

Google'i hüper-super  
kallis sülearvuti



Kaamera + telefon =  
mingi imelik nali?



Macbook Airil on  
üksip tipus igav



Jah, see on võimalik:  
veelgi odavam Nokia



Nr 100, august 2013 ■ Hind 3.49 €

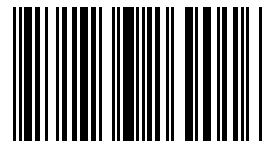
# [digi]

JUUBELINUMBER 100

**TOP 50 tähtsat,  
imelikku, head ja  
halba toodet läbi  
kogu [digi] ajaloo**

ISSN: 9771736269016

**Telli [digi] vaid 1 euro eest! Vaata lk 31**



# FUJIFILM

# X

# COMPACT

# X

# IMPACT

DSLR impact in the ultimate compact.

More camera in a compact,  
More impact in every photo.

Stylish and compact, yet possessing the power to capture every scene with unprecedented image quality and richness of color reproduction.

It's everything you wished for in one camera, and more.

X-M1. A small camera with big impact.



[www.photopoint.ee](http://www.photopoint.ee)



[www.fotoluks.ee](http://www.fotoluks.ee)

Sensor : 16.3M APS-C \*X-Trans\* CMOS    Sensitivity : ISO 100-25600 (Extended output sensitivity equivalent ISO 100, 12800, 25600)    920,000 dot high definition tiltable 3-inch LCD    Wireless image transfer

# X-M1



## TOIMETAJA VEERG

# 100 käes. Mis edasi?



## Henrik Roonemaa

peatoimetaja

Ja ongi [digi] 100. number. See läks küll kähku, kui aus olla. Meil kõigil on igatahes olnud erakordselt lõbus ja huvitav neid 100 numbrit teha ja küllap teil lugeda ka. Ega me muidu ei oleks ainsa Eestis ilmuva laiale sihtgrupile mõeldud tehnoloogiaajakirjana nii kaua vastu pidanud.

Aga aitab heietamisest. Tegelikult me kavatseme veel vastu pidada ja kohe päris kaua. Selle 100 numbri jooksul oleme [digisse] teinud ka palju muutusi, neist paar-kolm tõsisemat raksu, kus oleme muutnud kujundust ja uuendanud sisu, et ajaga kaasas käia. Nüüd mõtleme, et võiks varsti jälle midagi sellist ette võtta, sest aeg on jälle palju edasi läinud.

Meil on endal terve hulk mõtteid, mida me tahaksime teha ja millisena me järgmist aastate [digi] näeme, aga küllap on teil ka. Seega, mis võiks olla lihtsam kui see, et

**Mis võiks olla lihtsam kui see, et teie kirjutate meile, milliseid muutusi võiks [digiga] läbi viia**

teie kirjutate meile, kuidas teile praegune ajakiri tundub ja milliseid suuremaid muutusi võiks läbi viia. Kas on mingeid suuri teemasid, millest me üldse ei kirjuta? Kas me oleme mingeid suuri muutusi maha maganud? Kas me peaksime vähem testima praeguseid IT-tooteid ja rohkem kirjutama näiteks idufirmadest? Või autodest? Või tolmumejatest ja külmkappidest? Me oleme kõigile mõtetele avatud, nii et andke aga teada, mis tunne on, aadress on endiselt [digi@presshouse.ee](mailto:digi@presshouse.ee) või saatke otse mulle, [henrik@digi.ee](mailto:henrik@digi.ee).



**Sony telefonid on viimasel ajal väga head, aga kas seda on ka uus LED-tuledega Xperia SP?**

## VÄRSKE KRAAM

### 7 ■ Uudised

Uus Google Nexus 7 tahvelarvuti

### 10 ■ Mida peidab endas:::

Nokia Lumia 1020?

### 14 ■ Arvamus

Kapist välja!

### 16 ■ Mängu-uudised

Teedevõrk taskusse

### 18 ■ Veiko Tamme imeline maailm

Kaks karmi tegijat Ordilt / MSI uus Gamer-seeria graafikakaart

## JÄRELE PROOVITUD

### 20 ■ Chromebook Pixel

Töövahend või pelgalt iluasi?

### 22 ■ Samsung Galaxy S4 Zoom

Kaameratelefonikaamera

### 23 ■ Nokia Lumia 520

Hetkel parim odav nutitelefon

### 24 ■ Sony Xperia SP

Telefon saabab värvisignaale

### 25 ■ MacBook Air 2013

Ja kestabki 12 tundi!

### 26 ■ EMT 4g

Milleks meile telefoni 4G? Aga vaat just selleks!

### 28 ■ Razer Anansi

Netimängu külmrelv

### 30 ■ Swedbank

Kui palju mul raha on?

### 30 ■ FolderSync

Sõlmi pilved kokku

### 30 ■ Warmly

Tere ilusat hommikut!

### 30 ■ English Estonian Dictionary Free

Keeled taskusse



58

Teise maailmasõja mänge veel oligi vähe.

## JUUBELINUMBER

### 32 ■ Top 50

TOP 50 toodet läbi [digi] ajaloo

### 44 ■ Top 9

Üheksa tehnikavidinat, mida me ei taha mäletada

## KUIDAS ...

### 46 ■ Evernote'iga oma elu korda saada?

Jääb paremini meelde

### 47 ■ ise proovida FirefoxOSi?

Firefoxil on operatsioonisüsteem?

### 48 ■ Dropboxist viimast võtta?

Siis ei kao midagi kunagi ära

### 50 ■ Lightroom 5 uuendusi kasutada?

See on lihtsam kui sa arvad

### 52 ■ Steami telefonis kasutada?

Osta telefoniga, mängi arvutis

## SELLEST DIGIST TAHAKSIN

### Toimetaja Martini valik

#### Mis?

Uus Google Nexus 7

#### Miks?

Mu vana hea Nexus 7 tundub nüüd kuidagi väga ... vana.

#### Mis leheküljel pikemalt kirjutatakse?

Lk 7

## PLAY

### 55 ■ Remember Me

Saepuru tükkidega smuuti

### 57 ■ The Walking Dead: 400 Days

Sombide isutekitaja

### 58 ■ Company of Heroes 2

Eelmise ajastu kangelased

### 59 ■ Deadpool

Hullu antikangelase argipäev

### 60 ■ Dead Island: Riptide

Ka surnud puhkavad

### 61 ■ Catherine

Mööda seina loo poole

### 62 ■ Richard & Alice

Tumm kurbmäng mänguarvustajatelt

### 62 ■ Primordia

Kas inimene üldse kunagi eksisteeris?

### 63 ■ Into the Dead

Joostes läbi sombipõllu

### 63 ■ Game Dev Story

Mänguarendaja raske elu

## VEEL

### 65 ■ Ostujuht

Asi, mis teeb „bzzzzzzzz“

### 66 ■ Pikk test

Skisofreenia ründab

## VÕITJAD

Juulis tahtsime teada, millise näitleja järgi sai „The Last of Usi“ Ellie esialgne tööversioon endale näo? Õige vastus on muidugi, et selleks oli Ellen Page, kes on peaosas PS3 sügisese hittmängus „Beyond: Two Souls“.

### Corsairi mängurihiire M65 võitis:

■ Nils Norman Kalle

### Mängude plakatid:

- Raul Altoja
- Jaagup Kuhi
- Joosep Orasmäe
- Holger Niit
- Allan Kastepõld
- Reiko Sutting
- Silver Palu

Auhinnad saab mai jooksul kätte [digi] toimetusest Jõe 9, Tallinn.

# Tellijale ajakiri 29% soodsam

### Tellimine

- telefonil 660 9797
- e-posti aadressil:  
levi@presshouse.ee
- veebis aadressil: www.telli.ee

Otsekorraldus 2,99 €  
Aastatellimus 29 €  
Poolaastatellimus 16 €

## [digi]

Address: Jõe 9, 10151 Tallinn tel 661 6186 faks 661 6185  
e-post digi@presshouse.ee

### Toimetus

Peatoimetaja Henrik Roonemaa  
(henrik.roonemaa@presshouse.ee)  
Toimetajad Sven Vahar (sven.vahar@presshouse.ee),  
Martin Mets (martin.mets@presshouse.ee)  
Kujundaja Holger Vaga (holger@presshouse.ee)

### Reklaam

Rauno Salumets  
(rauno.salumets@presshouse.ee, tel 5333 8989)

Fotod tootjatelt, kui ei ole märgitud teisiti.  
Väljaandja Presshouse OÜ Trükk Unipress

© Presshouse OÜ Digis avaldatud tekstide ja fotode avaldamine ükskõik millisel viisil on keelatud ilma väljaandja eelneva kirjaliku loata. Kõik õigused on kaitsitud.

# POSTKAST

SONY  
make.believe

VAIO

Uued puute-  
tundlikud VAIO'd  
Sony Centeris

KUU KIRI



## Millise kaameraga sõita?

Tere, võiksite teha väikse võrdlustesti autokaameratest. Viimasel ajal on need kaamerad ka meil populaarseks saanud (Vene-maal ilma selleta vist ei saagi autoga sõita). Pakutakse igasuguseid kaameraid ja suhteliselt raske on otsustada, milline oleks hea hinna ja kvaliteedi suhtega. Ma usun, et see võiks ka teisi lugejaid huvitada. **MADIS**

**[DIGI] VASTUS:** Madis, see idee pole mit-

te üksnes kaalumist väärt, vaid sellest tasub meil kindlasti kinni haarata. Autokaamerad on tõesti üle maailma väga populaarseks saanud, meil mitte veel nii väga, kuid valik poodides kasvab pea iga kuuga ning tegemist on teemaga, millest me polegi vist kunagi kirjutanud ja plaanime selle asja lähiajal ära lahendada, ausõna. Suurepärase idee eest anname sulle auhinnaks Microlabi laheda Bluetoothiga minikõlari MD212.

## Millist odavat tahvlit osta?

Ma tahaksin osta mingit tahvelarvutit, mis oleks odav, kuid siiski kvaliteetne, nimelt on maksimaalne kulutus 160 eurot, kuid ma ei tea, millist võtta. Ma elan suvel maal, kus WiFi pole, seega peaks olema tahvilil kas 3G-või 4G-ühendus. Praegu olen mõelnud osta Prestigio MultiPad 2 Ultra Duo. **MIKI HIIR**

**[DIGI] VASTUS:** Tavalisel 8-tollisel MultiPad 2 Ultra Duol, mis maksab umbes 120 eurot, ei ole 3G-ühendust, olemas on see kallimal, mis maksab umbes 200 eurot ja see on ka umbes piir, kus võib vähegi kasutatava 3G-toega Androidi tahvelarvuti kätte saada, nii et 160-st eurost jääb natuke väheks. Meie aga soovitaksime natukene kallimat Asus Fonepadi (hind juba ligi 250 eurot), millel on ka ilusti 3G-tugi olemas, seda on juba ka mõnusam kasutada.

## Tahaks alla laadida!

Tere! Ma olen lugenud teie ajakirja juba ammu ja ma olen näinud, et te pole rääkinud „Call of Duty: Black Ops 2“ DLC-pakkidest ehk allalaaditavatest lisapakkidest. Mind huvitaks, milline oleks kõike parem DLC-pakk, mida võiks osta? **TERVITUSTEGA, RANNAR**

**[DIGI] VASTUS:** Üldjuhul meil lihtsalt pole ruumi, et veel eraldi mängude allalaaditavaid pakke, mida veel tänapäeval tuleb niivõrd palju välja, arvustada ja oleme sellest suu-

resti loobunud. Mida aga julgeme soovitada on see, et osta samu pakke, mis su sõbrad on ostnud, nii saad neid mitmikmängukaarte näiteks koos sõpradega mängida.

## Palju õnne! Ja vead ka!

Esiteks parandused, eelmise numbril lk 4 väidab, et Sony Xperia Z Ultrat räägitakse pikemalt samal leheküljel. Siis lk 8 numbrist oli diagrammil lilla natuke mujalt ka paistata. Ning lk 11 väidab, et Samsung tegi telefoni, millel on 1,9 MHz (mitte GHz) protsessor. Aga Nokia 720-l on 512 GB mälu.

Aga palju õnne tulevase 100. numbril. Lisaks võiksite teha Top 100 kõige jaburamat toodet, mida olete testinud. Juubel ju ikka... **JASPER**

**[DIGI] VASTUS:** Tänu õnnesoovide eest! Nagu näha, siis oleme su Topi-ideest osaliselt kinni haaranud, selles numbris ongi üks suur ja pikk edetabel. Vigade kohalt lubame aga ennast parandada, ausalt!

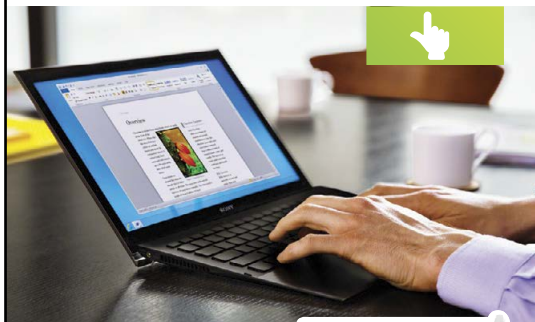
## JÄRGMISE KUU AUHIND

Kirjutage meile ikka, nagu palusime, siis sellest, et millisena teie näete meie ajakirja arengut järgmiste aastate jooksul. Au-hinnaks anname Umbro seljakoti, mis on täis meestele mõeldud hästi lõhnavaid tooteid!



## VAIO® Fit

Puutetundliku ekraani, kiire hübriidmälu ja suurepärase helisüsteemiga arvuti sobib nii tööks kui mängimiseks.



## VAIO® Pro

Kergeim ja tugevaim ultrabook, millel on Full HD puutetundlik ekraan, hübriidmälu ning aku, mis lubab tööd teha kuni 8 tundi.



## VAIO® Duo

Õhuke ja kerge ultrabook, mis muutub hetkega tahvelarvutiks, mille puutetundlikul ekraanil saab teha pliitsiga märkmeid.

Sony Center

www.sonycenter.ee

Kristiine Solaris Tasku

**PENTAX**  
A RICOH COMPANY

ALATI OMAS ELEMENDIS  
VIHMA-, TOLMU- JA VÄRINAKINDEL



16 megapiksline CMOS sensor  
Optiline SR pildistabilisaator  
ISO tundlikkus kuni 51 200  
HDR võte ja Full-HD video  
Ilmastikukindel korpus

Pentax K-50 hinnad alates **649€**, [www.photopoint.ee](http://www.photopoint.ee)  
Järelmaks alates **30€** (24 kuud, kokku 720€)



PHOTOPOINT  
ÜLEMISTE KESKUS  
Tallinn, Suur-Sõjamäe 4  
Avatud E-P 10-21

PHOTOPOINT  
KRISTINE KESKUS  
Tallinn, Enkla 45  
Avatud E-P 10-21

PHOTOPOINT  
ROCCA AL MARE  
Tallinn, Paldiski mnt 102  
Avatud E-P 10-21

PHOTOPOINT  
TARTU KAUBAMAJA  
Tartu, Riia 1  
Avatud E-L 9-21, P 10-19

PHOTOPOINT  
LÕUNAKESKUS  
Tartu, Ringtee 75  
Avatud E-P 10-21

PHOTOPOINT  
EEDEN  
Tartu, Kalda tee 1c  
Avatud E-P 9-21



Järelmaksu pakkujaks on Swedbank Liising AS. Tutvu teenuse tingimustega kaupmehe klienditeenindaja juures, vajadusel konsulteerige asjatundjaga. Krediidi kulukuse määr on 10,28% aastas järgmistel näidistingimustel: järelmaksu summa 500€, sissemakse 10%, tagastamise tähtaeg 2 aastat, intress 9,9% aastas, lepingutasu 0€. Määr on arvestatud eeldusel, et põhiosa ja intress makstakse tagasi igakuiste annuutemaksetena.

UUS JA VANAD

## Uus Google Nexus 7 tahvelarvuti

Koos Android 4.3-ga kuulutas Google välja uue Nexus 7, mis on samuti Asuse tehtud. Sel on seitsmetolline IPS LCD ekraan, kuid selle eraldusvõime on 1920 x 1200 pikslit, mis teeb punktiheduseks 323 ppi. Uus Nexus 7 on umbes 2 mm õhem kui vana versioon ja lausa 50 grammi kergem, sel on kaks kaamerat (ees 1,2 Mpx, taga 5 Mpx) ja SlimPort ühendus HDMI-väljundiks. Selle aasta Nexus 7, mida jooksub 1,5 GHz neljatuumaline Snapdragon S4 Pro protsessor, tuleb samuti kahes versioonis, 16 ja 32 GB andmemahu ja 3G mobiilse andmesidega. Saadaval on see USAs juba juuli lõpust hinnaga 230 dollarit.



### Google Nexus 7 (2012)

Nexus 7 oleks tänini parim seitsmetollise ekraaniga tahvel, kui poleks uut Nexus 7. Vana mudeli ekraani eraldusvõime on 1280 x 800 pikslit ja sellel on ainult ees kaamera. Qualcommi protsessori asemel oli selles aga 1,2 GHz neljatuumaline Tegra 3. Hind on tänaseni püsinud selle odavamal 16 GB WiFi versioonil 239 euro kandis.



### Samsung Galaxy Tab 3 7.0

Natuke aega tagasi müüki jõudnud Samsungi seitsmetollisel tahvilil on endiselt nõrk 1024 x 600 piksline TFT-ekraan, 8 või 16 GB sisemälu ja seda hoiab töös kahetuumaline 1,2 GHz protsessor. Hind on umbes sama, mis Nexus 7-l, kuid näiteks operatsioonisüsteemina tuleb sel värskel mudelil leppida endiselt Android 4.1-ga, mida saab peagi ka vist uuendada.



### Asus Fonepad

249 eurot maksev Asus Fonepad on peaaegu nagu vana Nexus 7, aga kahe erinevusega. Seda saab kasutada ka telefonina ja selle protsessoriks on hoopiski Intel Atom Z2420. Viimane teeb selle natukene aeglasemaks kui Nexus 7, kuigi siiski täiesti kasutatavaks. Nii ekraanitehnoloogia, selle eraldusvõime kui ka mõõtmed on samad, mis Nexus 7-l.

VÄRSKED KÜSIMUSED

## 3 küsimust Android 4.3 kohta

?

**Uus Android 4.3 on väljas. Mis sellega nüüd muutus?**

D

Android 4.3 on üsna väike samm edasi ja seda on näha ka sellest, et koodnimi on sel sama, mis 4.1-l ja 4.2-l, ehk Jelly Bean.

Uuendustest on olulisemad profiilidele piirangute seadmine (näiteks saab seda teha lapsevanem, keelates rakendusesisesed maksed lapse profiili alt), madala volutarbega Bluetoothi ja OpenGL ES 3.0 tugi (parem graafika ja detailsus) ning mitmed väiksed kapotialused uuendused, mis puudutavad Androidi kiirust ja turvalisust.

Üheks põnevaks uudiseks on veel see, et Netflix saab striimida 1080p formaadis, mis meie jaoks on muidugi täiesti kasutu teadmine tänasel päeval.

?

**Millal ma selle nüüd enda telefoni siis ka õigupoolest saan?**

D

Android 4.3 tuleb esmalt müüki koos uue Nexus 7-ga, kuid kui sul on olemas Nexus 4, vana Nexus 7, Nexus 10 või Samsungi Galaxy Nexus, siis võib juba uuendus sul kohal olla.

See on Google'i originaal-seadmete omamise võlu, uuendused tehakse kättesaadavaks kohe. Mis puutub aga teisi tootjaid, siis midagi öelda on veel vara ja aeg on näidanud, et neil läheb selliste versiooniuuendustega tavaliselt kaua aega.

?

**Kas ma pean muretsema, kui mulle Android 4.3 ei pakutagi?**

D

Ei pea. Android 4.3 ei ole nii tähtis versiooniuuendus, millestki väga olulisest sa ilma ei jää, kui endiselt Android 4.2 jooksvat seadet kasutad. Aga kui tekib võimalus uuendada, tasub seda muidugi täiesti kindlasti teha.

# Suured ja odavad nutitelefonid

Suure ekraaniga telefonid on trendikas kaup, aga enamasti ka päris kallis kraam. Vaatame, milliseid enam kui 4,7tollise ekraaniga telefone saaks meil osta alla 300 euro eest.



	Samsung Ativ S	Nokia Lumia 625	LG Optimus L9
Ekraan	4,8tolline Super AMOLED (720 x 1280) ★★★★★	4,7tolline IPS (480 x 800) ★★★★★	4,7tolline IPS (540 x 960) ★★★★★
Protsessor	Qualcomm Snapdragon S4 Plus 1,5 GHz kahetuumaline ★★★★★	Qualcomm Snapdragon S4 1,2 GHz kahetuumaline ★★★★★	ARM Cortex-A9 1 GHz kahetuumaline ★★★★★
Mälu	16 GB, 1 GB RAM ★★★★★	8 GB, 512 MB RAM ★★★★★	4 GB, 512 MB RAM ★★★
Kaamera	8 Mpix, LED-välk ★★★★★	5 Mpix, LED-välk ★★★★★	5 Mpix, LED-välk ★★★★★
OS	Windows Phone 8 ★★★★★	Windows Phone 8 ★★★★★	Android 4.1 ★★★★★
Kaal	135 g ★★★★★	159 g ★★★★★	125 g ★★★★★
Hind	299 € ★★★★★	umbes 220 € ★★★★★	249 € ★★★★★
Hinne kokku	★★★★★	★★★★★	★★★★★

## NUMBRID KASTIS

100

[digi] on praeguseks ilmunud

30

cm kõrgune hunnik

8394

lehekülge

22 679 457

tähemärki

1 016 420

tähemärki on „Tõde ja õiguse“ I osa

22,3

„Tõde ja õiguse“ jagu teksti oleme aastatega seega [digi] kirjutanud

585 751

punkti on ajakirjas selle aja jooksul olnud

237 357

koma

38 630

koolonit

16 330

)

16 166

(

164

)-pidist sulgu on seega ilma paariliseta

## Õhuke Huawei jõudis Eestisse

Huawei tippmudeli Ascend P6 jõudis Eestis müügile hinnaga 385 eurot. 4,7 tollise (720 x 1280) LCD-ekraaniga Huawei telefoni südameks on Huawei enda kiibistik K3V2E, mille jookseb neljatuumaline 1,5 GHz protsessor ja sel on Android 4.2.2. Väidetavalt on veel tegu ka maailma kõige õhema nutitelefoni, mille paksuseks on kõigest 6,18 mm.

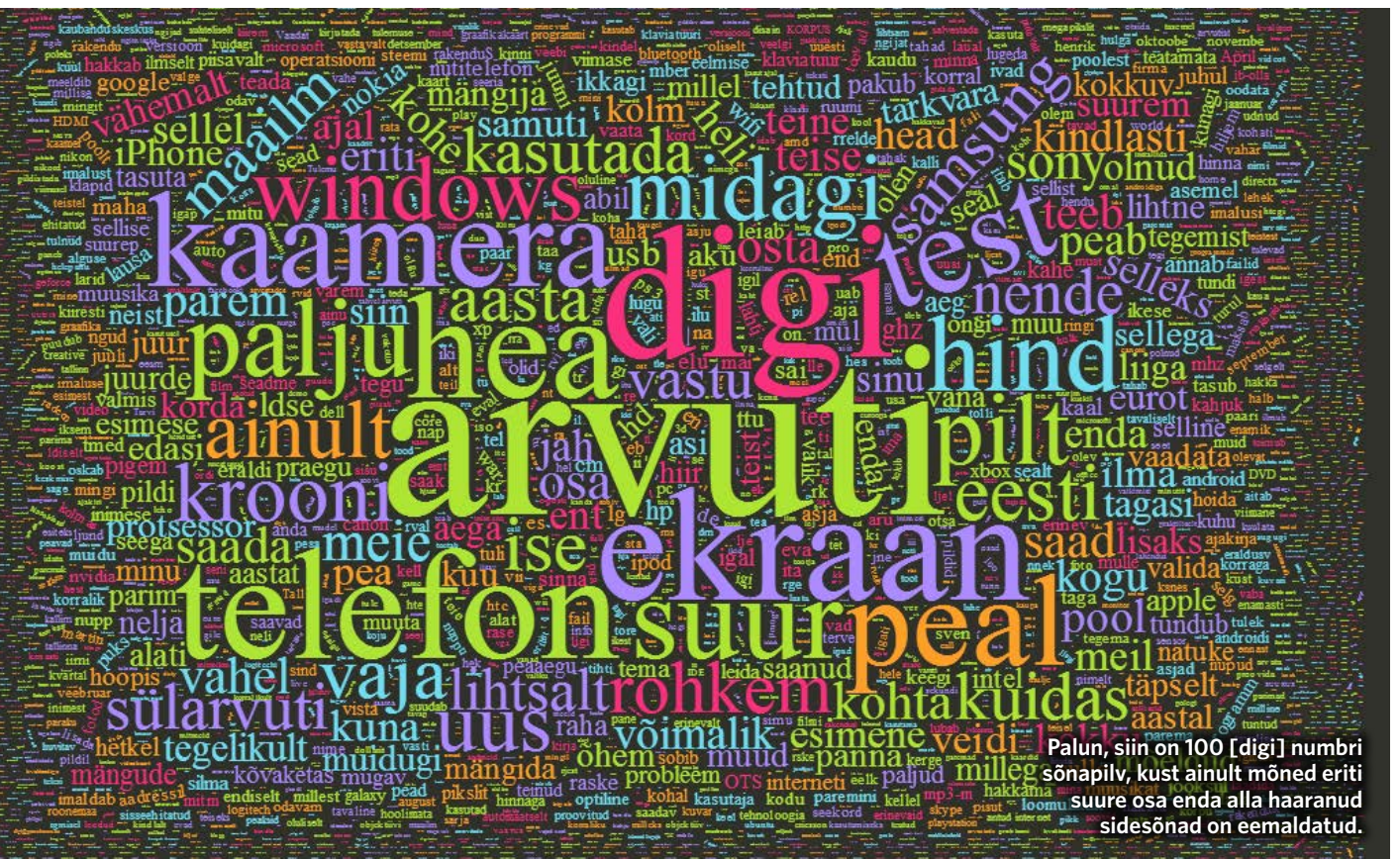


## Beatsi teeb nüüd head heli?

Beats on see kuulus ja vastuoluline kõrvaklapi- ja kõlaritootja. Nüüd on nad valmis saanud enda stuudioklapid Studio, mis on juhtmevabad ja võimaldavad ühe laadimisega kuni 20 tundi jutti muusikat kuulata. Sellise akukestuse juures ei tunduugi 263 grammi pea ümber kanda väga raske. Klappid peaksid, nagu stuudioklapid ikka, pakkuma väga puhast ja naturaalselt heli.







13 615  
küsimärki

7439

hüüumärki

77 416  
sõna „ja”

32 360  
„ei”

2269

erinevat toodet oleme selle ajaga testinud

1

toode igas tööpäevas keskmiselt

3,72

oli nende keskmine hinne

14.

kohal oleks selle hindegaga Eesti koolide reas

770

hinnet „4”

19

hinnet „1”

324

hinnet „5”

### Google'i telepulk

Koos Android 4.3 ja uue Nexus 7-ga kuulutas Google välja ka enda põneva telepulgaga Chromecast. Tegu on kõigest 35 USA dollarit maksva HDMI-ühendusega telepulgaga, mis tuleb ühendada enda teleri külge. See võimaldab sul enda tahvli, sülearvuti või nutitelefoniga telerit juhtida ja saata sinna sisu nii Google Play'st, YouTube'ist, Chrome'ist või siis väljamaal ka Netflixist.



### Kuum tööjaam

Dell kuulutas välja oma tõsiseks tööks mõeldud sülearvutiseeria Precision uue mudeli M3800, mis töötab muidugi mõista neljanda põlvkonna Intel Core i7 ehk Haswell protsessoril. Nvidia Quadro graafika jooksutab 3200 x 1800 piksli 15,6tollisel puutetundlikul ekraanil. Muutmälu on 15 GB ja andmekandjaks on 1 TB mahutavusega tavaline kõvaketas või 512 GB SSD-ketas. Hind on kindlasti väga laes, kuid täpsemalt teadmata.



UUDISTE EDETABEL

**1 Arvutitark: uus tegija Eesti arvutiturul!**

Nagu teada, siis Arvutikeskust enam ei ole, kuid loodus tühja kohta ei salli. Selle asemel on nüüd uus arvutikaupade müügile spetsialiseerunud pood Arvutitark, mille veebipood on juba avatud aadressil [www.arvutitark.ee](http://www.arvutitark.ee) ja esindused avatud vanades kohtades nii Tallinnas kui ka Tartus.

**2 Linuxil on nüüd Direct3D 9 tugi**

Gallium3D põhjaga graafikadraiverid toetavad nüüd Direct3D 9 graafikakiirendust, mis koos Linuxis Windowsi mängude jooksutamise programmiga Wine annab osadele mängudele märgatavalt 3D-jõudlust juurde.

**3 Leica täiendas tootesarja uue X-seeria kaameraga**

Uusim liige Leica kompaktkamerate peres, Vario X, on esimene kaamera maailmas, mis varustatud üheskoos APS-C sensori ning suumobjektiiviga. Kokku saavad Leica võrratu stiil, pildikvaliteet ja universaalsus, vähemalt nii lubatakse.

**4 Uus stiilinäide: Fujifilm X-M1**

Juuli lõpus jõudis turule uus, kompaktno, stiilne ja moodsaast tehnoloogias pakatav Fujifilm X-M1. Tegemist on 16-megapikselse APS-C moodus X-Trans CMOS-sensori ja EXR II pildiprotsessoriga varustatud kaameraga, mis pakub peegelkaameratega täiesti võrreldavat tulemust, kuid on palju väiksem ning seega mugavam kaasa võtta. Kaamera ette sobivad kõik XF-seeria objektiivid.

**5 Leef Bridge: kahe näoga mäluulka**

Aitab küll üleliigsetest mäluulka ja OTG-kaablitega jamamisest. Leef Tehnoloogia tegi mäluulka, millel ühes otsas on USB ja teises micro-USB ühendus ehk universaalne lahendus, kui tahad andmeid arvuti ja nutitelefonitahvelarvuti vahel liigutada.

# Mida peidab endas Nokia Lumia 1020?



**Suur sensor**

Kõige olulisem Nokia uue telefoni koostisosa on loomulikult kaamera. See on see, miks Lumia 1020 kannab nime PureView ja kõige selle aluseks on sensor: 2/3 tolli suurune 41-megapikseline tagantvalgustatud ehk *back-side illuminated* sensor, mis on küll väiksem kui kuulsas 808 PureView telefonis, aga tegelikult ikkagi väga suur. Täpselt sama suur sensor on näiteks Fujifilm X10 kaameras ja see on ju juba päris kaamera.

**Valgusjõuline objektiiv**

Lumia 1020 küljes on Carl Zeiss f/2.2 kuueleemendiline lääts ning selle kõrval loomulikult väik. Iseküsimus on aga, kas seda üldse vaja läheb, sest telefon peaks ka hämaras vägagi häid pilte tegema.

**Pane või statiivile**

Lisaseadmena on saadaval telefoni külge pandav spetsiaalne käepide, mis istub Lumia pildestamiseks paremini kätte ning kus on peal ka päästik ja statiivikeere.



**Optiline stabilisaator**

Selle eest, et su käsi teravat pilti ära ei väristaks, hoolitseb telefoni jaoks väidetavalt täiesti uus süsteem: kogu fotokaadervärk on ehitatud kuullaagrite peale ning güroskoobilt saadud signaalide põhjal hoiavad väikesed mootorid selle paigal.

**Tavaline telefon**

Kui kogu kaameravärk kõrvale jätta, on tegemist tavalise Windowsi-telefoniga. Tal on 4,5-tolline 768 x 1280 AMOLED-ekraan, kahetuumaline Snapdragon S4 protsessor, 2 GB mälu ja ilmselt 32 GB sisemälu piltide ja muu säärase jaoks. Mälukaardipesa ei ole.

**Korralik kaameraprogramm**

Tavalise Windowsi kaamerarakenduse asemel on uues Lumias Nokia enda kirjutatud Pro Cam, mis peaks varsti olema kättesaadav ka teistele kangematele Lumia-seeria telefonidele. Käsitisi saab mugavalt ja kiirelt sättida ISO, säriaega, särikompensatsiooni, valgebalansi ja isegi fookust.

**Polegi väga suur**

Kui PureView 808 oli üsna paksume, siis Lumia 1020 mitte. Ta on umbes täpselt sama suur kui Lumia 920 oli ehk täiesti normaalse suure telefoni mõõtu: 13 x 7,1 x 1,1 cm. Kaal on 158 g ehk mitukümmend grammi rohkem kui tänapäeva suurtel telefonidel tavaliselt, aga muidugi on selle põhjuseks Lumia erakordne fotonõudlus.



**KLICK**  
SINU DIGIPOOD



HP soovitab: opsüsteemi Windows 8.

# Parim võimsuse ja hinna suhe!

HP Pavilion g6-2300sy sobib Sinule kui soovid võimast sülearvutit, kus oleks piisavalt ruumi mängudele, muusikale ja filmidele.



**-33%**

- ◉ Tunnustatud ajakiri Laptop Magazine on valinud HP Pavilion g6 parimaks tehinguks, mida täna turult leida võid.
- ◉ Võimas 6350MB AMD Radeon HD 7670M (2GB eraldiseisev videomälu) graafikakiirendi tagab, et saad muretult nautida suurt graafikavõimsust nõudvaid arvutimänge ja muid graafika võimsust vajavaid rakendusi.
- ◉ Antud arvuti südameks on uus ülivõimas Intel Core i5-3230M 2,6-3,2GHz protsessor, mis tagab enam kui piisava võimsuse kõikideks arvutiga tehtavateks toiminguteks.
- ◉ CoolSense 2.0 tehnoloogia tagab parema jahutuse. Arvuti siseste komponentide paigutust on muudetud, kasutatakse uusi ja efektiivseid soojusjuhtivaid elemente. CoolSense 2.0 tarkvara ja riistvara kohandab automaatselt jahutuse töörežiimi, et vältida arvuti ülekuumenemist ja pakkuda kasutajale mugavamalt kasutuskogemust.
- ◉ Teie andmeid kõvakettal kaitseb HP ProtectTools tehnoloogia, milles kiirendusandur ennetab põrutusi ja vajadusel peatab kõvaketta töö sulgedes lugemispea kaitseasendisse. Antud tehnoloogia aitab vähendada kõvaketta probleeme kuni 50%.
- ◉ Suurepärase värvidega BrightView ekraan loob kõik pildid särana.

➔➔➔ vaata lisaks: [klick.ee/pavilion/](http://klick.ee/pavilion/)

# 599,-

kuumakse alates 48 kuud **15.16€**  
~~899€~~

ekraan <b>15.6"</b>	Intel <b>Core i5 3230M</b>	mälu <b>8GB</b>	kõvaketas <b>1000GB</b>
Windows <b>8</b>	aku tööaeg <b>6:45</b>	kaal <b>2,48kg</b>	garantii <b>3a</b>

• DVD-kirjutaja • WIFI • 2xUSB3.0 • 1xUSB2.0 • HDMI • VGA

[www.klick.ee](http://www.klick.ee) osta kodust lahkumata.

Kaunis, kiire, sujuv

Windows 8

**Tähelepanu:** Järelmaks on finantskohustus. Enne järelmaksu lepingu sõlmimist tutvuge vastava teenuse tingimustega ning vajaduse korral konsulteerige asjatundjaga. Järelmaksu pakkujaks on Swedbank Liising AS. Krediidi kulukuse määr on 15,01% aastas järgmistel näidistingimustel: järelmaksu summa 500 €, sissemaks 10%, tagastamise tähtaeg 2 aastat, intress 9,9% aastas, lepingutasu 19 €. Määr on arvestatud eeldusel, et põhiosa ja intress makstakse tagasi igakuiste annuiteetmaksetena. Arvutus on ligikaudne ja võib erineda Teile pakutavatest tingimustest. Soovitame tutvuda järelmaksu infoga aadressil [www.klick.ee/jarelmaks](http://www.klick.ee/jarelmaks).

Mahatamatud hindade rää on tegemist toodete tavahindadega. Kampania kestab 05.08.2013 - 31.08.2013. Kaupa on piiratud koguses. Kõik pildid on illustreeritud.

# Digiteadete ja -reklaami lahendused

Digiteated on üks uuenduslikumaid viise interaktiivseks digireklaamiks. See on kompleksne tehnoloogia, mis võimaldab näidata reklaami kombineeritult üldise teabega ja erinevatele sihtgruppidele suunatud konkreetse infoga.

Liikuvad kujutised on digireklaamina tunduvalt kütkestavamad kui paberplakatid ning reklaami uuendamise ja üldhaldamise kulud on väiksemad.

Võimalus näidata ühel ja samal ekraanil mitut reklaami, vastavalt kindlale sihtrühmale ning reklaamide esituse automatiseerimine ja kaughaldus on just see, mis teeb digireklaamist parima turunduskanali.

Selle asemel, et üles panna ühe teatega silmatorkamatu plakati, saate ekraanil kuvada nii palju erinevaid teateid, kui ise soovite. Pildid, videod, tekst, TV pilt jne teeb teie teabe selgeks ja pillkupüüdvaks. Teateid ja reklaame saab kuvada vaheldumisi, et möödudajad oleksid maksimaalsel määral informeeritud.

## Õige teabe kuvamine ja automatiseerimine

Kuvatavat digireklaami/teateid saab vastavalt publiku karakteristikutele automatiseerida ning seeläbi suurendada reklaami efektiivsust. Netavis tarkvara annab võimaluse luua süsteemi, kus videovalve loeb inimesi, tuvastab nende sugu, vanust jms, nii et vastavalt sellele on võimalik näidata reklaame, mis on suunatud konkreetsele sihtgrupile. Äramärkimist väärivad sellised omadused nagu iCat Video Analytics, auto numbrituvastus CarReader, vanuse ja soo tuvastus ning integreeritavus väliste süsteemidega. Võttes videovalvesüsteemist välja andmed nagu inimeste sugu ja vanus, nende liikumistrajektorid ning liikumiste ja peatumiste statistika, saab selle informatsiooni baasil teha olulisi otsuseid turunduse, reklaami ja kaubanduspindade paigutuse osas. Kui see info edastada keskelt hallatavale digiteadete süsteemile saab kuvatava digireklaami/teated automatiseerida vastavalt publikule.

dZine on välja töötanud oma tarkvara, et õige sisu loomine oleks võimalikult lihtne. Sisu saab esitada automaatselt ning juhtida eemalt, sihtrühmale suunatud teateid saab ajastada nii, et need kuvataks just õigele sihtrühmale. dZine'i digiteadete süsteemi võrku ühendatavate esitusseadmete arv pole piiratud, seetõttu saab teavitada üheaegselt võimalikult paljusid kliente.

## Kino

Tänu dZine'i digiteadete ja -reklaami tehnoloogiale on kinodes võimalik esitada filmikavasid, joogimenüüsid ja muud huvitavat värvikamal ja professionaalsemal kujul. Kassade juures saab näidata erinevaid pilte, filmide reklaame, vabade kohtade teavet ja palju muudki.

## Lennujaam ja sadam

dZine Digiteadete süsteemi on mugav vahend reisijatele reaajas reisi- ja pagasiteabe, reklaamide, videoklippide, filmide, ning muu teabe ja meelelahutuse pakkumiseks.

dZine on välja töötanud edukaid reisiabe kuvamissüsteeme, mida kasutatakse enam kui 400 lennujaamas ja sadamas üle kogu maailma.

## Ühistransport

dZine'i digiteadete süsteemi kasutades saab reisijaid teavitada nii peatustes kui sõidukites. Ekraanidele saab kuvada teavet peatuse nimede, väljuvate ja saabuvate sõidukite kohta, ilmainfot ja reklaame

## Pank

Pangakontoris olevat klienti saab teavitada kõigist panga pakutavatest toodetest ja teenustest, järjekorra numbri infot jne.

## Ettevõtted

Digiteadete abil saavad ettevõtted pakkuda oma töötajatele reaajas infot näiteks majandustulemuste, vabade töökohtade või külaliste kohta. Ka fuajees ootavatele külalistele pakub ajatäidet ettevõtte animeeritud esitus. dZine'i digiteadete ja -reklaami tehnoloogia võimaldab laiendada visuaalset suhtlust ka neile töötajatele, kellel pole igal ajal juurdepääsu arvutile ja e-postile. dZine annab teie ettevõtte eri osakondadele uue suhtlusvõimaluse ning ühendada ettevõttes nii töötajad kui kliente. Paremini informeeritud töötajad on ettevõttele kindlasti kasulikumad.

## TAHAD TUTVUDA?!

Tasuta nõustamine ning digiteadete ja -reklaami lahenduse testimine

www.vorguvara.ee



# Digital Signage Technology

retail - public - cinema - banking - airports - hospitality  
corporate communication - public transport infotainment

## Digital signage

With over 20 years of expertise, Barco dZine offers digital signage products that cover the entire solution, from content creation tools over content distribution and visualization to content interaction.

Building our own DISplayer series in combination with in-house software development allows us to deliver one, single, integrated solution that ensures up-time, security and advanced tools for system integration. We use personalized, interactive messaging to engage viewers, increase dwell time, improve targeting and measurement.

## Flexible platform

Built on a scalable, flexible platform, we offer unlimited freedom to design engaging digital signage. The software allows customers to run different contents automatically while keeping full control of different playlists at all times.

Our content management system can be operated and used by many different users inside and/or outside the organization.

This platform can be used for small, medium as well as for large installations.

For more information contact us on +372 671 0270 or visit [www.vorguvara.ee](http://www.vorguvara.ee)

**vorguvara**  
LUMESTI SAAR REALIGUS

**BARCO**

Visibly yours

**dzine**

## Kapist välja!

Veidi rohkem kui kaheksa aastat tagasi tegi kirjastuse Presshouse meeskond julge panuse, et Eesti avalikkus on küps klantsiliku olemisega lõbusa tehnoloogiaajakirja jaoks.

Ajakiri [digi], mida praegu käes hoiad, on järjekorralt number 100. Valdakondi, mida varem seostati ruudulise flanellsärgi ja võidunud patiga, hakati tookord, kaheksa aastat tagasi käsitlema läikivate kaante vahel, mida ehtis kena tšikk MP3-mängijaga.

Paljud imestasid või olid suisa pahased, et kellele võiks tarvis olla tehnoloogiaajakirja, mis ei ole üldse tõsine. [digi] oli palju värvilisi pilte ja intervjuud popstaaridega.

Tõsi, sekka ka keerulise mänguriistvara ülevaated ja analüüsid näiteks infoühiskonna teemadel... Kuid ikkagi, mis nali see on?! Miks ei räägita Linuxi kerneli kompileerimisest ja kus on süvisjutt progemiskunsti keerdkäiku-dest?! Kuid asi oli naljast kaugel.

**Tehnoloogia ei ole enam ammu veider ebaseksikas nišiteema. Tehnoloogiajuttu tuleb ette igas seltskonnas ja aina enam on igaühel selle kohta arvamus**

Veidi hiljem pandi enamik „tõsiseid“ tehnoloogiaajakirju nimelt kinni. Lugejad said otsa ja varsti sai raha ka.

Siin pole midagi tegemist õnne või ebaõnnega. [digi] tähelend Eesti ajakirjandusmaastikul on osa suurest trendist. Kui meie ajakirja esimene number trükimasinast välja sahis, oli uue arvuti soetamine ja interneti ühendamine vägitegu, millega toimetulijat peeti väikestviisi IT-guruks. Selliseid polnud palju ja

nemad omavahel ajasidki seda „IT-asja“.

Kerime kaheksa aastat edasi ning vähemalt kaheksa korda keerulisem tehnoloogia on igaühe igapäev. Varem eksklusiivse luksusena tundunud „interneti püsiühendus“ on nutitelefoni kaudu iga soovija taskus ja veel kordi kiiremana kui tookord üldse sai.

Väiksed lapsedki proovivad sõrmega telekaekraanil multikat edasi kerida, „sest iPadiga ju saab nii“. Mu ämm on vaimustuses Fitbitist, mille kohta tehnoloogiaspetsialistid ütlevad *wearable computing* ja „pilveteenus“ ning äi soovitab mulle nutitelefoni rakendusi, mida ma kasutama peaksin.

Tehnoloogia ei ole enam ammu veider ebaseksikas nišiteema. Tehnoloogiajuttu tuleb ette igas seltskonnas ning aina enam on igaühel oma arvamus - sageli ka üsna haritud ja taibukas arvamus. Digitehnikaajakiri, mis on suunatud kõigile, mitte vähestele keerulist juttu ajavatele *wannabe*-erudiitidele, ei üllata täna, kaheksa aastat hiljem, enam kedagi. Sest nii peabki ju.

Muutunud on ka see, mida n-õ tõsistes ringkondades tehnoloogiast räägitakse. Õigemini on tehnoloogia kogu muu eluga nii läbi põimunud, et see tuleb aina rohkem jutuks seoses mõne teise eluvaldkonnaga - näiteks muusika, äri, meditsiini või poliitikaga.

Mega- ja gigahertside lugemise kõrval on palju olulisemaks muutunud see, mida tehnoloogiaga teha saab ja kuidas see maailma muudab.

Kuid kõige selle kõrval on vähemalt minus alles jäänud see väike poisike, keda ajab elvile iga uus äge aparaat. Loodan, et see on jätkuvalt nii ka [digi] 200. numbril sünnipäeval.

Palju õnne, [digi]!

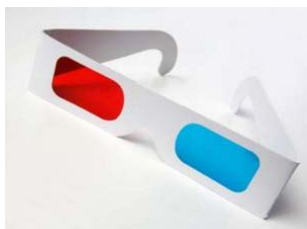


**Mart Parve**

kolumnist

### KUU PLUSSID

**+** **BBC andis 3D osas alla**  
BBC teatas, et teevad 3D-telepildi edastamises ja arenduses nüüd pausi, sest see tehnoloogia on kodus ikkagi veel väga ebamugav kasutada ja vaatajatel 3D vastu suurt huvi ei ole ka.



**+** **Üks korralik väike telefon**  
Üle tüki aja võivad rõõmustada inimesed, kes on endale tahtnud normaalses suuruses head nutitelefoni. Nüüd on HTC One Mini väljas: 4,3-tolline ja sama disain nagu suuremal vennal.

**+** **VLC Player on iPadil tagasi**  
Tuntud videomängija VLC eemaldati mõned aastad tagasi iTunesi poest, aga nüüd on nad iOS-il tagasi oma tuntud headuses: rakendus mängib pea kõiki faile ja on saanud ka AirPlay toe.

## TSITAADID

„Me olime mõni aasta tagasi mures, et on suur risk, et üks riistvaratootja hakkab Androidi puhul domineerima.“

Nokia juht **Stephen Elop** ütlemas, et Nokia kasutab Windowsi sellepärast, et nad kartsid Samsungit.

„Ma olin just San Francisco lennuväljal lennuõnnetuses. Peaegu kõik tunduvad terved olevat. Minuga on kõik korras. Süreaalne...“

Samsungi asepresident **David Eun** oli üks esimesi, kes õnnetusest läbi Twitteri avalikkusele teada andis.

## Sülearvutist tahvlini



**Martin Mets**  
toimetaja

Mina olen [digi] tegemistega seotud olnud alates selle kolmandast numbrist, nii et personaalselt sajanat numbrit ma veel tähistada ei saa. Ja peale selle tegelesin ma algusaastatel hoopis ajakirja keeletoiemamisega. Aga päris huvitav on ajakirja tagasi lapata 2008. aasta keskele, kus ma toimetajakohuseid täitma asusin.

Viis aastat on ühelt poolt ikka päris lühike aeg, aga need tooted, mida me tol ajal testisime, tänapäeval enam ühel või tei-

sel põhjusel kasutada ei kannata. Olgu, helitehnika, kõrvaklapid ja kõlarid, on selline asi, mis üsna hästi selle aja üle elab, aga muud asjad, tjah. Selle juures tuli mul meelde, et umbes samal ajal ostsin endale ka sülearvuti, Windows Vistaga MicroLinki toodangu, mis mul siiaani kapinurgas alles on.

Proovisin, töötab küll veel, kuigi oma viis-kuus minutit kulub selleks, et masin end töökorra seaks. Pärast seda ma polegi endale ise sülearvutit ostnud, olen mõnda laenatud asja kasutanud ja nüüd, kui mul on nutitelefoni ja tahvelarvuti, enam selle järele puudust ei tunnegi. Laularvuti on võimas ja töökindel ja teeb kõik ära. Tee peal olles piisab tahvlist.

Mõned korrad aastas ma ikka mõtlen, et mõne testis olnud sülearvuti võiks endale ära osta, aga siiaani pole käsi veel tõusnud. Ei tea, kas tõusebki.

### — Eesti 4G lükkus edasi

Kui algselt pidid Elisa ja Tele2 oma 4G-võrgu Eestis avama umbes praegu, siis nüüd räägib Elisa aasta teisest poolest ja Tele2 üldse järgmise aasta algusest. Senikaua saab EMT üksi laiutada.



## TAGASISIDE

# Mida arvatakse Nokia Lumia 1020 kohta?

### + Mitte ainult hea kaamera

Gizmodo kirjutab, et olles proovinud Lumia 1020, saab selle kohta öelda ainult kiidusõnu. Loomulikult on fotod väga ilusad ja teravad ning raske on uskuda, et need on tehtud mobiiltelefoniga. Aga Lumia 1020 on peale selle ka hea telefon. Ta tundub käes väga mõnus ja kvaliteetne, on üllatavalt kerge ning telefoni tagaküljel asuv suur kaameramuhk ei ole sugugi häiriv. Eraldi kiidavad nad Nokia Pro Camera rakendust, mis on võimas, aga samas lihtne kasutada.

### + Lamab küll, aga kõveralt

Engadget kiidab telefoni disaini ja samuti seda, et oma suure sensori ja läätsega ei ole ta sugugi nii suur ja raske kui oleks võinud arvata. Samas märgivad nad, et ümmargune korpusest välja ulatuv fotoosa võtab enda alla umbes kolmandiku tagaküljest ja telefoni ei saa seega lauale päris sirgelt lamama panna.

### + Raputa seda, raputa seda, kallid

Stuff kirjutab samuti, et kuigi telefonina on Lumia 1020 umbes täpselt samasugune nagu Lumia 925, on selle kaamera nii hea, et osutub kompaktkamerate jaoks veel üheks kirstunaelaks. Nende arvates on Lumia 1020-i võimalus raputada kaameramaailma rohkem kui seda kunagi üldse tehtud on.

### + Ootamine oli pikk, kätte jõudis igavik

DPRReview Connect ütleb, et kahtlemata on Nokia suutnud terve hulga väga uuenduslikku ja muljetavaldavate tehnoloogiat üsna tavalise nutitelefoni suurusesse kesta elegantselt kokku panna. Nende arvates näitavad praegu kõik märgid, et Lumia 1020 oli vägagi ootamist väärt.



## KUU MIINUSED

### — Auklik reklaamifilter

Räägitakse, et Google maksis Adblock Plusile, et nad ei blokeeriks teatud reklaame. Seega on meil nüüd reklaamifilter, mida saab rahaga korrumpeerida? Kahju, väga kahju kohe.

### — Paaniline hirm

Inimesed paanitsevad, et seni veel avalikustamata uus Motorola telefon kuulub neid kogu aeg. Aga kuidas me ilma selle ta jõuaksime selleni, et telefonid tõeliselt hääljuhitaavaks muutuvad?!

## EESTI TOP 10

### Juuli 2013

- 1 The Last of Us
- 2 Far Cry 3
- 3 Splinter Cell: Blacklist
- 4 GRID 2
- 5 Tomb Raider
- 6 Far Cry 3: Blood Dragon
- 7 Call of Juarez: Gunslinger
- 8 Company of Heroes 2
- 9 Assassin's Creed 3
- 10 Bioshock Infinite



Selles linnas ühistransport tasuta ei ole, vaid sina paned rahva sõiduraha oma taskusse.

## Teedevõrk taskusse

Kõik, kes olid 1990ndatel nii vanad või noored, et arvatiga mängida ja kellel see võimalus oli, teavad „Transport Tycooni“ (ja täiendatud „Deluxe“ versiooni). Seda 1994. aastal ilmunud kaubandus- ja majandusstrateegiat mängitakse tänase päevani väga agaralt, olemas on isegi vabaväriline versioon „OpenTTD“

(www.openttd.org, väljas praegu ka Androidile), mida soovitate soojalt proovida, sest mäng on ajale väga hästi vastu pidanud.

Seda näitab ka see, et nüüd tehakse sellest legendaarsest mängust Androidi ja iOSi versioon. Ja mitte mingi toores port, vaid spetsiaalselt puute-

tundlikele ekraanidele mõeldud versioon, kus on olemas kõik see, mis originaali heaks tegi. Eriti lootusrikas tasub selle suhtes olla aga seetõttu, et mobiilsetele seadmetele toob „Transport Tycooni“ selle aasta lõpuks Chris Sawyer ise ehk sama mees, kes selle mängu üldse pea 20 aastat tagasi tegi.

## ÜHE LAUSEGA

„**DEADLY PREMONITION: DIRECTOR'S CUT**“, puhas kultusklassika õudus-märuliseiklus, mis seni on ilmunud üksnes konsoolidele, tuleb ka arvutile läbi Steam Greenlighti.

„**ZOMBI U**“, Nintendo WiiU üks paremaid mängu, ei saa järgi.

„**WORLD OF WARCRAFT**“ saab lõpuks mikromaksed, reaalseid eelseid annab see esialgu ainult Aasias, aga kellele seda vaja on üldse?

„**DOTA 2**“, tõenäoliselt kõige parem MOBA (mitmikmänguareen) „League of Legendsi“ kõrval, on nüüd valmis ja väljas ja üldse täiesti tasuta!

„**INCOGNITA**“ ON Klei Entertainmenti („Don't Starve“, „Mark of the Ninja“) uus mäng, spiooniteemaline ja käigupõhine.

## KALENDER

## August on mängurile ootamatult tegevusrohke



### 13 Duck Tales Remastered

Uusversioonid on moes ja 1989. aastal esmakordselt ilmunud platvormikas „Duck Tales“ on mäng, mis kindlasti uues kuues avaldamist väärrib.



### 20 Saints Row IV

Sulle meeldis „Saints Row III“ pöörane maailm ja väga omapärane arusaam huumorist? Kohe tuleb lisa koos suure koguse *dubstep*iga ning vinti keeratakse veelgi enam peale.



### 27 Killer is Dead

Suda51 („Shadows of the Damned“, „Lollipop Chainsaw“) käe all valmiv märul peaks olema soovitatav kõigile, kellele on mookamööda Jaapani veidrads, aga samavõrra head mängud.



### 30 Rayman Legends

Kauaoodatud järg õnnestunud ja kiidetud klassikalisele platvormikale „Rayman Origins“ ilmub lõpuks ometi, pärast seda kui mäng on juba tegelikult vähemalt pool aastat valmis olnud.





BARCLAYS  
PREMIER LEAGUE

AMETLIK ÖLU

# VÕIDA REIS!

SÕIDA KOOS SÕBRAGA PREMIER LEAGUE'I MÄNGULE!  
LISAKS ON IGAL NÄDALAL MÄNGUS ROHKELT CARLSBERGI FÄNNISÄRKE.



## KES VÕIDAB PREMIER LEAGUE'I?



TÄHELEPANU! TEGEMIST ON ALKOHOLIGA.  
ALKOHOL VÕIB KAHJUSTADA TEIE TERVIST.

KAMPAANIAS OSALEMISEKS ÖLUT OSTMA EI PEA.  
KAMPAANIA KESTAB KUNI 16.09.2013.

**ENNUSTA:**  
**WWW.CARLSBERG.EE**



## Kaks karmi tegijat Ordilt

Üleüldises tahvelarvutite ja ultrabookide uputuses on mujal sülearvutite maailmas vähe silmatorkavat - odavam ots ei erine oma sisult ja kasutuselt eriti aastatetagusest ja arvutid seal on teineteisega äravahetamiseni sarnased nagu odavama klassi pereautod. Kuniks...

Ordi on valmis saanud uue mänguriklassi riistapuu. Kasutajad, kes lisaks tekstile ja tabelitele ja netis surfamisele tahaksid vahelduseks ka mängumaailmast osa saada (ja ma mõtlen Mänge suure tähega, mitte klotsiladumist või brauserinikerdist), ei saa seda aga ei tahvelarvutitel ega enamusel ultrabookidest teha.

Mäng kas ei käivitu üldse, teatades, et mine poodi ja osta graafikakaart, või siis lonkab slaididena, heal juhul ehk isegi 5 fps (*frames per second*, kaadrit sekundis) pakkudes. Olenevalt mängu tüübist võib nokitsemata hakata kaadrisagedusel 25-30 fps, 30-40 fps on juba normaalne, 40-60 fps hea mängitavus ja üle selle pole üldjuhul vajadustki, sest LCD-ekraani värskendussagedus on 60 Hz ja enam kui 60 fps ta ei suudagi kuvada.

### Fuih, koduvillane?

Juba lugedes Ordi masina parameetreid peab nentima, et suurel osal meie eliitmänguritestki pole nii kõvade näitajatega lauamasinaidki, süleritest rääkimata. Masina südameks on Inteli uusima põlvkonna Haswell pea kiireim mobiilne versioon, reaalselt neljatuumaline i7-4900MQ taktsagedusega 2,8 GHz (turbo-režiimis 3,6 GHz), mida toetamas 16 GB DDR3L-1600 mälu.

Mis aga masinast tõelise mängupüüsi teeb, on graafikakaart. Lisaks Inteli CPU-

sisesele HD4600 graafikale on arvutil Nvidia hetke kiireima ja võimsaima Kepler arhitektuuriga GPU mängugraafikaks kohaldatud versiooni GTX Titan veidi lahendatud mobiilne lahendus GeForce GTX 780M 4GB GDDR5 graafikamäluga (eelmises [digi] me testisime lauaarvuti graafikakaarti GTX 780). Massmäluks on süsteemikettana meie testide kiireim 256 GB Samsung 840 Pro ja andmelaona 1 TB Hitachi HDD.

Kui senini on paljudel kombeks ninaga vedada, „fuih, koduvillane asi, oleks ike välismaa oma“, siis lohutuseks mainigem, et sedasama Clevo P157SM toorikut (*barebone*) kasutavad näiteks Euroopa suured kohalikud tootjad, nagu EuroComp, Sager, EvolveStar, Schenker ja paljud teised.

Testitulemused olid muljetavaldavad.

Kuiigi lauamasinate GTX Titani ja GTX 780 tulemustele jääb ta veel alla (kuiigi enam mitte mägedekõrguselt), siis heade ja kiirete ultrabookidega võrreldes on kiiruseerinevused kümme- kuni kahekümnekordsed. Aga test testiks - kopeerisin arvutisse oma hetke lemmik- MMO „The Secret World“, mille jõudluse nõuded (eriti DirectX 11 kasutades) sunnivad ka tavaarvutite kasutajad Full HD kuvarite taga madalamaid seadeid kasutades aegluupi vaatama.

Lasin mängu käima ja seadsin kõik valikud Ultra ja maksimumi peale, loomulikult DirectX 11 kasutades, ja nii uskumatu kui see ka pole, enamuse ajast lippas mäng 50-60 fps juures. Eriti rahvarikastes kohtades, kus suur madin käis, õnnestus korra-paar ka alla 40 kukkumist tähelda-



### Ordi i9X9CSH Extreme

**Hind:** 2299 €

**Müügil:** Ordi

**Protsessor:** Intel Core i7-4900MQ 2,8 GHz

**Kiibistik:** Intel Lynx Point HM87

**Emaplaat:** Clevo P15SM

**Mälu:** 16 GB DDR3-1600

**Kõvaketas:** 256 GB SATA3 SSD + 1 TB SATA3 HDD

**Graafikakaart:** Nvidia GTX780M + Intel HD4600

**Ekraan:** 15,6 tolli, 1920x1080 pikselit

**Mõõtmed:** 37,5 x 2,7 x 2,2-4,5 cm

**Kaal:** 3,3 kg



**Ekstreemselt kallist ja ka võimsast arvutist on olemas odavam ja nõrgem versioon, mis ka mängu hästi käitab**

da, ent vaid hetkeks. Muidugi ei meeldinud mulle ekraani väiksus, 15,6 tolli peal (kuigi 1920 x 1080) ei saa ikka nii vabalt kõiki menüüaknaid jms vajalikku pidevalt lahti hoida, nagu ma olen harjunud teema oma 30-tollise ja 2560 x 1600 kuvari peal. Kuid kuna masinal on DisplayPort (koguni kaks, üks neist Mini-DP), siis saab selle kaudu vabalt taha ühendada kõrglahutusega 27-tollise või 30-tollise välise kuvari. GTX Titan ja tema derivaadid toetavad ka äsja popiks saama hakkavat 4K üliresolutsiooni ja jõudu ehk jagubki.

### Nagu pomm õla peal

Ent sellest arvutist on olemas ka väiksem vend, Ordi Enduro i757CSH Power. „Suure ekstreemsuse“ väikeveli on küll üle kahe korra odavam, ent mitte samavõrra aeglasem.

CPU on samuti Haswelli pere i7-4800MQ (2,7 GHz, turbos 3,3 GHz), mälu 8 GB DDR3-1600 ja graafikaks Nvidia keskklasi GTX 765M 2 GB GDDR5 graafikamälu.

Ekraan on sama, mis tipulgi - 15,6-tolline FullHD 1920x1080 LG Philips LP156WF1-TLF3. Testitulemustes kaotas ta 10-40%, ent edestas varasemalt testitud tipp-Ultrasid ikka viis-kuus korda. „The Secret Worldi“ mängus seadsin ma sedakorda *High* valikud ja ka sellega sain ma kaadrisageduse väärtused numbriliselt samad kui Extreme'il, ainult pildikvaliteet ja efektid olid aste madalamad. Samas, üldiselt saadavad sülearvutid selle mängu kuu peale isegi *Low*-seadetega, *Medium*'ist rääkimata.

### Ordi i757CSH Power

<b>Hind:</b> 1079 €
<b>Müügil:</b> Ordi
<b>Protsessor:</b> Intel Core i7-4800MQ 2,7 GHz
<b>Kiibistik:</b> Intel Lynx Point HM87
<b>Emaplaat:</b> Clevo W350STQ/W370ST
<b>Mälu:</b> 8 GB DDR3-1600
<b>Kõvaketas:</b> 120 GB SATA3 SSD + 1 TB SATA3 HDD
<b>Graafikakaart:</b> Nvidia GTX765M + Intel HD4600
<b>Ekraan:</b> 15,6 tolli, 1920x1080 pikselit
<b>Mõõtmed:</b> 37,4 x 25 x 1,6-4,3 cm
<b>Kaal:</b> 2,7 kg

Lisaks tuleb mainida head helikvaliteeti, mida toetamas Jaapani firma Onkyo kõlarisüsteem. Klaviatuur on aga lisaks taustvalgustusele silmapaistev ka selle poolest, et see on esimene eesti klaviatuuriseadetega võimas sülearvuti ja selle eest kiidame Ordit küll väga.

Loomulikult pole nende masinate sihtgrupiks palju ringikolavad tegelased - 3,3 ja 2,7 kg on kaasajal ikka parajad pommid õlale tõsta ja ega kolme-nelja tunni pikkune akult tööaeg ka kiita pole (aga sellist võimsust 12 tunni jooksul toita nõuaks bussiaaku käruga sappavõtmist).

Tippmasina hind on raskelt soolane - 2299 eurot paneb enamuse kukalt sügama, odavam on aga 1079-eurose hinnaga juba sobiv valik liikuvale mängurile, kes võrgupidudel seikleb ja kodu-suvila vahet hekseldab. Kui raha on, siis soovitame!

**Veiko Tamm**

tehnoloogiaajakirjanik



### LÜHIPROOV



## MSI uus Gamer-seeria graafikakaart

Äsja üllitas Nvidia oma 700 seeria uusi, kõrgema keskklasi liikme GTX 760. Me saime testi selle kaardi erilisel tuunitud versiooni Gamer seeriast ja TWIN FROZR neljanda põlvkonna jahutusüsteemiga.

Kaart põhineb taas Kepleri arhitektuuriga GPU GK104 kivil, mida me oleme juba kohanud GTX 680, 670 ja 770 graafikakaartide juures. Kiip sisaldab endiselt 3,54 miljardit transistorit, kuid vähendatud on kasutatavate *shader*-protsessorite ja rasteroperaatorite arvu.

Mälusiin on aga sarnaselt suurematel 256-bitine ja mälu hulk 2 GB GDDR5. Samas on tegu GK104 vähima energiatarbega - TDP vaid 170 W.

Kuna tegu on MSI antud kaardi tippudeliga, siis on paljud parameetrid parendatud võrreldes *reference*-mudeliga: GPU baastakt on 1020 MHz (vs 980), turbotakt 1150 MHz (vs 1110). Vaid graafikamälu on tavatahtidel - 6008 MHz. Samas lubab ülihea jahutus suurt ülekiirendust - 24/7 kasutusel töötab ta vigadeta ka 1300 MHz ja mälu 7600 MHz! Ning kui hetkel pole vaja suurt jõudlust on valikus Silent. Tänu Twin Frozr jahutusele on kaart vaiksem ka täiskoormusel - 22,81 dB (Nvidia näidis 43 dB).

Erinevalt *reference*'ist vajab kaart aga 8-pin + 6-pin lisatoidet (Nvidia 2 x 6-pin) ja kaart on pikem (260 mm vs 175 mm). Maksimumkiirenduses lööb ta nii 670 kui 680 kaarte ja tegutses pea võrdsele GTX 770-ga. Kahjuks on ta hind meil väga kõrge - 379 eurot (ameerikatest leiab teda juba vähem kui 300 dollari eest).

## MEIE HINDED



**Fantastiline.** Uskumatu toode, praktiliselt veatu ning pakub rohkem, kui oleksime osanud oodata.



**Tippklass.** Väga hea toode, oma klassi tipp ja tõuseb teiste seast kindlalt esile.



**Harju keskmine.** Plussid kaaluvad miinused üles, kuid samas ei midagi erilist.



**Kolmepoiss.** Midagi temas nagu on, ent miinuseid on selgelt rohkem kui plusse ning ostusoovitust talle anda ei saa.



**Hoia eemale!** See toode on nii halb, et poleks mitte kunagi tohtinud sündidagi.



«[digi] testi võitja» märki kannavad tooted, mis on võitnud [digi] võrdlustesti.



Selle märgi lisame soodsaima hinnaga toodetele.

# Töövahend või pelgalt iluasi?

Mais toimus Google'i arenduskonverents, kus on jagatud firma vidinaid. Paljud ootasid sel aastal saada Google'i prillide omanikeks, aga igale osalejale anti hoopis Chromebook Pixel.

Olin ka sellel konverentsil ja seega üks neist, kes arvuti endale nii-öelda tasuta sai. Olles prille juba varem katsetanud ja mitte eriti nendest vaimustuses, olin isegi rohkem õnnelikum Pixeli üle.

Chromebook Pixelid on kahte varianti - WiFi- ja 4G-mudel. Kuna 4G-versioon töötab ainult USA Verizoni võrgus, siis minule anti poole väiksema kõvakettaga WiFi-mudel.

Esmapilgul tundub, et Google on hakkama saanud väga kvaliteetse ning vastupidava korpussega masinaga. Kompaktselt disainitud, kõik nupud on omal kohal, välimuselt väga soliidne, midagi ei logise ning ei ole ülearu - koostekvaliteet jätab väga hea mulje.

## Õhust raskem

Esimene asi, mis kindlasti Chromebooki juures esile tõuseb ja silmailu pakub, on tema väga kvaliteetne puutetundlik ja väga kõrge lahutusega ekraan. Kui kaalu poolest jääb Chromebook enda konkurentidele alla (1,52 kg, näiteks MacBook Air kaalub 1,35 kg) siis ekraani pikslite arvu vahe poolest teeb Chromebook Airile pika puuga ära. Chromebooki 12,85-tollisele ekraanile mahub 2560 x 1700 pikslit. Airi 13,3-tollise mudeli eraldusvõime on 1440 x 900.

Olin esmalt üsna skeptiline puuteekraani suhtes ega suutnud aru saada, kuidas selline asi sülearvuti juures üldse praktiline võib olla. Kuid juba pärast ühte õhtut televiisori ees diivanil istudes ja Chromebookiga surfates harjusin ma sellega nii ära, et leidsin ennast järgmisel päeval tööarvuti taga meeleheitlikult ekraani näppimas ja imestamas, miks midagi ei juhtu.

Kuigi puutetundlik ekraan on mõnus internetis kiireks surfamiseks, häirib mind asjaolu, et ekraani ei saa ära võtta ja kasutada tahvelarvutina või keerata seda 180 kraadi vastu taga. Koos nende lisadega kaaluksin isegi enda diivanikõrvalise tahvelarvuti väljavaheta-

mist Chromebooki vastu.

Üks asi, mis mind veel Chromebooki juures üllatas, oli selle hea helikvaliteet ja -valjus. Tavaliselt olen väikeste sülearvutite ja ultrabookide juures harjunud kuulama karbist tulevat vaikset ja ebakvaliteetset heli. Veel üks plusspunkt Chromebook Pixelile.

Kui ekraan kõrvale jätta, siis teiste tehniliste näitajate poolest on tegemist otsekui 2012. aasta keskpaiku välja tulnud MacBook Airi klooniga. Airi kasuks räägib aga kuni seitsmetunnine akukestus (uuel mudelil on see juba lausa 12-tunniseks kasvanud), mis on kaks tundi rohkem kui Chromebookil.

MacBook Air on korra ka [digi] poolt pärjatud parima sülearvuti tiitliga. Kas see aga tähendab, et ka Chromebook Pixelit võib pidada parima sülearvuti vääriliseks?

Kiil tuleb aga vahele, kui räägime arvuti-

**Chromebook Pixel on tegelikult üks väga kallis ja väga ilus veebilehitseja, sest selles jooksseb esialgu ainult Chrome OS**

te operatsioonisüsteemidest. Tänapäeva nutitelefonide ja tahvelarvutite maailmas oleme surutud rakendustekeskseks ökosüsteemi. Just rakendused on need, mis annavad Chromebookile elu.

Chromebook jooksutab muidugi Chrome OS-i, elab pelgalt Chrome veebilehitseja ja programmideks on Chrome'i veebipoest saadavad rakendused. Arvuti kasutamiseks tuleb see vaid ühendada WiFi-võrku, logida oma Google'i kontoga sisse ning kogu kontoga seotud info ja rakendused on Chromebooki vahendusel kättesaadavad. Siit tuleb ka Chromebooki kõige suurem miinus - masinal töötamiseks



on üldjuhul vaja internetiühendust. See asjaolu teeb Chromebookist ebareaalselt võimsa ning üle mõistuse kalli veebilehitseja.

### Töö on pilves

Aga kas Chromebookiga on võimalik ka igapäevast tööd teha ja see endale peamiseks tööarvutiks võtta? Kõik oleneb sellest, kui suur pilveteenuste fänn ja kasutaja olla.

E-kirjad, Dropbox, Google Drive jms on kõik Chrome OS-i vahendusel kättesaadavad. Samuti on enamik populaarsematest kontoritarkvaradest kasutatavad veebilehtseja kaudu ning selle eeliseks on ka see, et ei pea muretsema failide varundamise pärast - kõik vajalik salvestatakse pilves. Koos Chromebookiga annab Google kolmeks aastaks kaasa ka 1 TB Google Drive'i andmemahu. See on samuti suureks tõukeks sellele, et kogu oma dokumendimajandus pilve kolida.

Mis aga juhtub, kui on vaja kasutada minigeid programme, mis ei eksisteeri veel pilves või on kasutaja näol tegemist tarkvaraarendajaga? Selleks puhuks on isegi mitmeid variante.

Üheks võimaluseks on ühendada Chromebook mõne teise tööjaamaga, kasutades selleks lihtsasti seadistatavat Chrome Remote Desktop rakendust.

Teiseks võimaluseks on lülitada Pixel arendusrežiimi ning paigaldada sinna Ubuntu operatsioonisüsteem. Lihtsa õpetuse järgi võtab see umbes 15 minutit ning Chromebookis on Chrome OS-iga külj-külje kõrval jooksev Linux. Chrome OS-i ja Ubuntu süsteemi vahel liikumiseks piisab vaid lihtsast klahvikombinatsioonist.

Näib, et Chromebookiga on võimalik üht või teist nippi kasutades saavutada kõik see, mis on võimalik juba tuntud operatsioonisüsteemi jooksutavatel arvutitel. Kuid ikka jääb häirima asjaolu, et Chromebookil jooksev veebilehitseja ei kasuta ära kogu riistvaralist võimsust, mida võiks.

### Aga ikkagi, milleks?

Imelik on ka asjaolu, et Google on arvuti ehitamiseks nii palju auru raisanud ning toppinud ta täis võimsat riistvara selleks, et jooksutada seal lihtsat veebilehtsejat. Selle jooksutamise saaks ka hakkama kordades väiksema võimusega aparaat.

Kuid teades Google'it, ei ole tehtud midagi asjata, võib-olla on ka umbes 6000 arendajale tasuta Chromebooki andmine märk sellest, et Google tahab viia selle masina järgmisele tasemele. Eks jääme ootama.

AARE PUUSSAAR

### Chromebook Pixel

**Hind:** 1299 USD

**Müügil:** Google Play (Eestis osta ei saa)

**Protsessor:** kahetuumaline 1,8 GHz Intel Core i5

**Mälu:** 4 GB DDR3 RAM

**SSD:** 32 GB

**Ekraan:** 12,85-tolline puute tundlik IPS (2560 x 1700), Gorilla Glass

**Graafikakaart:** Intel HD Graphics 4000

**Ühendused:** WiFi (a/b/g/n/5 Ghz), Bluetooth 3.0, 2x USB 2.0, helipistikud, Mini DisplayPort, mälukaardilugeja

**Kaamera:** 720 HD veebikaamera

**OS:** Chrome OS

**Mõõtmed:** 30 x 22,5 x 1,6 cm

**Kaal:** 1,52 kg

### KOKKUVÕTE

Näeb küll väga ilus välja, aga hetkel on siiski veel tegemist hirmkalli ja liialt võimsa veebilehitsejaga, nii et arenemisruumi on palju.

### HINNE





# Kaameratelefonikaamera

See on tõsi, et mobiiltelefonide kaamerad muutuvad aasta aastalt paremaks ja juba praegu on kahtlane, kas sul on vaja eraldi odavat kompaktkamera, aga Samsung on asjale väga otsustavalt lähenenud ja need kaks toodet lihtsalt kokku pannud.

Galaxy S4 Zoomist ettekujutuse saamiseks polegi vaja muud, kui manada silme ette mõni suvaline 10 x optilise suumiga Samsungi kompaktkamera ja kujutada ette, et sa võtad Samsungi nutitelefonist ja surud vastu kaamera tagumist külge. Täpselt selline see uus kaameratelefon või telefonikaamera ongi: tavaline fotokaamera, mille tagumise külje asemel on tavaline nutitelefon.

Keeruline on öelda, millise kaamera pealt S4 Zoomi kaamerapool võetud on, aga telefon on sisuliselt Galaxy S4 Mini - 4,3-tollise ja madala resolutsiooniga Super AMOLED ekraaniga Androidi-telefon.

**Samsung muudkui katsetab ja katsetab, nügib siitpoolt ja sealtpoolt ja siis lõpuks hakkabki suur rahn liikuma**

S4 Zoomi telefoniosa on nii tavaline, et ainult kinnistab muljet, nagu oleks Samsung kaamera ja telefoni täiesti mehhaaniliselt kokku pannud. Ainus, mis seda telefoni tavalisest nutitelefoni eristab, on edasijõudnud fotograafide rõõmuks seadistuste käsitsi paika kruttimist võimaldav kaamerarakendus, telefonil asuv spetsiaalne päästikunupp ja põhja all pei-

tuv statiivikeere. Muidu on ta tõesti üks täiesti tavaline Samsungi Androidi-telefon.

## Paksust ei saa üle ega ümber

Kaamera on ka kaamera kohta tavaline. Võrreldes tavaliste mobiilikaameratega on see muidugi ebatavaline oma 10 x optilise suumi, stabilisaatori ja telefoni kohta suure sensoriga ning teeb võrreldes teiste telefonidega oluliselt paremat pilti, aga võrreldes paljude teiste kaameratega jällegi mitte nii eriti head pilti. Pildi detailsus võiks kõvasti parem olla, üle ISO 800 hakkab müra väga silmale liiga tegema, samuti on teravustamine kohati aeglane ja päästikuviiivitus täiesti tuntuks.

Millest aga üle ega ümber ei saa, on asjaolu, et see telefon-kaamera-telefon on üks igavene paks kobakas. Kaamera kohta pole suurus isegi nii väga hull, aga telefoni ta ikka mitte kuidagi ei passi.

## Lahe firma see Samsung

Kui sa oled harjunud telefoni kogu aeg kotis kandma ja mitte kunagi taskus, siis pole hullu, aga kõik taskud, kuhu mina teda suruda proovisin, nägid seejärel välja nagu ma oleksin sinna ühe hea jupi lastevorsti toppinud. Aga kes tahaks käia ringi ja jätta inimestele mulje, nagu tal oleks lastevorst taskus? Ilmselt mitte inimesed, keda tahaksime oma lastele tutvustada.

Küll aga tasub seda Samsungi sammu

### Samsung Galaxy S4 Zoom

**Hind:** ei ole veel teada

**Müügil:** ei ole veel teada

**Võrgud:** GSM 850 / 900 / 1800 / 1900, 3G HSDPA 850 / 900 / 1900 / 2100

**Protsessor:** 2-tuumaline 1,5 GHz Cortex A-9

**Ekraan:** 4,3 tolli Super AMOLED, 540 x 960 pikselit, Gorilla Glass 3

**Mälu:** 1,5 GB RAM, 15 GB, microSD pesa

**Kaamera:** 16 Mpx, autofookus, ksenoonvähk, 10x optiline suum (24-240 mm), optiline stabilisaator, 1080p@30fps video, esipaneelil 1,9 Mpx kaamera

**Ühendused:** USB, Bluetooth 4.0, NFC, IR, A-GPS, GLONASS, FM-raadio, 3,5 mm pistik

**Mõõtmed:** 12,6 x 6,4 x 1,5 cm

**Kaal:** 208 g

**OS:** Android 4.2.2

võtta tõsise eksperimendina. Lahe firma on see Samsung, muudkui katsetavad ja proovivad nügida siitpoolt ja sealtpoolt, kuni lõpuks hakkabki midagi liikuma. Tuletame siinkohal hea sõnaga meelde Galaxy Note'i. Küllap nad katsetavad selle asjaga veel ja ehk on siis mõtet põhjalikumalt rääkida, mis on selle toote omadused, head ja vead. Praegu pead sa teadma vaid seda, et S4 Zoomi pole vaja osta.

HENRIK ROONEMAA

### KOKKUVÕTE

**Samsung on kokku pannud nutitelefonist ja tavalise kompaktkamera. Tulemus on huvitav, aga mitte veel kasutuskõlblik. Tunnustus katsetuse eest!**

### HINNE



# Hetkel parim odav nutitelefon

Vaid kaks numbrit tagasi kirjutasime [digi], et Nokia Lumia 620 on väga mõistlik valik inimestele, kes tahavad vähese raha eest lihtsat, kuid ilusat ja kiiret nutitelefoni. Nüüd on aeg sellele mõttele veel kord otsa vaadata, sest saadaval on veelgi odavam Lumia 520.

Tõepoolest, nagu me üle-eelmises numbris kirjutasime, keskklassis ja kallimate telefonide hulgas võib Nokial olla päris keeruline läbi lüüa, sest Androidiga konkurendid pakuvad kõva lahingut ja Windows Phone operatsioonisüsteem ei saa seal nii hästi vastu. Odavamaks otsaks aga on Nokial palju lihtsam, sest valdav enamik odavaid Android-telefone on lihtsalt väga väga halvad.

Näitajate poolest on nad isegi täiesti enam-vähem tasemel, aga koostekvaliteet on väga kehv ja samuti kipuvad nad üsna aeglaselt olema. Windows Phone'i üks häid omadusi on aga see, et ta jookseb ka kehvemal riistvaral väga sujuvalt ja kiiresti ning kui siia liita veel Nokia hea omadus teha isegi odavaid telefone harjumuspäraselt korralikke ja omanäolisi, on tulemus kokku päris hea.

Täpselt selline on ka uus Lumia 520, mis on veel umbes 50 euro võrra odavam kui 220 eurot maksev Lumia 620. Sel-

le raha eest on tal küljes pea kõik samad asjad, mis 620-l ja ekraan on sama resolutsiooniga ning isegi 0,2 tolli võrra suurem. Lisaks näeb 520 minu arvates ka ilusam välja kui 620, kuidagi sõbralikum ja moodsam. Millegipärast ei ole väidetavalt Eestis saadaval kollase korpusega mudelit, kuigi just see võiks kõigi nende ilmetute mustade odavate Androidi-seebikarpide kõrval hästi silma paista, aga ehk ta ikka millalgi jõuab siin ka kollasena müügile.

## Kokkuvõtte ekraani arvelt

Sisu poolest ongi tegu peaaegu identsete telefonidega (520-l ei ole esipaneelil kaamerat), aga see 50-eurone hinnavahe tuleb ühest, kuid väga olulisest asjast: ekraan. Jah, resolutsiooni poolest on nad võrdsed ja 520 oma on isegi veidi suurem, aga 620 ekraan on palju, palju parem.

Lumia 620 ekraani värvid on elavad ja jõulised, samal ajal kui 520 näeb üsna

## Nokia Lumia 520

**Hind:** kliendile 169/168 €

**Müügil:** EMT/Tele2

**Protsessor:** Qualcomm Snapdragon S4 Plus MSM8227, kahetuumaline 1 GHz

**Mälu:** 512 MB mälu, 8 GB sisemälu, micro-SD mälukaart kuni 64 GB

**Ekraan:** 4tolline (480 x 800 pikslit, mahutundlik IPS LCD)

**Ühendused:** 3,5 mm audioväljund, micro-USB, Bluetooth 3.0, WiFi a/b/g/n, A-GPS, GLONASS, NFC

**Andmeside:** 21,1 Mbit/s alla, 5,76 Mbit/s üles

**Kaamera:** 5 Mpx, LED-välg, Full HD videosalvestus 30 k/s

**Operatsioonisüsteem:** Windows Phone 8

**Aku:** 1300 mAh

**Muu:** kompass, liikumis-, valgus-, lähedussensor

**Mõõtmed:** 12 x 6,4 x 1 cm

**Kaal:** 124 g

Ega sama hinnaklassi juures Androidi-telefonidel midagi paremat ka välja ei ole panna kui Nokial selle Lumia juures

luitunud välja. 620 ekraan on ka kõvasti heledam, näitajate järgi ligi lausa poole võrra, nii et päikese käes vaadates on 520 ekraanil toimuv üsna kehvasti näha. Midagi pole teha, kusagilt pidi see 50 eurot säästu tulema ja selleks kohaks oli ekraan.

## Otsusta Nokia kasuks

Hea uudis on see, et ega sama hinnaklassi Androidi-telefonidel midagi suurt parem ei ole, pigem vastupidi. Lumia 520 on nendega võrreldes ilus ja kiire, nii et kui mul eelarve väga piiratud oleks, ei kahtleks ma küll, vaid otsustaks Nokia kasuks. Kiirus ja sujuvus on minu jaoks väga tähtsad.

Aga see Windows Phone? Kõlbab ta siis kasutada? Rakendusi on? Kordame siin seda, mida me kaks numbrit tagasi Lumia 620 kohta kirjutasime. Kui su rakendusetevalik koosneb viiest-kümnest enimkasutatavast rakendusest ja seal sees on Twitter, Skype, Facebook ja veel mõned väga üldlevinud rakendused, siis on kõik korras. **HENRIK ROONEMAA**

## KOKKUVÕTE

Ilmselt hetkel parim säästunutitelefon. Sisu poolest sama kui 50 eurot kallim Lumia 620, aga ekraan on oluliselt kehvem.

## HINNE





# Telefon saadab värvisignaale

Sony on enda nutitelefoni masinavärgi viimase aasta jooksul õlitatult ja sümpaatselt käima saanud, siin on järjekordne näide selle kohta. Xperia SP on keskklassi telefon, kuid sellest hoolimata on sel olemas pea kõik samad võimalused, mis kallimal Xperia Z-ilgi.

4G-ühendus, NFC, suur 4,6-tolline 720p ekraan, 8-megapiksline kaamera, parajalt kiire protsessor, minimaalselt mõistlik hulk sisemälu, kõik on nagu olemas, mis ühel tänapäevasel heal telefonil olema peab. Hinnaklass 350 eurot teeb selle konkurentideks Nexus 4, veekindla Sony Xperia V ja LG Optimus G.

Jah, erinevalt Sony viimase aja trendist pole Xperia SP veekindel ja see telefon eristubki hoopis oma ehitusvaliteedi ja disaini poolest. Tervelt 155 grammi kaaluv telefon on ääristatud metallraamiga, üle terve esikorpuse jookseb klaas ja tagakülj on puhtalt plastmassist, mis natuke tugevamalt peale vajutades ka sisse vajub.

## Omapärane lahendus

Kokku selline parajalt veider segu ja siia võib veel lisada telefoni esipaneeli allservas oleva unikaalse lahenduse. Seal on läbipaistev riba, mille all on LED-lambikesed, mis annavad märku pea kõigest, mis telefoniga toimub, punane ja roheline teavitavad laadimisolukorda (mugav on kaugelt vaadata, kui roheline tuli annab märku, et telefoni aku on laetud) ja sinine, valge või vilkuv roheline kõigest muust, alates meilidest ja vastamata kõnedest ning lõpetades Facebooki-sõnumitega.

See nõudlik tähelepanu järele karjuv tulu on kahe otsaga asi, mis ka öösel tahab, et vaataksid, mis sulle on kuskilt

teada antud. Keda see häirib, siis õnneks seda saab ka välja lülitada.

Kaamera on korralik ja oma Facebooki ning Instagrami pildid saab siit igaüks kätte, kuid kohati kipub see värvidega liialdama ja tulemuseks on tegelikkusest hoopis teistsuguse koloriidiga ülesvõtted. Aku on tavalise keskmisel kasutusel kahepäevase vastupidamisega, Xperia ZL-i moodi see positiivselt ei üllata.

**Telefoni allservas on läbipaistev riba, mille alt annavad LED-tuled teada, mis telefonis parajasti toimub**

Xperia SP on nimetatud konkurentide vastu täiesti konkurentsivõimeline, mis kõik muide maksavad meil Xperia SP-st 50 eurot rohkem. Samas, Xperia SP on omade kiiksudega, alates veidrast, aga mitte halvast, koostekvaliteedist kuni suure kaalu ja LED-tulukeseni välja. Kes otsib endale suuremat, ilma eriliste tehniliste kompromissideta nutitelefoni, siis Xperia SP-d tasub kaaluda. Karta ei tasu ka kahe-tuumalist protsessorit ja Sony kasutajaliidest, see on piisavalt kiire, et mitte igapäevatoimingutes selle pärast ärritada.

## Sony Xperia SP

**Hind:** kliendile 349 €

**Müügil:** EMT, Elisa ja Tele2

**Protsessor:** Qualcomm Snapdragon S4 Pro MSM8960T, kahe-tuumaline 1,7 GHz

**Mälu:** 1 GB mälu, 8 GB sisemälu, microSD mälukaart kuni 32 GB

**Ekraan:** 4,6-tolline (720 x 1280 pikslit, TFT, 319 ppi), Gorilla Glass

**Ühendused:** 3,5 mm audioväljund, micro-USB, Bluetooth 4.0, WiFi b/g/n/5 GHz, GPS, Glonass, NFC, DLNA

**Kaamera:** 8 Mpx, LED-välg, 0,3 Mpx ees

**Operatsioonisüsteem:** Android 4.1.2

**Aku:** 2370 mAh

**Mõõtmed:** 130,6 x 67,1 x 9,98 mm)

**Kaal:** 155 g

Üks omamoodi tähelepanek ka - mingil veidral põhjusel hakkas see telefon taskus ise asju ajama, pidevalt oli mõni rakendus lahti, telefon lülitas kiirvalikust WiFit sisse ja andmesidet välja või oli mõni veebileht lahti. Esimese hooga tahtsin juba telefoni süüdistada, kuid mingil põhjusel oli hoopis *Glove mode* ehk kindarežiim aktiivne, mille väljalülitamise järel olukord normaliseerus. Nii et kui Sony telefon hakkab taskus ise asju ajama, siis tasub alati seda esimesena vaadata.

MARTIN METS

## KOKKUVÕTE

**Sony Xperia SP on korralik normaalses mõodus telefon, mille erivõimeks on LED-tulukesega sulle kõigest teada anda, mis internetis toimub.**

## HINNE





# Ja kestabki 12 tundi!

Me oleme [digi] viimastel aastatel täie veendumusega kirjutanud, et MacBook Air on hetkel maailma parim sülearvuti. Nüüd on väljas uus, täpselt samasuguse välimusega Air. Kas see on endiselt maailma parim?

Väliselt ei ole Apple uue Airi juures tõepoolest praktiliselt mitte midagi muutnud. Korpus on sama, klaviatuur on sama, isegi ekraan on sama ja kuigi paljud seda ootasid, ei ole ka ekraani resolutsioon muutunud. Ei mingit Full HD-d, seega, vaid endiselt 1440 x 900 pikselit.

Üsna suured muudatused on aga toimunud arvutis sees. Kõige olulisem neist on testidega kinnitatud fakt, et 13-tollise Airi aku peab nüüd tõepoolest vastu ligi 12 tundi, mis on sülearvuti kohta ikka rõõgatu number. Ja peabki, päriselt. 12 tundi või isegi sutsu rohkem tavalist, normaalset arvutikasutust ehk veebibrausimine, e-kirjad, Skype, YouTube ja nii edasi.

## Uus ja kiire WiFi

Muidugi, kui mängu tulevad protsessorilt palju nõudvad rakendused, mängud, foto- ja videotöötlus, siis on see aeg kõvasti lühem, aga näiteks HD-filmi mängis ta meie testis 75% ekraaniheleduse ja 50% helivaljusega 9 tundi ja 25 minutit järjest.

Teine suur uuendus 2013. aasta Airis on 802.11ac WiFi tugi. Tegemist on uue põlvkonna WiFi-ga, mis on eelmisest ehk 802.11n standardist jälle mõned korrad kiirem, kuid väidetavalt ka parema ja stabiilsema leviga. Asja teeb paremaks ka

### MacBook Air 2013

**Hind:** alates 1149 €

**Müügil:** IM Arvutid

**Protsessor:** Intel Core i5, 1,3 GHz

**Mälu:** 4 GB

**Ekraan:** 13 tolli, 1440 x 900 pikselit

**Kõvaketas:** 128 GB SSD

**Graafikakaart:** Intel HD Graphics 5000

**Ühendused:** 2 x USB 3.0, SDXC-kaardi-pesa, WiFi (kuni 802.11ac), Bluetooth 4.0, 3,5 mm kõrvaklapi- ja mikrofonipesa, veebikaamera

**Mõõtmed:** 32,5 x 1,7 x 22,7 cm

**Kaal:** 1,35 kg

**Kõige olulisem muudatus on testidega kinnitatud fakt, et uue Airi aku peabki vastu 12 tundi ja rohkemgi**

see, et 802.11ac elab 5 GHz sagedusel, samal ajal kui tavalised ruuterid toimivad 2,4 GHz sagedusalal, mistõttu 5 GHz ei ole ülerahvastatud, nagu 2,4 GHz pahasti linnades on.

Muidugi on selle jaoks vaja ka vastava toega WiFi-ruuterit ja neid on veel väga vähe näha, seega kui sul just kodus või kontoris mõnda sellist ei ole, siis see pole su jaoks eriline argument. Linnas WiFi kasutades sa ka vaevalt seda kusagilt leiad.

## Endiselt number üks

Uue Airi SSD-ketas on ka vanast kõvasti kiirem, aga protsessor samas on aeglasem. Tegemist on küll Inteli uue Haswell-põlvkonna protsessoriga, aga just sellesama maagilise 12-tunni-

### MacBook Air 2013 vs 2012

Uus MacBook Air on tänu 802.11ac WiFi-kaardile võrreldes vanast märkimisväärselt kiirem, aga protsessorijõudlust nõudvates rakendustes jääb vanale tuntuvalt alla

Helios LAN test Synology serverisse (5 GHz võrk, uuel 802.11ac WiFi, vanal 802.11n)	2013	2012	Vahe uue kasuks (%)
Loo 300 faili a 20 kb (s)	11,42	10,43	-9,49
Ava/sulge 300 faili (s)	2,24	1,79	-25,14
Kustuta 300 faili (s)	4,38	7,65	42,75
Kirjuta 300 MB faili (MB/s)	4,14	5,46	-24,18
Loe 300 MB failist (MB/s)	20,26	12,69	59,65
Lukusta kinni/lahti 16 000 korda (s)	97,45	89,09	-9,38
Loe kataloogi/640 faili (s)	1,04	0,86	-20,93
<b>Novabench</b>	<b>2013</b>	<b>2012</b>	
Skoor	594	614	-3,26
RAM kiirus (MB/s)	7131	7690	-7,27
CPU skoor	367	408	-10,05
3D FPS	101	90	12,22
Kirjutamiskiirus kettale (MB/s)	250	142	76,06
<b>Xbench</b>	<b>2013</b>	<b>2012</b>	
CPU skoor	182,56	229,29	-20,38
Thread test	583,54	664,89	-12,24
Kettatest	694,36	397,5	74,68
Quartz-graafika	320,24	435,08	-26,4
OpenGL graafika	293,53	260,62	12,63
UI Test	85,92	189,61	-54,69
<b>Audacity</b>	<b>2013</b>	<b>2012</b>	
WAV MP3-ks (284 MB) (s)	129	104	-24,04

se akuaja saavutamiseks on ta vanast veidi aeglasem, mis igapäevaelus küll sugugi tunda ei anna, aga nagu loo kõrval olev tabel näitab, tuleb testides ja protsessorijõudu nõudvates rakendustest hästi välja.

Kas 2013. aasta Air on endiselt maailma parim sülearvuti? Jah, meie arvates on. 12-tunnist akuaga, suurepärasest korpus ja klaviatuuri ning endiselt üsna head ekraani on teistel väga raske sellise hinna juures ületada.

HENRIK ROONEMAA



## KOKKUVÕTE

Selle hinna juures ei paku mitte keegi ilusamat, kvaliteetsemat, parema akuea ja muude näitajatega sülearvutit, mida oleks ka nii mõnus kasutada.

## HINNE



# Milleks meile telefoni 4G? Aga vaat just selleks!

Kui tavaliselt on mõnes suvises [digis] ikka olnud Eesti mobiilioperaatorite levialade ja andmesidekiiruste test, siis sel suvel me seda ei teinud, sest vaid EMT-l on laiaulatuslik 4G-võrk. Aga seda katsetasime teistest eraldi.

4G-võrgud olid Eestis olemas ju varem, kuid sellest suvest toimus nendega üks suur muutus: analoogteleviisioonist vabaks jäänud 800 MHz sagedusala võeti kasutusele 4G-mobiilvõrkude ehitamiseks. Erinevalt seni 4G ehitamisel kasutusel olnud 2,6 GHz ja 1,8 GHz sagedustest levib 800 MHz kui madalam sagedus palju paremini ja sellega on võimalik katta suuri territooriumeid nii, et see ka majanduslikult mõttekas oleks. 800 MHz sagedusala kasutuselevõtt võimaldas 4G-l hakata levima linnadest väljapoole.

## Enamjaolt ongi 4G olemas

Esimese 800 MHz 4G-litsentsi sai endale EMT, kes võttis endale sellega kohustuse paigaldada välitingimustes vähemalt 199 baasjaama ning katma teenusega umbes 95 protsenti Eesti territooriumist, tagades lõppkasutajale allalaadimise andmeedastuskiiruse vähemalt 5 Mbit/s. EMT seda ka tegi ja avas juuni keskel pea tervet Eestit katva 4G-võrgu.

Teised litsentsid lähevad lähitulevikus

oksjonile ja ilmselt saavad nad sealt kätte ka Elisa ja Tele2, aga kuna neil hetkel sellist suurt osa Eestist katvat 4G-võrku ei ole, polnudki mõtet tänavu grupiteist te gema hakata.

Küll aga oli mõtet sõita mööda Eestit

**Olgu nende protsentidega, kuidas on, aga kindel on see, et enamusel Eestimaast on 4G-levi täiesti olemas**

ringi ja katsetada, kui hea ja kiire see uus 4G-leviala siis õigupoolest on. Muidugi ei suuda me siin [digis] teha sellisel professionaalsel tasemel testi, mille tegi Elisa vahetult pärast EMT võrgu avamist ja mille põhjal ta väitis, et EMT on valetanud ja tegelikkuses pole nende leviala kaugeltki 95% territooriumist, nagu litsents nõuab. Ja muidugi ei suuda me teha sellisel tase-

mel testi, mille tegi selle kahtluse peale Tehnilise Järelevalve Amet ja leidis, et on ikka küll. Olgu nende täpsete protsentidega kuidas on, aga kindel on see, et enamusel Eesti territooriumist on vähemalt õues 4G-levi nüüd täitsa olemas.

## 15 Mbit/s alla pole haruldane

Samas näitas meie subjektiivne ja juhuslik mõõtmine, et mingit imet levialaga ka juhtunud ei ole. Seal, kus ei olnud enne 3G-levi, ei olnud nüüd ka head 4G-levi. On küllalt randu, kus ei taha levida ükski G ning metsad ja plekk-katusega majad on endiselt mobiililevile hukatuslikud.

Kiirused on ka head, tüüpiline Speedtest.net antud kiirus Sony Xperia Z mobiiltelefoniga oli maapiirkondades nii umbes 8 Mbit/s allalaadimist, aga me nägime ka sellest oluliselt suuremaid kiirusi, ka 12-15 Mbit/s üles ja alla polnud midagi haruldast. Arvestades, et möödunud aastate testid näitasid 3,5G-levialas 7-8 Mbit/s kiirust vaid ideaaljuhtudel ja tavaliselt oli maal kiirus vaid 2-3 Mbit/s ringis, on eda-

siminek täiesti selge.

Huvitaval kombel ei tundu 4G-ühendused ka telefoni aku vastupidavusele halvasti mõjuvat, pigem isegi vastupidi. Otseselt mõõta on keeruline, aga mulle tundub küll, et 4G-võrgus peab mu telefoni aku kuidagi paremini vastu kui varem 3,5G-võrgus. On kuidas on, aga kindel on see, et halvemini ta ka ei pea.

## 4G-võrk on hetkel nagu äriklassi salong lennukis: kallis, aga pagana mugav ja kõvasti on ruumi laiutada

### Kui asjad juhtuvad kohe

Muidugi võib tekkida küsimus, mida nii suurte kiirustega telefonis üldse peale hakata. Arvutis on ikka hea, kui netiühendus on kiire, aga telefonis? See küsimus on kerkinud esile iga kord vahetult pärast uue põlvkonna mobiilsidevõrkude avamist ja alati on vastus olnud sama: andmemahud suurenevad kogu aeg ja varsti sa ei kujuta enam ette, kuidas sa aeglasega ühendusega hakkama said.

Sellel on oma võlu, kui Facebook, Instagram ja veebilehed avanuvad kohe ja sa ei pea ootama, kuni pilte alla laaditakse. 4G-ga on kõik kiirem ja sujuvam kui 3,5G-ga, mille üheks suureks probleemiks on ka asjaolu, et meil kõigil on 3G-telefonid taskus ja seega koormus on võrgul päris suur. 4G-võrk on hetkel nagu äriklassi salong lennukis: kallis, aga mugav ja on ruumi laiutada. Küllap mõne aasta pärast on ka 4G-võrk kasutajaid täis, aga õnneks räägitakse praegu juba 5G-võrgust.

## 4G hind algab alates 17 eurost kuus

Kindlasti on paljudele kurb uudis see, et mahupiiranguta paketti EMT-l enam ei olegi, ei telefoni ega arvuti jaoks, ei 3G- ega 4G-võrgus. Kõige suurema mahuga pakett telefoni jaoks võimaldab kuus alla laadida 25 GB andmeid ja maksab 35,95 eurot. Arvutiga saad 60 GB paketi 50 euro eest kuus. Kiirused on vastavalt 100 ja 150 Mbit/s allalaadimist ehk sisuliselt piiramata.

Vaatasin hivi pärast oma viimase aasta aja mobiilarveid ning kuigi ma pole kunagi teadlikult piiranud oma netikasutust ei telefoni ega netipulga puhul, ei ole need numbrid üldse nii eriti suured.

Telefoniga kulutan tüüpiliselt 1,5-3 GB andmemahutu kuus, kusjuures ma kasutan andmesidet väga tihti, viimasel ajal ka Google Mapi või Waze'iga navigeerimiseks ja Spotify ning taskuhäälingu kuulamiseks üle andmeside. Tööl ja kodus on WiFi, muul ajal kasutab telefon kogu aeg mobiilset andmesidet, lisaks sünkroniseerib ta ka üle mobiiliühenduse kõik mu fotod ja videod Google Plusi.

Selle loogika järgi piisaks mulle väga hästi „Internet telefonis M“ paketi 5 GB mahust ja 9,95-eurosest hinnast, aga paraku pole sellel juurdepääsu 4G-võrgule, nii et ma pean võtma järgmise paketi, mis maksab 16,96 eurot kuus, pakub and-

memahutu 10 GB ja allalaadimiskiirus 50 Mbit/s. Kui ma aga tahan, et mu failid kiiresti ka üle 4G netti üles läheksid, pean maksma juba 29,95 eurot, sest siis saan 5 Mbit/s üleslaadimiskiiruse asemele 50 Mbit/s kiiruse (ja 20 GB mahutu). Näete siis nüüd, kuidas 9,95-st eurost sai 29,95.

Netipulka kasutan harva, aga viimane kogemus pärineb juunikuust, kui kaks nädalat järjest jagas minu netipulk ühes maa-majas WiFi neljale internetisõltlasele, kellel olid kogu aeg kasutuses nii süülvutid kui ka telefonid. Surfati netis, kuulati Spotify'd ja tehti üldse pea kõike seda, mis internetis tehakse. Selle kahe nädalaga kulutasime 67 GB andmemahutu, mis ühe kuu mahuks võiks sellise päris suure kasutuse puhul teha järelikult umbes 120 GB. Selleks tuleks EMT praeguse hinnakirja järgi võtta kaks „Internet arvutis XL+4G“ liitumist, kokku mahuga 120 GB ja hinnaga 100 eurot kuus.

Teine variant oleks võtta 40 euro eest kuus Elisa Mint Maximum 4G (mis tegelikult küll pole väljaspool linnasid 4G) 40 euro eest kuus, aga see-eest on tegemist täiesti piiramata mahuga paketi, millel vähemalt Elisa kodulehe andmetel pole isegi mõistliku kasutuse piirangut. Kui ma oleks pidev suurte mahtude kasutaja, siis ilmselt vaataksin pigem selle paketi poole, kui leviolud lubavad.

Järeldus 4G-võrgu puhul saab niisiis olla see, et see on täiesti olemas, katabki tõepoolest enamuse Eestist, et see töötab suurepäraselt ja et selle pakutavad kiirused on ka igapäevase telefonikasutuse juures täiesti tuntavad. Nagu kõik uued

tehnoloogiad, on ta hetkel veel kallivõitu, aga kui Elisa ja Tele2 loodetavasti selle aasta jooksul või hiljemalt järgmise aasta alguses ka oma laia katvusega 4G-võrgud välja toovad, tulevad ka hinnad allapoole.

HENRIK ROONEMAA

### KOKKUVÕTE

**EMT on teinud väga head tööd ja tõepoolest enamuse Eestist 4G-ga katnud. Siiski ootaks veidi paremaid hindu või pakettide paremat ülesehitust.**

### HINNE



# Netimängu külmrelv

Razer on tuntud riistvara poolest, mis on valmistatud pühendunud mängurite vajadusi silmas pidades. Klaviatuur Razer Anansi ei ole erand, olles spetsialiseerunud massirollikate austajatele. Seda peamiselt lisanuppude ja makrovõimaluste poolest.

Razer Anansi on juhtmega mänguriklaviatuur, millel on seitse programmeeritavat lisanuppu tühiku all ning viis makronuppu klaviatuuri vasakul äärel. Lisaks on Fn-nupuga aktiveeritavad meedianupud, muudetav taustvalgus (mis vajab töötamiseks eraldi USB-pesa) ning eriline mängurežiim, mis lülitab välja võimaluse kogemata Windows-nupuga või alt+Tab käsuga mängust väljumise.

Klaviatuuril on ka oma tarkvara, millega saab ümber programmeerida kõiki nuppe (peale Fn). Anansi uhkeldab ka millisekundilise reageerimisaja ja minimeeritud *ghosting* uga (ühe nupu allhoidmine ei blokeeri teist nuppu).

## Tõmba end koomale!

Esimene kontakt Anansiga ei olnud minu jaoks just väga positiivne. Nimelt on klaviatuur erakordselt lai ega mahu eriti hästi kirjutuslaua klaviatuurilauale (kus osa ruumist võtab mul juba Razeri mängurihiir koos vastava hiirematiga). Kannatused jätkusid: klaviatuur on inglisekeelse tähestikuseadistusega, mis tähendab, et eesti keeles kirjutades on lisaks täpitähtede puudumisele ka kirjamärgid nihkes. Nuppude tähised on veidra fondiga ning nuppude kujud ja asetus ka omamoodi, mis teeb kirjutamise ebamugavaks. Kuid kõik need probleemid saab kokku võtta ühe sõnaga - harjumatu. Küsimus on selles, kas Anansi annab põhjust ümberõppimiseks?

Installisin lisatarkvara raske südamega - riistvaraga kaasa tulevad draiverid ja programmid osutavad alati üks suhtlus, mis meenutavad rohkem katkisi reklaame kui kasutamismugavust suurendavat lisaseadet. Razer Anansi tarkvara osutus aga positiivseks üllatuseks - lihtsasti arusaadav ning konkreetne vidin, mis muutis kardinaalselt minu arvamust Anansi kohta.

Makrovõimalused on tõesti lõputud. Lisaks klahvikombinatsioonidele saab nuppude külge programmeerida erinevate programmide käivitamise, nupukombinatsioonide ajastust lausa millisekundivõrra muuta ning nupukäskluste vahele viivitusi paigutada. See võimaldab massi-



Selle klaviatuuriga võib sind „World of Warcraftis“ veel petturiks pidada. Ja eks sa seda parasjagu oledki

### Razer Anansi

**Hind:** umbes 90 €

**Müügil:** küsi poodidest

**Ühendus:** 2x USB

**Tarkvara:** Windows XP/Vista/7/8

**Mõõtmed:** 51,5 x 19 x 2 cm

**Kaal:** 1,02 kg

rollikates (nagu näiteks „World of Warcraft“) niivõrd täpset oskustekombinatsiooni kasutust, mida mängu enda makrosüsteem ei lubaks. Seega annab see teiste mängijate ees lausa ebaausa eelise, mis toob mitmikmängus kindlasti kaasa häkkimissüüdistusi.

### Fatality + piiblitistaat

Kuiigi Anansi klaviatuur on mõeldud just massirollikate jaoks, ei piirdu loomingulise mängija jaoks võimalused sugugi sellega. Ühe nupuvajutuse alla saab seadistada näiteks „Mortal Kombati“ *fatality* koos sobiva piiblitistaadiga. Tulistamismängu-

des on WASD-i kasutades pöidla all asuvate lisanuppude jaoks kindlasti lisakasutusi - näiteks noalöökö „Call of Duty“ seerias. Seitse pöidlanuppu tundub küll liiast, kuna neid on raske peale vaatamata eristada - kahest-kolmest oleks piisanud.

Kokkuvõtteks on tegu hästivalmistatud ning läbimõeldud mänguriklaviatuuriga, mille lisavõimalused on lausa ebaausalt efektiivsed. Suured mõõtmed ja ümberharjumine ei tee minust fänni (kasutan igapäevaselt kolme erinevat arvutit ning pidev ümberharjumine on tüütu), kuid kvaliteedile pole mingisuguseid etteheiteid.

REIN ZOBEL II

## KOKKUVÕTE

Razeri massirollikaklaviatuur ei ole mõeldud igapäevasele ning vajab harjumist, kuid lisanupud ja hea tarkvara teevad sellest kardetava mänguriista.

## HINNE





Uus **OPEL AMPERA**

# E-REVOLUTSIOON.

**Elektriga jõuad kaugemale.**

**Sõiduulatus üle 500 km.**

Kuumakse alates  
**399 EUR\***

 **AMSERV**

Kiirematele tellijatele lisaks stardipakett 6000€ väärtuses!  
Vaata lisa [www.opel.ee](http://www.opel.ee)

\* Krediidi kulukuse määr on 3,38 % aastas järgmistel näidistingimustel: vara hind 40 000 €+km, sissemakse koosneb Kredexi toetusest 12.000€ ja 3000€ kliendi omafinantseeringust, jääkväärtus 25%, lepingu periood 5 aastat, lepingutasu 300 €, intress 6 kuu Euribor +2,7% aastas (01.06.2013 oli 6 kuu Euribor 0,298%; lepingus fikseeritud Euribor võib muutuda iga 6 kuu järel).

Keskmine kütusekulu 1.2 l/100 km ja CO2 emissioon 27 g/km; elektritarbimine (elektrirežiimil sõites) 16.9 kWh/100 km (vastavalt EÜ määrusele nr. 715/2007).



**Wir leben Autos.**

# Kui palju mul raha on?

Swedbank reklaamib igal pool oma uuendatud Androidi-rakendust, millel pidavat olema üks eriti unikaalne ja innovaatiline uus omadus: tee rakendus lahti, raputa telefoni ja näed ekraanil, palju sul kontol raha on.

Selle kõrval on tähelepanuta jäänud aga hoopis lahedam uuendus, mis võib-olla pole nii innovaatiline ja muidugi jääb ära suur rõõm telefoni raputamise (ja maha pillamise) ja uue ostmisest ja selle eest kaardiga maksimisest, mis Swedbanki kindlasti rõõmsaks teeks). Ma räägin lihtsast faktist, et Androidi-telefonide omanikud saavad nüüd töölauale panna ka lihtsa vidina, mis ühe vajutuse peale kohe näitab, kui suur su kontojääk parajasti on.

See on väike, aga tõesti mõnus ja kasutajasõbralik uuendus. Pole vaja da mingit rakendust ega mitte midagi raputada, vaid üks vajutus ekraanil ja sa näed, kui palju sa veel osta saad, enne kui hambad varna tuleb riputada.

HENRIK ROONEMAA



## Swedbank

**OS:** Android

**Hind:** Tasuta

**Testitud seadmel:**

Sony Xperia Z

HINNE



# Sõlmi pilved kokku

Sul on palju erinevaid pilvi: Dropbox, Google Drive, SugarSync, SkyDrive ... kuidas nende kõigiga mõistlikult läbi saada?

Üheks võimaluseks on enda Androidiga nutitelefoni paigaldada FolderSync, rakendus, mis oskab korraga soovitud faile erinevate pilveteenustega võimalikult mugavalt sünkroniseerida.

Rakendusse on sisse ehitatud ka failihaldur, millega saab mugavalt välja valida kaustad, mida soovid üles laadida. Rakendus on väga paljus vastavalt oma soovidele kohandatav, võid isegi salasõna peale panna, mis kaitseb su pilvesid ka siis, kui telefon varastatakse või kaotad selle.

Kõige parem on FolderSynci juures see, et see kõik töötab ja kui oled selle juba korra seadistanud, siis mingit eritählepanu see ei vaja ja töötab ise tasuta. Lite versioon on reklaamidega ja lubab rakendust siduda ainult kahe pilvega, täisversioon maksab 2,49 eurot.

MARTIN METS



## FolderSync

**OS:** Android

**Hind:** Tasuta/ 2,49 €

**Testitud seadmel:**

Google Nexus 7

HINNE



# Tere ilusat hommikut!

Millegipärast oleme me harjunud, et äratuskell peab äratama valju plärina või vähemalt valju digitaalse plõnniga. Siis on justkui ikka kindel, et sa ärkad plaksti üles, mitte ei maga sisse.

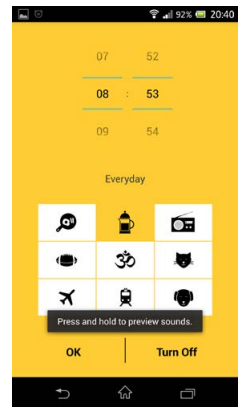
Mina olen viimased kuu aega ärganud Warmly saatel ja ausalt öeldes palju meeldivamalt kui varem igasuguste plärinate ja plõnnide peale.

Warmly mõte ongi selles, et mängida sulle äratuskellaks vaikselt algavaid igapäevaseid helisid. Näiteks kohvikannu mulinat ja seejärel kohviku jutukõminat või pannil särisevaid mune ja seejärel ajalehe keeramist krabinat või hoopis raadiost kostvat vaikset jutuvada. Muud ta ei teegi, lihtsalt äratab, aga meeldivalt.

Ja üles olen ka alati ärganud. Ta hakkab veidi enne su märgitult kellaega pihta, et sa õigeks ajaks ikka kindlasti silmad lahti saaksid.

Miskipärast näitab ta hommikul ärgates mulle esimese asjana ka, kui palju väljas temperatuur on, aga las see veidrus olla. Peaasi, et äratab.

HENRIK ROONEMAA



## Warmly

**OS:** Android

**Hind:** 1,49 €

**Testitud seadmel:**

Sony Xperia Z

HINNE



# Keeled taskusse

Sõnaraamatuid on Google Play's palju, kuid endale olen paigaldanud ainult ühe, English Estonian Dictionary Free.

Nimest ei tasu end petta lasta, see töötab ka eesti-inglise suunal ning andmebaas laaditakse sulle telefoni, mitte ei ole veebipõhine, mis annab eelise näiteks välismaal Google Translatori ees. Kirjuta lihtsalt sõna otsingusse ja rakendus tunneb ise ära, millise keelest sõnu otsid ning kui sama tähkekombinatsioon on olemas mõlemas keeles, siis kuvatakse mõlemad.

Põhimõtteliselt see töötab, kuid minimalistlik kasutajaliides on parajalt kasutajavaenulik. Liiga sageli tuleb kasutada tagasinupp, et klaviatuuri sulgeda ning kohe otsingukasti all on reklaamiriba, mille pihta sõrm täiesti kogemata läheb.

Rakendus on küll tasuta jah, kuid selline asi jätab natuke halva maitse külge, kuigi nendest probleemidest oleks ju üsna lihtne lahti saada.

MARTIN METS



## English Estonian Dictionary Free

**OS:** Android

**Hind:** Tasuta

**Testitud seadmel:**

Google Nexus 7

HINNE



[digi] teeb 100. numbri puhul välja!



Telli [digi] vaid 1€ eest  
ja võida iPad mini!



**[digi] tellimiseks:**  
Mine aadressile [www.telli.ee](http://www.telli.ee)  
Saada e-kiri [levi@presshouse.ee](mailto:levi@presshouse.ee)  
Helista tööpäeviti 660 97 97

Tellides [digi] otsekorraldusega, maksad esimesel kuul 2.99, teisel ja kolmandal kuul saad maksevabastust.  
**iPad Mini loosime [digi] tellijate vahel välja 23. septembril 2013 ja tema nime avaldame [digi] oktoobrinumbris.**



# TOP 50 toodet läbi [digi] ajaloo





Sel kuul lugesame me läbi kõik [digi], mis on välja antud, ja arutasime, millised meie testidest läbi käinud tooted on pikemas perspektiivis olnud olulised. Või lihtsalt lahedad. Või heas mõttes veidrad. Pärast päevi kestnud arutelusid ja vaidlusi sündis see edetabel, mille järgnevatelt lehekülgedelt leiate – 50 toodet, millest suur osa muutis selle kaheksa aasta jooksul, mil [digi] on ilmunud, tehnikamaailma täielikult. Peale selle on edetabelis veel käputäis tooteid, mis meile lihtsalt mingil põhjusel on olnud südamelähedased. Head lugemist!



#### 49. Olympus x 770SW

Seda Olympuse kompaktkamerat ei mäleta tõenäoliselt enam keegi, kuid oluline on see sellepärast, et see oli meie testis hea veekindel kaamera ja Olympusel tuli nende tegemine, ja tuleb siiani, väga hästi välja. Nüüd on kõigil tootjatel enda veekindlad mudelid olemas. Aasta siis oli 2007.

## 50. Parrot Drone

2012. aasta jaanuarinumbris kirjutasime, et Parrot Drone on kõige ägedam mänguasi üldse. Kujutage nüüd ette seda heas mõttes lapsikut mänguasja, milleks on nelja rootoriga helikopter, mida saab juhtida peale kaasatuleva puldi ka iPadi või Androidi tahvelarvutiga. Peale selle suudab see kopter, mida pole võimalik eriti alla kukutada, ka enda lendu filmida, sest pardal on ka videokaamera. Täna selleks päevaks on väljas juba ka uusversioonid, kuid ajalukku esimese (ka meie testis olnud) korraliku lendava ja tahvli (või nutitelefoni) teel juhitava helikopterina läheb siiski Parrot Drone.

Nüüdseks on sellised tooted juba väga populaarseks saanud ja pidevalt mõeldakse välja uusi lahendusi. Näiteks hiljuti ilmus välja lendava auto prototüüp, millega saab tavaliise raadio teel juhitava mänguauto kombel ringi sõita, kuid mille suurtest ratastest moodustuvad samamoodi neli rootorit, millega saab auto suvalisel hetkel õhku tõusma sundida ja edasi juba lennata. Väga lahe!



#### 48. Microlink 310 Media Center

Microlinki meediaarvuti oli põnev asi omas ajas, see polnudki nagu arvuti, vaid pigem tõeselt selline asi, mis sobis elutappa. Aga sellepärast ei ole Microlink edetabelis, vaid seetõttu, et meil oli Eestis selline arvutitootja nagu Microlink. Päris kaua kohe oli. Viimane kumardus siinkohal, et nad viitsid nii kaua vastu pidada ja innovaatilisedki olla.



#### 47. PlayStation 3

2006. aasta lõpus ilmunud Sony mängukonsooli esimesed aastad olid rasked ja selle hind oli konkurentidega võrreldes üle mõistuse kõrge. Aasta-aastalt aga läks seis paremaks ning tänaseks päevaks õigustab Playstation 3, koos oma liikumistundliku puldiga Move ja veelgi enam tänu PlayStation Plus tasuta mängude programme, enda kohta edetabelis igati.

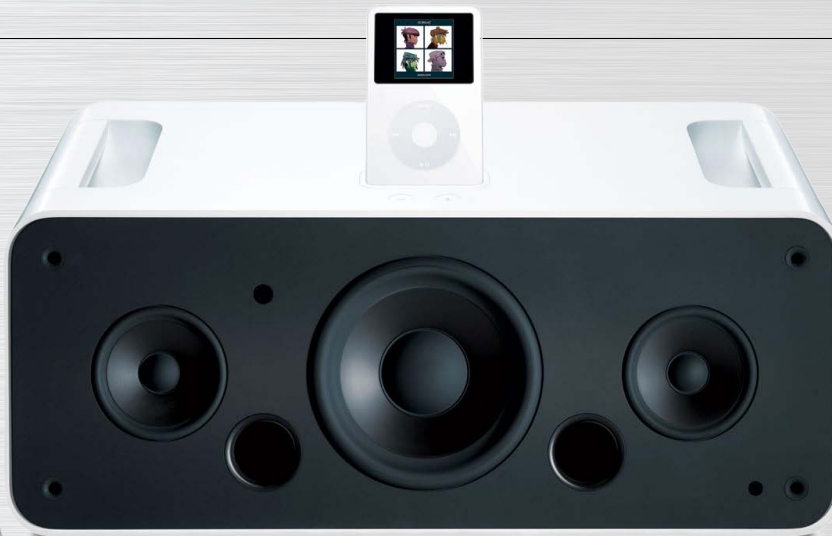
#### 46. Creative Zen Nano Plus

Oli aeg, mil MP3-mängijad olid igapäevaelus taskus. Eriti hästi tuli nende, õigemini mitte-iPodide, tegemine välja Creative'il, kes ka mitmel korral võitsid meie MP3-mängijate suured testid või said seal kõrgeid kohti. Üheks viimaseks edukaks mängijaks oli Creative Zen Nano Plus, enne kui kogu see toode ajaloo prügikasti lendas.



#### 45. Samsung Galaxy Beam

Galaxy Beam oli kurioosum, mida keegi enam aasta hiljemgi ei mäleta, rääkimata sellest, et me oleksime kunagi näinud kedagi, kes seda realselt kasutas. Mis tegi selle telefoni eriliseks? See oli normaalne Androidi telefon, mille sisse oli ehitatud piske projektor. Ja see töötas! Jääme ootama, kuni see tehnoloogia ka massidesse jõuab.



## 44. Nintendo DS Lite

Sellest ajast saati, kui nutitelefoniid maailma üle võtsid, on räägitud sellest, et taskukonsoolidel enam selles maailmas kohta pole. 2006. aastal ilmunud Nintendo DS Lite on aga näide sellest, et väljasuremisest on veel vara rääkida. Ligi 95 miljonit eksemplari müünud DS Lite ja selle hilisemad versioonid on tänini populaarsed ja hästi on läinud ka 3D-ekraaniga Nintendo 3DS-il.

Aratuntava kahe ekraaniga taskukonsoolile on ilmunud lõpmatul hulgal mängu ning paljud Nintendo enda välja lastud mängud on saanud kultushittideks. Ka on konkurentsis võrreldes Sony'ga tulnud võitjana välja. Sony PSP oli küll suhteliselt edukas, kuigi selle järglane, tõsiselt hea jõudluse ja ekraaniga Vita, on raskustes sipelnud, kuid läbivaks probleemiks on Sony taskukonsoolidel olnud mängude, eriti tõsiselt heade eksklusiivmängude vähesus, milles aga Nintendo DS Lite'i kuidagi süüdistada ei saa. Nüüd on paratamatu, et enam ükski taskukonsool sellist müüginumbrit ei saavuta, ja seega jääbki Nintendo DS Lite 2000ndate aastate kultustooteks, mida mäletatakse veel kaua.

## 43. Apple iPod HiFi

iPodide ja iPhone'ide kõlaridokid said ühel hetkel meeletult populaarseks ja kes sellele aluse pani? Muidugi Apple ise. Kuigi 2006. aastal ilmunud doki tootmine lõpetati juba järgmisel aastal, andis see suuna kätte paljudele teistele tootjatele tänase päevani välja.

## 42. Nabaztag

Plastmassist jänes. 23 cm kõrge. WiFi-ühendusega. „Veider“ oleks selle kohta vähe öelda, aga Nabaztag on siiani kultustoodet, mis esitas muusikat ja oskas sulle teateid ette lugeda. Ja olla äratuskellaks. Või öelda sulle ilmteadet. Väga veider.



## 41. Acer Aspire 3810T

Ühel hetkel muutusid Aceri sülearvutid heaks, ei teagi, kuidas see täpselt juhtus. Igaljuhul järsku saabusid sülearvutid, mis olid hea jõudlusega, kerged, mõnusa klaviatuuriga ning väga mõistliku hinnaga. Ja nende akud pidasid legendaarselt kaua vastu.



## 40. Roccat Arvo

Mänguriklaviatuur ei pea olema midagi sellist, mis laiutab üle kogu su laua ja signaleerib kümnes eri tasetavalguses sulle kõike, mis pähe tuleb. Roccat tegi hoopis pisikese, minimalistliku ja väga hea klaviatuuri mängimiseks. Martiniil on see siiani laual.



## 39. Dell XPS M1710

Kogu Delli XPS-seeria on olnud tähelepanuväärne ja XPS M1710 oli üks esimesi sarja mudeleid, mis meile testi sattus. See oli uskumatu, et sülearvutisse oli pakitud selline jõudlus ja see nägi, oma aja kohta, väga kena välja.



**38. Pentax K5**

2011. aasta veebruaris testisime Pentaxi digipeegelkaamerat, mis ühe esimese kaamerana suutis sellise hinnaklassi juures nagu 1200 eurot teha hämaras uskumatult häid pilte. Hoolimata oma mõningatest kiikudest oli see kaamera, tänu oma suurepärasele sensorile ja mõistlikule hinnale, paljude inimeste esimene tõsiselt kvaliteetne peegelkaamera.

**37. Linksys Wireless-G WRT54G**

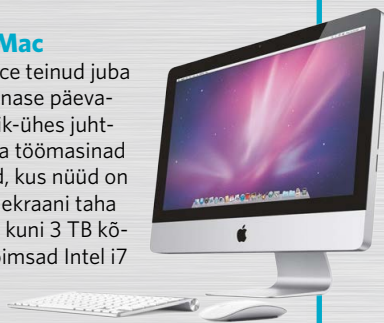
Aastal 2005 oli see ruuter WiFi sünonüüm. Just suuresti selle äratuntava disainiga sinise vidinaga said meie kodud WiFi võrgud ja tutvustati uusi põnevaid tehnoloogilisi lahendusi, nagu 802.11g juhtmeta side standard ja WPA-krüpteering. Ja selle hind oli kõigest 1150 Eesti krooni!

**36. Optimus Maximus**

Art Lebedevi Optimus Maximus on üks kõige pretensioonikamaid tooteid, mis meie testidest üldse kunagi on läbi käinud. Tegu on klaviatuuriga, millel iga nupu all on OLED-ekraanike, millel kuvatavat infot saab ise muuta või mis muutub vastavalt sellele, mida sa parajasti teed.

**35. Apple iMac**

Apple on iMace teinud juba 15 aastat ja tänase päevani on need kõik-ühes juhtmevabade töömasinad väga hinnatud, kus nüüd on kuni 27-tollise ekraani taha peidetud juba kuni 3 TB kõvakettad ja võimsad Intel i7 protsessorid.

**34. HP Tablet TX1020 TouchSmart**

2007. aastal hakkas HP tegema arvuti ja tahvelarvuti hübriide. Tahvel küll neil küljest ära ei käinud, kuigi ekraan oli pööratav, operatsioonisüsteemiks oli Windows ja nende hind oli suhteliselt kõrge, kuid omamoodi teetähiseks olid need kahtlemata, kuigi Asus EeePad Transformerid ja teised sarnased tooted pole tänini väga populaarseks saanud.

**33. LG Optimus One**

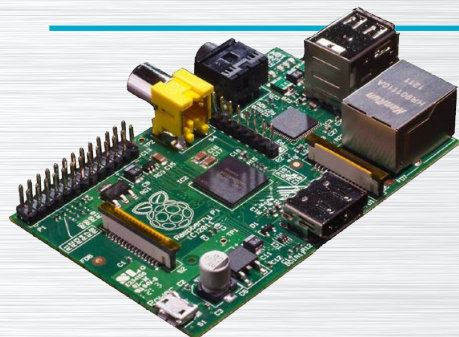
Kui Androidiga nutitelefonid tulid, siis olid see kallis lõbu. Ühel hetkel, umbes 2010. aasta lõpus, see kõik aga muutus ja Androidist sai rahvatelefon, mida peaaegu igaüks sai endale lubada. LG tuli välja odavate Androidi nutitelefonidega, mis oli riistvaraliselt piisavalt võimsad, et Androidi rahuldavalt jooksutada, kuid samas ka hea hinnaga, makstes umbes tänases rahas 200 eurot.

Odavaid Androidi telefone oli tehtud ka varem, kuid ühisteks nimetajateks olid neil väga kehv koostekvaliteet, halb madala eraldusvõimega ekraan ja ning maruaeglane operatsioonisüsteem. LG Optimus One pakkus aga 3,2-tollist ekraani eraldusvõimega 320 x 480 piksli, kiiret Qualcommi 600 MHz protsessorit ja kõige värskemal Androidi 2.2, mida sai hiljem uuendada ka 2.3 peale. Tänapäeval ei kõla see just uhkelt, kuid tol ajal sellise raha eest oli see hitt ja tagas [digi] odavate Androidide testis ka kindla esikoha. Me kahtlustame, et paljudel meie lugejatel võis just LG Optimus One olla esimene Androidiga nutitelefon, mis nende taskusse sattus.



## 32. Sony Xperia Tablet Z

See on ainus Androidiga tahvelarvuti meie edetabelis, kuid hetkel tõenäoliselt kõige parem, mis üldse saada on. Peale selle on Xperia Tablet Z oluline veel selle poolest, et see on veekindel seade, mis näeb paganama hea välja. Sellist kooslust just sageli ei näe üldse, rääkimata siis tahvelarvutite puhul.



## 31. Raspberry Pi

See on krediitkaardisuurune arvuti, mis maksab kas 25 või 35 USA dollarit ja mis on saanud modifitseerijate seas ülimeru-kaks, sest seda saab panna täitma ükskõik millist arvutit vajavat ülesannet, kuigi kõvaketas (milleks on tegelikult SD-kaart) tuleb ise juurde osta. Tõeline IT kättesaadavaks muutmise revolutsioon.

## 30. Fujifilm FinePix X100

See on retroväljanägemisega kaamera, millega Fujifilm tuli aastal 2011 pildile tagasi. Eri-nevalt tavalisest peegelkaamerast oli Fujifilmi kaamera piisavalt väike ja kerge, et see alati kotti kaasa torgata, kuid piisavalt võimekas, et saada profiriistadega võrdseid fotosid. Retrodisainiga käsikäes käib keeratavatest ja vajutatavatest nuppudest funktsioonide muutmine, näiteks ava muudetakse objektiiv rõngalt, säriaega ja kompensatsiooni nupust, aga manuaalne teravustamine toimub samuti objektiivirõngalt.

Säri mõõtmine oli küll konarlik, aga kui kaamera sellega hakkama sai, oli tulemus suurepärase. Hind polnud sel kaameral küll odav, natuke üle 1000 euro, aga võib-olla veelgi olulisem on see, mis järgnes ehk Fujifilmi järgmised ja veelgi paremad kaamerad, mis on meie testides kõrgeid kohti ja maksimumpunkte saanud viimasel ajalgi.



## 29. Nokia N9

N9 oli Nokia viimane võimalus teha midagi ise ja see ebaõnnestus, ka me testis sai see just oma perspektiivuse tõttu kehva punktikoori. See isegi mitte Symbiani, vaid uue ja tegelikult laheda MeeGo operatsioonisüsteemiga nutitelefoni oli suund, mida Nokia oleks võinud edasi ajada. Nüüd teevad seda juba Nokia endised töötajad Sailfishi nime all.



## 28. LG Optimus 7 (E900)

LG esimene Windows Phone 7-ga nutitelefoni ei ole oluline telefon, aga see oli esimene Microsofti uue mobiiloperatsioonisüsteemiga telefon meie testis. Ja hoolimata sellest, et WP-ga telefone teeb nüüd ka Nokia, siis on üldine seis sama. Need ei ole eriti olulised ja turuosa on neil endiselt väga kasinake.



## 27. IBM Lenovo Z-seeria

Kunagi tegi IBMi arvuteid IBM ja inimesed olid väga rahul. Siis hakkas neid hoopis teema Lenovo ja inimesed olid hirmul, et mis armastatud kvaliteetsete sülearvutitega nüüd saab? Sai aga see, et 2005. aasta lõpus ilmunud Lenovo Z-seeria sülearvutid olid väga head ja uusi kiidetakse siiani.





### 26. Google Chrome

[digi] esimese saja numbri ilmumise aega on jäänud ka Google'i tõus maailma kõige olulisemaks tehnoloogiafirmaks. 2008. aastal ilmus nende veebibrauser Chrome, mis ei saanud küll populaarseks üleöö, kuid meie põhiliseks veebilehitsejaks sai see peagi.

### 25. Olympus E-3

See 2007. aasta lõpus välja kuulutatud Olympus E-3 oli kuni 2011. aastani Olympuse profidele mõeldud peegelkaamerate esinumber, mida kiideti palju eriti selle poolest, kui hästi see kõrgemal ISO sätel suutis müravaba pilti pakkuda. Kiitsime seda pikalt ka meie.



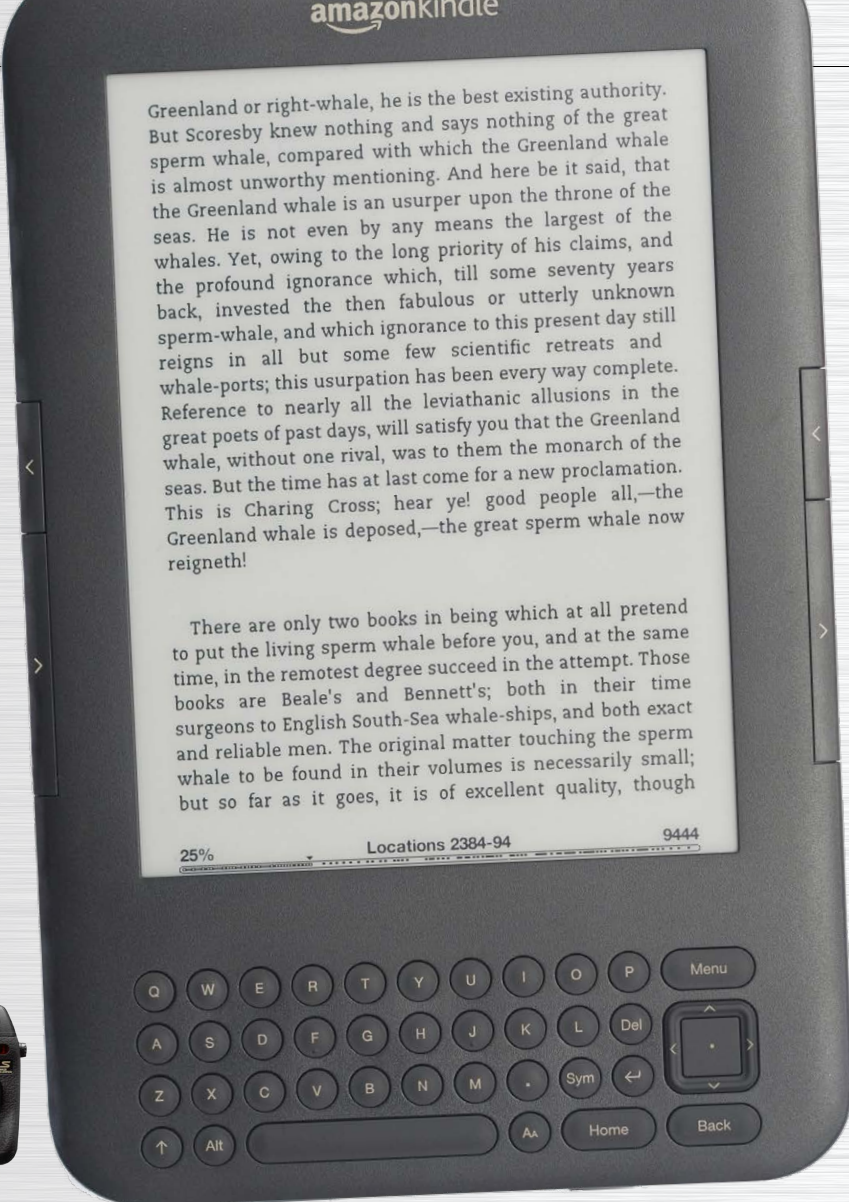
### 24. Samsung B2100

2009. aastal ilmunud Samsungi odav, umbes 2000 krooni maksev vee- ja kukkumiskindel telefon oli mingil hetkel, koos selle järeltulijaga, kõigi purjetajate ja kalastajate lemmik. See telefon oli tõesti lollikindlalt veekindel ja testisime selle järeltulijat ka jää all, isegi sinna jõudsid kõned kohale.



### 23. Nutikell Pebble

Nutikellad on töös kõigil suurfirmadel, vähemalt nii väidetakse. Kickstarerist elu sisse puhutud e-ink ekraaniga Pebble on aga kohal, kuigi loodetud revolutsiooni see kaasa ei toonud. Nutikella funktsiooniks ei saa olla lihtsalt telefonipikendus, vaid see peab olema midagi enam. Aga üks on vähemalt nutikellade kohalt lahti tehtud.



### 22. Amazon Kindle 3

Selle aja sisse, mil [digi] on ilmunud, on jäänud nii e-lugerite tõus kui ka langus. Esialgu olid lootused suured ja kui Amazon tõi 2007. aastal välja enda esimese e-lugeri Kindle koos enda e-raamatupoega, tundus tulevik väga helge. Nüüd on aga e-lugerite müük hakanud langema ja tundub, et tulevik on ikkagi tahvlite käes. Mitte ehk küll tavaliste, vaid silmasõbralikumate tahvlite käes.

2010. aastal ilmunud Kindle 3 oli aga omas ajas supertoode, e-ink ekraaniga ainult raamatute lugemise jaoks mõeldud seade, millel oli nii 3G- kui ka WiFi ühendus. Ja see tegi seda, mida tegema pidi, väga hästi. Kohe järgmisel aastal tuli Amazonilt ka teade, et e-raamatuid müüsid nad juba rohkem kui tavalisi raamatuid. Sellele on järgnenud veel paar versiooniuuendust, viimasena väga mõistliku hinnaga, umbes 150 eurot maksev Kindle Paperwhite, kuid e-lugeri pole enam selline teema nagu siis, kui Kindle 3 välja tuli. Lähiajal nende väljasuremist ka karta pole, aga suuri edasimeinekuid oodata ka mitte.

### 21. Roomba 581

[digi] ilmumise aja jooksul on mitmed kodumasinad proovinud targaks saada, olla midagi enam, kui valge kast või must vidin. Enamasti pole see õnnestunud, kuid robottolmuimejad on üks tooteliik, mida võib nimetada õnnestumiseks. Ja kuigi need on nüüdseks väljas pea kõigil suurematel tootjatel, on Roomba endiselt paljudele tolmu koguva roboti sünonüümiks.



## 20. Samsung Galaxy S2

Samsung Galaxy S seeria on ilmselt maailma kõige tuntum Androidi-telefonide seeria. Kas ka kõige parem, see on iseasi. Tehniliste andmete poolest on need kahtlemata tipptelefoni nime väärt, kui esimene Galaxy S ehk ei saanudki nii populaarseks, siis paljudele inimestele juba Galaxy S2 tähendaski Androidi-telefoni ja iPhone'i omanikele alternatiivi, mille vastu enda Apple'i nutitelefoni vahetada.

Galaxy S2-l oli 4,3tolline (480 x 800) ekraan, sel oli kahetuumaline 1,2 GHz protsessor ja selle paksus oli kõigest 8,5 mm. Kui Androidi-telefonide üheks suureks probleemiks on (ametlike) versiooniuuenduste saamine, siis Galaxy S2, mis ilmus Android 2.3-ga, on saanud juba ka Android 4.1 uuenduse - sarnaseid näiteid on tuua ülivähe. 2011. aastal ilmunud telefoni on tänaseks müüdnud üle 40 miljoni ja see on saanud kaks täisväärtuslikku järglast, Galaxy S3 ja S4, ning nõrgemate tehniliste näitajatega miniversioone.



## 19. Sony NEX-5

2011. aastal tutvustatud NEX-5 oli Sony esimene hübriidkaamera ehk kompaktkamera kere küljes on digipeegelkaamera objektiiv. Selle seest leidis suure APS-C sensori, millega saab teha kuni 14,2 megapikselseid ülesvõtteid. Filmida aga kuni 1080p 60 k/s. Täna vahetavad profid oma suuri peegelkaameraid selliste hübriidide vastu välja.

## 18. Apple MacBook Pro Retina

Juunis 2012 tutvustas Apple ilmaimet - Retina ekraani. Selle sai ka endale MacBook Pro ehk 15,4tollisele IPS-ekraanile mahtus ära 2880 x 1800 pikslit. Pea sama korraliku ekraani sai endale pool aastat hiljem ka 13-tolline versioon, mis mahutas 2560 x 1600 pikslit. Selle sammuga pani Apple pikaks ajaks paika sülearvutiekraanide uue standardi, millele konkurendid Windowsi-maailmast pole seni suutnud vääriilselt vastata.



## 17. Nokia XpressMusic 5800 - viimane hea Symbianiga telefon

2009. aasta jaanuarinumbri kaanelt võis lugeda: „iPhone saab Nokia käest peksa“. Tõsi ta oli, väga ammu ei olnudki aeg, kus Nokia tegi tõesti häid telefone konkurentsivõimelise tarkvaraga. Nokia XpressMusic 5800-l oli 3,2 tolline ekraan (640 x 360) ja omas ajas legendaarne Symbian OS 9.4. See oli üks viimaseid Nokia tõesti igas mõttes häid telefone.

## 16. HTC Desire

Aastal 2010 olid HTC kuldajad, sest välja tuli nende Desire, mis oli hea Androidiga telefoni sünonüüm, mida kõik ihaldasid. 1 GHz protsessor ja 3,7tolline (480 x 800) pikslit oli väga kõva sõna ja tegu oli esimese väga tõsiseltvõetava konkurendiga iPhone'ile.





## 15. Click & Grow

Click & Grow on tore toode ja mitte ainult sellepärast, et see on tehtud Eestis. See on automaatne lillepott (ja ürdiaed), mis tegeleb endaga ise. Vala lihtsalt vesi sisse ja tegele ülejäänud kuu millegi muuga, kuigi aegajalt peab jälgima, millist värvi tuluke poti küljes põleb või ega patareid ei hakka tühjaks saama. Umbes korra kuus vala vett juurde ja taim kasvab. Ja see töötab!

Olgu, pildilt näeb pott välja ehk elegantsem ja taim ei hakka kohe teisel päeval vohama, kuid olulisem on see, et kui me 2011. aasta detsembris seda testisime, siis polnud meil aimugi, kui edukaks võib selline veider asi nagu kõrgtehnoloogiline lillepott saada. Meie rõõmiks on see saanud väga edukaks, kevadel tehtud uue Kickstarteri projektiga sai Click & Grow meeskond kokku 625 000 USA dollarit uute ürditaimepottide tootmiseks ja juba selle aasta septembris võib neid osta.



## 14. Google Nexus 4

Iga Androidi versiooniga on Google välja andnud oma nägemuse Androidiga nutitelefoni ja viimati tegi selle Android 4.2 jaoks valmis LG. Nexus 4-l on 4,7-tolline (768 x 1280) IPS-ekraan ja 1,5 GHz neljatuumaline protsessor ning väga soodne hind, makstes Eestis küll nõksa rohkem, 400 eurot. Aga see on järjekordne näide, kuidas Google oskab teha asja, mida kõik ühel hetkel järsku tahtsid ning meie tunnistasimegi selle ilmumise hetkel parimaks Androidi-telefoniks.



## 11. Apple iPod Nano

Alates 2005. aastast, mil iPod Nano maailmale tutvustati, on välja tulnud sellest kultsulikust MP3-mängijast (kes üldse julgeb seda lihtlabast sõna iPodi kohta kasutada?) seitse põlvkonda. Mõni parem, mõni kehvem, maailma need muutsid, kui hiilgeajad on nutitelefoni pealetulekuga läbi saanud. 2012. aasta versiooni jõudis turule päris vaikselt.

## 13. Xbox 360 ja Kinect

Xbox 360 pole tabelis PlayStation 3-st nii palju eespool selletõttu, et see oleks sellest niivõrd palju parem. Ees on see Kinecti tõttu, kuigi praegune Kinect pole tegelikult suurem asi. Olulisem on aga see, et Microsoft tegi julge samu tuleviku poole, sest ühel hetkel hakkavad need Kinecti tüüpi juhtsüsteemid ka päriselt töötama. Võib-olla isegi mitte veel Xbox One'iga, võib-olla hoopiski millalgi hiljem.



## 12. Canon EOS 5D Mark II

Canon EOS 5D Mark II oli väga oluline digipeegelkaamera, sest see sai paljude-paljude fotoentusiastide kaameraks, mille poole püüelda. Ligi 40 000 kroonise hinnasedeliga kaamera pakkus usumatut pildikvaliteeti ning selle detailirohkust ülistati taevani. Tõenäoliselt ülistatakse veel tänase päevani.







## 10. Apple MacBook Air

Kui MacBook Air 2008. aastal müügile tuli, oli see midagi täiesti uut. Õhuke ja imekerge, ilma kõvakettata (ainult SSD-ga) Apple'i sülearvuti, millel on ka väga hea jõudlus igapäevaste toimingute tegemiseks. Sellest sai alguse ultrabookide ehk õhukeste ja kergete sülearvutite trend, kuni MacBook Air on endiselt selles klassis parim valik, vaata kas või selle ajakirja leheküljel 25, kus võib lugeda uue versiooni uskumatust akukestest.



## 9. Nokia 808 PureView

Telefon võib olla ka kaamera või vähemalt väga edukalt asendada kompaktkamerat, seda tõestas esimesena Nokia oma 42megapikselse 808 PureView'ga. Muidugi, pildid nii suured polnud ja tarkvaraga tehti need väiksemaks ning telefoni peal jooksis vana Symbian, kuid esimene tõestus selle kohta, et sul pole vaja enam kompaktkamerat osta, oli olemas.

# Kõu

## 8. Kõu internetiteenus

Kunagi oli internet ainult kaabli otsas. Siis tuli WiFi ja internet oli meil kodudes ja kohvikutes. Siis katsid mobiiloperaatorid terve Eesti 3G võrguga ja nüüd juba varsti ka 4G võrguga. Esimene, kes aga iga viimase kui võpsiku ja maatalu ära kattis, oli aga Kõu internetiteenus. Kiirused polnud suured, aga muutus meie mõtlemises küll.



## 7. Panasonic Lumix G1

Lumix G1 oli see kaamera, mis alustas revolutsiooni, turule jõudsid peeglitla, aga vahetavate objektiviiduga kaamerad ehk täiesti uus tooteliik, mis on osutunud edukaks. Ise see mudel küll üleliia kuulsaks just ei saanud, aga see oli tõend, et sellist tüüpi asju võib teha küll. Paradigma muutus, lõi täiesti uue niši kahe leeri vahele.

## 6. Nintendo Wii

Kui küsida, mis oli selle konsooligeneratsiooni kõige enam müüdnud konsool, siis paljudele võib tulla üllatuseks, et selleks ei olnud ei Xbox 360 ega ka PlayStation 3. Oli hoopis Nintendo Wii. Ja see ei olnud üksnes mängukonsool, mida on tänaseks päevaks müüdnud 100 miljonit, vaid see pakkus ka midagi sellist, mida varem polnud tehtud ja see sai populaarseks ka nende hulgas, kes kunagi varem polnud mõelnud, et nad võiksid endale koju mängukonsooli osta.

Nintendo Wii tõi kaasa liikumistundlikud puldid ja lihtsad, kõigile arusaadavad pere- ja mängud, mida mängisid nii pojad-tütred kui ka isad-emad. Lisaks tulid välja Wii'ga seotud treeningseadmed, nagu Wii Fit, aga ka hulgaliselt häid Nintendo Mario-mänge ja muud. Tõsi küll, pärast esmast eufooriat jäi Wii paljudel tolmu koguma ja peale kaasa tulnud spordimängude kogumiku ehk teisi mängu juurde ei ostetudki, kuid Wii oli tõeline teenäitaja. Kahjuks pole selle järglasel, tahvelarvuti moodi puldiga Wii U-l kaugeltki mitte nii hästi läinud.



### 5. Apple iPad

2010. aastal ilmunud iPadist ei saa me üle ega ümber. Algu- ses tahtsime küll ümber saada, sest enda testis olime selle edus esialgu ikka natuke kahtlevad. Aga näe, inimestel läks vaja ja nüüdseks on iPad põhiline põhjus, miks tahvelarvutid üldse nii populaarseks said.



### 4. Google Nexus One

2010. aasta alguses koos Android 2.1-ga ilmunud Google Nexus One, mille tegi valmis HTC, oli tõenäoliselt esimene tõeliselt hea Androidiga telefon, mis andis mõista, et Androidil võib ees olla väga helge tulevik, ka uus versioon oli suur samm varasemast edasi. Kiitsime seda telefoni 2010. aasta veebruarinumbriks ka meie ja Android on end tänaseks kõige innovaatilisema mobiiloperatsioonisüsteemina tõestanud.



### 3. Apple iPhone 3G

iPhone 3G oli esimene iPhone meie testis. 2008. aasta septembris Apple'i telefonidele vastast polnud ja see oli täiesti uus tase. Puutetundlik telefon, mis tõesti töötas. Operatsioonisüsteem, millest sai ökosüsteem. Sellest sai alguse tõeline nutitelefoni võidujooks ja kuigi iPhone on tänaseks oma osatähtsust kaotanud, on see väga oluline telefon veel pikka aega.



# Spotify®

### 2. Spotify

Kunagi olid sul CD-plaadid ja need võisid enda alla võtta pool riulit. Siis tulid MP3-failid ja need võisid enda kätte poole su kõvakettamahust. Nüüd on aga Spotify, mis elab sinu nutitelefoni ja arvutis ning muusika striimitakse sinuni. Olgu, see võib vabalt enda alla võtta pole su nutitelefoni andmemahust. Spotify, kõige parem muusika striimimise teenus, on nüüd natuke aega ka meil saadaval, ja see on üks viimase aja parimaid teenuseid üldse.

## 1. Dell Streak 5

Kui Dell Streak meil 2010. aasta oktoobris testis oli, siis tundus see olema üks suur veidruse. Viietollise ekraaniga nutitelefoni? Või on see juba tahvelarvuti? See oli arusaamatu juba siis, kuid meile see meeldis. Täna- seks on viietollisest nutitelefoni (eraldus- võimega 1920 x 1080, Streakil oli see kõigest 480 x 800) saanud standard, kõik tipp- telefonid on umbes viietollise ekraaniga ja hoog- salt eksperimenteeritakse ka suuremate ekraanidega, kusjuures Galaxy Note'i ja selle

järglase näol on juba tegu ka õnnestumiste- ga. Selge on aga see, et suure ekraaniga nutitelefoni on tulevik ja Dell tabas selle esimesena ära ja sellepärast me Dell Streakile edetabelis ka esikoha andsime. Kuigi see, kui suur üks mõnusalt kasutatav telefon olla saab, on veel praegu lahine. Viis tolli? Kuus? Seitse vist enam mitte. See, et selle telefoni peal aga jooksis Android ei olnudki nii väga oluline, oluline oli visioon sellist mõõtu te- lefoni ja sellest, et me realselt oma iga-

päevaelus hakkame sellist mõõtu telefoni kasutama. Täna enam ei tundugi viietollise ekraaniga telefon eriti suur.

Huvitav on veel see, et viietollise nutite- telefoni tegi esmalt valmis Dell. Ei teinud Sam- sung, LG, Sony ega HTC. Tegid Dell, kes nu- titelefoni maailmas on täna mittekeegi ja polnud suurem asi tegija ka siis, teatades õige pea pärast Streaki väljaandmist, et nad loobuvad sootuks nutitelefoni tootmisest.



# **ÜLE 1000 ERINEVA AUDIO-VIDEO, ARVUTIVÕRGU- JA ARVUTIKAABLI OTSE LAOST**

 **YE International**  
FINLAND ESTONIA LATVIA LITHUANIA RUSSIA

**TALLINN:** Sõpruse pst 259  
E-R 9.00 - 18.00; Tel +372 6 593 612

**TARTU:** Kivi 23  
E-R 8.30 - 17.00; Tel +372 7 409 380

**E-pood:**  
[www.yeint.ee](http://www.yeint.ee)

# Üheksa tehnikavidinat, mida me ei taha mäletada

Kaheksa aasta jooksul on meie testidest läbi käinud väga palju tooteid, mida enam ei tehta või kui veel tehaksegi, siis on need muutunud äärmiselt väheoluliseks. Nendel kahel lehel on üheksa stiilinäidet tehnikavidinatest, millele enam maailmas kohta pole.

## Nintendo Wii U

Kui esimene Nintendo Wii oli hittoode, kõige paremini müünud mängukonsool selle generatsiooni jooksul, siis olid nõuded ja ootused selle järeltulijale väga kõrged. Eelmise aasta lõpus tuligi müügile Nintendo Wii U, mis oli taas olemoodi, sest pult meenutas pigem tahvelarvutit. Tegelikult väga lahe lahendus, kuid PlayStation 3 ja Xbox 360 kõrval see läbi ei löönud ning müüginumbrid jäid väga kasinaks. Nüüdseks on ka mitmed mänguarendajad teatanud, et nemad enam Nintendo uuele konsoolile mängu ei tee.



## 3D-nutitelefoniid

2011. aasta suvi oli 3D-telerite haibi kõrgeaeg, kus igas pressiteates oli teine sõna „3D“. Ühel hetkel prooviti seda ka nutitelefonesse üle kanda ja LG tõi suure käruga müügile maailma esimese 3D-nutitelefoni Optimus 3D (välja tuli ka mõni teiselt tootjatelt, näiteks HTC-lt) ja see kadus ajaloo prügikasti üsna ruttu. Põhjusi, miks see läbi kukkus, pole vaja väga kaugelt otsida: 3D küll töötas, kuid sisu oli väga vähe ja telefon oli liiga kalline. Telefonil oli endal küll 3D-kaamera, aga ka see ei päästnud eriti. 3D lihtsalt pole kunagi oieti lahe olnud ja veel vähem nutitelefones.



## Odavad lihtsad videokaamerad

Nutitelefoniid on ära tapnud mitmed teised tooted, näiteks on need suhteliselt mõttetuks teinud MP3-mängijad, lihtsad kompaktkamerad ja eraldiseisvad GPSid. Aga veel ühe asja on need enda alla matnud, näiteks odavad ja lihtsad videokaamerad, millega vahepeal mitmed tootjad väga agaralt katsetasid. Idee oli lihtne, igaüks saab lihtsaid koduvideosid ja põnevaid hetki liikuvate piltidena jäädvustada, kuid reaalsuses ei hakanud neid keegi väga kasutama. Näiteks meiltki testis läbi käinud Samsung Miniket videokaamera. Aga see on minevik.



### Sony Ericsson Xperia Play

2011. aasta alguses ilmunud Sony Ericsson Xperia Play proovis kokku panna Androidi nutitelefoniga ja Sony PSP taskukonsooli. Tulemus on tagasi vaadates päris nutune ja hoolimata sellest, et seade ise oli päris okei, telefoni kohta natuke raske, mängukonsooli kohta olid nupud väikesed, kuid siiski okei, peitus põhiline probleem mängudes. Nimelt see ei jooksutanudki Sony enda PSP-mänge, vaid hoopis teisejärgulisi mobiilmänge, mille vastu tõsisematel mänguritel huvi täiesti puudus. Rääkimata sellest, et seadme hind 550 eurot, mis proovis lisaks võistelda tippklassi Androidi telefonidega, oli üle mõistuse kallisk.



### Digipildiraamid

Raske oli kunagi üldse aru saada, kes ja miks pidi tahtma endale digitaalset pildiraami. Neid käis ka meie testist mõni läbi ja kummalisel kombel võiksid need ju olla väga lihtsad ja lollikindlad tooted, kuid isegi sellise lihtsa asja tegemisega osati võssa panna ja teha digipildiraame, mida oli ebamugav kasutada. Rääkimata siis veel sellest, et kellel peaks neid vaja olema? Müügil on neid veel tänaseni, ja me usume, et Lõuna-Koreas võivad need tõesti popid olla, kuid oluliselt väikemas valikus kui kolm-neli aastat tagasi. Põhjusega muidugi.



### Sportautode brändiga sülearvutid

Ferrariid on kiired, Lamborghinid on kiired, eks ole? Nii, ja jube loogiline on, et kui nende autode logod panna arvuti kaanele ja kaas ise võibata punaseks või oranžiks, siis tundub see arvuti ka kuidagi väga kiire. Ja lahe? Pigem on aeg näidanud vastupidist ja väga enam keegi sellise veidra brändinguga sülearvutid ei tee, õnneks. Kui täna vaadata peale Asusse VX7 Lamborghini sülearvutile, siis see näeb ikka eriti kole välja.

### Skype'i torud

[digi] ilmumise algusaastatel oli väga popp toota igasuguseid arvutiga ühilduvaid kõnetorusid, mida sai kasutada Skype'i-kõnede tegemiseks. Osad neist käisid arvuti külge juhtmevabalt, osad suhtlesid juhtmevabalt, osad olid vist isegi sellised, mida ei pidanudki arvuti külge panema, vaid kus jooksis lausa Skype endal sees. Praeguseks on need tooted sama hästi kui turult kadunud.

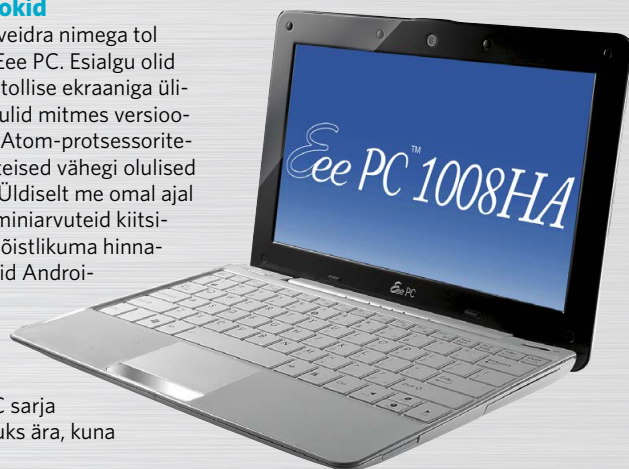


### Windows Vista

2006. aastal tuli üle tüki aja välja uus Windows, milleks oli Vista, mis sai kohe algusest peale puid alla ja seda ka põhjusega. Alates tüütust User Account Controlist kuni veel tüütumate ühilduvusprobleemideni. Põhjuseid, miks Vista inimestele ei meeldinud, oli palju. Samas tõi see Aero kasutajaliidese, mis nägi küll hea välja, kuid oli põrgulikult ressurtsinõudlik. Microsoft tõi paar aastat hiljem Windows 7-ga kastanid tuest välja.

### Miniarvutid ehk netbookid

2007. aastal tõi Asus välja veidra nimega tootjal veelgi veidrama arvuti Eee PC. Esialgu olid need Linuxiga väikesed, 10-tollise ekraaniga ülikerge arvutid, mis hiljem tulid mitmes versioonis ka Windowsiga ja Intel Atom-protsessoritega. Ja siis hakkasid ka kõik teised vähegi olulised arvutitootjad neid tegema. Üldiselt me omal ajal Asus Eee PC-d ja mitmeid miniarvuteid kiitsime ja mingil hetkel, enne mõistlikuma hinnadega ultrabooke ja kvaliteetseid Androidiga tahvelarvuteid, oli neil oma nišš olemas. Täna-seks aga enam mitte, ka Asus teatas ise selle aasta jaanuaris, et lõpetab Eee PC sarja miniarvutite tootmise sootuks ära, kuna keegi enam ei taha neid.



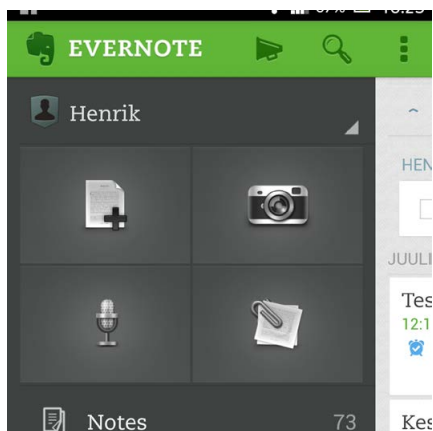
Kuidas ...

# Evernote'iga oma elu korda

Tähtsate asjade üles kirjutamiseks ja meeles pidamiseks on tehtud nii märkmikke, kuulsaid kollaseid klepse kui ka ilmselt tuhandeid erinevaid programme, aga praeguseks on Evernote saanud märkmetegemise kuningaks.

## 1 Mis see on?

Evernote on maailmas vast üks paremini tuntud ja üks mitmekülgsemaid märkmete tegemise platvorme. Ta töötab nii arvutis, telefonis, tahvelarvutis kui ka veebis ning võimaldab igal hetkel igalt poolt kõik tähtsad asjad igal kujul üles tähendada, et need siis õigel ajal jälle üles leida ja nendega edasi toimetada. Paljude inimeste jaoks on Evernote asendamatu tööriist, ilma milleta nad oleksid igapäevaelus täiesti abitud. Umbes nagu suur paks pabermärkmik paljude jaoks kunagi oli. Evernote'i tugevus ongi see, et ta töötab igal platvormil, on lihtne kasutada, aga samas väga võimas ning sünkroniseerib kogu aeg kõik andmed nii erinevate seadmete vahel kui ka pilve, nii et olulised märkmed ei lähe kunagi kaduma.



## 2 Miks ma seda kasutama peaksin?

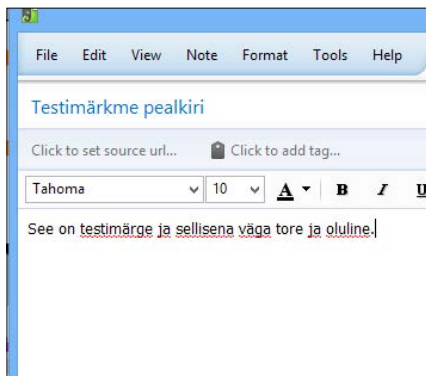
Evernote'i kasutuselevõtt nõuab tõesti natuke rohkem tegelemist kui näiteks telefoni sisse ehitatud märkmetarkvara avamine või lihtsalt katse olulisi asju meelde jätta, aga mõne aja pärast märkad sa, et see aeg oli seda väärt. Lõpuks on väga tore, kui sa tead, et telefonis on üks rakendus, kus igaks elujuhtumiks vajalikud märkmed, kontaktid, meespead jms on kirjas ja ka lihtsasti leitavad.

## 3 Kuidas alustada?

Esimese asjana tuleks arvutis suunduda aadressile evernote.com ning endale Evernote'i programm alla laadida. Ta töötab küll ka ainult brauseris, kuid arvutisse installituna pakub palju lisamugavust, nii et see on mõttekas samm. Seejärel saab programmi avades teha omale Evernote'i konto. Ja kõige lõpuks tuleks Evernote ka installida omale telefoni ning soovi korral tahvelarvutisse (saadaval iOSile, Androidile ja Windows Phone'ile).

## 4 Tasuline või tasuta?

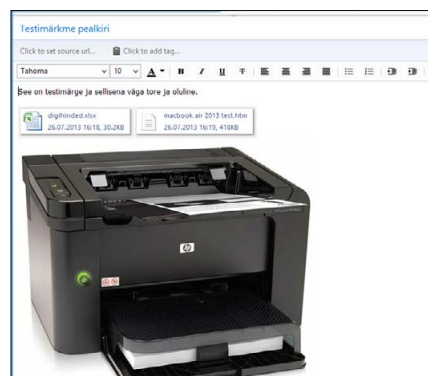
Evernote'ist on olemas ka tasuta versioon. Esialgu pole vast mõtet seda ostma tormata, sest ta on üsna kallis, 5 eurot kuus või 40 eurot aastas, aga kui sa Evernote'i vähegi tõsiselt kasutama hakkad, on see siiski mõttekas. Tasulises versioonis saad näiteks oma märkmikke telefonis ka ilma võrguühenduse kasutades ehk neid otse telefoni sünkroniseerida, panna märkmikele kaitseks peale PIN-koodi, maksimaalne üleslaaditav andme-maht on 1 GB igas kuus ning üks märg võib olla kuni 100 MB suur. Just *offline*-märkmike tugi on vast kõige olulisem põhjus, miks Evernote'i eest lõpuks raha välja käia.



## 5 Teeme esimese märkme

Kui Evernote on installitud, siis tuleb loomulikult alustada märkmete tegemist. Arvutis on võima-

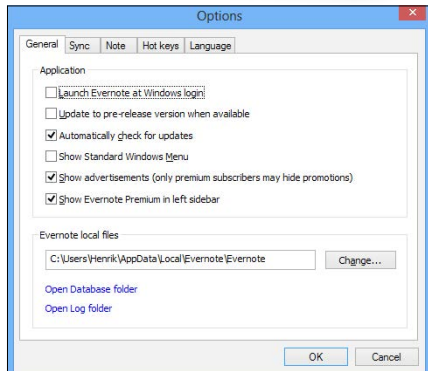
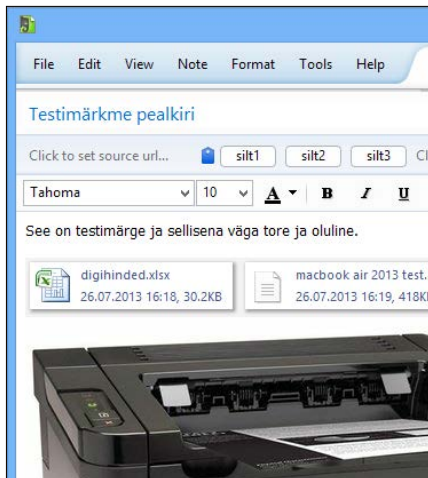
lik selleks avada Evernote'i rakendus ja vajutada nuppu „New Note“, misjärel saab panna märkmele pealkirja ja hakata siis kirjutama, umbes nagu lihtsamas tekstitötlusprogrammis. Kui sul on kasutusel mitu erinevat märkmikku (Notebooks), saad ka valida, millisesse märkmikku see märg peaks kuuluma. Veel kiirem võimalus uue märkme tegemiseks on kiirklahvi kaudu. Windowsis tuleb selleks vajutada Control-Alt-N, Macis Control-Command-N ja uue märkme tegemise aken hüppabki lahti, ükskõik millises teises programmis sa parajasti ei viibiks. Telefonis tuleb selleks siiski avada Evernote'i rakendus või Androidis vähemalt vajutada töölaual olevale Evernote'i vidinale, juhul kui sa oled selle sinna installinud.



## 6 Mitte ainult tekst

Evernote'i üks suuri tugevusi on see, et märkmed ei pea üldse olema teksti kujul. Märkme sisse võib panna ka näiteks foto, salvestada otse arvutist või telefonist audiot, lisada linke ning kõikvõimalikke faile ja dokumente. Maciomanikud saavad foto ka otse Evernote'ist oma arvuti veebikaameraga teha. Ainult videot Evernote veel ei toeta, sest ilmselt lähesisid sünkroniseeritavad andmemahud liiga suureks. Nii et järgmine kord, kui sa poes midagi olulist näed või tahad mõne asja hinna meelde jätta, saab selle lihtsalt üles pildistada ja Evernote'i saata, näiteks märkmikuisse „Elutoa remont“ vms.

# saada?



**7 Märkmete sildistamine**  
Peale selle, et märkmeid saab jagada erinevate märkmike vahel, saab neid ka varustada siltidega (tags). Selleks on poolelioleva märkme ülalosas kiri „Click to add tags“ ning sinna vajutades saabki silte laduma hakata, neid omavahel komaga eraldades. Evernote'i akna vasakpoolest veerust saab seejärel valida „Tags“, et sulle näidataks just siltide järgi grupeeritud märkmeid.

**8 Veebist Evernote'i**  
Evernote on kasulik ka veebist leitud asjade meelespidamiseks. Selleks tuleks aadressilt evernote.com/webclipper installida endale vastav brauserilaiendus (saadaval kõigile enamlevinud brauseritele) ning edaspidi polegi vaja muud teha, kui meeles pidamist vajavale veebilehele sattudes vajutada Evernote'i nuppu, valida, millisesse märkmikusse see salvestatakse, lisada soovi korral silte ja märkmeid ja salvestada. Mina olen nii näiteks oma retseptimärkmikusse salvestanud otse veebist terve hulga erinevaid retsepte, mis mulle siis ka automaatselt telefoni ilmuvad ja kui järgmine kord on vaja vaadata, kuidas täpselt neid maailma parimaid pannkooke nüüd õieti tehtigi, siis pole vaja muud, kui telefon välja otsida ja Evernote avada. Androidis saab ka veebilehte otse Chrome'ist Evernote'i jagada, aga kahjuks läheb siis sinna vaid veebilehe link, mitte ilus leht koos sisu ja kujundusega.

**9 Kas on sünkroniseeritud?**  
Kõige olulisem küsimus, mis Evernote'i kasutades võiks tekkida, on see, kas arvutisse või telefoni kirja pandu on ilusti ka sünkroniseeritud. Erinevalt paljudest teistest moodsatest veebiteenustest ei sünkroniseeri Evernote veel kahjuks andmeid kohe ja automaatselt veebi, vaid teeb seda teatud aja tagant, näiteks arvutis on see vaikimisi pool tundi ja seda aega saab muuta Tools > Options > Sync menüüst. Üldiselt on tark see aeg palju lühemaks panna või vajutada pärast märkme tegemist Evernote'i ülariibal nuppu „Sync“ (või vajutada klaviatuurile F9), et andmed kindlasti ilusti pilve saaksid.

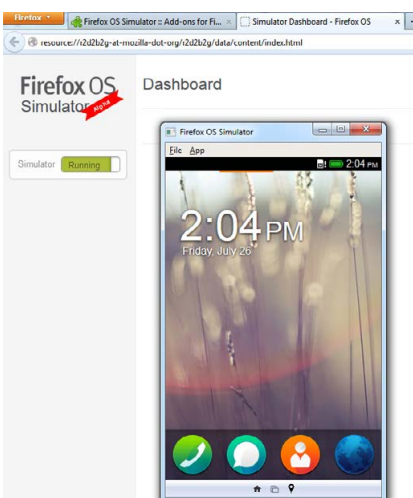


**10 Avasta edasi!**  
Evernote on tegelikult suur ja lai ning seda ühes artiklis lõpuni selgeks teha on võimatu. Kui sa seda kasutama harjud, küll siis jõuad ise avastada veel terve hulga igasuguseid kasulikke võimalusi ja nippe, mis nad sinna pannud on. Head katsetamist!

HENRIK ROONEMAA

## KIIRKURSUS

### Kuidas ... ise proovida FirefoxOSi?



**1 Firefox'i operatsioonisüsteem**  
Kes veel ei tea, siis Mozilla on teinud FirefoxOSi ehk enda operatsioonisüsteemi nutitelefonidele. Mõned selle uue operatsioonisüsteemiga telefonid on maailma eri paigus, nagu Hiinas ja Brasiilias, juba müügil, aga Euroopas veel mitte. Kui sul on mingil põhjusel huvi selle operatsioonisüsteemi vastu ja tahaksid näha, milline see välja näeb ja ise seda näppida, siis seda saab täiesti teha, ilma telefoni ennast omamata.

**2 Brauseri lisavidin**  
Ava enda Firefox'i veebibrauser ja otsi üles selline *add on* nagu Firefox OS Simulator. Tõmba see endale alla, lisavidina kohta on see päris suur, üle 50 MB. Avaneb FirefoxOSi Dashboard (hiljem pääseb sellele ligi Firefox > Web Developer > Firefox OS Simulator), mille vasakus nurgas on nupuke „Stopped“. Vajuta sellele ja avanebki eraldi aken, milles jookseb Firefox'i operatsioonisüsteem.

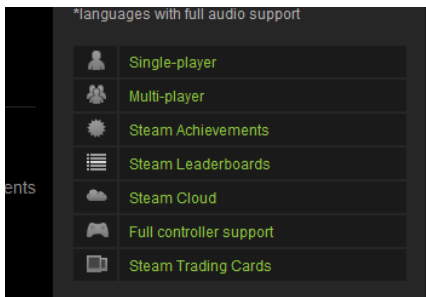
**3 Õpi kasutama**  
Nüüd saad ise kõike proovida, kuidugi helistada ega GPSi kasutada ei saa, kuid kõik veebiga seotud teenused toimivad. Libista hiirega lukustusekraan eest ja saad hiirega klõpsides kõiki virtuaalse telefoni võimalusi ise tundma õppida, tõmmata sinna rakendusid Firefox'i rakendusteopest Marketplace ja üldise näha, mida on Firefoxil Androidile vastu pakkuda.

MARTIN METS

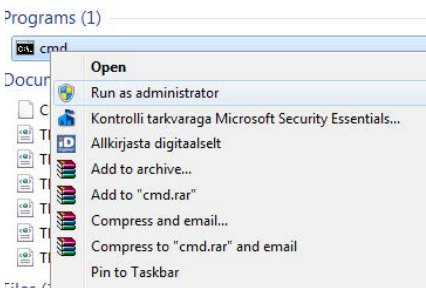
Kuidas ...

# Dropboxist viimast võtta?

Dropbox on tore asi, kus saad faile mugavalt eri arvutite vahel liigutada või siis hoopiski teistega jagada. Veame aga kihla, et sa ei võta oma Dropboxist kõike viimast, mida sellega oleks võimalik teha. Näiteks mängusalvestused pilve panna.



**1 Salvestused alati olemas**  
Minul on tulnud küll ette hetki, kus arvuti on otsad andnud ja olen oma mängude salvestusfailidest lõplikult ilma jäänud. Tänapäeval on paratamatult arvutimänguplatvormi sünonüümiks Steam, mis ise hoolitseb mõnede mängude seivide eest, neid üles laadides. Kuid see hoolitseb ainult väikese osa mängude eest. Kuidas teistega käituda?



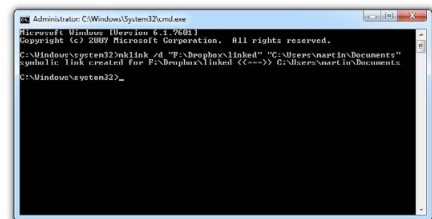
**2 „My Documents“ kaust Dropboxi**  
Teiste jaoks oleks vaja luua oma pilv, aga suure tõenäosusega on sul see juba Dropboxi näol ju olemas? Kui ei ole, siis tõmba endale Dropbox (www.dropbox.com). Lahendus ise on väga lihtne, sest enamik mängu (on mõningaid erandeid) paigutavad oma salvestusfailid My Documents kausta. Kõige lihtsam viis on kogu see kaust täiega Dropboxi sünkida. Seda oleks muidugi mõttekas teha ka neil, kes mängimisest lugu ei pea, vaid tahavad lihtsalt oma My Documents kausta kindlas kohas hoida või sellele ja selle kõige värskematele failidele lihtsalt igast maailma otsast mugavalt, kas või läbi Dropboxi veebileidese, ligi pääseda.

Üks võimalus on lihtsalt dokumendikausta asukohaks määratagi Dropboxi kaust, seda saad teha My Documents kausta seadete-menüüst, kus tuleb dokumendikausta asuko-

haks valida Dropboxist sobiv kaust. Põhimõtteliselt see töötab. Teine, märksa elegantsem viis on aga teha Dropbox siduda dokumendikaustaga läbi sümboolse lingi (*symbolic link*). See käib nii: kirjuta Windowsis (kõik uuemad) Start > Run lahtrisse „cmd“. Vali avanenud valikust Command Prompt (või cmd.exe) ja tee seda kindlasti administraatoriõigustega. Ehk vali selleks paremklõpsuga avanenud menüüst *Run as administrator*. Command Prompti aknasse kirjuta:

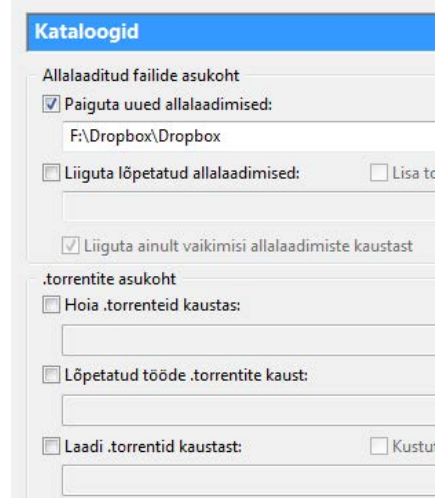
`mklink /d "F:\Dropbox\linked" "C:\Users\martin\Documents"`

ja vajuta Enterit. "F:\Dropbox\linked" märgib Dropboxi kausta asukohta ja sellele tuleb järele kirjutada „\linked“ ning „C:\Users\martin\Documents“ märgib dokumendikausta asukohta.

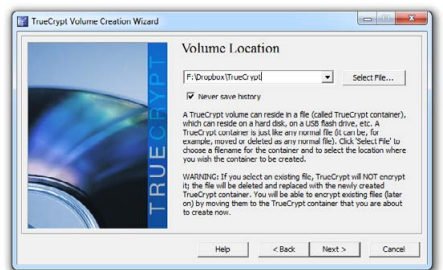


**3 Nii lihtne see oligi**  
Vastuseks peaks nüüd tulema, et „symbolic link created“ ja järel kaks kasuta, mille vahele see side tekkis. Nüüd mine oma Dropboxi kausta ja seal peaks olema kaust „linked“, mille kaudu sünkroniseeritakse kogu su dokumendikausta pilve. Kui peaks olema soov sellest sümboolsest lingist lahti saada, siis lihtsalt kustuta see kaust ära ja enam ei ole su dokumendid ja kaustad pilves. Pane tähele, et päris kõik mängud ei paiguta oma salvestusfaile dokumendikausta, vaid näiteks eraldi mängukausta, ja nendega tuleb eraldi tegeleda, kas või luua eraldi sümboolsed lingid nende tarbeks, täpselt samamoodi eelkirjeldatud meetodil.

**4 Torrent Dropboxi**  
Kui sul on Dropboxi ruumi laiata, siis võid enda Dropboxi ära siduda ka enda Torrenti-kliendiga, mis tähendab seda, et võid enda kodusarvutis- se panna asju tõmbama ükskõik kuskohast. Lihtsalt määra enda Torrenti salvestuskaus-



taks Dropboxi kaust ja ongi kõik. Automaatselt jõuavad kõik torrentid, mis paned kuskil sülearvutiga tõmbama, koju laua või -meedi-arvutisse.



**5 Saladused Dropboxi**  
Kui kasutad mõnda krüpteerimistarkvara, millega enda eriti salajasi faile teiste silmade eest saladuses hoida, siis võib olla mõttekas ka selle programmi varahoidla Dropboxi paigutada. Salafailidest pole ju mingit kasu, kui need koos arvuti katkise kõvakettaga prügikasti lendavad? Kasutasin prooviks selleks TrueCrypti (www.truecrypt.org) ning määrasin selle krüpteeritud varahoidla aadressiks Dropboxi. Kui kasutad programmi *portable* ehk kaasavõetavat versiooni, mille üldse paigaldad Dropboxi, siis pääsed oma varahoidlale ligi ka teistest arvutitest, millele sul on Dropbox paigaldatud. Viimane lahendus võib programmi erineda, kuid TrueCryptiga see toimib.

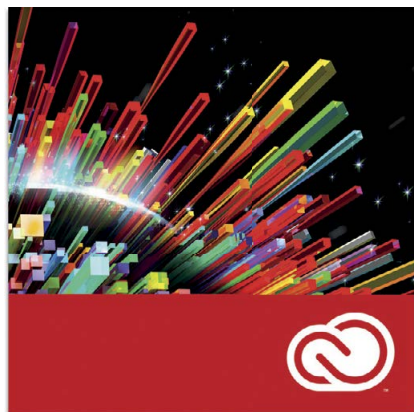
MARTIN METS



# Adobe® Creative Cloud™ ja CC üksiktooted

## Eripakkumine ettevõtetele!

Täielik loovate tööriistade komplekt, mis sisaldab kõiki\* uusi Adobe CC tooteid ning lisatooted — tööruhmadele sobiva paketina **ainult 45,49 € eest kuus\*\***.



- ✓ Maailma parimad tööriistad ja teenused, mille abil saab teha koostööd ning luua ja avaldada enda loomingut kõikjal.
- ✓ Üks soodne ja lihtsalt hallatav liikmelisus annab juurdepääsu kõikidele\* uutele Adobe CC rakendustele ning ka lisatööriistadele nagu Adobe Acrobat® XI, Photoshop® Lightroom®, Fireworks® ja Flash® Builder® Premium ning erinevatele lisateenustele nagu Behance®, ProSite jpm.
- ✓ Adobe Business Catalyst® veebilehtede avaldamiseks ja majutuseks.
- ✓ Adobe Digital Publishing Suite Single Edition abil saab luua hämmastavaid digitaalseid väljaandeid iPad seadmesse ilma koodi kirjutamata.
- ✓ Kõik see koos tasuta uuendustega.
- ✓ Igale tööruhma liikmele 100 GB pilvepõhist salvestusruumi, jagamis- ja koostöövõimalused ning seadmete sünkroniseerimine.

Alates 15. augustist on saadaval ka **14 uut CC üksiktoodet** tööruhmadele **ainult 21,45 € eest kuus\*\*** toote kohta.



Eripakkumiste tingimused: Omades Creative Suite 3 või uuemaid üksiktooteid, komplekte või juba omades Creative Cloud toodet, saab Creative Cloud liikmelisusega liituda kuni 31. augustini rohkem kui **40% soodsamalt, ainult 45,49 € eest kuus\*\*** või liituda CC üksiktoodete liikmelisusega **35% soodsamalt ehk ainult 21,45 € eest kuus**.

**Liitudes enne 31. augustit kehtib soodustus ka järgmise aasta liitumisele!**

**Endiselt on saadaval ka tavalised Adobe Creative Suite 6 tooted karbitoodetena ja nende uuendused versioonidelt CS5 ja CS5.5 litsentsidena.**

**Liitu või küsi lisa sertifitseeritud edasimüijatelt või registreeru Creative Cloud ja CC üksiktoodete pakkumist tutvustavale seminarile Tallinnas, Tartus või veebis: [www.soft.ee/CreativeCloud](http://www.soft.ee/CreativeCloud)**

\* Adobe InCopy® CC kasutusõigus ei kaasne Creative Cloud liikmelisusega.

\*\* Creative Cloud liitumisel on vajalik aastane leping koos kogu lepinguperioodi eest tasumisega lepingu sõlmimisel, pakkumine kehtib esimese aasta liikmelisuse kohta või liitudes enne 31. augustit 2013 kehtib pakkumine ka teise aasta liitumise kohta.

Kõik hinnad sisaldavad käibemaksu.



**Soft.ee**

tel. 609 0361; e-post: [e-pood@e-pood.ee](mailto:e-pood@e-pood.ee)  
[www.soft.ee](http://www.soft.ee)

**gt tarkvara**

tel. 669 1120; e-post: [soft@soft.ee](mailto:soft@soft.ee)  
[www.gttarkvara.ee](http://www.gttarkvara.ee)

Kuidas...

# Lightroom 5 uuendusi kasutada?

Eelmises numbris kirjutasime, et fotohaldusprogrammi Lightroom uusimas versioonis on mitmeid fotograafidele kasulikke uuendusi ja täiendusi. Nüüd vaatame, kuidas neist olulisemaid kasutada.

**1 „F“ nagu „faata suurelt“**  
Esimene uuendus on lihtne ja kasulik – vajuta klaviatuuril „F“ ning sa näed oma valitud pilti terve ekraani suuruses. Kõik ümbritsev korjatakse ära. Siin režiimis pilti töödelda ei saa, aga nooleklahvidega saad liikuda oma albumis edasi-tagasi. Kui sa vajutad shift + F, jõuad sellise täisekraanvaateni, kus ka pildi töötlemise tööriistad ja kõrvalpaneelid on veel alles.

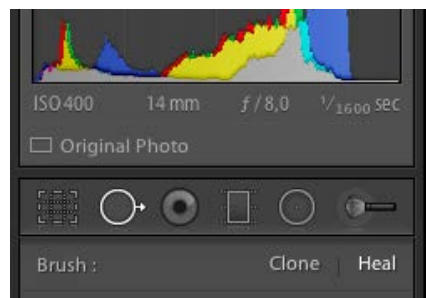
**2 Uued pisipildid**  
Lightroom 5 tõi endaga kaasa nähtuse nimega „Smart Previews“ ehk võimaluse hoida täisversioone oma piltidest näiteks välisel kõvakettal või serveris, aga enda arvutis kogu aeg samadest piltidest pisemaid versioone küljepikkusega 2450 pikselit. Varem oli nii, et sa pidid piltide töötlemiseks kindlasti oma välise kõvaketta või serveri läheduses olema, nüüd aga saad oma arvutis hoida lihtsamaks töötlemiseks piisavalt suuri, aga samas näiteks suurtest RAW-failidest kõvasti vähem ruumi võtvaid versioone, mida 2450-pikselse küljepikkuse juures kannatab ju tegelikult isegi seinale näidata või veebis kasutamiseks eksportida. Kõik nendesse eelvaatepiltidesse tehtud muudatused sünkroniseerib Lightroom ka pärispiltide külge, kui sa arvutiga nende lähedusse jõuad. Eelkõige on see ülimalt kasulik võimalus sülearvutikasutajatele, kes ei saa ju kogu oma pildibaasi kogu aeg kotis kaasas tassida. Ja eriti õnnelikud peaksid olema need fotohuvilised, kelle sülearvutis on kiire SSD-ketas, mis mahu pooles võrreldes tavalise kõvakettaga on ju eriti nür. Minu ühes albumis näiteks võtavad 267 eelvaatepilti ruumi 273 MB, mis on ju päris vähe.

**3 Pisipildid kohe impordides**  
Kõige lihtsam viis on lasta Lightroomil pisipildid ehk Smart Previews oma fotodest teha juba kohe siis, kui sa pilte impordid. Impordiakna ülal paremas nurgas ongi võimalik panna linnuke valiku „Build Smart Previews“ ette. Tee seda.

**4 Pisipildid olemasolevatesse albumitesse**  
Vanemates albumites olevatest piltidest saab ka pisipildid genereerida. Selleks tuleb minna albumisse, valida ülalt menüüst Library > Previews > Build

Smart Previews ja Lightroom hakkabki muutama. Arvesta, et kui album on suur, läheb sellega päris kaua aega.

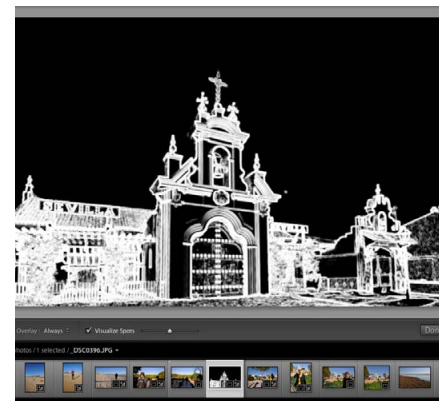
**5 Ja edasi?**  
Seda, kas pildist on Smart Preview olemas või mitte, näed pildi peale klikkides ülal paremal oleva pisikesse histogrammi all. Kui Smart Preview'd ei ole, on histogrammi all kirjas vaid „Original Photo“. Sellele kirjale vajutades pakub Lightroom ka võimalust eelvaated ehitada. Kui aga eelvaade on juba olemas, on histogrammi all kirjas „Original + Smart Preview“ ning sellele vajutades ütleb Lightroom, kui palju selle albumi eelvaatepildid kettal ruumi võtavad ning pakub võimalust selle konkreetse pildi eelvaade kustutada. Kui tahad mitme pildi eelvaateid kustutada, siis vali need ja saad seda teha samast kohast.



**6 Täpieemaldus on nüüd ka joone-eemaldus**  
Väikese, kuid vajaliku uuenduse on saanud ka täpieemaldus ehk Spot Removal Tool. See on „Develop“ vaates histogrammi all vasakult teine tööriist. Kui varem oligi ta konkreetselt just täpieemalduseks, siis nüüd oskab ta ka kloonida ja ravida (Clone ja Heal) ehk veel üks oluline asi, mida varem tuli näiteks Photoshopiga teha, on Lightroomi jõudnud. Seega, nüüd saab otse Lightroomis piltidelt kerge vaevaga eemaldada näiteks taevale jäänud elektriliine.

**7 Klooni ja ravi**  
Selle kasutamine on lihtne: vali Spot Removal Tool, seejärel nagu ikka pintsli suurus ning nüüd ka režiim: kas kloonimine või ravimine. Nüüd vea vasakut hiirenuppu all hoides joon näiteks eemaldamist vajavale elektriliinile peale, Lightroom ise proovib otsida pildilt õige kohta, kust selle jaoks täitematerjali leida ja peakski korras olema. Kui ei ole, siis saad hii-

rega alati täitematerjalist kinni võtta ja selle õigemasse kohta lohista. Kui soovid paranduse üldse kustutada, saab seda teha muidugi Delete-klahviga. Kloonimine käib samamoodi. Ja veel üks nõuanne: kui sa joo- ne vedamise ajal Shift-klahvi all hoiad, saad tõmmata sirge vertikaalse või horisontaalse joone.



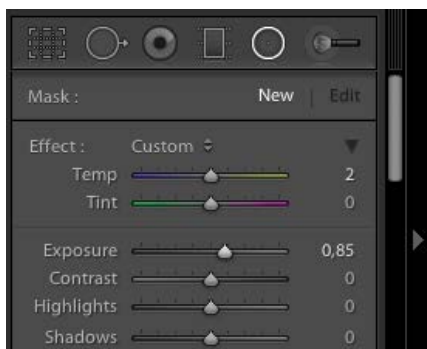
**8 Aga kus täpid on?**  
Veel üks kasulik uuendus täpieemalduse juures on võimalus pildil eemaldamist vajavaid täppe paremini märgata ehk „Visualize Spots“. Kui oled täpieemaldustööriista valinud, tekib töödeldava foto alla valik „Visualize Spots“, pane sinna ette linnuke ja pilt muutub musta-valgekirjaks säbruks. Valiku kõrval oleva liuguriga saad selle intensiivsust veel täpsemalt määrata ka. Nüüd on näiteks sinetava taeva pealt väga hästi näha, kus on mingi kole täpp või plekk või midagi muud sellist, mis pildile ei kuulu ja tuleks sealt eemaldada.

**9 Rohkem valgust, vähem valgust**  
Vahest ehk üks kõige olulisemaid uuendusi Lightroom 5-s on uus Radial Filter tööriist, mis on histogrammi all vasakult viies. Selle abil saad pildist mõne osa paremini esile tõsta. Selle asemel, et kasutada jaotise Adjustment Brush tööriistu pildi alade heledamaks või tumedamaks tegemiseks, saab nüüd välja valida pildil mõne ala ja muuta mitte ainult seda, mis selle sisse jääb, vaid ka seda, mis jääb sellest väljapoole. Vähesse vaevaga saab selle tööriistaga terve pildi valguse soovi korral ümber mängida ning parandada kõike seda, mida sa foto tegemise ajal ei saanud teha, näiteks modelli näo teha veidi heledamaks või modelli ümb-

Üks klõps ja jooksupealt tehtud viltune foto on sirgeks keeratud ja perspektiiv parandatud.



ritseva vastupidi veidi tumedamaks, et inimene pildil paremini välja tuleks.



10

### Saagu valgus!

Hakkame siis pihta. Vali töötlemist vajav foto ning Radial Filter ja pane selle all ka paika, mida rakendatav filter tegema peaks: muutmata värvustemperatuuri, säri, kontrasti, teravust ja nii edasi. Nagu isegi näed, on valikuid väga palju. Kõige lihtsam on esialgu vast proovi-

da nii, et palud filtril kõik enda sisse jääv teha paari stopi võrra heledamaks ja tõmbad siis modelli näole sellega ringi peale. Kui nüüd juhtus nii, et heledamaks läks hoopis kõik seda ringi ümbritsev, mitte ringi sees olev, siis kontrolli, et tööriistavalikute all oleks ikka linnuke „Invert Mask“ ees. Või kui sa tahadki, et mõjutatud saaks hoopis kõik see, mis ringist väljaspool, siis võta sealt linnuke ära.

11

### Saagu palju valgust!

Tore on see, et neid ümmargusi filtreid saab pildile panna nii palju ja nii erinevaid kui aga ise tahad. See tähendabki, et kui sa viitsid mässata ja usud, et tulemus saab hiljem parem, võid terve pildi valguskeemi Lightroomis hiljem täiesti ümber mängida.

12

### Pildid lähevad ise sirgeks

Viimane uus tööriist, mida me vaatame, on automaatne perspektiivparandustööriist. See püüab su viltuseid pilte automaatselt sirgeks ajada ning ka kaadri perspektiivi paranda-

da ning peab ütleva, et see tuleb tal valdaval enamusel juhtudest ülihästi välja. Piisab, kui sul pildil on mingi asi, mis algoritmi arvates peaks olema sirge ja su pildiga toimubki ime. See funktsioon kannab nime Upright ja selle leiab tööriistade aknast üsna alumisest otsast. Kõige lihtsam on vajutada nupule „Auto“ ja lasta tal toimetada. Kui ta pilti palju keerama peab, siis on vast kasu ka valikust „Constrain Crop“, mille ette linnukest tehes löikab ta pildi servad ka ise ära.

13

### Käsitsti saab parandada

Kui algoritm väga mööda pani, saad Lens Correctionsi alt valida ka käsitseadistamise režiimi ehk Manual, kus terve hulga erinevate liuguritega on võimalik kõike seda sättida. Eriti võib seda vaja olla nende piltide puhul, kus sa oled mõnda maja pildistanud ja selle perspektiiv on paigast ära – siis võib automaatika selle küll paremini paika ajada, aga samas näiteks proportsioonid liiga paigast ära nihutada vms.

HENRIK ROONEMAA

## FOTOKONKURSS ROOSTA

Tähtaeg 30.09.13

Pildista Roostal. Parima hetke tabajale kingime saunaga maja neljale.

Konkursi tingimusi vaata [roosta.ee/fotokonkurss](http://roosta.ee/fotokonkurss)

## ROOSTA

Konverents ja puhkus

Selle kupongiga on majutus Roosta puhkekülas **-30%** Pakkumine kehtib kuni 30.12.13

Kuidas ...

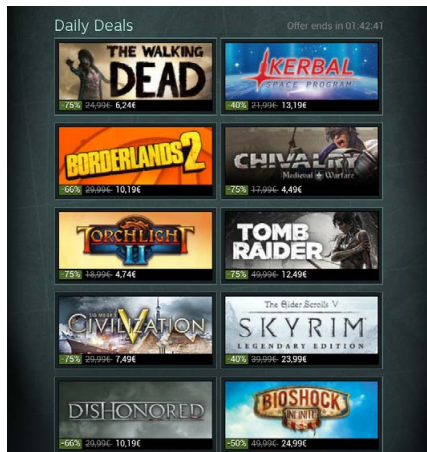
# Steami telefonis kasutada?

Arvutimängud on jõudnud vaikselt nii kaugele, et nüüd saad neid mugavalt endale koju nutitelefoni osta ja veel alla laadima panna ka. Steami Androidi-rakendus võimaldab teha veel muudki, kuigi näiteks tahvelarvutisse see mängu striimida ei lase. Veel.

1

## Tõmba rakendus

Kui sul ei ole Steami rakendust, siis tõmba see enda Androidi-seadmele Google Play poest. Olemas on ka täpselt sarnase funktsionaalsusega iOSi-rakendus. Paigalda see ja logi sisse. Avanev pilt on üsna laooniline, näed enda sõprade nimekirja ja seda, kes on parajasti Steamis sees ja mida ta mängib. Küll on aga võimalus läbi rakenduse enda sõpradega suhelda.



2

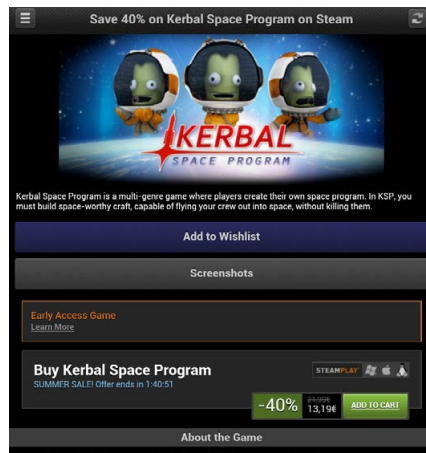
## Poodi!

Põhiline Steami võlu on ikkagi selle pood ning kõik need poega seotud võimalused, mis sul on olemas enda töölaularakenduses, on esindatud ka Androidi-rakenduses. Ava mängude kataloog ja sulle kuvatakse hetkel käimas olevad sooduspakkumised, kõige populaarsemad mängud ja muidugi ka terve mängude kataloog.

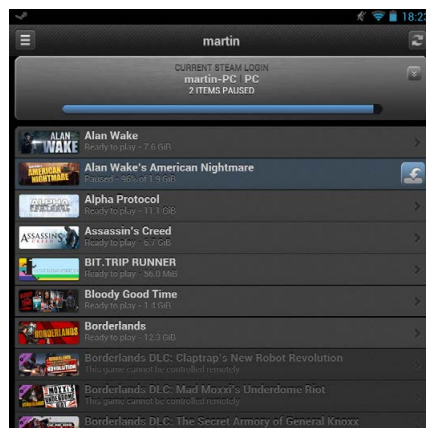
3

## Vali aga välja

Vali kataloogist endale meelepärane mäng välja ja osta see. Kui sul on krediitkaart juba varem Steamiga seotud, siis selle pärast enam muretsema ei pea. Eriti mugav võimalus on see siis, kui käimas on suuremad allahindlused, mida Steami puhul tuleb ette paar korda aastas ja kiiremad pakkumised kestavad ainult loetud tunnid. Seega ei pea sa tingimata arvuti taga istuma, et õiged mängud hea hinnaga ära osta, vaid saad seda kõike ka enda nutitelefoni teha. Et sa kogu aeg ei peaks enda nutitelefoni uurima, kas sinu soovitud mängud on allahindlus hetkel või mitte,



siis selleks lisa see mäng enda soovinimekirja ja sulle antakse kohe teada, kui seda mängu peaks olema võimalik osta tavahinnast odavamalt.



4

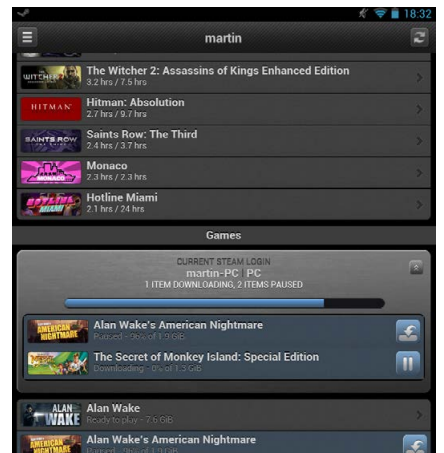
## Sinu mängud

Nüüd aga kõige lähedama võimaluse juurde. Hiljuti tekkis Steam-i juurde ka võimalus mängu alla tõmmata enda koduarvutisse otse mobiilselt seadmelt. Selleks vajuta enda profiilipildil ning allpool kuvatakse terve su mängude nimekirja, mille sa ostnud oled. Selle nimekirja ülaotsas on aga näha, millise arvuti töölaukiendiga oled sa parajasti Steami sisse loginud.

5

## Tõmba ära

Kohe on ka näha, millega kodus Steam parajasti tegeleb, kas uuendab mõnda mängu või oled



midagi varem tõmbama pannud. Kui oled mõne mängu allatõmbamise kodus mingil põhjusel pausile pannud, siis saad seda ka näiteks jätkata. Veel paremaks võimaluseks on aga ükskõik milline mäng sinu nimekirjast üldse koduarvutisse alla laadida, lihtsalt vajuta mängu järel oleval vastaval ikoonil. Ja kui koju jõuad, on su ootetud mäng juba sind kodus ootamas.

Steami rakendus pakub veel paari võimalust, näiteks gruppides osaleda või Steami uudistevoolu jälgida, kuid need ei ole nii olulised võimalused kui see mängude koju tõmbamine. Üks võimalus, mis võiks lähiajal mobiilirakendusesse juurde tulla, on koodiga plaadil mängu aktiveerimine. Nii saaksid poest ostetud mängu, mis tuleb niikiini sul Steamis siduda, juba kohe pärast ostu koduarvutisse tõmbama panna ja see on kohal enne, kui sa füüsilise plaadiga koju jõuad. Küllap aga ka see võimalus varsti lisandub.

6

## Võimalik ka Xboxil

Sarnane funktsionaalsus, et ostad ja tõmbad mängu, on olemas ka Xbox 360-l. Rakendus on olemas nii Androidile, iOSile kui ka Windows Phone'ile. Siin on aga kahjuks üks suuremat sorti konks. Nimelt pole see rakendus meil kasutatav. Õnneks on aga Xboxil olemas veebiliides (xbox.com/live), mille kaudu saad sisse logida, samuti mängu osta ning neid ja nende demosid koju enda Xboxi (mis peab töötama) tõmmata. PlayStation 3 on ka olemas veebiliides, mille kaudu PlayStation Networkist mängu osta, kuid võimalust sealte otse enda PS3 mängu tõmmata ei ole.

MARTIN METS

# Kas teadsid, et NFC teeb elu mugavamaks!

**NFC-märgisega saab teha elu lihtsamaks ja mugavamaks, vähendades telefoniga korduvalt tehtavatele toimingutele kuluvaid liigutusi ja aega. Seadistades märgise teatavat toimingut aktiveerima, tuleb selle toimingu tegemiseks lihtsalt puudutada nutitelefoni märgist.**

## Mis on NFC?

Kui kunagi ammu käivitati Eestis uudne mobiilsidesüsteem GSM, siis murti pikalt pead, kas peaks seda kuidagi ka klientidele lahti tõlkima. Õnneks jäeti nende kolmele tähele ja aastatega lisandunud uutele sümbolitele nagu GPRS, 3G ja 4G maagiline salapärasus ja lubati klientidel imelist mobiilsideteenust lihtsalt kasutada ja nautida. Mobiiltelefon on saanud selle ajaga juurde kaamera, meilibrauseri, kalendri ja kõik muud igapäeva vajalikud lisafunktsionaalsused. Nüüd on kätte jõudnud aeg esitleda uut maagilist tähe kombinatsiooni NFC-d. Lahtiseletatuna on Near Field Communication tehnoloogia, mis muudab telefoni nii turvaliseks, et võib loobuda oma tavalisest rahakotist, kümnetest kliendikaartidest, elektroonilistest uksekaartidest ja isegi pangakaardist.

NFC (Near Field Communication) on uudne ja jõudsalt arenev kontaktivaba lähivälja tehnoloogia, mis võimaldab kasutada mobiiltelefoni hoopis uut moodi ja laialdasemalt, kui seda seni oleme harjunud tegema. NFC abil ühendatakse raadiosidet kasutades mobiilis olev moodul ja makseterminal/märgis kontaktivabalt 2-3 cm kauguselt.

NFC teeb igapäevaelu toimingud mugavaks ja lihtsaks, sest nutikas tehnoloogia võimaldab loobuda juba praegu näiteks uksevõtmetest jms., tulevikus ka panga- ja kliendikaartidest. Kõike seda asendab NFC tarkvaraga mobiiltelefon.

## Kontaktivaba toimingu kaks suunda

NFC kontaktivabadel toimingutel on kaks suunda: makselahendused ja NFC märgised ehk tag'id. Märgiste kasutamise võimalused on väga laialdased. NFC-märgis on miniatuurse antenniga varustatud mälukiip, millele salvestatud informatsiooni on võimalik lugeda NFC-lugeja või NFC-telefoniga. Märgiste sea-



distamiseks tuleb Google Playst laadida nutitelefoni rakendus „EMT NFC Starter“, mille abil saabki erinevatele märgistele erinevaid korraldusi seadistada.

## NFC-märgise kasutusvõimalused:

- Veebilehtede avamine
- Telefoni seadete muutmine
- Määratud numbrile helistamine
- Määratud numbrile SMS-i saatmine
- Kontaktandmete edastamine (visiitkaart)

- Telefoni paigaldatud rakenduste (äppide) käivitamine
- Piletite ostmine
- Uste avamine (läbipääsukontrollisüsteemides)
- GPS-i aktiveerimine
- Bluetoothi aktiveerimine, jne

NFC teenuste arendamise raames käivitub lähiajal ka makselahenduste pilootprojekt, kus koostöös juhtivate pankadega testitakse mobiilse rahakoti lahendusi ja võimalusi.

**EMT-s on täna müügil enam kui paarkümmend erinevat NFC-toega telefonimudelit ning telefonide hinnad algavad 69 eurost. EMT võrgus töötab juba üle 20 000 NFC-telefoni.**

Mäng sobib, kui sulle meeldivad ...



Deus Ex: Human Revolution



Prototype

Ilma igasuguste mälestusteta tüdruk keset suurt linna, algus on ju paljutöötav üheks väga heaks seiklusmäruliks?



## Vasta ja võida!

Millise väga tuntud kihutamissimulaatori põhjal tehakse peagi film? Saada õige vastus enne 25. augustit aadressile play@digi.ee ja võid võita mängurikklapid Logitech G230!

# Saepuru- tükkidega smuuti

„Remember Me“ on kui suvine mõnus smuuti, milles saepurutükid sees ja mida lõpu poole joomisega jõutakse, seda rohkem seda jama hamba vahele kinni jääb. Kumb pool aga jääb peale, hea maasikamaitse või raskesti seeditavad saepurutükid?

Mängija kehastab atraktiivset naiskangelast Nilinit, kelle tööks on olla *errorist* ehk manipuleerida inimeste mälestustega suurkorparatsiooni Memorize valvsa pilgu all. Nagu paljudele *sci-fi* žanri mängudele kohane ei tea Nilin alguses, kes ja kus ta on ning mängijale jääb au taustalugu ja tegelase motiivid selgeks teha.

„Remember Me“ on visuaalselt põhjalikult omapärase käekirjaga viimistletud. Detailselt on kujutatud heitlikku Neo-Parísi tulevikumaailma ja kiidusõnu tuleks öelda teravate tekstuuride ja sujuva kaadrisageduse kohta. Mäng näeb Xbox 360 peal välja kena ka lähedalt vaadates. Paraku on pühendumine maailma pildilisele poolele teinud seiklemise ja avastamise mõttetuks, kuna tasemedisain on enamasti lineaarne ning ümbritsev steriilne ja elutu.

## Sisemine vastuolu

Rikkaliku fantaasiaga teostatud maailmas napib interaktiivsust, millest on paganama kahju, kuna kunstnikud on suutnud luua kutsuva tuleviku-utoopia, mis lausa ootab end avastama ja tekib soov

**„Remember Me“ ilusas maailmas pole midagi muud teha kui minna sinna, kuhu sulle öeldakse ja ongi kõik**

iga nurgatagust uurida. Kui välja jätta mõni uuendus, siis ringiluusimisel suuremat mõtet polegi. Puuduvad kõrvalmissioonid ja kohtumised huvitavate tegelastega. Isegi mõni tobe minimäng oleks tervitatav ja aitaks veidigi ümbritsevat kirjastada.



Visuaalselt efektset maailma valitseb tegelikult tühjus nagu mängu lugu ennastki.

Neoonsiltide sära, prügised tänavanurgad ja erinevaid teenuseid pakkuvad androidid loovad blade runnerliku tuleviku-maailma, mis on ühtaegu kutsuv ja samas ähvardav. Mängides tekib paar seksiooni, kus taseme elutus aitab luua judinaid tekitava õudusmomendi. Oleks seda vaid rohkem, sest need paar hetke näitavad, et arendajad on teadlikud, kuidas vähenähtav paneb psühholoogiliselt nägema ja kuulma asju, mida tegelikult pole.

Kõik karakterid on nahapoorideni täpselt 3D-savist välja voolitud ja näevad tõeliselt elutruud välja ... kuniks nad liiguvad või räägivad. Raske on end samastada tegelastega, kel rääkides suu katkuvalt kokku-lahti käib ning silmad elutult ühte punkti jõllitavad. Jääb mulje, nagu kunstnike tiim on olnud väga tasemel, kuid teised arendusnõud pole oma ülesannete kõrgusel olnud, mis teeb „Remember

Me“ mängimiskogemuse kummaliseks karusselliks.

Pidevalt tõmmatakse mängijale vesi peale mõne tobeda olukorraga või mängumehaanika valikuga, mis muudab mängimise vähem nauditavaks. Üks elamust pidurdav aspekt on Nilini liikumisvabaduse vägivaldne piiramine. Üliinimlikult osava ja tuhandete linnaelanike saatust määrava naiskangelase jaoks on ületamatu hüpata üle diivanist või eest jalaga tonksata kontoritool. Samas kui teisel pool ekraani hakkab vilkuma kollane kastike, siis on Nilin võimeline ämblikmeheliku akroobaatikaga hüppama ja turnima etteantud kastide järgi. Õnneks see mehaanika töötab ja asjatut ronimisega surmasaamist on vähe.

Nilini liikumist takistavad loendamatud vastaste hordid, mis jagunevad peamiselt kaheks. Lihtsalt küüntega näkku hüppa-



Tulevikus võideldakse käte ja jalgadega. Mis tulirelvadest ja laseritest te räägite?

vad *leaper*-id ehk muteerunud ja seose-tult mulitsevad inimvared ning turvistes ja abivahendeid kasutavad turvajõhmmid. Kohati satub Nilinit tümitama ka mõni suuremat sorti küborg. Erimeelsused lahendatakse tulevikus käte ja jalgadega, sest nii kanalisatsioonist väljakargav *leaper* kui ka kuulikindlas kõrgtehnoloogilises rüüs turvajõhmm leiavad peagi oma otsa Nilini kannan- ja rusikahoopidest.

### Koosta ise kombod

Võitlused teeb vaheldusrikkamaks erinevate rünnakukombode sättimise võimalus, mis peaks lisama strateegilist mõõdet, kuid peale mõne eriti tülika minibossi hävitamiseks ei tule löögikombode üle pikalt juurelda. Tervitava vaheldusena saab Nilin kasutada erivõimeid, mis vajavad pärast rakendamist mahajah-tumisaega. Üldjuhul toimis võimete kasutamine hästi, kuid teatud kohtades on hetki, kus mängija peab jooksuma ümber tõllerdava vastase oodates, millal vajalik võime „maha jahtub“.

Nilinit kostitatakse tihti tüütute ja äärmiselt inspiratsioonitute minibossidega. Enamasti on neist jagusaamiskes tarvis erivõimeid, mille kasutamist kiirendab väiksemate vastaste tümitamine. Nii saa-

davaldi minibossid Nilinile kahurilihana lõpmatu hordi *leaper*-id või turvajõhmm, kelle laiali peksmisest saab peategelane piisavalt jõudu juurde. Ei kõla just eriti loogiliselt. Oleks siis vähemalt lõbus, vaataks läbi sõrmede.

Teilerites nähtud mälu manipuleerimine on lahe ja teiste inimeste ajudes mahhineerimine on tore vaheldus tüütule nuppude klõbistamisele. Just mälestuste altereerimine toob mängu paljuvajat draamat ja valikute tegemist. Ehkki kõik on ettemääratud, jääb vähemalt illusioon teiste saatuse muutmisest.

Mänguloo ja tegelaste motiivide lahtiharutamine on hüplik ning suurem osa ettejuhtuvatest tegelastest jäävad oma tegemistes tagaplaanile ja on üheplaamilised tuimnäd, kellega isegi võidelda on igav. Kuidas hinnata mängu, kus ühes stseenis peab Nilin õhusõiduki turmtule eest põge-

**Saepurutükid segavad siiski oluliselt maasikasmuuti maitse nautimist, tehke uuesti ja paremini**



Nilini parimaks oskuseks on mälu piltide muutmine, kuni leiad sobiva lahenduse.

### Remember Me

**Hind:** 44.99 / 63.99 €

**Müügil:** Gamestar.ee

**Millega mängida?** Arvuti, PS3, Xbox 360 (testitud)

**Mängu nautimiseks on vaja:** neljatuuma-line 2,7 Ghz protsessor, 4 GB mälu, Nvidia GeForce GTX 560 või parem graafikakaart

nema ja kaitseks raudvärava alla laskma. Kuulirahe peatub uksele hõõguvate punaste kumerustena, mis kiiresti jahtuvad. Detailsus missugune! Teisalt leiab mängija end minibossivõitlusest, kus keegi kepiga vanaproua loobib null-emoosiooniga repliike ja saadab ühesuguseid tüüpe Nilinile tümitamiseks. Nutu või naera.

Kummale siis pöörata rohkem tähelepanu, kas maasikasmuuti maitsele või hamba all krudisevale saepurule? Ei saa lahti tundest, et julgemate valikute puhul oleks mängust võinud tulla kultusklassika. Loodan, et mõni vilunum ja hästitõimiv arenduskompanii võtab „Remember Me“ disainerid palgale ja tehakse mõni sarnase maailmaga mäng, kus nii suuri möödalaskmisi pole.

MIRKO MIILITS

### KOKKUVÕTE

**Kolmanda isiku vaates märuliseiklus „Remember Me“ näeb hea välja, kuid kõik muu on parimal juhul keskpärase.**

### HINNE





# Sombide isutekitaja

Telltale'i „The Walking Dead“ oli eelmise aasta hittmäng, millele lisandus nagu välg selgest teavast lisaepisood „400 Days“, mis omakorda koosneb viiest miniepisoodist, mis vaatleb seiklusmängu vormis inimeste omavahelisi suhteid verise sombimaailmalõpu taustal.

Kui „The Walking Deadi“ esimene hooaeg koosnes viiest episoodist, siis kuues osa, mis vajab mängimiseks põhimängu olemasolu, koosneb omakorda viiest episoodist. Igal episoodil on erinev peategelane, neid saab mängida suvalises järjekorras ja need on väga lühikesed, piirdudes 15-20 minutiga.

Tegelaste lood nendega mängides ei ristu, sest need asuvad eri aegades 400 päeva jooksul pärast sombimaailmalõpu vallandumist, kuid sõmpunktiks on maanteeäärne söökla-bensiinijaam, millega on kõik lood mingil viisil seotud.

## Segased valikud

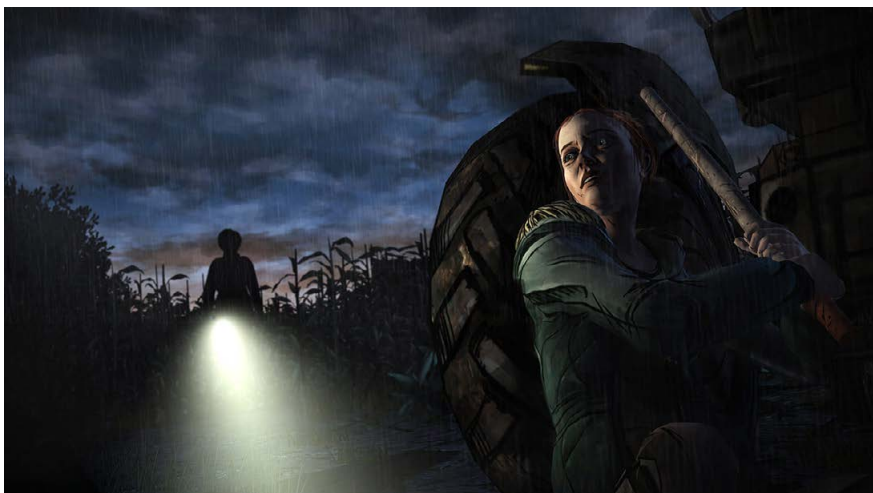
Telltale reklaamib, et need valikud, mis sa tegid esimesel hooajal, muudavad ka selles episoodis toimuvat ja see, mis toimub „400 Days“is, mõjutab seda, mis juhtub (vist) sügisel algavas teises hooajas. Seega, „400 Days“ peaks olema kahte hooaega ühendav lüli, kuid mina pean tunnistama, et kuidas esimese osa valikud mingilgi viisil selles episoodis olulised olid, jäi segaseks, kuid tõenäoliselt seal tehtud valikud millalgi midagi muudavad.

Aga... Telltale on suurepärase loovestja ja karakterite arendaja, selles pole kahtlustki. Selle lühikese aja jooksul, mis episoodid kestavad, tehakse kõigist mängitavatest tegelastest kaasaelatavad ning samastatavad tegelased. Näiteks vanglabussis kahe kaasvõõruga viibiv Vince, kus lõõpiva dialoogi tasuta arendatakse tegelased väga lähedalt välja, nii et kui pead ühel hetkel valusa valiku tegema, ongi see tegelikult ka keeruline.

## Raske on mitte kaasa elada

Kõik, mis puutub lugu, dialoogi ja uusi tegelasi, on suurepärase. Samas, meile pakutakse selliseid tegelasi ja nad hüljatakse juba paarikümne minuti pärast. Mis nendest edasi saab? Kuidas tehtud otsused muutuvad oluliseks? Kas need tegelased või osa neist on ka teisel hooajal peas? Küsimusi on ilmselgelt rohkem kui vastuseid.

Kui esimesel hooajal peeti mängu kitsaskohaks seda, et reaalselt mängitavust on vähe, siis ülilühikeste episoodide puhul torkab see veelgi enam silma. Ena-



Pingelisi ja üllatavaid momente jätkub igasse miniepisoodi, nagu võitlus maisipõllul.



Uskumatu, veerand tunniga tehakse igast tegelasest veenev ja oma karakteriga isik, kelle kohta tahaks rohkem teada saada.

masti pakutakse hulka dialoogivalikuid ja natukene liikumisvabadust, õigemini vabadust on palju öeldud, sest kõik on suhteliselt lineaarne, kui mõned valikud välja arvata. Esimesest hooajast tuttavaid kombineerimismõistatusi või üldse varustust ei ole aga üldse.

See on kindlasti koht, mida teine hooaeg võiks teha esimesest paremini, andma meile peale oluliste dialoogi- ja muu-

## The Walking Dead: 400 Days

**Hind:** 4.99 €

**Müügil:** Steam

**Millega mängida?** Arvuti, PS3, Xbox 360, Vita, iOS

**Mängu nautimiseks on vaja:** Core 2 Duo 2 GHz protsessor, 3 GB mälu, 1 GB mälu-ga graafikakaart

**Kõik, mis puutub lugu, dialoogi ja uusi tegelasi, on suurepärase. Samas, need toredad tegelased hüljatakse juba 15 minuti pärast**

de valikute ka natukene keerulisemaid või meeldejäävamaid puslesid, mis teeksid „The Walking Deadist“ rohkem mängu. Ma ei kahtle, et pärast „400 Daysi“ suudavad nad ka teise hooaja loo kohalt teha äärmiselt kaasahaarava niikiini. Nagu ka praegu, Telltale oskab meid teist hooaega pikisilmi ootama panna. Andke see juba rutemini kätte!

MARTIN METS

## KOKKUVÕTE

**Veel! Kiiremini! „400 Days“ pole eraldivõetuna mänguna just lõpuni rahuldustpakkuv teos, kuid tegu on suurepärase isutekitajaga teise hooaja järele.**

## HINNE



# Eelmise ajastu kangelased

„Company of Heroes“ oli teise maailmasõja teemaline strateegiamäng aastast 2006, mis teenis palju auhindu ja kuulub strateegiamängude kuldvaramusse. Teises osas kehastab mängija Vene poole sõdureid, kes lisaks sakslastele peavad rinda pistma ka karmi talvega.

„Company of Heroes 2“ saamislugu ei olnud lihtne. Nimelt läks emafirma THQ vahepeal pankrotti ning mängu saatus oli suure küsimärgi all. Õnneks tuli appi Sega, kes ostis mängu valmistava stuudio ära ning meil on ikkagi võimalus Staligradi ja Leningradi all toimunud lahinguid läbi mängida. Keeruline valmimisprotsess on aga oma jälje mängule kindlasti jätnud ning siin-seal paistavad tegematajätmissed välja.

## Taganejad lastakse maha!

Peategelaseks on Nõukogude ohvitser Lev Abramovich Isakovich, kes on vangistatud Gulagi ning kelle ülekuulamise käigus lugu mängijale avaneb. Isakovich ei fännanud väga Nõukogude sõjamasina suhtumist Nõukogude sõduritesse, keda miljonite kaupa ohverdati. Lugu on magedavõitu ja ülekuulatava mälestuskildudest kampaania kokkuklopsimine on saanud mängudes täiesti klišeeks.

Mängitavus ise on esimesele osale äärmiselt sarnane. Baasiehitus on lihtsustatud ja ressursid tulevad peamiselt alade vallutamisest. Mängija kasutuses on jalaväeüksused, soomustatud autod ja tankid, mille valik ja taktikaline paigutamine on tunduvalt olulisem kui arvukus. Lahingute tempo on suhteliselt kiire ning kohustab mängijat maastikku taibukalt rakendada.

## Hangedes sumpamine

Mõned uued ideed siiski mängul on. Karmi Vene talv on mõnel kaardil oluline faktor – sügav lumi takistab vägede liikumist ja lumetormid piiravad nähtavust. Jalaväelasi ähvardab ka surnuuskülmumine, kui nad aeg-ajalt tuulevarju või tule lähedale ei pääse. Jäätnud veekogudel peab ettevaatlik olema lõhkeainetega, sest plahvatused võivad jää purustada ning seal platseeruva tanki uputada. Lisaks reedavad jäljed lumel vaenlasele iga su sammu. Kõiki neid uuendusi on üksikmängus kasutatud piinlikult vähe, kuid õnneks on need lisatud ka mitmikmängu.

Vanakoolilik lähenemine torkab graafikas paraku silma, kus nurgelisi servi ja ebaloomulikke animatsioone on liiga pal-



Jalaväe, soomustehnika ja erivõimete õige kombineerimine toobki võidu.



## Company of Heroes 2

**Hind:** 39,99 €

**Müügil:** Progames

**Millega mängida?** Arvuti

**Mängu nautimiseks on vaja:** Intel i5 protsessor, 4 GB mälu, GeForce GTX 470 või Radeon HD 5850 graafikakaart

ju. Helitaut seevastu on suurejooneline – muusikas tabab vene meeskoori kasutamine meeleolule naelapea pihta. Masinahääled, plahvatused ja muud sõjahelid on võimsad ning usutavad, vene aktsendiga inglise keel aga rikub nii mõndagi.

„Company of Heroes 2“ on natuke liiga mugav järg, mis istub varemtehtu kuki ning ei too endaga kaasa piisavalt palju

Mängitavus on esimesele osale äärmiselt sarnane ja tekitab kohati suurejoonelisema lisapaki tunde

uut. Samas töötab ennast juba tõestatud mehaanika nii üksik- kui ka mitmikmängus. Üks vanakooli nüanss, mida aga kindlasti pahaks ei tasu panna, on võrdlemisi kõrge raskusaste. Isegi keskmisel tasemel mängides on väljakutse ajaloolise sõjamaingu vääriline ning koos lisaväljakutsetega jätkub mängu pikalt.

REIN ZOBEL II

## KOKKUVÕTE

„Company of Heroes 2“ on veidi tahumatu, kuid siiski nauditav strateegiline sõjamäng Punase Armee üleelamistest Teises maailmasõjas.

## HINNE





Madin pole kahjuks veeranditki nii lahe kui Deadpooli ülbe nimitegelane.

# Hullu antikangelase argipäev

Marveli kurikuulus antikangelane Deadpool sai päris oma mängu. „Deadpool“ on kui paat haiges unenäolises meres ja seda paati juhivad kriminaalne genius, kes on ühtlasi skisofreeniline lobamokk ja egomaniakk.

Kas oled kunagi mänginud mängu, milles peategelane teab, et mängija teda juhivad? Kas juhitud tegelane on kunagi kommenteerinud või teinud nalja sinu tegevuse üle? Deadpool on tegelasena nii ülbe, et ei pea isegi lugu mängu tootnud High Moon stuudiost ega nende stsenaariumist.

Esimene asjana kirjutab Deadpool osa sellest ümber ja ülejäänud rebib puruks. Sageli juhtub ka nii, et mängustuudio võtab Deadpoolsiga ühendust, et ta ikka stsenaariumit jälgiks ja eelarvet liiga suureks ei ajaks, kuid Deadpool ähvardab mängu tegijaid õhku lasta, kui nad ei paku talle rohkem plahvatusi.

## Natukene teistmoodi

Kõik see on esindatud „Deadpooli“ mängus, kus geneetiliselt muundatud palgamõrvar Wade Wilson arutab tema peas kõlavate häältega stsenaariumis ja mängudes üleüldiselt leiduvate lolluste üle. Lugu peaks olema X-Meeste ühest vaenlasest, aga tegelikult on tegu Deadpoolsi nimelise karnevaliga, kus võib toimuda kõike, mida üks kahestunud isiksusega hing võib ihata.

Deadpool on tegelasena justkui ideaalne vahend toomaks mängu põhimõtteliselt kõike hullumeelset ja pöörast. Ühel hetkel oled 8-bitises mängus või siis astud „Wolfensteini“ meenutavasse keskkonda.



Deadpool ise seda mängida ei viitsiks.

### Deadpool

**Hind:** 49,99 €

**Müügil:** Steam

**Millega mängida?** Arvuti (testitud), PS3, Xbox 360

**Mängu nautimiseks on vaja:** Intel Core 2 Duo 2,6 GHz protsessor, 2 GB mälu, GeForce 8800 GT või ATI Radeon HD4850 graafikakaart

Üldjuhul Deadpool vihastab ja helistab eelarvet alandanud produtsendile ning ähvardab teda. Teisel hetkel kasutad ohtlike kohtade ületamisel Deadpoolsi peas kostuvate häälte tekitatud kõnemeelset.

„Deadpoolsi“ võib ühte patta panna koos „Far Cry 3: Blood Dragoniga“, kuid tegelikult teineteisest on nad siiski väga

kaugel. „Blood Dragon“ on loodud kindla sihi ja eesmärgiga. „Deadpool“ teab väga hästi, et on võitlusemänguna igav. Korduv disain ja ühekülgne võitlus kaob aga kuhugi sinna Deadpoolsi ülirõpu huumori ja kahestunud isiksuse vaidluste vahele ära.

## Lihast ja luust tegelane

Näiteks lahingus viga saades paraneb Wolverine'i paranemismutatsiooni täis Deadpool automaatselt, kuid senikaua saab mängija näha tõeliselt rõvedat tegelast - nahk on maha koorunud, liha on luudelt kadunud ja ühel hetkel märkad, et tegelase maskiga kaetud näo asemel on verine kolp. Deadpool on tegelasena geniaalne, aga ilmetute vastaste hakkimine on sellele vaatamata igav ja ennastkordav. Vaimuvaene võitlus tapab mängu kõikvõimsa huumori kuni hetkeni, mil tekib mõistmine, et ka huumor hakkab ennast kordama ja rutiinseks muutuma.

Deadpoolsi firmamärgiks kujunenud mõõkadega saab teha igasuguseid trikke ja see vist ongi ainuke asi, mis hoiab võitlust põnevana, aga mitte just eriti pingelisena. Kogu võitlussüsteem on iganenud ja väga korduv, kuid siiski kordades huvitavam kui näiteks see, mida demonstree- rris meile alles hiljuti ilmunud „Remember Me“.

RA RAGNAR NOVOD

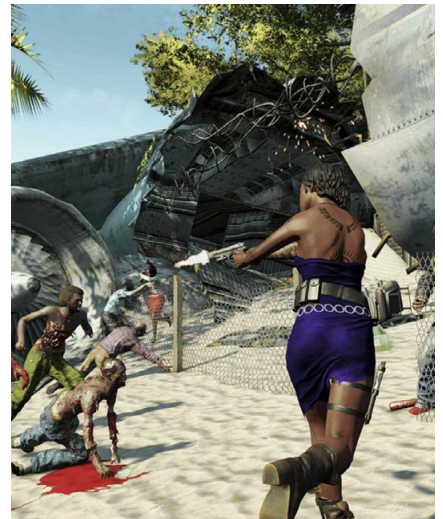
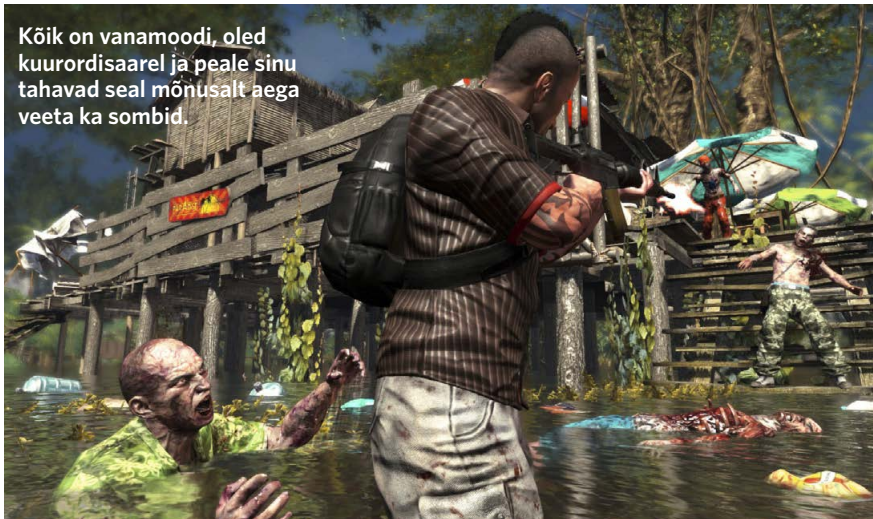
## KOKKUVÕTE

„Deadpool“ näeb kurja vaeva, et peita kiirelt kaduv mõttekus võimalikult suure koguse hullumeelsuse alla ja osaliselt see isegi õnnestub.

## HINNE



Kõik on vanamoodi, oled kuurordisaarel ja peale sinu tahavad seal mõnusalt aega veeta ka sombid.



# Ka surnud puhkavad

„Dead Island: Riptide“ pole otseselt järg Techlandi sombimängule „Dead Island“, aga samas pole tegu ka lühikese allalaaditava lisaga, vaid sellise vahepealse osaga, mis ei jää mahult ega suuruselt maha kahe aasta tagusele sombisaare küllastamisele.

Tegu ei ole elavatest surnutest kubiseva ellujäämisõudusega, vaid pigem on seda lihtne nimetada kiireks seikluseks ja meelalutuseks, kus sombide vastu võitlemine on muudetud tavaliseks ja pingevabaks jalutuskäiguks. Endiselt on lokatsiooniks sombidest kubisev saar, kuid seekord saab ühe uuendusena valida senise nelja tegelase asemel hoopis viie hulgast.

Saart saab uurida nii ükski kui ka läbi võrgu koos sõpradega. See, mis töötas esimeses osas, pole muutunud, kuid samas pole värskendust saanud ka see, mis ei töötnud. Suurim erinevus seisneb kolmes uuenduses: esimeses osas arendatud tegelase saab üle tuua või alustada uut 15. astmelt, saar on uus ning vanadele tegelastele lisab värskust austraallasest rusikakangelane. Sellega muudatused ka piirduvad.

## Tulirelvad ei tööta

„Dead Islandi“ seeria eristub teistest avatud maailmaga FPS-mängudest selle poolest, et leiab aset ilusal troopilisel saarel ja sombide kõrvaldamiseks tuleb kasutada enamjaolt ainult erinevaid külmi- ja terarelvi. Relvi saab uuendada, parandada, osta ja leida. Neile saab külge siduda tuld purskavaid keevitusaparaate ja rusikatele saab omandada elektrilise löögiulatuse. Kahju ainult, et kogu selle arsenaliga

Endiselt on lugu ja tegelased olematud, paralleel filmimaailmast oleks, et tegu on puhtakujulise B-mänguga

### Dead Island: Riptide

Hind: 44.99 € / 63.99 €

Müügil: Gamestar.ee

Millega mängida? Arvuti (testitud), PS3, Xbox 360

Mängu nautimiseks on vaja: Core 2 Duo 2,6 GHz protsessor, 4 GB mälu, vähemalt Nvidia Geforce 9600 või võrdväärne

pole teha muud kui küllastada ellujäänuid ja täita iga nende ülimalt triviaalne palve. Esialgu kõlab küll hästi, aga kui oled juba kümnendat korda toonud mõnele hädalisele patareisid või koolapurke, siis võib tekkida kerge tüdimus.

„Dead Island“ pole loodud üksikmänguks. Seda peab mängima koos sõpradega, sest muidu kaob lõbu ja esialgne huvi väga kiiresti. Mäng reklaamib end kui tõsist ellujäämisõudust, kuid on tegelikult sõbraga lõbutsemiseks mõeldud meelela-

hutuslik seiklus ja seda silmas pidades tulekski seda mängida.

„Dead Island: Riptide“ on mäng selle kõige piiratumas tähenduses. Kõik, mida teed, on väga mängulik. Isegi kui lugu üritab sind veenda, et tegelased peaksid sulle korda minema, kujuneb nende emotsionaalse osa suurendamine naljanumbriks. Mõnes mõttes sobib siia väga hästi filmimaailmast pärit termin „B-film“ ja „Dead Island: Riptide“ on selle järgi „B-mäng“, kus mängu loojad pole tõsiselt võtnud ei lugu ega tegelasi, vaid on selle asemel surunud nii palju erinevaid elemente ühte mängu kui üldse võimalik.

## Midagi siiski töötab

Vaatamata möödalaksmistele teeb mäng üht asja väga hästi. Selleks on muidugi rollikaelementidega võitlus. Midagi väga nakatavat on süstemaatilises relvade uuendamises ja ebasurnute rivide vähendamises. Olgugi, et mängufüüsika töötab kohati selle tegevusele vastu ning graafilised probleemid muudavad kõige lihtsama kokkupõrke sombidega kummaliseks. Seda juhtub tihti, kuid õnneks või kahjuks on Techland sellest väga teadlik ja seetõttu ongi panustanud palju tõhusale võitlussüsteemile ja avatud saare võimalikult laiaks ajamiseks.

RA RAGNAR NOVOD

## KOKKUVÕTE

„Dead Island: Riptide“ on esimese osa fännidele rahuldav lisa, kuid tänapäeva FPS-mängude suhtes on lattu endiselt väga madalal.

## HINNE



# Mööda seina loo poole

„Cathrine“ on omapärane mäng, mis koosneb kahest täiesti erinevast osast. Ühes tuleb pubis sõpradega suhete teemal vestelda ja telefoniga sõnumeid saata, teises aga mööda kastidest seina üles ronida, enne kui näiteks moondunud imik sind oma sülelusse võtab.

Seega, „Catherine“ on ühelt poolt pusleplatvormikas - selline keskmiselt hea pusleplatvormikas. Mööda kastidest seina ülesronimiseks tuleb kaste nihutada ja endale sobivatesse kohtadesse paigutada, samas kui seina alumisest otsast kastid alla kukuvad, mis tähendab, et mõtle-misaega ülemäära palju pole.

## Nagu male

Platvormikaosas on tegelikult päris keeruline reeglistik, mida siia kõike kirja pole mõtet panna, kuid huvitav on see, et sulle õpetatakse tasemete vahel küll uusi ronimistehnikaid, kuid need ei lukustu lahti. See tähendab, et mängu kõik võimalused on esimesest hetkest peale su ees valla ja sa pead erinevad kastinihutamise- või ronimistehnikad ise avastama.

Midagi ei oleks halvasti, kui kogu seda platvormikaosa mängus poleks ja mäng oleks üksnes psühholoogiline seiklusõudukas, mis keskenduks inimestega suhtlemisele. Õudukas on võib-olla natukene liiga karm sõna, aga kui kellelgi lapsed ja abielu nõndamoodi tundub, siis on tegu ka korraliku luupainajaga. Minu poolst võiks see olla rohkem sarnasem „Heavy Rainile“, võib-olla isegi surmasaamine poleks võimalik, lihtsalt sinu valikutest tehtud otsustega muutuks mängu sisu.

## Kas ilma ronimata ka saab?

Tänu platvormikaosale ei kutsu mäng end uuesti läbima ja tegema teisi valikuid, sest see eeldaks kõikide nende seinade uuesti vallutamist. Samas oleks lugu seda igati väärt. Vincent on kahekümnendate lõpus elu nautiv noormees, kes on väga rahul sellega, milline rahulik ja tänuväärset vastutustundetu on ta suhe tüdruksõbra Cathrine'iga olnud juba aastaid.

Ühel hommikul pärast pikaks veninud istumist baaris ärkab ta aga veetleva Cathrine'i kõrval, kes on kõike seda, mida Cathrine pole. Samal ajal jõuavad ka uudistesse teated, kuidas noored mehed saladuslikel põhjustel surevad ja kõik see on kuidagi seotud petmisega ja õiste luupainajatega, kus tuleb kuskilt üles ronida.

Siit saab alguse pikk ja keeruline suheterägakstik, mida saab korraldada baaris oma sõpradega vesteldes, dialoogi-



Seinte vallutamine on iseeneset tore ja täidetud ülipentsikute jälitajatega.



Selles mängus teedki valikuid selle põhjal, mida sina ise, mängija, õigeks pead.

„Cathrine“ on veider segu platvormimispusledest ja interaktiivsest seiklusest, mis lõpuni välja ei vea

valikuid tehes ning telefoniga sõnumeid saates. Mängu kaheksa erinevat lõppu just nimelt nendest valikutest, mis peaksid just peegeldama seda, mida sina, mängija, Vincenti asemel teeksid.

„Cathrine'i“ lugu on kindlasti seda väärt, mäng koos kõige selle platvormi-

## Catherine

**Hind:** 29.90 €

**Müügil:** Euronics

**Millega mängida?** PS3 (testitud), Xbox 360

misega läbi teha. Tegelikult pakub seinast ülesronimine mitmeid pingelisi momente, mis lisavad ka platvormikaosale väärtust, kuigi päris kokku need kaks maailma siiski omavahel ei sobi ja tegu võiks julgelt olla eraldi mängudega, mis oleksid sellisel juhul eraldi võttes palju nauditavast.

MARTIN METS

## KOKKUVÕTE

„Cathrine“ on väga hea psühholoogiline seiklus ja hea pusleplatvormikas, mis päris hästi siiski, väga kahju küll, tervikut ei moodusta.

## HINNE



# Tumm kurbmäng mängu arvustajatelt

„Kus viga näed laita, seal tule ja aita“ on väärt ütlus ja lendab sageli õigustatult mängu- tegijatelt ka ajakirjanike pihta. On mitmeid juhtumeid, kus kriitikud ongi ametit vahetanud, näiteks „Richard & Alice“ endiste arvustajate tehtuna ongi katse ise asju paremini teha.



Rääkida on tore, ka pisasjadest, aga ainult sellest mängu enamasti üles ei ehita.

Et iga kingsepp jäägu oma liistude juurde, on ka Denby/Raze tiim põhiliselt kirjutamise tegelenud. Pigem ongi „Richard & Alice“ interaktiivne jutustus kui seiklusmäng, meenutades mitmeti pärli „To the Moon“. Ka „Richard & Alice“i mõistatused on lihtsad ja kaameraperspektiiv on sarnane. Kuid pikseldatud graafika on ta-

gasihoidlik ja tegevuspaiku napib. Muusikat ja taustahelisid on kasinalt ja mis on, aitavad atmosfääri luua põgusalt.

Äärmiselt kahju on häälkõne puudumisest, sest teksti on rohkelt. Dialoogid on nii mängu tugevaim kui ka nõrgim kül. Kohati etteaimatav, kuid süinge ja depressiivne lugu lumises katastroofis elavatest

## Richard & Alice

Hind: 4.67 €

Müügil: Gog.com

Millega mängida? Arvuti

inimesest ja nende katsumusterohkest eksistentist manab mängijale nii ängistavaid kui ka pinevaid hetki. Kuid ülearu palju on lihtsat lugemist ja järgmisel lausel klikkimist. Loopõhilised mängud on teretunud, kuid „Richard & Alice“ mänguosa on puudulik. Seda tegevusevaest tühja maailmaga visuaalselt igavat teost päästnuks ehk hingestatud näitlejahääled. Nendeta olnuks targem otsida joonistaja ja lasta lool koomiksina sündida.

LEHO LAHTVEE

## HINNE



# Kas inimene üldse kunagi eksisteeris?

Wadjet Eye Games nii valmistab kui ka levitab retroväljanägemisega tähelepanuväärseid indie-seiklusi ning nii mitmestki on [digi] ka varem juttu olnud. Wormwood Studiose meisterdatud „Primordia“ on levitaja kõige viimane mäng, süinge ulmeseiklus.



Tulevik ilma inimesteta on roostepruun ja madala eraldusvõimega, aga humoorikas.

Kõle tulevikumaailm. Inimesed on kadunud. Ainsad „eluvormid“ on robotid. Peasaline Horatio toimetab rahulikult kodus keset liiva-/vanarauakõrbe, kuni röövitakse elutähtis majapidamise süda - energiakristall. Tolle tagasisaamise missioon võtab aga laiad mõõtmed, käsitledes nii piirkonna minevikku kui ka tulevikku.

Head lugu toetavad taustamuusika ja hääletööd on täpselt sobivad, aga visuaalne atraktiivsus jätab liigselt pikseldatud pildi tõttu veidi soovida. Keskkond on trööstitu ja domineeriv roostepruun värvipalett tekitab rusuvat atmosfääri edukalt. Tasakaaluks on paras doos huumorit - Horatiol hõljub kaasas ta enda putitatud

## Primordia

Hind: 7.75 €

Müügil: Gog.com

Millega mängida? Arvuti

sarkastiline robot Crispin, kelle iroonilised märkused toimivad tihti ka vihjetena. See ei tähenda, et mängu teise poole hullrasked pusled lihtsustuksid.

„Primordia“ on taevamanna ülihea „Beneath a Steel Sky“ austajatele, sest vihjeid ja laene on viimasest hulga, kuid on palju enam kui pelgalt matkija. Filosoofilisel ja tulevikuhoiatustega mängul on oelda oma sõnum religiooni, evolutsiooni, tehnika arengu, poliitika, õigluse ja paljudel teistel teemadel.

LEHO LAHTVEE

## HINNE



# Joostes läbi sombipõllu

Tahvelarvutite ja nutitefonide peal töötavad kõige paremini ikkagi need mängud, mis on puuetundlike ekraanide jaoks spetsiaalselt mõeldud, mitte pole hakatud konsooli- või arvutikogemust kopeerima. Üheks heaks näiteks on igilidur „Into the Dead“.

See žanr töötab puuetundlikul ekraanil juba selle ülesehituse pärast hästi, sest sa liigud kogu aeg edasi automaatselt. „Temple Runi“ teavad ju kõik? Harva tehakse aga igilidureid esimese isiku vaates ja „Into the Dead“ on just see mäng, nagu FPS, ainult jooksed edasi automaatselt, läbi ilusa graafikaga niitude, maisipõldude ja metsade, ning pead kõrvale põiklema vastujalutavatest näljastest sombidest.

Mängu käigus on võimalik endale saada ka tulirelva ja käepärase mootorsae, mida saab kasutada lihtsalt ekraanile keskele vajutades (ääred on vastavas suunas liikumiseks). Samas on see relvade kasutamine võib-olla isegi mängu kõige ebamugavam osa, sest enamasti on mõttekam ja mugavam lihtsalt sombidest mööda joosta ja tulistamine toob just kaasa ebaõn-



## Into the Dead

Hind: tasuta

Müügil: Google Play, App Store

nestumise. Kogutud punktide eest, mida saab ka raha eest osta, saab lahti lukustada ka erinevaid lisavõimeid, nagu rohkem laskemoona, kohe jooksu alustamine relvaga või koos sombisi näksiva koeraga, kuid need väga mängule tegelikult midagi juurde ei anna. Põhimäng ise, kus tuleb oma jookstrajektööri hoolega planeerida ja vastavalt libasurnute ilmumisele muuta, on niigi adreanaliinirohke. Üks viimase aja parimaid puuetundliku ekraani mängu.

MARTIN METS

### KOKKUVÕTE

„Into the Dead“ on hea *endless runner* ehk igilidur, mis on harvaesinevalt esimese isiku vaates ja ka puuetundlikul ekraanil täiesti mängitav.

### HINNE



# Mänguarendaja raske elu

Kes meist ei tahaks olla mänguarendaja? Mina küll tahaks. Aga see pole niisama lihtne, tasub vaadata kas või „Indie Game: The Movie't“ (mida saab muide Steamist), et meelakkumisega tegu pole. Isikliku elu ja rahaga riskimata saab seda aga proovida.

Näiteks „Game Dev Story“ga, mis esialgu ilmus juba päris ammu arvutile, kuid nüüd on olnud jupp aega kättesaadav ka Androidile ja iOSile. Seega, sa alustad väikese idufirmana ja pead sellest strateegiliselt õigeid valikuid tehes kasvatama mängustuudio, mille ahjust tulevad üksnes hittmängud.

Mängus võiks see ju kõlada lihtsalt, aga tegelikult nii see ei ole. Faktoreid, mis edu mõjutavad, on väga palju, kuni iga kui viimase töötaja oskuste ja motivatsioonini välja. Rääkimata siis veel sellest, et pika tuleb panna mängu fookus, arenduse pikkus, väljalaskeaeg ja -platvormid ning kõik muu säärane, mis on ühe hea mängu tegemisel oluline ning ebaseaduslikult ootamatusti tuleb ette tihti.

Kahjuks on nii, et mängu esimene pool on raske ja väljakutseid pakkuv, kuid kui



## Game Dev Story

Hind: 1.88 €, Lite versioon on tasuta

Müügil: Google Play, App Store

oled kokku ajanud piisava hulga raha, siis on juba heade mängude, mis poelettidel ka raha teenivad, väljaandmine juba liiga lihtne.

Aga, kuna realismi on „Game Dev Story's“ palju ja see ei maali mänguarendusest pilti, mis sarnaneb piimajõgedele ja pudrumägedele, siis väidetavasti mängivad seda ka kuulsad mänguarendajad ise. Näiteks „Monkey Islandi“ looja Ron Gilbert, nii et tasub ka ise mängude valmistamises kätt proovida.

MARTIN METS

### KOKKUVÕTE

„Game Dev Story“ on kaasahaarav, aga samas tänuvärselt mitte piimajõgesid ja pudrumägesid maaliv hea simulatsioon mänguarendusest.

### HINNE



# OSTUJUHT

## Sülearvutid

**1 MacBook Air 2013**  
[digi] nr 100 ★★★★★  
Selle hinnaga ei paku mitte keegi ilusamat, kvaliteetsemat, parema akuea ja muude näitajatega sülearvutit.



**2 Samsung Chronos NP770Z5E**  
[digi] nr 98 ★★★★★  
Suur ja lahmakas, kuid ka igati võimas sülearvuti.



**3 Lenovo X1 Carbon**  
[digi] nr 96 ★★★★★  
See on sülearvuti mehele, kel on kingad, käekell ja väljakujunenud maailmapilt.



## Tahvelarvutid

**1 Sony Xperia Tablet Z**  
[digi] nr 98 ★★★★★  
Parim Androidiga 10tolline tahvelarvuti, ainsaks konkurendiks hinnaga lööv, aga teiste puudustega Nexus 10.



**2 Asus Fonepad 16 GB**  
[digi] nr 98 ★★★★★  
Sisuliselt on tegemist Nexus 7-ga, millel sama hinna eest on 3G-tugi, aga veidi nõrgem protsessor.



**3 Samsung Galaxy Note 8 16 GB**  
[digi] nr 98 ★★★★★  
Kobe ja korralik, aga samas ka kobe hinnaga 8-tolline tahvelarvuti.



## Kallid kaamerad

**1 Fujifilm X100S**  
[digi] nr 98 ★★★★★  
Suurepärase kaamera täiendatud versioon. Parandatud on kõik X100 vead.



**2 Nikon Coolpix A**  
[digi] nr 98 ★★★★★  
Unikaalne kaamera, teist sellesarnast pole olemas. Kompakt, mille pilditel on peegelkaamera kvaliteet.



**3 Nikon D5200 + 18-55 mm VR**  
[digi] nr 94 ★★★★★  
Parima pildikvaliteediga peegelkaamera, mida vähem kui 1000 euro eest osta.



## Odavad kaamerad

**1 Olympus TG-2**  
[digi] nr 99 ★★★★★  
Hea kaamera selleks, milleks see mõeldud on - kõikvõimalikes ekstreemsetes oludes pildistamiseks.



**2 Nikon Coolpix P330**  
[digi] nr 98 ★★★★★  
Kui viiekordsest suumist sulle piisab, siis on P330 selle aasta keskmise hinnaga kompaktkameratest parim.



**3 Canon SX280 HS**  
[digi] nr 98 ★★★★★  
Hea kaamera, mis ei jäta sind hätta. Pildistad kaugelt või lähedalt, hea tulemuse saad ikka kätte.



## Kuvarid

**1 ViewSonic VA2248**  
[digi] nr 79 ★★★★★  
Kõige odavam ja väheste võimalustega, kuid vägagi rahuldava pildiga kuvar.



**2 Dell E2211H**  
[digi] nr 79 ★★★★★  
Väga hea hinna ja kvaliteedi suhe. Kui tehnilised näitajad sulle midagi ei ütle, siis võta E2211H.



**3 LG DM2780D-PZ**  
[digi] nr 81 ★★★★★  
Kallis, kuid siiski konkurentidest märgatavalt odavam 3D-kuvar, mis asendab väiksemas ruumis ka telerit.



## Mobiiltelefonid

**1 Samsung Galaxy S4**  
[digi] nr 97 ★★★★★  
Ilmselt parim nutitefon, mis praegu saada. Kiire, Full HD ekraan, ülimalt hea kaamera.



**2 Sony Xperia ZL**  
[digi] nr 97 ★★★★★  
Viietollise FullHD ekraaniga väga hea telefon, mille aku peab kaua vastu ja hind on tippmudelitest madalam.



**3 LG Optimus G**  
[digi] nr 97 ★★★★★  
4G, väga hea jõudlus ja suur mälu. Hetkel parim hinnatundlikule, kuid nõudlikule kasutajale.





## ISIKLIK KOGEMUS

# Asi, mis teeb „bzzzzzzzzz“

Pea kõik suuremad arvuti- ja telefonitootjad on väidetavalt tegelemas nutikellade arendamisega, nii et järelikult on see väga õige aeg siin lugejatele aru anda, kuidas on möödunud minu kolm kuud Pebble'i-nimelise nutikellaga.

Kes ei mäleta, siis Pebble on Kickstarteri kampaania abiga välja toodud uue põlvkonna nutikell, mille kohta paljud on arvanud, et tegemist on esimese teenäitajaga ja et lõpuks ometi on keegi teinud korralikult ära selle, millest me oleme aastaid unistanud: kerge, nägus, lihtsa ja töökindla nutikella, millest nutitelefonil omanikul on palju kasu.

Ma ise kirjutasin maikuu [digi] ilmunud testis nii: „See-ga, Pebble on tegelikult väga lahe. 150 dollarit puhast esimese maailma hedonismi su randmel, mis vabastab sind tüütust kohustusest kogu aeg oma telefoni näppida.“

Sõnumid, e-kirjad, sotsiaalvõrgustike teated ja kõik muu säärane tulevadki nüüd su randmele, „plõnne“ ei ole, kell väris-tab end korra viisakalt, kui tal midagi öelda on. Kellelgi ei ole Pebble'it vaja, aga pärast nä-

dalast kasutamist on selge, et ilma selleta ka enam väga olla ei taha. Lihtsalt nii pagana mugav on.“

Tänaseks on asi nii kaugel, et ma loobusin temast ja Pebble'il on nüüd uus ja loodetavasti õnnelik omanik. Jah, ma ise kirjutasin, et ma ei taha enam ilma Pebble'ita olla, aga pikema kasutamise käigus sai selgeks, et ma ei taha ka koos Pebble'iga olla.

See ei ole tegelikult tema süü. Pebble teebki kõike seda, mida algselt lubati ja rohkemgi veel. Ta aku peabki vähemalt pool nädalat vastu, ta näitabki sõnumeid, e-kirju, Facebooki teateid ja nii edasi. Ta ongi kerge ja omal moel isegi nägus. Ta töötab.

Aga pärast kolme kuud avastasin ma, et ma tegelikult ei taha ega vaja seda, mida ta pakub. Ta pakub mulle veel rohkem interneti, veel rohkem parasjagu käsil olevate tegevuste katkestamisi, veel rohkem infot ja veel rohkem sündi kogu aeg piltlikult öeldes juhtmed peas olla. Võib-olla ei ole mu töö selline, et ma peaksin iga sekund iga saabuva e-kirja ja infokilluga kursis olema. Võib-olla olen ma infopuutuse osas ootamatult konservatiiv-



Minu aeg Pebble'iga on meenutamist väärt, aga siiski minevik.

tiivne ja tahan võimalust kogu see teadaannete maailm maha jätta, kui ma seda parajasti ei vaja. Telefoni tõstan ma taskust välja või lihtsalt ei vaata teda, aga Pebble, kurivaim, on ju kogu aeg randmel olemas ja teeb „bzzzzzzzzz“, kui internetis midagi juhtub.

Olles selle kogemuse võrra rikkam, on mul nüüd väga huvitav jälgida, kuidas tehnoloogia-maailma suured ja võimsad nutikellade teemale lähenevad. Kas Apple, Microsoft, Google, Dell ja nii edasi teevad ka kel-last telefoni pikenduse randmel? Kas nad üritavad müüa täpselt

sama asja, aga lihtsalt ilusama-na ja paremini brändituna? Kui nii, siis mina nende ostjate hulka kindlasti ei kuulu. Mul ei ole vaja järjekordset asja, mis teeb „bzzzzzzzzz“, kui internetis midagi juhtub. Mul on vaja midagi, mis mu elu lihtsamaks teeb, mitte keerulisemaks.

Hetkel ma ei tea ka, milline oleks see nutikell, mis mu elu lihtsamaks teeks. Ma pole suutnud välja mõelda, mida ta peaks tegema, mida ma juba telefoniga sama hästi teha ei saa. Aga vaatame, ehk Silicon Valley geeniused mõtleavad selle välja.

HENRIK ROONEMAA

## Kõlarid ja kõrvaklapid

1

### Logitech G230

[digi] nr 98 ★★★★★

Ei ole kindlasti mitte veatud, kuid need on helikvaliteeti ja hinda arvestades andestatavad.



2

### Samsung DA-E750

[digi] nr 95 ★★★★★

Kallis, aga väga ilus ning kvaliteetne kõlaridokk, mis mängib muusikat maha mis iganes allikast.



3

### Microlab MD212

[digi] nr 99 ★★★★★

Ei paku mingit imehelikvaliteeti, kuid suvel lõkke ääres telefonist YouTube'i kuulamiseks kõlbab see väga hästi.



## Muud vidinad

1

### Suunto M5

[digi] nr 99 ★★★★★

Lihtne kasutada, nägus väljanägemine ning tehniliselt võimekas tänu lisaandurite ühendamisele.



2

### Epson L550

[digi] nr 99 ★★★★★

Epson on teinud midagi ootamatut - tindiprinter on nüüd kulutõhusam kui laserprinter.



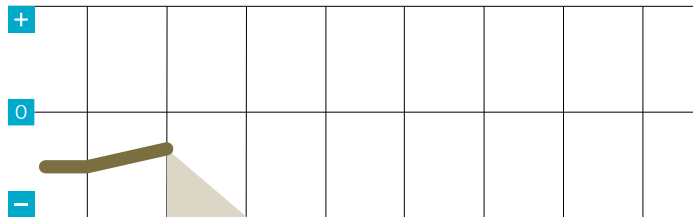
3

### Steelseries Kana

[digi] nr 99 ★★★★★

Nime pole vaja häbeneda, hiirel pole küll ülemäära palju võimalusi, kuid kõiki neid teeb see hästi.





## PÄEVIK

# Skisofreenia ründab

### 5. juuli

Eelmisel kuul kasutas kaamerat Henrik, ta oli kaamerale külge pannud kaelarihma. Mulle see aga ei meeldi. Kaamera on väike ja kerge ja rihm on selle küljes kohmakas. Lähen kompromissile – kinnitan kaamera parema kinnitusaasa külge võtmerõnga, rihma külge panen karabiinid ja kinnitan rihma rõnga külge. Nii saan kaamerat vajadusel rihma otsas kanda, vajadusel aga saan rihma kiirelt küljest võtta.

### 8. juuli

Rihmast loobumine oli hea mõte. Nüüd käibki kaamera mul peamiselt taskus, ning kui seda on vaja välja õngitseda, pistan sõrme kobamisi läbi võtmerõnga ja tõmban kaamera vupsti välja. Enamuse ajast ma nii pildistangi, et üks sõrm on kindluse mõttes võtmerõngast läbi. Kaamera on ilma rihmata hoopis mõnusam.

Küljetaskutega pükste või isegi lohvakate taskutega põlv-pükste taskuisse mahub kaamera kenasti. Jääb pisut punnitama, aga põhimõtteliselt saab ka niimoodi ringi käia, et kaamera kiirelt pildistamiseks kätte oleks võimalik haarata.

### 12. juuli

Silm hakkab harjuma, hakkab leidma lainurga motiive. See on keeruline. Pealtnäha on vahe Coolpix A 18 mm (28 mm 35 mm ekv.) objektiivi ja minu oma Finepix X100 23 mm (35 mm)



Coolpix A suur sensor teeb pimedas hämmastavalt puhtaid pilte.

objektiivi vahel väike, kuid tegelikult on see 5 mm üpris suur erinevus. 18 mm ei ole nii lai, et sellega korraga terve tuba peale saada, aga pole ka veel nii kitsas, et sellega mõistlikult kauguselt objekte saaks isoleerida. Igapäevaseks pildistamiseks meeldib mulle X100 23 mm vaatenurk rohkem. Coolpix A 18 mm pole ei liha ega kala.

### 17. juuli

Kaamera tuleproov. Võtan selle kaasa õhtusele aiapeole. Mugav on ta, sunnik, küll. Vahe X100ga on märgatav. Pistan kaamera seljakoti küljetaskusse, X100 ei mahutaks ma sinna mitte mingi nipiga.

Inimeste pildistamiseks on teravustamine tõrts aeglane. Tegevust tuleb ennustada ja fookus eelnevalt paika seda, kui tahta just seda õiget hetke ta-

**Ongi nii, nagu varem kirjutatud: Coolpix A teeb kas uduseid või nõelteravaid pilte**

bada. See on häiriv, kuid sellega saab õppida elama. Teine probleem avaldub hämaras. Kaamera ekraanilt pole mitte midagi näha. Korra, kui punane kiir fookust aitab tabada, vilksatab ekraanil pilt, aga pärast seda on LCD vaikeseadistustes täiesti must, kadreeri pimesi, kui tahad. Alles pärast pildistamist näed, mis tegelikult pildile jäi. Võimalik, et kuskil menüüdes on ka seadistus selle muutmiseks, aga või ma hakkan seda nüüd keset mollu otsima.



### 18. juuli

Sorteerin eelmise päeva aiapeo pilte. Ongi täpselt nii, nagu Henrik eelmisel kuul ütles, see kaamera teeb kahte sorti pilte: uduseid ja nõelteravaid. Vahel on aru saada, et kaamera fookust eksitab taustal olev klaaspind, aga teinekord ei ole kaadris mitte midagi läikivat ega sätendavat ning pilt ongi lihtsalt udune. Ei, fookus ei ole esiplaani asemel taustal, fookust lihtsalt pole üldse kuskil. Kahe kuu taguse kaamerateesti ajal see probleem miskipärast nii teravalt esile ei kerkinud. Ma ei saa aru, mida ma nüüd valesti tegin. Mõned muidu väga head tabamused on sellepärast raisus.

Ent muidu, kui kaamera terava pildi teeb, siis on see tõesti ilus. Vaata ja imesta. Kuidagi skisofreeniline tunne jääb.

SVEN VAHAR



## USKUMATULT VÕIMAS NING ÕHUKE MULTIPHONE PAP5044

Terava ja kontrastse 5.0" HD IPS tehnoloogiaga ekraan omab uusimat operatsioonisüsteemi Android Jelly Bean 4.2. Telefonil on vastupidav 2000mAh aku ning kaasas tasuta kott!

5.0" HD IPS (720x1280) OGS tehnoloogiaga ekraan |  
Android Jelly Bean 4.2 | Quad Core Cortex A7@1.2GHz |  
Kaamera 8MP | Aku 2000mAh |  
Dual Sim | GPS | G sensor | FM raadio | valgus sensor |  
e-kompass | 8 MP kaamera



## MULTIPAD NOTE 8" 3G

Kõik saab alguse ideest! Võta kätte pliats ja lase oma ideedel vabalt voolata – loo enda isiklik reisikiri, kirjuta üles oma lemmik retseptid, tee märkmeid loengutes, lisa oma ärikohtumised kalendrisse, joonista ja redigeeri pilte professionaalselt – seda kõike elektro-magnetiliselt digitaliseerimis funktsiooni abil.

8" IPS ekraan | Android 4.1 Jelly Bean | Dual Core |  
5MP tagumine kaamera + 0.3MP eesmine kaamera |  
Sisemälu 16GB | 3G

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



**KLICK**  
SINU DIGIPOOD

**lenovo** FOR  
THOSE WHO DO.

# Üks erakordne seade, neli lahendat asendit.

Lenovo IdeaPad Yoga 13 ühendab Ultrabook™-i jõudluse tahvelarvuti loomupärase puutekogemusega, mis muudab seadme ülimalt mitmekülgseks. Vaheta nelja asendi vahel ning võta Windows 8-st maksimum kuidas ja millal ise soovid!

<b>13.3"</b> puutekraan	Intel Core i5 3337U	<b>SSD</b> <b>128GB</b>
kaal <b>1,54kg</b>	aku tööaeg <b>8:00</b>	<b>Windows</b> <b>8</b>

- mälu 4GB (laiendatav kuni 8GB)
- puutetundlik HD+ IPS ekraan
- Intel HD Graphics 4000 graafika
- WiFi • Bluetooth 4.0
- USB3.0 • USB2.0 • HDMI



Telgi asend



Sülearvuti asend



Seisev asend



Tahvelarvuti asend

- **Maailma esimene mitmeasendiline Ultrabook™** võimaldab ülimalt paindlikkust töötamisel ja mängimisel – võid kasutada seda märkmiku, tahvelarvuti, stendi või telgi asendis.
- **Ülimerav IPS-tehnoloogiaga ekraan.** Yoga on varustatud kõige kaasaegsema IPS-tehnoloogiaga, mis on parim, mida täna turult leida võib. IPS pakub tunduvalt paremat värviedastust, suuremat vaatenurka ja kiiremat reageerimiskiirust. Lisaks kasutab Lenovo kõrgresolutsiooniga HD+ ekraani, mis edastab ligi 30% teravamat pilti kui enamused tänapäeva sülearvutites kasutatav HD ekraan. Valgusetundlik sensor tagab automaatselt parima heleduse olemasolevate tingimuste raames.
- Yoga 13 mudelist leiad üllikiire **128GB SSD andmesalvestusseadme**, mis on kuni 10 korda kiirem kui tavaline kõvaketas, täiesti hääletu, pörutuskindel, 33% töökindlam ja võtab 2-3 korda vähem voolu.

- **Lenovo® Motion Control** võimaldab lapata fotosid ja lehekülgi või kerida tagasi/edasi muusikat ning videoid lihtsate liigutustega.
- **10 sõrme mitmikpuute tehnoloogia**, klaviatuur ja hiir tagavad kiire, sujuva ning lõbusa arvutikasutuskogemuse.
- **Aku pikk tööiga – 8 tundi!** – pikaajaliseks kasutamiseks ringi liikumisel.
- **InstantResume** – ärata ülitundlik seade unerežiimist vaid 10 sekundiga.

Maailma juhtivad tehnoloogiaajakirjad arvavad:

„Kõige efektses Windows 8 disain, mida oleme seni näinud.“ – **engadget**

„Just nii tulebki arvuteid/ tahvleid disainida.“ – **GIZMODO**

„Kõigist huvitavatest tahvelsülearvutitest on üks meie eriti südamelähedane – Lenovo IdeaPad Yoga.“ – **THE VERGE**

**vaata lisaks: [klikk.ee/yoga](http://klikk.ee/yoga)**

