rolul unui inventar suplimentar,



☒ Pare periculos. Cu vrăji de vindecare, un arcaș priceput și o sabie serioasă, n-o să mai fie.



dar se întâmplă destul de des să se rătăcească sau să fugă în timpul unei bătălii. Ei bine, măgarul revine, alături de alte animale de companie: elementele de foc, un fel de scorpion sau simpaticul dragon care a ajuns la un moment dat în party-ul meu și pe care l-am "crescut" cu toate obiectele inutile din inventar. Și dacă vă întrebați cum vine treaba asta, ei bine, animalul de companie a fost reorientat să fie mai mult decât un căraș. Acum, hrănit cu tot ce nu aveți nevoie (și am remarcat o adevărată pasiune pentru armuri și arcuri), el va crește vizibil de la pui la animal adult, dezvoltând abilități combative și puteri speciale, ca și restul eroilor.

La nivel vizual, grafica a rămas cam la fel, personajele și monștrii arată bine pe nivel maxim de zoom, iar aspectul eroilor se schimbă în funcție de echipamentul purtat. Oricum, n-o să aveți ocazia să vedeți prea des cum arată noul coif cu +15 la defensivă, pentru că este sinucidere curată să joci pe zoom maxim, fără să vezi nimic

în jur. Coloana sonoră rămâne undeva la un nivel mediu, măcar nu deranjează așa cum o fac vocile personajelor. Le-aș fi preferat mute, mai ales că dialogurile sunt în majoritate vorbite (chestiune de altfel pozitivă); și ar fi putut lipsi foarte bine încercarea (eșuată) de a crea relații de simpatie/antipatie între personaje sau momentele ironico-eroice de dinaintea unor bătălii.

Îmi vine destul de greu să trag o concluzie din toate cele spuse până acum. Cu inerente probleme, Dungeon Siege II oferă totuși o experiență imersivă și o atmosferă ce amintesc mult de Diablo, în sensul bun al cuvântului. Asemănarea este uneori prea mare și nu există acel element strălucitor, original, care să echilibreze balanța. În afară de existența animalelor de companie, Dungeon Siege II este un hack'n'slash tipic, care nu excelează, dar oferă câteva zeci de ore de măcel, lucru remarcabil în peisajul destul de sărac în RPG-uri din acest moment.

Anda Drăgănuță

PRO

- poveste nu foarte originală, dar mai bine încheată
- arbore de abilități dezvoltat și puteri speciale
- varietate mai mare de obiecte și quest-uri

CONTRA

- se mai putea lucra la pathfinding și organizarea party-ului
- sistemul de salvare este destul de nepotrivit
- aspectul vizual nu impresionează în mod deosebit

JOCURI ALTERNATIVE

Dungeon Siege II	██████████
Dungeon Siege	██████████
Sacred	██████████

VERDICT

Mai mare, mai complex, dar îi lipsește scilpirea de originalitate.

7



Povestea capitoarelor pierdute în varianta inițială de pe Xbox. Merită oare să fie spusă?

Wear me... Wear me... and gods will envy your pe



N-am găsit încă un medalion care să se asorteze la corset. Poate la Meli Melo.

PREȚ: 48.5€ • PRODUCĂTOR: LIONHEAD STUDIOS • PUBLISHER: MICROSOFT • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/FABLE



FABLE: THE LOST CHAPTERS

O nouă poveste cu drum deschis spre binele sau răul absolut

DOUĂ JOCURI DE LA ACELAȘI PUBLISHER ȘI încă două RPG-uri, ambele beneficiind de aprecieri și succes în formula originală (fie că este vorba de primul Dungeon Siege sau de Fable de Xbox), adică o luptă mai mult sau mai puțin fătășă între două titluri care au arătat potențial, dar și defecte notabile. Și cum despre Dungeon Siege II este vorba în alte pagini, nu-mi mai rămâne decât să vă zic cum a ajuns Fable: The Lost Chapters de pe Xbox pe PC și dacă a meritat efortul.

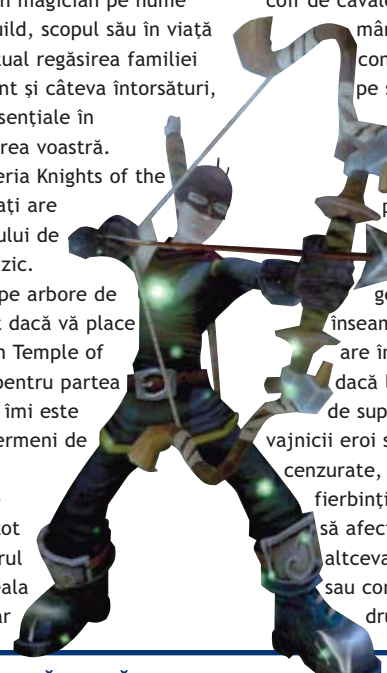
Portarea este în mare parte meritorie, deși nu lipsesc anumite neplăceri care să ridice ezitări din partea mea, mai ales că la început m-am confruntat cu o problemă ciudată. Mă plictiseam. În primele trei-patru ore de joc, pur și simplu mi se părea că n-am ce face. Linia principală a poveștii mi se părea banală. Quest-urile opționale, mult prea răspândite în universul din Albion și limitate din cauză că protagonistul nu avea încă renumele necesar ca să poată prelua misiunea respectivă. Evident, aici se adăuga și enervarea provocată de controale, scăpate din încorsetarea limitativă a Xbox-ului pe întreaga tastatură. O mulțime de opțiuni, shortcut-uri și taste care aveau obiceiul prost să-și schimbe din când în când opțiunea desemnată. N-am avut însă probleme cu camera sau poziționarea ei, ceea ce pot spune că este o premieră printre portările cu

care am avut de-a face până acum. Dar revenind la plictiseală. Mi-a trecut brusc când am intrat în poveste, în desfășurarea acțiunii. Nimic spectaculos ca intrigă, de altfel identică cu cea de pe Xbox. Un băiat este martor la uciderea tatălui său și la luarea în captivitate a mamei și surorii lui de către bandiți. Salvat de un magician pe nume Maze și adus în Heroes Guild, scopul său în viață devin răzbunarea și eventual regăsirea familiei sale răpite. Pe parcurs sunt și câteva întorsături, iar rezultatul acțiunilor esențiale în poveste depinde de alegerea voastră.

În mare parte ca în seria Knights of the Old Republic, cum acționați are repercusiuni asupra mediului de joc și asupra aspectului fizic. Opțiunile nu sunt bazate pe arbore de dialoguri, dar în mod cert dacă vă place să sacrificați nevinovați în Temple of Skorm veți primi puncte pentru partea întunecată a Forței, dacă îmi este permis să mă exprim în termeni de Star Wars.

De altfel, tot ceea ce poate face personajul și tot ceea ce se întâmplă în jurul său mi-au alungat plictiseala inițială. Pentru început, ar

fi tipicele opțiuni de schimbare a echipamentului. Oarecum compensând faptul că personajul este neapărat bărbat, există o multitudine de accesorii vestimentare, care mai de care mai haioase. Așa că imaginați-vă un ditamai eroul umblând îmbrăcat în corset și fustă de mătase roz, cu un coif de cavaler tras pe ochi și ditamai sabia în mână, eventual participând la un concurs de tras șuturi în fund găinilor de pe stradă. Și dacă un Schwarzenegger virtual nu vă place, puteți avea și un bețiv notoriu sau un mândăcios înveterat. Ba chiar și un Casanova, pentru că personajul se poate însura (chiar și cu un bărbat, dacă vreți să vedeți o nuntă de acest gen) și chiar avea harem (patru soții înseamnă totuși patru soacre, să știți) dacă are în prealabil cumpărată o casă. Sau, dacă lanțurile matrimoniale sunt prea greu de suportat, există și bordelul pentru ca vajnicii eroi să-și poată dovedi bărbăția (în scene cenzurate, pentru ca nu cumva scandalul cafelei fierbinți răspândite prin GTA: San Andreas să afecteze și povestea de față) și cu altceva în afară de monștri diformi, bandiți sau comercianți care se întâmplă să fie în drum.



SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.4GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1



De altfel, puteți omori toți locuitorii unui oraș (deși în timp vor reapărea), dar cu precizarea că vă vor crește coarne. Și nu că ar fi vina nevestei, ci a faptului că, la fel ca în KotOR, consecințele acțiunilor se vor reflecta în aspectul fizic. Un aliniament negativ duce la apariția coarnelor deja menționate, ochii devin roșii, privirea fioroasă, copiii încep instantaneu să plângă când treceți pe stradă, toată lumea se ferește și fuge. De cealaltă parte, un aliniament pozitiv are ca efecte o aură îngerească, fluturași, o întâmpinare călduroasă în orașe, o grămadă de fete îndrăgostite până peste cap și gardieni care nu mai stau cu ochii pe tine ca pe butelie. Interacțiunile cu diversele personaje se realizează simplu, ele spun ce au de spus și apoi puteți decide dacă să le ajutați sau nu. Există însă și o gamă de expresii, care se lărgesc pe măsură ce căpătați renume și faimă. Unele sunt de factură utilitară, de tipul comenzilor "wait" și "follow"; cu altele, eroul își poate scoate în evidență trăsăturile iubitoare, poate pur și simplu să se facă de râs, dansând ca o găină sau poate stârni dispreț și teamă.

Schimbările de aspect fizic nu țin însă doar de aliniament și de haine. Există în orașe bărbieri și saloane de tatuaje, unde vă puteți schimba coafura și picta pe corp cele mai înfiorătoare desene. Toate aceste mici detalii contează pentru cât de înfricoșător este personajul în ochii NPC-urilor. Un erou îmbrăcat în costum de asasin, cu mască sau tatuaje pe față le dă palpității bieților locuitori din orașe, pe când un cavaler îmbrăcat în armură strălucitoare, cu pletele în vânt și aură de bunătate va declanșa adevărate furtuni de aplauze și laude.

Ar fi cazul să trec totuși și la partea de RPG care implică lupte și monștri, altfel s-ar putea să fiu acuzată că mă uit prea mult la Fashion TV. Dezvoltarea eroului pe partea combativă este împărțită pe trei ramuri: Strength, Skill și

Will. Prima, evident, ține de lupta corp la corp și utilizarea săbiilor, topoarelor și ciocanelor răspândite cu generozitate prin joc. Skill guvernează aspectele legate de lupta cu arcul, de furturi și strecuratul prin diverse zone, ca și posibilitatea de a obține prețuri mai mici la diferiții comercianți. Will are legătură cu magia și vrăjile ce se îmbunătățesc în timp. Sistemul de creștere în nivel mi s-a părut însă destul de enervant, dat fiind că nu se putea realiza decât în ghilda eroilor, de unde sunt luate și majoritatea misiunilor.

Interesant este că, deși există trei linii de dezvoltare, le puteți combina pe toate. Eroul poate fi și arcaș, și să mânăiască o sabie cu succes, și să dea magie. În ceea ce o privește pe aceasta din urmă, are un efect secundar destul de ciudat pe care l-am remarcat destul de rapid, mai ales că am folosit intensiv Lightning. Utilizarea frecventă a magiei îmbătrânește prematur personajul, sugerând, cred eu, uzura corporală mult mai rapidă a unui magician. Îmbătrânirea se oprește însă la 65 de ani și, oricât de mult mi-a displicut ideea, magia



INGREDIENTUL MINUNE: STATISTICI

Mai mult ca un FPS decât ca un RPG, în Fable eroul este reprezentat și de cifre. În afară de renume, aliniament, atractivitate (sau monstrozitate), sunt redade toate detaliile: clasă, vârstă, greutate, tatuaje, mai ceva ca la poliție. Ar mai fi numărul de creaturi răpuse, armele favorite și numărul de decapitări, magia favorită și de câte ori a fost utilizată. Ca să mai zic și de contabilizarea partidelor de sex, a numărului de căsătorii, de divorțuri sau de nunți, case și magazine cumpărate, de câte ori ați folosit teleportarea și câte quest-uri au fost finalizate și cu ce

rezultate. Se pun la socoteală și numărul de șuturi date găinilor, și peștii, și numărul de beții și mahmurelile de după. Abia la coadă se găsesc crimele pentru care ați plătit amenzi, sumele de bani câștigate și

cheltuite și experiența. Aceste statistici sunt accesibile în orice moment și permit o monitorizare exactă a evoluției eroului, din orice punct de vedere.



merită sacrificiul, este eficientă și se pot realiza tot felul de combinații interesante, bune de contracarat manevrele inamicilor.

Personal, am preferat aliniamentul negativ. Ideea de a avea fluturi roind în jurul meu nu m-a încântat în mod deosebit, astfel că și finalul a fost în consecință. Până la urmă însă, adevăratele alegeri apar doar în anumite puncte-cheie ale poveștii și doar ele influențează decisiv aliniamentul. Elementele esențiale sunt punctate prin intermediul unor secvențe cinematice realizate sub forma unor desene scoase parcă din cărțile pentru copii, iar vocea naratorului contribuie mult la senzația de poveste spusă seara, la gura sobei, unui cărd de nepoți cu ochi mari și nerăbdători. Există și secvențe cinematice normale, numeroase și chiar ridicate din punct de vedere calitativ. Enervante devin la un moment dat însă scenele în care se deschide un cufăr sau în care pescuiești sau sapi după comori prin cimitire. Ei bine, da, jocul vă dă voie să fiți și profanator de morminte, iar acțiunea în sine, oricât mi-ar repugna, a fost necesară pentru a înainta în poveste. De altfel, merită chiar să stai să pierzi vremea să citești ce scrie pe cruci, un fel

de cimitir de la Săpânta în mijlocul unui joc, fraze lapidare care descriu defectele decedaților sau cauzele trecerii lor în neființă.

Jocul are un simț al umorului aparte, chiar dacă nu întotdeauna vizibil și nici foarte constant. Un prieten care a jucat în același timp cu mine zicea că este prea exagerat și că parodia este O.K., dar până la un punct. N-am fost de acord cu el, pentru că scenele și acțiunile rizibile sunt bine integrate, până la urmă și The Bard's Tale este de la un capăt la altul o ironizare a numeroase clișee. Și pentru că am ajuns la Bard's Tale, și chiar și la KotOR, Fable: The Lost Chapters nu se poate compara cu nici unul ca volum și complexitate a dialogurilor. Replicile vorbite sunt limitate, mai ales la NPC-uri, iar uneori este enervant de evident că protagonistul este mut și pur și simplu unele întrebări rămân în aer, nu primesc răspunsul care ar fi trebuit. Nici ca mărime a universului nu excelează, deși Albion poate fi străbătut de la un capăt la celălalt chiar de la început (lucru nerecomandat totuși minorilor sub 18 ani, pentru că unele creaturi sunt mult prea puternice), doar

că în unele zone inamicii au tendința de a reapărea dacă reintrați în acea secțiune. Nu că dificultatea ar fi foarte mare, chiar nu este, iar sistemul a fost și mai mult ușurat prin introducerea unor poțiuni de înviere, care acționează automat când eroul a rămas fără viață. Înțeleg rațiunile comerciale și încercarea de a face jocul accesibil pentru o categorie cât mai largă de consumatori, dar parcă provocarea se pierde prea repede. Iar luptele cu unele creaturi mari sau cu boșii sunt și ele repetitive, o dată ce înțelegi că cele mai eficiente lovituri sunt cele date pe la spate. Sau o magie de gen



Lightning, care



țintuiește inamicii pe loc și, dacă aveți mana, nici nu apucă să dea o lovitură de sabie.

Aspectul vizual al magiilor este remarcabil, se văd efecte și particule, adică este clar că s-a lucrat semnificativ la îmbunătățirea calității grafice, față de versiunea originală de pe consolă. Modelele personajelor sunt însă limitate, doar trei-patru tipuri de fețe; animațiile trădează totuși consola, sunt stângace și bizare uneori, chiar dacă personajele principale au fost într-adevăr tratate cu atenție, iar rezoluția urcă până la 1600x1200. Și universul este aspectuos, dar nu se poate spune că avem de-a face cu o grafică de ultimă generație, pentru că limitările provin în principal de la platforma de Xbox pentru care a apărut inițial jocul.

Pe de altă parte, coloana sonoră mi-a mângâiat tare plăcut auzul pe parcursul celor 10-11 ore de joc (mult prea puține, dar se pot prelungi artificial pentru că jocul merge continuat după încheierea poveștii principale și există oricum o grămadă de secrete și cufere încuiate cu chei de argint, care conțin artefacte excelente).

Până a apărut (și a durat destul de mult, cam patru ani), despre Fable s-a spus că va fi o revoluție, că va fi cel mai mare și mai complex RPG. Acum, după ce a văzut lumina zilei atât pe consolă, cât și printr-o portare pe PC, s-a dovedit a nu fi o revelație chiar așa de mare. Totuși, nu trebuie nedreptățit și judecat pentru ceea ce ar fi trebuit să conțină, ci trebuie apreciat pentru ceea ce a realizat. Este un merit că a reușit să fie mai

mult decât o simplă portare, i s-au acordat atenție și conținut în plus, s-a lucrat la calitatea grafică. Nu atinge în nici un caz perfecțiunea, a avut talentul de a mă plictisi îngrozitor la început (și nu la sfârșit, cum se întâmplă de obicei), nu scapă nici de unele probleme de portare și nici de repetitivitatea luptelor. Dar dintr-o voită revoluție măcar a ieșit un joc bun, care poate fi inspirația pentru ceva și mai bun.

Andra Drăgănuță



PRO

- acțiuni diverse, în afară de misiunile propriu-zise
- conținut realizat special pentru versiunea de PC
- schimbări dinamice în funcție de aliniamentul personajului

CONTRA

- sistemul de control și meniurile nu au fost ajustate pentru PC
- reapariția inamicilor în zonele deja vizitate
- ecrane de încărcare numeroase

JOCURI ALTERNATIVE

Fable: The Lost Chapters

The Bard's Tale

Gothic 2

VERDICT

Dacă nu erau problemele de portare, ar fi făcut istorie. Oricum, remarcabil.

8



Rayne sare din nou la jugulară, dar să vedem dacă nu cumva își rupe colții.



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: TERMINAL REALITY • PUBLISHER: MAJESCO • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.BLOODRAYNE2.COM



BLOODRAYNE 2

Avantajele și dezavantajele vampirismului răzbnător

TOT PRIVIND LA ROTUNJIMILE generos idealizate ale protagonistei titlului de față, mi-am pus o întrebare: câte personaje principale feminine există în jocuri? Cu excepția posibilității de a alege genul într-un RPG, tipuri feminine puternice sunt destul de puține, dar au lăsat o amprentă notabilă în urma lor. Primul nume care vă vine probabil în minte ar fi Lara Croft, dar nu este singurul. Merită menționate Samus Aran din Metroid, Jill din seria Resident Evil, Cate Archer în No One Lives Forever sau Zelda. Care ar fi rolul acestei enumerări, în nici un caz exhaustivă? Evidențierea faptului că avem de-a face cu un personaj care ar fi putut deveni la fel de celebru ca Lara Croft sau celelalte, dar rămâne la nivelul unei tipese decorative, oricât ar fi ea de vampirică și dotată cu două lame ascuțite la încheieturile mâinilor.

Să recapitulăm, pentru cei care nu-și aduc aminte decât de decolteul generos al lui Rayne. După ce a terminat cu eliminarea naziștilor, Rayne vânează progeniturile

vampirești ale tatălui ei, Kagan, pentru a răzbuna uciderea familiei mamei sale. Și așa dă peste o conspirație a vampirilor, care intenționează să acopere soarele cu ajutorul unui instrument special și astfel să-și facă de cap în lumea oamenilor după cum le-ar pofti colții.

În mare parte, lucrurile se desfășoară la fel ca în primul BloodRayne. Protagonista are la dispoziție săbiile atașate de mâini și tot felul de combo-uri, dar destul de puține la număr. De data aceasta, nu va mai putea culege de la inamici armele de foc, ci va fi dotată cu un fel de pistoale speciale, care se alimentează cu sânge. Pentru că, oricât ar fi ea de nemuritoare, Rayne are nevoie de sânge pentru a-și refaca viața, punctele de Rage (mana vampirească) și pentru a-și reîncărca pistoalele.

Toată povestea n-ar fi așa de rea dacă n-ar exista două imense impedimente. În primul rând, camera, care suferă de marea problemă a portării de pe consolă. Se zbate în

toate părțile, sensibilitatea este mult prea mare, cu toate încercările de micșorare din meniuri, și ajungi să pierzi câte o luptă doar pentru că o întoarcere rapidă a mouse-ului a dat perspectiva peste cap. A doua mare problemă o reprezintă luptele în sine. Simpliste, repetitive, cu inamici care se reped cu capul înainte și apar din neant. Nici măcar faptul că mâini, picioare, capete și tone de sânge zboară în toate părțile într-o combinație fantastică de Blade și Kill Bill nu pot împiedica rutina să se instaleze. Luptele sunt cu atât mai ușoare cu cât mare parte a inamicilor pot fi eliminați de la distanță, cu harponul, sau aruncați în diferite elemente de decor, gen camioane de gunoi, țepușe sau panouri electrice. Interacțiunile acestea joacă rol și de minipuzzle-uri, doar că uneori secvențele scriptate mai dau rateuri; și, pentru a-și pune și mai mult în valoare corpul, Rayne se deplasează prin niveluri în cel mai autentic stil Prince of Persia, cu acrobații și salturi spectaculoase.

Cele mai frumoase cuvinte se pot spune despre grafică, mult îmbunătățită, mai ales în ceea ce privește aspectul lui Rayne. Ar mai fi și o idee de fizică, interacțiunea cu mediul este mai mare, dar liniaritatea acțiunii rămâne aceeași. Și vocea lui Rayne este mai bună decât în titlul original, chiar dacă replicile nu strălucesc prin inteligență. Chiar dacă arată mai bine, nu înseamnă că avem de-a face cu un joc mai bun. Un personaj feminin nu asigură succesul, oricât de bine evidențiate i-ar fi "dotările". Și BloodRayne rămâne un titlu mediu spre mediocru, cu acțiune liniară, excesiv de scriptată și cu o strălucire doar de suprafață.

Anda Drăgănuță



VERDICT

Rayne încântă ochiul cu rotunjimi generoase, dar, în rest, doar superficialitate.

6

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1

WinFast® PX6600 Series

Noua serie de super plăci video Leadtek PCI Express



WinFast® PX6600 GT TDH



128 MB 



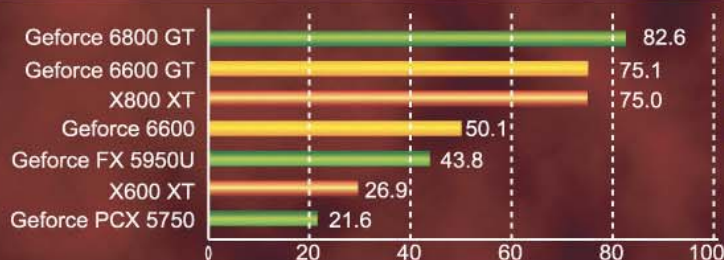
WinFast® PX6600 TD


128 MB 

"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. 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

După Earth 2140 și 2150, avem Earth 2160, cu dedicație specială pentru strategii împătimiți.



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: REALITY PUMP • PUBLISHER: MIDWAY • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.EARTH2160.COM



EARTH 2160

Chiar îmi pare bine că n-o să trăiesc până în 2160.

N-AȘ PUTEA SPUNE CĂ ÎMI PLAC în mod deosebit strategiile cu tematică science-fiction. Au un mod de a prezenta numai un viitor întors pe dos, cu rasa umană pe cale de dispariție și tot felul de extraterestri amenințatori; evident, dacă n-ar exista conflictul, n-ar mai exista nici jocul, dar parcă prefer o strategie fantasy unde știi din start că totul este doar imaginație și nu se poate petrece peste vreo 100 de ani. Oricum, seria Earth și-a făcut datoria foarte bine în domeniul RTS-urilor ficționale ale viitorului apocaliptic, iar acest al treilea joc nu se lasă mai prejos.

Nu face istorie, nu revoluționează genul, dar se remarcă la prima vedere printr-un aspect grafic deosebit, iar la o analiză mai amănunțită a celor patru campanii, printr-un nivel de dificultate ce îl recomandă strategilor devotați, cu rezerve imense de răbdare. În cadrul aceleiași analize, se relevă însă și că unele elemente din jocurile anterioare au dispărut (tunelele, care dădeau o bătaie de cap în

plus, dar erau o posibilitate tactică interesantă) și și-au făcut loc altele, cum ar fi modificarea vehiculelor prin adăugarea de diferite arme și îmbunătățiri. Astfel, un simplu transportor de trupe poate deveni și armă de atac, dotat cu lasere și alte unelte de ucis.

În rest însă, nu se poate spune că jocul strălucește prin originalitate. Avem rețeta tipică (dacă funcționează, de ce să n-o folosim?): construim bază, facem trupe și sărim la gâtul facțiunii(lor) rivale. Acestea, patru la număr (Eurasian Dynasty - ED, Lunar Corporation - LC, UCS - United Civilised States și extraterestrii) luptă pentru controlul Planetei Roșii după ce oamenii aproape au dispărut în colapsul Terrei din jocul cu indicativul 2150. Fiecare facțiune are meritul de a fi diferită în ceea ce privește metodele de dezvoltare, chiar dacă resursa de bază este comună: apa. ED își dezvoltă baza sub forma unor clădiri legate între ele, în timp ce LC (formată exclusiv din femei)

construiește pe înălțime, construcțiile fiind realizate prin suprapunerea structurilor.

Apoi, ar mai fi agenții virtuali, un fel de eroi-mercenari care au grijă de diferite aspecte ale jocului. Ei au abilități diferite, dar și tendința de a-și aminti cam o dată la un sfert de oră că vor să fie plătiți (și nu tocmai ieftin), plus că au fost dotați și cu simpatii și antipatii. Schimburile de replici între agenți sunt chiar simpatice uneori, deși pentru prestația vocală actorii în mod sigur nu se vor alege cu un Oscar. Pe aceeași linie, sunetele sunt bine redade, muzica se potrivește ambianței pline de furtuni de pe Marte, poate cu excepția coloanei sonore de început, care mai avea un pic și mă adormea.

În afară de campanii, mai există și un mod Skirmish unde AI-ul chiar o să vă pună la încercare posibilitățile tactice; tendințele sunt chiar agresive și lucrurile se mișcă mult mai repede decât în campanii, unde există momente când cauți ceva de nebun pe hartă,

fără să ai un punct de reper exact. Mai nou, există și posibilitatea de a realiza alianțe cu AI-ul în multiplayer, element inexistent în celelalte jocuri ale seriei.

Mai existau desigur puncte unde se mai putea lucra. Unele dialoguri apar pe neașteptate în mijlocul acțiunii, clădirile nu rezistă nici cât un castel de cărți de joc, limita populației este cam mică, prezența zoom-ului este binevenită, dar acesta poate fi folosit cel mult pentru a bucura ochiul, altfel este sinucidere curată să joci la firul ierbii. Unele elemente care au fost eliminate s-ar putea să-i nemulțumească pe fanii seriei, dar până la urmă Earth 2160 nu-și face de rușine predecesorii.

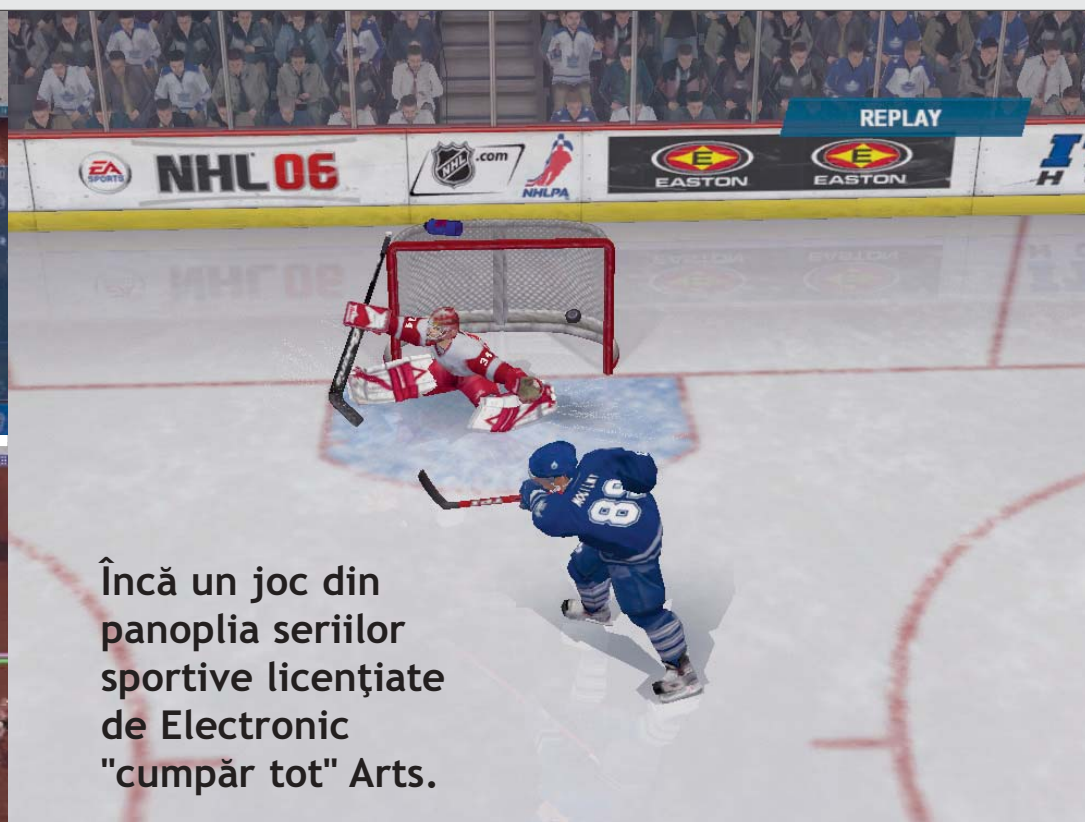
Anda Drăgănuță

VERDICT

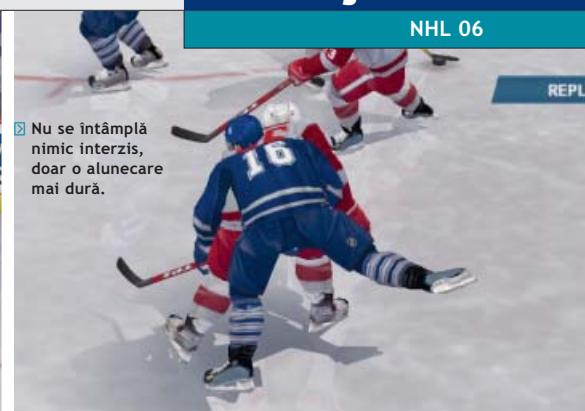
O continuare bună a seriei, dar un RTS tipic, care nu aduce nimic strălucitor în cadrul genului.

7

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 512MB RAM, 128MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-8 (LAN, ONLINE)



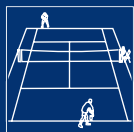
Încă un joc din panopia seriilor sportive licențiate de Electronic "cumpăr tot" Arts.



3 Nu se întâmplă nimic interzis, doar o alunecare mai dură.



PREȚ: 39.9€ • PRODUCĂTOR: EA CANADA • PUBLISHER: EA SPORTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EASPORTS.COM/GAMES/NHL06



NHL 06

Un nou sezon al întrecerilor pe gheață

CA FATĂ, RECUNOSC CĂ FOTBALUL nu se numără printre pasiunile mele, iar spiritul meu de microbist se rezumă la meciurile naționale. Pentru baschet n-am fost niciodată îndeajuns de înaltă, de arte marțiale n-am avut răbdare, iar la handbal am renunțat după vreo patru ani. Doar ca să mă apuc de un sport mai violent: spartul tastaturii la NHL. Cred că m-au atras la hochei viteza cu care se desfășoară meciurile, ușurința cu care alunecă jucătorii pe gheață, în ciuda masivității lor, dar și ieșirile spectaculoase prin mantinelă și bătăile destul de numeroase dintre echipe.

O parte din aceste lucruri se regăsesc și în varianta virtuală de hochei, deși din toată seria doar câteva au reușit să atragă într-adevăr atenția ca fiind jocuri peste medie. Pentru anul acesta, oferta nu se diferențiază prea mult de cea din 2005, ba chiar pot spune că m-au îngrozit rău de tot meniurile. Aduse direct din variantele de consolă (năravul din fire n-are leuire și EA publică pe tot ce mișcă în materie de platforme de joc), meniurile sunt

îngrămădite, neintuitive, este o adevărată pacoste să încerci să schimbi liniile, iar în opțiunile de transferuri m-am plictisit înfiorător, deși înainte era o adevărată provocare să pui cap la cap o echipă bună. Există mai multe moduri de joc, pe sezoane sau în Dynasty, dar și în multiplayer, ca și posibilitatea de a vă crea propriii jucători și echipe care să intre în lista dinastiilor.

Și, după inevitabila incursiune în meniuri, vine și jocul propriu-zis: meciurile, publicul care urlă, patinele care taie gheața, scheme speciale rezervate jucătorilor cu punctaje mari, toate realizate la un nivel grafic excelent. Măcar aici EA a făcut întotdeauna treabă bună cu seria asta și banii dați pe cumpărarea licenței pentru numele și imaginile jucătorilor nu au fost aruncați pe apa sâmbetei. Jocul arată foarte bine, jucătorii seamănă cu cei reali (dar nu semnificativ mai bine față de cel de anul trecut), fazele de replay sunt bine gândite, iar unghiurile par alese de un cameraman profesionist.

Nici la nivel de gameplay nu sunt mari diferențe, Al-ul a rămas

pe aceeași linie: mult prea ușor pe nivelul "începător", dar cu un salt uimitor de dificultate pe setarea imediat următoare, "easy". Pe deasupra, Al-ul parcă joacă prea defensiv, iar portarii parcă au patru mâini, patru picioare și două crose, așa de bine apăară. Evident, cei aflați de partea inteligenței artificiale.

O nemulțumire personală este lipsa violenței. Nu că meciurile de K1 ar fi preferatele mele, dar în versiunile anterioare o intrare în viteză se solda de obicei cu trimiterea adversarului prin mantinelă sau măcar cu fundul de gheață. Acum, mai nimic, există opțiunea de a începe o bătaie, dar lipsește complet plăcerea de a vedea oponentul pe jos și eventual fără cască până la următoarea schimbare de linii.

O altă adăugire nefericită este EA Trax. Adică muzica din joc este o colecție de melodii cu pretenții rock, limitate drastic la număr și cam toate cu același ritm, plus că nu există posibilitatea de a vă pune muzica proprie (ca în GTA: San

Andreas). În rest, sunetele își fac cu brio datoria, deși parcă aș fi preferat ceva mai multe scandări și îndemnuri din partea publicului.

După ce am încercat să pun și eu bazele unei dinastii, eventual să și câștig o cupă, am ajuns la concluzia că NHL 06 este bun, dar cu nimic deosebit față de cel de anul trecut. Da, este la zi cu schimbările din echipe, se folosește bine la nivel vizual de licențele cumpărate pe bani grei, dar este tras înapoi de meniurile aiurite, lipsa de inovații în materie de gameplay și de muzica băgată cu de-a sila pe gât de Trax. Adică, tipic pentru EA, să mai scoatem încă un joc, că oricum fanii vor cumpăra pentru că este vorba de seria lor preferată.

Anda Drăgănuță

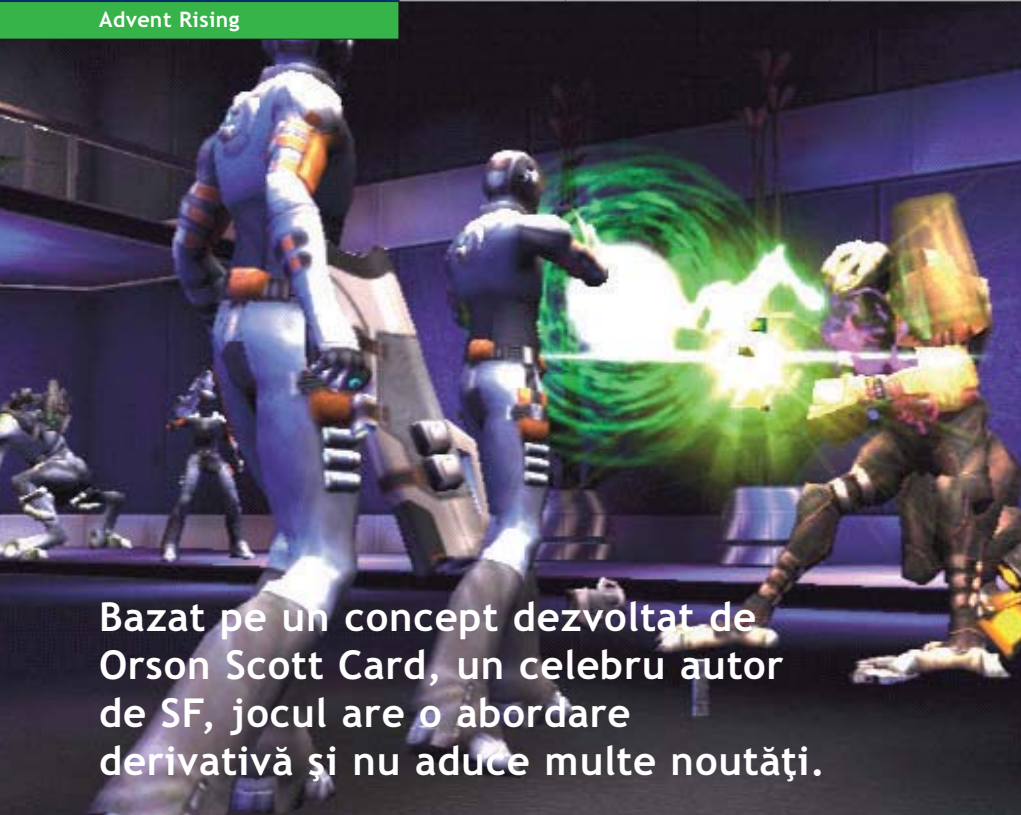


VERDICT

Proape la fel ca NHL 05, nici o schimbare majoră care să spargă gheața.

7

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1.0GHz, 256MB RAM, 32MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-2 (ONLINE)



Bazat pe un concept dezvoltat de Orson Scott Card, un celebru autor de SF, jocul are o abordare derivativă și nu aduce multe noutăți.



Spectacol de umbre și lumini.



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: GLYPHX INC • PUBLISHER: MAJESCO • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.ADVENTTRILOGY.COM



ADVENT RISING

O trilogie care începe cu stângul

PRIMA OARĂ CÂND AM AUZIT DE ADVENT RISING

am fost excesiv de entuziasmat. Orson Scott Card intră în lumea jocurilor! În sfârșit o să avem parte de un titlu în care povestea nu trece în plan secundar sau chiar terțiar! Cineva are curajul să riște și să demonstreze că poți crea o licență originală pe o piață sufocată de jocuri după filme și continuări dezamăgitoare! Ei bine, toate acestea s-au dovedit adevărate și nu prea. Povestea este interesantă dacă o privim în ansamblu și de la distanță: într-o galaxie tot mai aglomerată de civilizații, oamenii sunt adulați ca zei de unii și considerați o pacoste care trebuie eliminată de alții. Eroul, pe numele său Gideon Wyeth, om serios, logodit, ajunge peste noapte în ingrată situație de a fi singurul care poate salva umanitatea/galaxia/alte obiective de importanță strategică din mâinile/labele/ghoarele extraterestrilor cu scopuri oneroase, spre final îmbrăcând fără prea mari ezitări haina încăpătoare a clișeului "The One" promovat printre altele și de trilogia Matrix.

Dacă ar fi fost dezvoltată mai bine, fără a pierde din firele intrigii pe parcurs și fără a încerca să creeze artificial răsturnări de situație, ar fi putut să

funcționeze excelent. Sau măcar dacă ar fi fost compensată de o acțiune cât de cât inovatoare, care să nu copieze aproape cu nesimțire gameplay-ul din Halo și Star Wars: Jedi Knight. Există câteva diferențe, astfel încât să nu poată fi dați în judecată de Bungie sau Lucas Arts, dar în mare parte asemănările sunt mai mult decât deranjante pentru cei care au avut "ghinionul" să joace anterior titlurile menționate. Faptul că

personajul poate avea doar două arme în același timp, putând să folosească și unele din arsenalul extraterestrilor când i se termină muniția la cele "comune", este o dezvoltare destul de logică în

contextul dat, dar pare desuet

când a fost deja folosit în Halo.

GlyphX

schimbă puțin regulile jocului, oferind posibilitatea de a echipa o armă în mâna stângă și una în mâna

dreaptă, folosind câte un buton al mouse-ului pentru fiecare dintre ele. În plus, există un sistem primitiv de experiență, care permite ca pe măsură ce jucătorul folosește tot mai mult o armă să tragă din ce în ce mai bine (mai precis, cu mai mult damage) și chiar să deblocheze unele abilități secundare pentru ele. Au mai adăugat și un pic de Max Payne, cu plonjoane spectaculoase și încetinirea timpului și și-au zis că au obținut ceva suficient de diferit încât să fie cu conștiința împăcată.

Eu le-aș sugera să nu se culce pe-o ureche în privința continuărilor viitoare, pentru că nu cred că există cineva care nu a remarcat cât de similar este vehiculul "oamenilor" cu Warthog-ul din Halo. Sau cum seamănă puterile psihice cu cele din Jedi Knight. Plagiat, plagiat, dar să știm și noi, vorba lui Caragiale.

Apropos de puteri psihice, acestea sunt evident spectaculoase și interesant de folosite, dar sunt gândite probabil ca un aspect relaxant pentru jucătorii "de consolă" care s-au săturat să țintească fără mouse și, în concluzie, reduc semnificativ din dificultatea jocului, eliminând aproape complet orice provocare.

Din punctul de vedere al luptelor, jocul nu este chiar rău, chiar dacă inamicii se bazează pe

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2GHz, 256MB RAM, 128MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1

BLESTEMUL SCRITORULUI

Orson Scott Card este unul dintre autorii mei favoriți în domeniul SF. Creatorul unor adevărate bijuterii ca seria SF Ender Wiggins ("Jocul lui Ender", "Vorbitor în numele morților" și încă netradusa "Children of the Mind") sau seria fantasy Alvin Maker, Card a intrat într-un con de umbră în perioada anilor '90. Seriile "Maps in a Mirror", "Homecoming" și "Shadow Saga" (o continuare a seriei Ender) nu au avut succesul predecesoarelor.

Urmând exemplul lui Clive Barker, Orson Scott Card a încercat și el să folosească jocurile ca mediu de exprimare artistică, dar Advent Rising demonstrează că a eșuat. Un scriitor orientat mai mult spre dezvoltarea de personaje și pe narațiuni pură decât spre acțiune și concepte spectaculoase, Card scapă din vedere că un joc nu este o carte și că povestea se construiește puțin altfel. Drept urmare, în Advent Rising intriga se desfășoară destul de haotic, multe aspecte rămân în ceață, personaje apar și dispar fără nici o explicație și motivațiile multora sunt lipsite de veridicitate.

Sincer mă așteptam la mai mult din partea lui și nu știu dacă faptul că avem de-a face cu o trilogie ar trebui să fie încurajator sau îngrijorător. Avem de-a face cu un ghinion al începătorului și putem spera că lucrurile se vor îmbunătăți sau putem de pe-acum să catalogăm continuările de la Advent Rising drept rateuri?

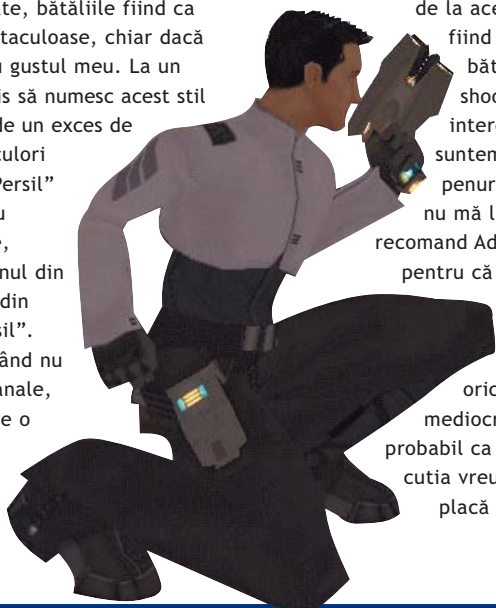
Nu pot răspunde la această întrebare, dar vă pot spune că, până una-alta, incursiunile lui Clive Barker în lumea divertismentului digital sunt mai de succes.



Sunt negru și urât, dar bine dotat.



principiul "mulți, dar proști". Efectele speciale umplu ecranul de flăcări, fulgere și diverse biluțe colorate, bătăliile fiind ca atare destul de spectaculoase, chiar dacă prea colorate pentru gustul meu. La un moment dat am decis să numesc acest stil grafic, caracterizat de un exces de saturație și bule în culori stridente, efectul "Persil" (știți, detergentul cu biluțe verzi). Ei bine, Advent Rising este unul din jocurile care suferă din plin de efectul "Persil". Chiar și nivelurile, când nu sunt pur și simplu banale, încep să vireze înspre o gamă de culori dubioasă și o iluminare care folosește în exces neonele.



Îmi aduc aminte că încă de la E3 nu am fost foarte impresionat de joc, Aeon Flux, de la aceeași Majesco, fiind clar un melanj de bătăi, împușcături și shooting mult mai interesant. Cu toate că suntem într-o relativă penurie de jocuri bune, nu mă lasă inima să vă recomand Advent Rising, pentru că nu doar că nu este ce ar fi putut să fie, dar este oricum un joc mediocru care va sfârși probabil ca umplutură în cutia vreunui model de placă video.

Adrian Dorobăț

INGREDIENTUL MINUNE: SIMFONIE GALACTICĂ

În comparație cu aspectele mediocre ale jocului, muzica iese în evidență prin calitate. Responsabil pentru unul dintre puținele plusuri ale Advent Rising este Tommy Tallarico, unul dintre cei mai renumiți compozitori de muzică pentru jocuri (nu că ar fi foarte mulți), cu o experiență de peste zece ani în domeniu și care a mai lucrat la titluri ca Unreal 2, Wheel of Time, Evil Dead, Messiah sau Sacrifice (asta pe PC, pe console sunt ceva mai multe).

Chiar dacă implementarea muzicii în joc mai lasă de dorit pe alocuri (nesincronizare cu acțiunea, suprapunere defectuoasă etc.), conceptual, ea este una dintre cele mai bune coloane sonore pe care le-am auzit în ultima vreme, la concurență cu cea din Fable, realizată de nu mai puțin renumitul Danny Elfman.

Cei care doresc să o asculte fără să își mai bată capul cu jocul o pot găsi fără probleme pe Amazon. Chiar vă sugerez această alternativă, alegeți doar ce e bun în joc și scăpați și mai ieftin. Glumesc doar parțial.



PRO

- muzica de calitate este în ton cu o epopee intergalactică
- puterile psihice sunt atractive, chiar dacă sunt exagerate și nu foarte originale



CONTRA

- povestea nu este gândită pentru un joc și este implementată prost
- gameplay-ul este lipsit de originalitate și dificultatea este sabotată spre final



JOCURI ALTERNATIVE

Advent Rising

Halo: Combat Evolved

SW Jedi Knight Jedi Academy



VERDICT

Mediocr și dezamăgitor

6

O aventură inspirată dintr-unul din romanele de ficțiune ale lui Jules Verne.



From the lost ocean, the cradle of life on the moon. The waves ceased crashing upon its dry shores eons ago, but the Belbeab conch still resounds with their echo. It possesses some very ancient wisdom, common to all living beings. This explains its strange powers.

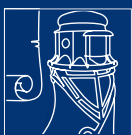


The old rivalry between Barbicent, the gunner, and Faintal, the armorer is a fact. Furthermore, letters found on the lost moon seem to indicate that they were loved by the same woman, a captain, Dana. weren't there enough elements to resolve the fates of a scarcely extinguished dispute?



Indicații pentru construirea Caspulei spațiale. Nu era Columbia.

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: KHEOPS STUDIO • PUBLISHER: THE ADVENTURE COMPANY • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.ADVENTURECOMPANYGAMES.COM/TAC/VOYAGE



VOYAGE

De la Pământ la Lună și înapoi, dar trebuie să vă placă fructele

JULES VERNE A FOST UNUL DINTRE scriitorii preferați ai copilăriei mele. Desigur, la acea vreme ignoram că unele dintre romanele sale anticipau invenții fără de care viața ni s-ar părea acum aproape imposibilă, cum ar fi telefonul, submarinul, motoarele cu aburi și chiar călătoria pe Lună. Jocul de față este bazat pe unul dintre romanele sale, "De la Pământ la Lună" mai exact, dar doar ca premisă de bază. În carte, încercarea savanților de a ajunge pe suprafața satelitului într-un proiectil imens tras dintr-un tun uriaș eșuează. În VOYAGE însă proiectilul aterizează pe Lună, dar doar unul dintre cei trei călători, Michel Ardan, supraviețuiește.

De aici, misiunea sa este să revină pe Terra, cu ajutorul unei civilizații selenare care locuiește în subterane, pe partea ascunsă a Lunii. Desigur, toate misterele se rezolvă prin puzzle-uri în jocurile de acest gen, iar VOYAGE: Inspired by Jules Verne nu face excepție. În mare parte intuitive și bine integrate în mediu, enigmele se bazează pe

combinațiile și opozițiile dintre fructe de diferite culori, care joacă rolul de ingredient de bază pentru tot felul de amestecuri ce capătă diferite proprietăți odată introduse în diverse mașinării.

De fapt, conceptul este foarte apropiat (și chiar identic pe alocuri) de cel din Return to Mysterious Island. Meniul și inventarul sunt similare, cu obiectele ce sunt inițial puse într-o zonă comună și trebuie sortate manual. Combinațiile se realizează la fel, din fruct roșu, fruct albastru, și din tigiie iese un amestec bun de mâncat, uneori cu efecte bizare, sau util ca bază pentru alte mixturi. Un alt element de bază îl reprezintă ideogramele lunare, un fel de alfabet folosit de civilizația selenară. Aici s-a dovedit frustrant și pe alocuri un joc de-a nimeritul și ghicitul să înțeleg unele puzzle-uri doar pe baza unor desene. Din fericire, jurnalul conține tot ce trebuie știut, iar realizarea grafică este de ajuns de clară ca să nu ridice probleme deosebite. Puzzle-urile nu sunt extraordinar de

grele, dar nici floare la ureche, în schimb jocul reușește de cele mai multe ori să dea indicii de ajuns pentru a realiza un echilibru. Unele soluții sunt ridicol de simple, altele nu au nici o logică evidentă, metoda "trial and error" este sfântă, iar personal n-am reușit să înțeleg cum funcționează sistemul matematic (o fi din cauză că n-am avut decât medii încadrate în sistemul rusesc de notare?) al ciudatei civilizații selenare. Pe de altă parte, m-a distrat enorm faptul că o insectă-spion îți urmărește orice mișcare și fiecare puzzle rezolvat duce la o creștere a coeficientului de inteligență (eram pe la 700 la sfârșit!).

Pe de altă parte, VOYAGE dezamăgește ca prezentare, este alcătuit aproape în exclusivitate din peisaje statice, viu colorate, dar 2D, doar câteva personaje fiind animate rudimentar. Interesante sunt secvențele cinematice, realizate sub forma unor desene sepia, ca în revistele de început de secol al XX-lea. Vocile sunt însă convingătoare, iar ideea de a reprezenta limba selenară sub

formă de melodii care parcă ar fi cântate la nai sau flaut este o adăugire binevenită, mai ales că restul coloanei sonore nu prea se remarcă.

La sfârșitul călătoriei, am revenit pe Terra dintr-un joc decent, ce îi va încânta în mod sigur pe fanii aventurilor point-and-click. Cu interfață și meniuri familiare, ideea inspirată dintr-un roman al unui scriitor celebru, dar cu o grafică învechită și unele puzzle-uri de-a dreptul bizare, nu prea cred că marea masă a jucătorilor se vor îngâmădi să plece pe Lună prea curând. Dar pentru cineva care îndrăgește acest gen de joc, VOYAGE este o călătorie care merită dusă până la capăt.

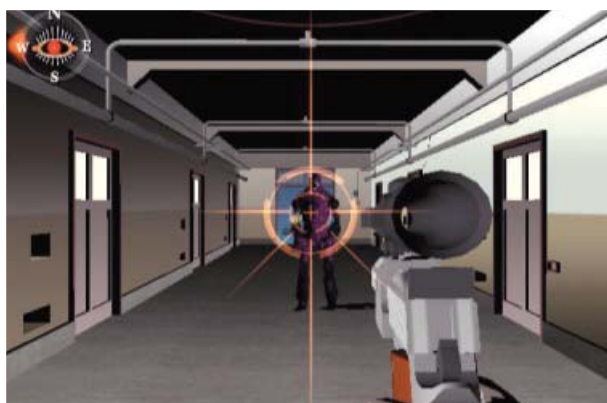
Anda Drăgănuță

VERDICT

Nici prea greu, nici prea ușor, mulțumitor pentru un week-end fără alternative mai atrăgătoare.

6

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 64MB RAM, 32MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1



O altă apariție în colecția de jocuri stranii, dar interesante a celor de la Capcom.



PREȚ: 41.9€ • PRODUCĂTOR: CAPCOM • PUBLISHER: CAPCOM • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.KILLER7.COM



KILLER7

Un om cu mai multe personalități, toate de asasin

DACĂ JOCURILE REPREZINTĂ O ARTĂ sau nu s-a discutat de o multime de ori de-a lungul timpului, dar concluziile întârzie să apară, poate pentru că nimeni nu se poate pune de acord asupra înțelesului cuvântului "artă", poate pentru că cei care argumentează pentru una sau alta dintre variante sunt mult prea prinși în propriul univers pentru a asculta, măcar, argumentele celeilalte părți. Argumente bune există în ambele direcții. Printre argumentele principale sunt faptul că producția de jocuri reprezintă un efort creativ și faptul că jocurile îi afectează emoțional pe cei care interacționează cu ele, la fel ca și alte produse artistice. Contra se poate spune că producția de jocuri reprezintă un efort colectiv într-o așa mare măsură încât arată mai mult ca o industrie decât ca un efort artistic. Cei care argumentează contra spun că adepții ideii că jocurile sunt o artă suferă de pretențiozitate și sunt atât de prinși în propriul miraj încât nu ar fi capabili să producă un joc bun. Aici intră în scenă Killer7, un joc produs în

mod evident cu intenții artistice, care poate fi folosit pentru a ajuta argumentele ambelor părți.

Partea bună: Killer7 este foarte original din toate punctele de vedere și are un impact afectiv foarte mare în momentele în care ceea ce încearcă să facă îi iese. După cum puteți vedea din imagini, stilul vizual este undeva la limita dintre bandă desenată și pictură abstractă, câteva dintre personaje fascinează imediat, iar evenimentele care au loc pe parcurs pot fi foarte spectaculoase. Intriga, la rândul ei, este foarte interesantă, deși foarte derutantă și opacă inițial. Personajul principal este un asasin care nu numai că are șapte personalități distincte, dar care are și cât un corp pentru fiecare dintre aceste personalități și le poate folosi oricând dorește. Sarcina sa este de a distruge o organizație teroristă ai cărei membri sunt un soi de monștri invizibili care explodează în contact cu ceilalți oameni (o metaforă, nu singura din joc), ceea ce se traduce prin multe secvențe de împușcat punctate de o serie de puzzle-uri nu foarte dificile.

Partea proastă: deși originale, multe dintre elementele jocului pur și simplu nu funcționează. Deplasarea se face cu ajutorul a doar două butoane, unul pentru înaintat pe o cale prestabilită și unul pentru întors în direcția opusă. Există și puncte de intersecție, în care puteți alege unul dintre mai multe drumuri. Ideea este de a avea camera mereu așezată exact așa cum au vrut producătorii, pentru a încadra cea mai bună scenă, dar unghiurile sunt prea aiuristice pentru un joc în care există totuși pericole pe drum. Oricum, acțiunea propriu-zisă se petrece la persoana întâi. Atunci când aude râsul isteric al unui inamic, jucătorul trebuie să țină apăsat butonul pentru perspectiva FPS, la fel butonul pentru scanat împrejurimile pentru a detecta inamicii, apoi să folosească un hibrid de sistem de țintire automată și manuală pentru a trage. Toată această ameteală a fost realizată probabil pentru a face un joc simplu să pară mai complicat, dar sfârșește prin a complica lucrurile mai mult decât este cazul. În ceea ce privește puzzle-urile, cel mai dificil

lucru la ele este să aveți răbdarea de a asculta personajele care vă explică ce se întâmplă cu fraze lungi și aproape fără sens, pentru că în rest sunt jenant de simple și evidente.

Killer7 are toate ingredientele pentru a fi un succes de critică: un stil vizual superb și complet ieșit din comun, o poveste complicată și foarte interesantă, o mecanică de joc originală. Este genul de joc pe care ne-am dori să îl iubim cu adevărat, pentru că încearcă să iasă din tipare și să facă ceva deosebit, dar pe care în adâncul sufletului știm că nu îl vom pune niciodată alături de jocurile noastre preferate, pentru că în prea multe momente s-a dovedit o experiență mai curând stresantă decât una plăcută.

Bogdan Bridinel



VERDICT

Un experiment curajos, dar în cele din urmă nu foarte reușit. Puncte bonus pentru atmosferă.

7

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • NUMĂR JUCĂTORI: 1

O NUNTĂ CA-N BASME

Ficțiune bazată pe evenimente (în mare parte) reale

Căpcăunul aleargă năuc, găfâind astmatic ca un compresor defect. Nu înțelege ce vrea piticul în armură care îl cotonogeste sistematic cu un ciocan mai mare decât posesorul. În cele din urmă se prăbușește secerat, cu o expresie de uimire infantilă întipărită pe figura borcnată.

- ARGH! GRIJANIA MĂTII !!!! urlă piticul. DĂ-MI NENOROCITA DE PÂNZĂ! DĂ-MI... DĂ-MI!!! continuă, punctându-și răcnetele cu țopăituri pe trupul neînsuflăit al căpcăunului.

Eu stau deoparte și îmi fac probleme pentru sănătatea mentală a amicului Grumaz, dwarf emerit și tovarăș de gildă. Rata de respawn este destul de rapidă, astfel că nu trece mult până ce un alt căpcăun apare ca din neant și, confuz, nici nu apucă să asimileze bine situația, când este interpelat de la nivelul genunchiului:

- Ai mageweave, bă?

- Mmmm... aăăă, trage de timp căpcăunul în timp ce încearcă disperat să proceseze câmpul plin de cadavre din jurul lui și să tragă o inevitabilă concluzie.

- Cloth! Mageweave cloth, capisci?! Ai sau n-ai?

- Mmmm... nu prea, încearcă creatura să se eschiveze.

- Bă! își iese din pepeni Grumaz. Te tai pe sfârc, 'r-ai-al dreacu de obez! Dacă n-ai, faci rost, înșelesu-m-ai?

Și jeang! un ciocan peste degetele de la picioare, ca să fie mesajul mai clar.

Căpcăunul icni și bulbucă ochii după care se retrage într-un picior după niște copaci de unde se auziră niște urlete de îngâlbeneră frunzele. Impasibil, Grumaz veni să se așeze pe o buturugă lângă mine și trase o dușcă sănătoasă din plosca de la cingătoare.

- Mda, deci cu ce ne îmbrăcăm la nuntă? Într-un sfert de oră trebuie să fim acolo și materialul ăla nenorocit parcă a dispărut din joc.

Aș fi vrut să îi spun că suntem într-un joc și că este vorba de o nuntă virtuală. Aș fi vrut să îi împărtășesc dubiile mele că mireasa este de sex feminin. Dar credeți-mă că ar fi fost inutil. Amicul meu a șters de ceva vreme linia dintre real și virtual. Eu cât de cât mai făceam o diferență, dar îmi era din ce în ce mai greu să îl aduc la realitate. Dacă ar fi fost să parafrazez replica lui Morpheus din Matrix și să îl întreb dacă are impresia că ce bea el din ploscă este vin, mi-ar fi răspuns că da. Și ar fi avut dreptate, probabil, într-un mod bizar. Dar să revenim la oile noastre.

- Beee-hee! se auzi din tufșuri. Un ansamblu ambulant-mirositor de călți neprocesați, copite și figură de ovină tropoti pe pajiște până la noi, ne privi umeri pentru câteva clipe, după care reveni subit la forma de căpcăun.

- Iar tu, mă? scrâșni din dinți Grumaz.

- Trăiți șefu, vroiam doar să vă zic că am găsit material, dar m-am trezit transformat în oaie de un glumeț, zise căpcăunul aruncând o privire acuzatoare spre tufșuri, de unde se auzea un chicotit machiavelic.

- Bine, lasă alea aici și eject, se arătă mărinos Grumaz. Carcalete, fă-te încoa'! se adresă el apoi tufșurilor.

Carcalete, un gnom mag cu o pasiune nesănătoasă pentru oi, intrase în istorie cu stângul după ce, la un picnic rustic, ne dezvăluise că mușchiulețul de berbecuț pe care îl îngurgitam noi entuziaști nu era chiar tocmai ce părea. Și că motivele pentru care ReluSenilu, băiatul pe care îl trimisese după bere, întârzia mai mult decât de obicei, țineau un pic de partea ocultă a lucrurilor. Abracadabrehehe, dacă mă înțelegeți.

- Băiete, îl luă părintește după umeri Grumaz pe Carcalete, am aici niște material din care va trebui să prestezi un costum de cavaler de onoare, pentru că te știu croitor de meserie.

Carcalete privi grămăjoara de material cu un ochi critic, după care rânji sadic:

- Cu ce ai aici pot să îți fac un maieu și o pereche de bermude. Și dacă ai noroc, mai rămâne o fâșie pentru cravată. Au!

Grumaz așteptă ca gnomul să se adune de pe jos și să își revină după palma primită după ceafă, după care îi aruncă o privire amenințătoare:

- Dacă nu e suficient, mai pui de la tine. Nu cred că vrei să vin la tine la ușă și să îi spun lu' tac-tu că te-ai apucat de fumat, nu? E, vezi, știam eu că ești băiat rezonabil. Dă hainele încoace și du-te în transumanța cui te-a inventat, mioriticule.

- Cum îmi stă? mă ia pe mine la întrebări după ce își schimbă hainele în doi timpi și trei mișcări.

Aș fi putut să îi spun că arată ca un dirijor pitic în izmene, dar mi-am adus aminte că știe unde stau și că are centură neagră la lupte greco-romane, varianta pe teren de zgură, așa că am renunțat.

- Arăți excelent, am miștit din taste. Mirele o să aibă concurență neloială.

- Hehe, mustăci în barbă Grumaz. Hai, către Stormwind să zburăm, la catedrală.

L-am urmat, încercând să mă gândesc la o metodă de a mă face pierdut pe drum, ca să pot să mă duc și eu să mă joc, ca toți oamenii normali. Definiți drept acea categorie de persoane care nu își petrec duminica la o nuntă virtuală de, bănuiesc, indivizi cu o sexualitate incertă.

- Când ajungem acolo, cumpărăm niște flori, ceva, o sticlă de vin, să nu mergem cu mâna goală, îmi strigă amicul meu în timp ce călăream grifoni pe cerul din Azeroth.

Îi arunc o privire care urlă "ești bun de dus la spitalul de nebuni", dar aparent mesajele din priviri nu se transmit foarte bine pe Internet. Pentru că nu se lasă și continuă împerturbabil:

- Ține minte să îmbrățișezi mirele și să sâruti mireasa, nu invers. La repetiție un tip a greșit și și-a luat kick din gildă.

Mai pot să comentez ceva? Spune-ți și voi, astfel de oameni sunt normali?

Ajungem în Stormwind. În fața catedralei, mulțime mare. Cam toată gilda s-a adunat pentru eveniment. Partea română este în minoritate, prezența este internațională. Îi văd pe-ai noștri și îl fac cu mâna. TeSparg, Cârjă, GigiBelea, SilePilitu, Refuz, Clantă, Amorez, Rohipnol. Băieți de comitet. Fac și ei un ban cinstit vânzând gold pe eBay de la Internet Cafe-ul vecin cu Penitenciarul din Jilava

Încerc să mă fofiez în direcția lor, pentru că până și compania lor dubioasă este de preferat nunții, dar Grumaz mă îndeamnă nerăbdător să felicit cuplul. El, șef de gildă, este în viața reală un artist premiat la numeroase concursuri internaționale. Se ocupă cu găsierea de titluri pentru filmele porno. Da, știu la ce titluri vă gândiți, și da, el este autorul. Este plin de bani și ne-a invitat să îl vizităm ca prima ocazie. Băieții de comitet au acceptat încântați, dar au zis că mai durează până ies de la răcoare. Nu știu dacă individul a înțeles ideea.

Ea, destul de nou venită în gildă, spun zvonurile că ar fi o casnică din Elveția, care trăiește dintr-o moștenire de la o mătușă. Permiteți-mi să am unele dubii. Joacă cu un personaj bărbat, dar nu e nici o problemă, pentru că mirele este femeie în joc. Un cuplu perfect.

O mulțime dintre invitații mirelui lucrează în industrie și mă întreb în câte din filmele cu nume premiate a jucat individul/individul care dansează lasciv cu Thomas, băiatul din corul bisericii. Mă gândesc să îl raportez pentru pedofilia.

Primesc un whisper de la cineva numit Hotlips. "Vino în păduricea de lângă oraș după nuntă, vreau să îți arăt tot ce am în inventar". Ce slinos. Faptul că joc cu o elfiță supersexy nu îi dă dreptul să presupună că sunt un pervers, să fie clar.

- HoneyBunny, îl iei pe acest bărbat în trup de femeie să îți fie soție în lumea jocului, la bine și la rău, până ce unul dintre voi va renunța la cont?

- Da, răspunde masivul paladin.

- SweetBuns, o iei pe această femeie în trup de bărbat să îți fie soț în lumea jocului, la bine și la rău, până ce unul dintre voi va renunța la cont?

- ...

Tăcere.

- SweetBuns? șoptește răgușit paladinul.

- Da, da, scuze, am un pic de lag, veni răspunsul de la mica gnomiță cu bucle roz.

- O.K., atunci declar această căsătorie oficială, spuse Game Master-ul. Poți săruta mireasa.

Deja mi-e rău. Mă rog să se întâmple ceva care să mă salveze din acest coșmar. Și da, parcă, parcă... Total înțepenește pe ecran, după care sunt deconectat cu mesajul "World server is down".

Adresez o mulțumire Blizzard, după care închid calculatorul și mă duc să mă uit la "Aventurile familiei Vijelie". Am și eu o viață, ce naiba, credeți că stau numai cu ochii în calculator toată ziua?



Are you searching
for mobility?

**Your everywhere
mobile office!**

Desktop Replacement

Mobile Intel® Pentium® 4 Technology
15" TFT-LCD XGA
ATI RC300ML Integrated VGA
DVD/CDRW Combo
4-in-1 Smart Media Reader
Weight: 3.2 Kg

Buy and Fly – Super Light

Intel® Centrino™ Mobile Technology
14" TFT-LCD WXGA
Intel 855GME Integrated VGA
DVD +/- RW Dual Layer
4-in-1 Smart Media Reader
Bluetooth : USI(USB Interface)
Weight: 2.4 Kg

Powerful Mobile Office

Intel® Centrino™ Mobile Technology
15" TFT-LCD XGA
Intel 855GM Integrated VGA
DVD +/- RW Dual Layer
4-in-1 Smart Media Reader
Weight: 2.8 Kg

RHS
Your IT Supplier

Str. Plugariilor nr. 10-14, Sector 4, Bucuresti
Tel.: 021 331 00 67, Fax: 021 331 00 51
e-mail: sales@rhs.ro, web: www.rhs.ro

Meet the world in a *Slim* new way.

26mm

The World's Slimmest 26mm



FLATRON™
ULTRA *Slim* SERIES (LCD L1980U, L1780U)

<http://ro.lge.com>, <http://www.lge.com>