

Enne Androidi

Testime HTC uut Windowsi-telefoni



Valge Asus

Miniarvutite edu jätkub



FritzBox!

Julge nimevalik, samas hea WiFi-ruuter



Väike, aga vali

Väikesed ümarad kõlarid teevad kõva peo



[digi]

Olympus muutub retroks

Testis uus E-P1



Kvaliteetne meelelahutus 10 mängu iPhone'ile



BOSE, DENON, LOGITECH JA FIREANT: TESTIS VIIS IPODI DOKKI



MIDA KASSETTMAKI ASEMEL OSTA? LOE LK 36



Uus vana Monkey Island: Guybrush seikleb jälle

Nr 52, august 2009
Hind 39.90 kr



9 771 736 126901 6

Razer Salmosa:
katsetame uut head mängurihti



Keha ilusaks:
õpetame virtuaalset tätoveeringut tegema

Tarkade Klubi augustinumbris:

Veenusel loksusid ookeanid

Sond leidis planeedit hulga märke, et kunagi oli seal vett. Vulkaanide olemasolu on veel lahtine



TARKADE KLUBI

AUGUST 2009



Loomariigi
saatkond saab 70



Tormid Päikesel
mõjutavad meie elu



Päikeselennuk teeb
tiiru ümber Maa

Miks nad välja surid?



Jaht aina metsikumaks muutuvatele
küberspioonidele nõuab uusi lahendusi

Uusim liigutab
autot

- Jaht küberspioonidele metsikus võrgumaailmas
- Sissevaade Vatikani observatooriumi töömaile
- Kui palju kaotab uus auto väärtusest päevaga?
- Kuidas töötab lemmiklooma kiip?
- Kokkupandav jalgratas – moodne sõiduriist linnaliikluses

Hind 39.90

(tellides veel soodsam -
otsekorraldusega
kõigest 39.- kuus)

TELLIMISEKS:

- mine kodulehele www.telli.ee
- saada e-kiri aadressil levi@presshouse.ee
- helista 660 9797

telli.ee

HEAD AJAKIRJAD
HEA HINNAGA





41 >

Olympus E-P1

Retrohõnguline kaamera



VÄRSKE KRAAM

- 7 > Uudised**
iPhone'i konkurent jõuab Euroopasse
- 8 > Uudised**
Creative ei istu käed rüpes
- 12 > Top**
10 parimat iPhone'i mängu
- 14 > Tulevik**
WiFi-võrk võib aasta lõpuks saada 6 Gbps kiiruse
- 16 > Naistekas**
Sony tutvustab uut netbook'i
- 18 > Arvamus**
Apple nalja ei mõista
- 21 > Priidu Zilmer**
Joonistas Skype'i



JÄRELE PROOVITUD

- 22 > Olympus E-P1 + ZD 14-42 mm**
Olympus teeb uut ja vana

- 25 > HTC Touch Diamond 2**
Teemandi teine lihvimine
- 26 > Nintendo DSi**
Kaks on parem kui üks
- 28 > Cresyn CS-HP700**
Kõrvuni sees
- 29 > HP Pavilion dv2**
Koera ja kassi vahepealne
- 30 > Fritz!Box Fon WLAN 7270**
Raskekahurvägi Saksamaalt
- 31 > Canon PowerShot D10**
Kapten Nemo kaaslane
- 32 > FiiO E5**
FiiO teeb iPodi paremaks
- 33 > Razer Salmosa**
Musklis pisihiir
- 34 > 64 bitti 32 vastu**
Tulemusi katselaborist



25 >

Teemant testis



26 >

Kahe näoga pihukonsool



48 >

Lääs
kohtub idaga
Anno 1404



TESTID

48 > Väike test
Suvel päästa helid valla!



KUIDAS

- 42 > ... kasutada Kaspersky Rescue Diski**
Kui käes on viimane häda
- 43 > ... kasutada uut [digi] veebisaiti**
Sest mida muud veel internetis teha on
- 44 > ... teha mosaiikpilti**
Elu koosnebki ju väikestest kildudest
- 46 > ... tätoveeringut teha**
Nii on ju palju ägedam



PLAY

- 48 > Anno 1404 (PC)**
Kultuuride kokkupõrge
- 51 > The Secret of Monkey Island: Special Edition (PC)**
Hea seikluse saladus
- 52 > Wheelman (PC)**
Kokteil rohkete koostisosadega

TAGUMINE OTS

- 60 > Ostujuht**
Õige valik
- 62 > Saabunud post**
Nokia on teema
- 64 > Digidoktor**
Meie ikka aitame
- 65 > Kuulame ja vaatame**
Meie maitse järgi
- 66 > Inimkatse**
Seekord Henrikuga



51 >
The Secret of
Monkey Island:
Special Edition

digi.ee sai uue näo



• Paljud meie ajakirja lugejad ehk teavad seda juba, aga juulikuu kõige suurem uudis meie jaoks oli see, et valmis sai meie uuenenud veebisait aadressil www.digi.ee.

Praegu käib seal beetatestimine ja sügise avame saidi täielikult, kuid enamik uuendusi on valmis. Selle kohta, mida uues veebis teha saab, loe täpsemalt artiklist

lk 43, aga lühidalt öeldes kutsume kõiki [digi] lugejaid üles huvitavaid linke ja olulisi uudiseid teistega jagama.

Igaüks saab digi.ee uudistevoogu uudise postitada ja teised saavad sellele hääli anda. Parimad uudised rivistuvad saadud häälte alusel. Uuenenud on ka foorum, mis võiks olla esimene koht, kust lugejad tehnoloogiaprobleemide korral abi saavad.

Teemat vahetades: tundub, et minevik hakkab tagasi tulema. Olympus lasi välja retrokaamera, mida selles numbris katsetame ja mille heaks kiidame (lk 22), ning Lucas Arts on üle värvinud ja tänapäevaseks joonistanud kõige esimese «Monkey Islandi» seikluse, mida mängisime ja mille samuti heaks kiidame (lk 51).

Jääme põnevusega ootama, mida veel minevikust välja korjatakse ja tänapäevasesse rüüsse riietatakse.

HENRIK ROONEMAA, PEATOIMETAJA

Igaüks saab digi.ee veebisaidil üldisesse uudistevoogu oma uudise postitada

[MÄNGUMÄNG]

Juulikuu küsimuse õige vastus on, et Duke Nukem tuleb tagasi enne jõule PSP-l ja Nintendo DS-i mängus «Duke Nukem Trilogy».



PS3 mängu «Guitar Hero: Metallica» võitis:

- Norman Niklus



Xbox 360 mängu «X-Men Origins: Wolverine» võitis:

- Kevin Nefjodov



«Anno 1404» eeltellimuspakid võitsid:

- Martin Parker
- Erik Tomson
- Erik Enden

Mängude plakatid:

- Arvi Uuspõld
- David Möldre
- Aleksander Lind
- Reinhard Fuks
- Kariina Künnap

Auhinnad saab kätte [digi] toimetusest Liimi 1, Tallinn.

[digi]

- Aadress: Liimi 1, 10621 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

Keeletoimetaja

Piret Reidla

piret.reidla@presshouse.ee

Tellimine

- telefonil 660 9797

- e-posti aadressil

levi@presshouse.ee

- veebis aadressil

<http://www.telli.ee>

telli.ee

HEAD AJAKIRJAD
HEA HINNAGA

Aastatellimus 399 krooni.
Otsekorraldus 33 krooni kuus.

Reklaam

Raimo Kõrts

tel 661 6186

raimo.korts@presshouse.ee

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 kaitstud.

www.digi.ee

[digi] Olympus muutub retroks
BOSE, DENON, LOGITECH JA FIREANT: TESTIS VIIS IPODI DOKKI
 MIDA KASSETIMARKI ASEMIEL OSTAJ?

SINU UUED TASUTA DVD-D ON KOHAL!

Tarkade Klubi kingib ka 2009. aastal kõigile tellijatele koos ajakirja tellimusega kuus DVD-d kvaliteetsete filmidega:



SAADETUD!

Jaauanaris 2009



SAADETUD!

Märtsis 2009



SAADETUD!

Mais 2009



SAADETUD!

Juulis 2009



Septembris 2009



Novembris 2009

Tasuta DVD: «Dinosauruste radadel»
Kõige ajakirja ajakirja BBC koolituskalendriks, mis sisaldab lõbusaid animatsiooni raamatuid

TARKADE
KLUBI

Võtame
tähtsaks
imelikuri
Segway

Aastal
2010
FILMISARI
JÄTKUB!

Hollywood
väänab
loodusseadusi

Ärge neid trikke kodus järele
proovige, sest need pole lihtsalt
võimalikud

Katse: löökame satelliitide
ahil põllu sisse sõnumi

Kuidas tuvastada
maamärgi ahil
võidet?

594 krooni maksva filmikomplekti saamiseks pead olema Tarkade Klubi tellija. Tarkade Klubi tellimus maksab 399 krooni aastas või otsekorraldusega 39 krooni kuus.



TARKADE
KLUBI

Tarkade Klubi tellimiseks:

- mine kodulehele www.telli.ee
- kirjuta e-posti aadressil levi@presshouse.ee
- helista 660 9797

värske kraam



> Creative'i uus supervidin **LK 8** > WALL-E on päriselt olemas, ausalt! **LK 10** > Kuidas endale parem muusikamaitse saada? **LK 13** > Mis toimub Twitteris tegelikult? **LK 14** Mees Skype'i disaini taga **LK 20**

iPhone'i konkurent jõuab Euroopasse

Palm Pre on nutitefon, mida peetakse üheks kõige suuremaks iPhone'i konkurendiks üldse. Seni oli see müügil eksklusiivselt vaid USA turul, kuid nüüd jõuab see sel sügisel müügile ka Euroopasse.

● Palm Pre on endiste Apple'i töötajate disainitud nutitefon, mis on nii kasutajate kui kriitikute poolt Ameerikas väga hästi vastu võetud. Erilise kiituse osaks on saanud Palmi uus mobiittelefonide Linuxipõhine operatsioonisüsteem WebOS, mida on lihtne kasutada ja mis sobib väga hästi tänapäevastele nutitefonidele. Erinevalt näiteks iPhone'ist on aga Pre liugklapiga ning tal on pärisklaviatuur, nagu ka kõikidel teistel viimastel Palmi telefonidel.

Puutetundliku ja liikumisanduriga nutitelefoni HVGA-ekraani eraldusvõime on 320 x 480 pikslit, telefonil on 3,2megapiksliline LED-välguga kaamera ja 256 MB muutmälu.

Andmete paigutamiseks on Palm Pre'l 8 GB mälu, eraldi mälukaardi jaoks aga pesa ei ole. Ühendustest toetab Palm Pre Bluetoothi, micro-USB-d, A-GPS-i ja WiFi-t.

Seni toimis 135 grammi kaaluv Pre vaid CDMA-mobiilivõrgus, aga aasta teises pooles tuleb välja ka GSM-versioon, mis annab Pre'le võimaluse Euroopat vallutama asuda. Lukustamata ja lepinguta Pre hinnaks kujuneb Eestis ilmselt 5500 kuni 6000 krooni.





Lemmikõrvaklapid Shuffle'iga

● Viimase iPod Shuffle'iga oli üks probleem – sellega ei saanud kasutada teisi kõrvaklappe, kui üksnes neid, mis karbis juba kaasas on. Põhjusiks see, et heli reguleerimise nupud olid kolinud juhtme külge.

Nüüd aitab Belkin meid sellest hädast välja, sest valmistas spetsiaalse kõrvaklapidadapteri, mille üks ots käib iPodi ja teises otsas on 3,5 mm kõrvaklapiväljund, mille järele saame oma uhked ja head klapid ühendada.

Adapteri peal on samad nupud, mis Shuffle'i originaalkomplektilgi, ja ka välimus on sarnane, kuigi värv on vahetatud musta vastu. Raha tahetakse selle eest kõigest 215 krooni.



Uus pesakond

● Mänguriaksessuaaride tootja SteelSeries tutvustas kahte uut hiirt: laserhiir Xai ja veidi väiksem optiline hiir Kinzu. Tootja vannub, et hiiri disainides on silmas peetud vaid ühte aspekti – et need annaksid võimalikult hea mängukogemuse.

Xai sensor loeb 12 000 kaadrit sekundis kiirusega 150 tolli sekundis, mis on märksa enam, kui mänguhiired seni suutnud on. Hiire kõhu all on LCD-ekraan, mille pealt saab hiire seadeid näppida. Muutused salvestatakse hiire mällu, nii et samu seadeid saab ka sõbra juures mängides kasutada.

SteelSeriesi uued hiired on saadaval alates augustist veel teadmata rahasumma eest.

Creative ei istu käed rüpes

Alles see oli, kui Creative andis teada n-ö tüvirakkiibist Zii. Nüüd on see vidin pandud arendamise alla maetud raha tagasi teenima. Creative Zii EGG on konkurent iPod Touchile ja tulevikus ka iPhone'ile – hetkel veel on see suunatud üksnes arendajatele.

Puutetundliku ekraaniga EGG kasutab Plazma platvormi, kuid on võimeline jooksumata ka Androidi. Riistvara on märkimisväärne: kaks kaamerat (nendest üks HD), 1080p videoväljund, OpenGL ES-i ja X-Fi tugi, 32 GB mälu ja SD-mälukaardi pesa, WiFi, Bluetooth, GPS ja kolmesuunaline liikumisandur. Kui veel telefonifunktsioon juurde lisataks, siis oleks linnas uus tegija.



Tõeline elajas Nikonilt

● Nikoni kaua kalevi all hoitud D300s sai ametlikult rohelise tule ja ilmub valitud turgudel kaupluselettidele juba augusti lõpuks. See peegelkaamera on 12,3 megapikselse DX sensoriga ja 51 punktise autofookusega ning suudab filmida 24 kaadrit sekundis 720p videot. Kui lisada siia veel välise mikrofoni sisend, võiks see olla iga videofotograafi unistuste aparaat, kuigi 1080p oleks veel kenam olnud.

Olemas on nii CFI kui ka SD-kaardi tugi koos 920 000-pikselse ekraaniga. Hind on mõistagi parajalt soolane, natuke üle 20 000 krooni.





Ekraan pole popp

● Ekraanita MP3-mängijad on popid, kuigi Archos Clipper pole midagi sellist, mida me varem näinud pole. iPod Shuffle'ist ärme hakka rääkima, aga Creative Zen Stone oli üsna selle sarnane, Samsung Pebble ehk isegi rohkem. Ja Clipperi nimevalikuks on tõuke andnud SanDiski Sansa Clip. Mis see siis on? Odavama otsa MP3-mängija paari lihtsa nupuga, 2 GB mälu. Archos Clipper tuleb kohe peagi müüki ja selle hind jääb alla 500 krooni.



Mul on teine pool

● Jõle piinlik lugu ikka, kui kellegagi MSNis vesteldes kogemata midagi valele inimesele ütled. Eriti veel midagi sellist, mis üldse tema silmadele mõeldud polnud. Selle apsu vastu meil rohtu pole, aga mälu pulgal saab oma isiklikke ja töösaju nüüd eraldi hoida, ilma et peaks kahte pulka kaasas tassima.

Asi on tegelikult väga lihtne – Split Stick on kahe otsaga USB-mälu pulk. Pulga keskel on kang, millega saab soovitud otsa välja lükata. Kumbki pool, mis on erinevate ikoonidega tähistatud, pakub 2 GB mälu. Lihtne matemaatika ütleb, et 4 GB mälu saab kõigest 230 krooni eest.

Parim sülearvuti mängurile

● Maingeari eksklusiivsetest ja võimsatest mänguriarvutitest oleme rääkinud varemgi. Ja räägime ka seekord. Siin on nüüd nende sõnade järgi terve planeedi kõige võimsam sülearvuti, millega arvutimänge mängida – Maingear eX-L 18.

Arvuti korpusesse on paigutatud Intel Core 2 Duo Extreme protsessor, kaks NVIDIA GeForce GTX 280M graafikakaarti, kuni 8 GB DDR3 mälu, kuni kolm 2,5-tollist SATA kõvaketast või SSD-ketast ja omal valikul ka Blu-ray-mängija.

Ekraan? 18,4 tolli, millel maksimaalne eraldusvõime 1920 x 1080 pikslit. Kõige odavama versiooni hind algab umbes 33 000 kroonist.



2018.

aastaks saavad eurooplased oma kulguri Marsile

2

aastat hiljem, kui plaanitud

7

aastat hiljem, kui päris alguses plaanitud

10

aasta pärast oleme suutelised looma kunstaju, usub üks asjaga tegelev teadlane

1

sülearvuti teeks ära 1 neuroni töö

10 000

sülearvuti võimsust oleks seega vaja

40 000 000

inimese varastatud identiteetid on praegu kokku internetis müüa

1936.

aastal valmistatud teler on praegu vanim töötav mudel, mis Suurbritanniast leitud

12"

ekraaniga

60

gini maksis see tollal

250 000

krooni teeks see tänapäeva vääringus

Selline hakkab ilmselt välja nägema Euroopa Marsi-kulgur, mis jõuab 2018. aastaks punasele planeedile ning hakkab uurima, mis seal toimub. Kahtlaselt Wall-E nägu, kas pole?



10

protsenti salvestatud CD-R-plaatidest muutub kõlbmatuks 7-9 aastaga, leidis hiljutine uuring

120

aastat on mõned CD-toorikute tootjad säilivusajaks välja pakkunud

1

aasta vanuseks sai Apple'i App Store juulis

1 500 000 000

rakendust on selle aja jooksul müüdüd

65 000

erinevat rakendust on praegu saada

1.

korda ajaloos leiab 2009. aastal aset see, et arvutite müük ilmselt väheneb

4

protsenti vähenemist ennustatakse

299 200 000

arvutit müüdi eelmisel aastal

287 300 000

ennustatakse selle aasta tulemuseks

Fotograafia on imeline

Photopointist leiad nelja maailma parima tootja fototehnika, mis aitab Sul pühenduda fotograafia suurimasse saladustesse. Tule Photopointi ja vali meie poodidest 10 000 toote hulgast just endale sobilikud ja naudi fotograafiat.

PENTAX

Parima hinna ja kvaliteedisuhtega Pentaxi fototehnika leiad Photopointist.

Pentaxi peegelkaameratega anname TASUTA: ● 50 pildi ilmutamise Photoexpress tarkvara ● Silicon Power SDHC 4GB Class 6 mälukaart ● Pentax SD kaardilugeja SDHC (50176)

Pakkumine kehtib 31.augustini või kuni kaupa jätkub.



10,2 megapiksliit, sensori stabilisaator (Shake Reduction) ja tolmueemaldus, 5-punktiga AF, 2,7" tolline LCD monitor. Kaal: 525 g (ilma aku ja mälukaartida)

Pentax K-2000 + smc PENTAX DA L 18-55mm F3,5-5,6 AL

6 999.- 24 x 356.- järelmaks 8541.-



14,6 megapiksliit, CMOS sensor, sensori stabilisaator (Shake Reduction) ja tolmueemaldus, 11 punkti AF, 2,7" LCD monitor, tolmu- ja ilmastikukindel kere.

Pentax K20D + smc PENTAX DA 18-55mm F3,5-5,6 AL II

13 999.- 24 x 712.- järelmaks 17083.-



14,6 megapiksliit, CMOS sensor, sensori stabilisaator (Shake Reduction) ja tolmueemaldus, 11 punkti AF (SAFOX VIII+), 3" LCD monitor, tolmu- ja ilmastikukindel kere, Live View ja videosalvestus, HDMI väljund.

K-7 + smc PENTAX DA 18-55 mm F3,5-5,6 AL WR (ilmastikukindel)

19 999.- 24 x 1017.- järelmaks 24405.-



Pentax AF 540 FGZ välklamp

6 990.- 24 x 355.- järelmaks 8530.-



Pentax AF 360 FGZ välklamp

3 990.- 24 x 203.- järelmaks 4869.-



Pentax AF 200 FG välklamp

1 990.-



smc PENTAX DA 55-300 mm F4,0-5,8 ED

4 990.- 24 x 254.- järelmaks 6089.-



smc PENTAX DA 35mm F2,8 Macro Limited

6 250.- 24 x 318.- järelmaks 7627.-



smc PENTAX DA* 300 mm F4,0 ED [IF] SDM

19 990.- 24 x 1016.- järelmaks 24394.-



smc PENTAX DA* 60-250 mm F4,0 ED IF SDM

17 990.- 24 x 915.- järelmaks 21954.-



smc PENTAX DA* 50-135 mm F2,8 ED IF SDM

14 490.- 24 x 737.- järelmaks 17883.-



smc PENTAX DA 17-70 mm F 4,0 AL IF SDM

8 990.- 24 x 457.- järelmaks 10971.-



smc PENTAX DA* 16-50 mm F2,8 ED AL IF SDM

12 490.- 24 x 635.- järelmaks 15242.-



smc PENTAX DA 40mm F2,8 Limited

4 990.- 24 x 254.- järelmaks 6089.-



smc PENTAX DA 70mm F2,4 Limited

8 250.- 24 x 419.- järelmaks 10068.-



smc PENTAX FA 77mm F1,8 Limited

13 490.- 24 x 686.- järelmaks 16462.-



smc PENTAX DA 21mm F3,2 AL Limited

8 250.- 24 x 419.- järelmaks 10068.-



smc PENTAX DA 15mm F4,0 ED AL Limited

9 990.- 24 x 508.- järelmaks 12191.-

Tasuta infotelefon: **800 FOTO (8003686)**

Lisainfo: **www.photopoint.ee**

Soodsaid järelmaksutingimusi küsi müüjatelt!

PHOTOPOINT ÜLEMISTE KESKUS

Tallinn, Suur-Sõjamäe 4
Avatud: E-P 10-21
Tel: 603 4726

PHOTOPOINT ROCCA AL MARE KESKUS

Tallinn, Paldiski mnt 102
Avatud: E-P 10-21
Tel: 665 9277

PHOTOPOINT PÄRNU MNT

Tallinn, Pärnu mnt 139
Avatud: E-R 10-20, L 10-18
Tel: 655 0651

PHOTOPOINT LÕUNAKESKUS

Tartu, Ringtee 75
Avatud: E-P 10-21
Tel: 731 5626

PHOTOPOINT TARTU KAUBAMAJA

Tartu, Riia 1
Avatud: E-L 9-21, P 9-18
Tel: 731 4828

PHOTOPOINT EEDEN

Tartu, Kalda tee 1c
Avatud: E-P 9-21
Tel: 742 7868

PHOTOPOINT RAKVERE

Rakvere, Tõrremäe
Avatud: E-P 10-20
Tel: 326 0633

PHOTOPOINT ASTRI

Narva, Tallinna mnt 41
Avatud: E-L 10-20, P 10-18
Tel: 356 7550



«Rolando» maailmad on lõbusad ja värvirikkad ning sobivad igas vanuses mängusõbrale.



10 parimat iPhone'i mängu

Tuleb välja, et iPhone on täiesti täisväärtuslik mänguplatvorm ja mängu on sellele vast ehk rohkemgi kui Sony PSP-le. Rääkimata sellest, et paljude iPhone'i mängude graafika ei jää PSP või Nintendo DSi omale märkimisväärselt alla. Ja milline kasutusmugavus ...

1. Rolando

«LocoRoco» sarnane soe ja sõbralik pusleseiklus, mis vanust ei küsi. Väiksed ümarmargused elukad tuleb päästa kurjamite käest iPhone'i keerates ja pöörates, taustaks Mr. Scruffi pop-jazz. Valminud on ka teine osa ja lisa tuleb veel.

2. The Secret of Monkey Island: Special Edition

Selle numbri mängurubriigis ülistame uue graafikaga vana klassikat, mis jõudis just ka iPhone'i ja vähemalt esialgu paistab, et nõksa parema kasutajaliidesega kui arvutil. Ja ka odavamalt.

3. Metal Gear Solid Touch

Nimest ei tasu ennast lasta lolli-tada, hiilimist ja varitsusi sellest ei leia. Küll aga saab «Metal Gear Solid 4» keskkonnas usumatul viisaka graafikaga pahasid kõmmutada.

4. Lux Touch

Strateegia-lauamängu «Risk» uhke mobiiliversioon – käigupõhiselt valluta vaenlase territooriume ja kasvata enda armeed ning ära jäta ühtegi rinnet kehvalt mehitamata. Ja see luksus ei maksa mitte kui midagi.

5. Doom Resurrection ja Wolfenstein 3D Classic

Täna olen tähtis ärimees ja teen iPhone'iga veel tähtsamaid kõnesid, kuid koosolekul tuletan

laua all salaja meelde, kuidas 1990ndate alguses esimesed 3D-mängud sündisid.

6. Spore Origins

«Spore» on tehtud veelgi lihtsamaks ja kasutajasõbralikumaks – tegemist tuleb teha üksnes esimese evolutsioonifaasiga ja ainuraksetega möllata.

7. Need for Speed Undercover

Arvutis ja konsoolidel oli see mäng pigem pettumus, kuid iPhone'is on see parim kihutamismäng üldse – eelkõige müstiliselt hea pildi ja lihtsa roolikeeramise poolest.

8. Myst

Panoraamseiklused oma

seisvate piltidega on arvutis nišinähtus, ent iPhone'i peal on «Myst» staar, kelle poole vaadatakse alt üles. Viimase aja trend ongi aina enam hiireklikiseiklusi iPhone'i portida.

9. Vay

Vana kooli rollimäng, kus on olemas loitsud ja koletised ja maagilised sõrmused ja katakombid ja draakonid ja neitsid, keda päästa vaja. Mida veel ühelt mängult tahta?

10. Assassin's Creed: Altair's Chronicles

Esimese «Assassin's Creedi» eellugu, mis tehtud Nintendo DSi-le ja iPhone'ile ning segab oskuslikult madinat ja kavalat hiilimist.



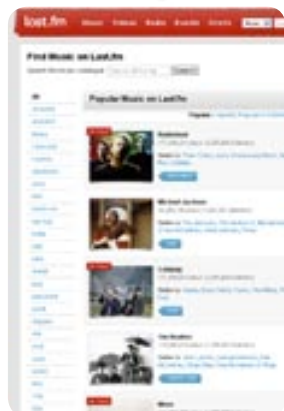
Parimad kohad muusika avastamiseks

• iTunesi teame me kõik, kuid see pole siiski vahend üksnes muusika kuulamiseks ja ostmiseks. iTunes Genius ütleb sulle, mida sa pead kuulama (ja ka ostma).

www.itunes.com

• iLike pakub kasutajasõbralikult nii iTunesi kui Windows Media Playeri tuge ning otsib ise lugusid, mis võiksid kuulajale kõrvamööda olla.

www.ilike.com



• LastFM-i teavad kõik. Peale muusika kuulamise näitab see kord juba kuulatud artistide sarnaseid artiste ning annab soovitusi muusikamaitse avardamiseks. Rääkimata võimalusest vaadata, millised kontserdid su kodulinnas toimuvad. Ka meie maal.

www.last.fm

• Tahad oma muusikamaitset visuaalselt kaardistada? Musicovery aitab seda teha. Või vali lihtsalt enda tuju ja muusika tempo järgi muusikastiil ja lugu, mis võiks täpselt sulle just sel momendil sobida.

www.musicoverly.com

• Tee enda *playlist* ja see lehekülj soovitab selle põhjal lugusid aina juurde, nii et kuulamisel pole ei lõppu ega äärt.

www.radioblogclub.com

10 asja, mida veekindla fotokaga pildistada

1. Laevavrakid. Enamik Eesti vete vrakke on odava kaamera jaoks püüdmatud – need asuvad sügavamal kui 10 meetrit, milleni kaameraga võib laskuda, ja ühtlasi liiga pimedas. Üksikuid vrakke leidub ka madalamas vees, täpsemat infot saad oma sukeldumisinstruktorilt (teda on sul vrakkideni jõudmiseks nagunii vaja).

2. Kalad ja veeloomad. Kui kannatust (ja saiapuru) jagub, võid veekindla kaameraga mõne läheda kalaportree teha. Suurem lootus kala tabada on jões või järves, samas on nähtavus kehvem kui meres. Eriti hull on suvel, mil mikroorganismid ja veetaimed vohavad.

3. Kanuu- või paadimatk.

Veekindla kaameraga saab hoopis põnevama rakusiga pilte kui tavalisega. Torka aparaat poolenisti vette ja pildista nii, et veepiir jookseb otse üle objektiivi.

4. Suusareis. Peale selle, et aparaat on immuunne sulalume suhtes, taluvad karmid kaamerad ka külma, enamasti



Veekindlale kaamerale ei tee ka külmakraadid liiga.

kuni 10 miinuskraadi, sestap on need head kaaslased ka suusapuhkusel.

5. Bassein. Sooja ja selge veega bassein on hea koht, kus snorgeldamist harjutada ja veekindel kaamera sisse töötada. Kes seda on proovinud, teavad rääkida, et vee alt vaadates on inimesed tõeliselt naljakad.

6. Mudaspordialad.

Kui harrastad *offroad*'i, mudamaadlust või kas või *rogaining*'it, on pritsmekindl pildimasin samuti omal kohal. Enamasti on sellised kaamerad ka põrutuskindlad, nii et võid olla mureta.

7. Oma naine. Enam pole kaunil kaasal ühtki põhjust,

mioks keelduda meelast fotosessioonist mullivannis või dušinurgas. Pärast on, mida lapselastele näidata.

8. Rand. Tolmukindlus tähendab, et kaamerale ei tee liiga ka liiv, mis rannas ikka kimbutama kipub. Ja loomulikult ei tee aparaat teist nägugi, kui noor perepoeg oma tilkuvad ujukad otse selle peale viskab.

9. Vihmasadu. Võid seista paduvihmaga keset Raekoja platsi ja kadreerida täpselt nii kaua kui tarvis, kartmata, et kaamera niiskusest tuksi läheb.

10. Saun. Laval läheb kaamera uduseks ja kaua ei maksa sellega seal viibida, aga paar-kolm vihtlemispilti jõuad ikka teha.

5 parimat Windowsi versiooni

1. Windows 2000.

Legendaarse töökindlusega versioon. Meeldis proffidele, kodukasutajaid eriti ei loksutanud.

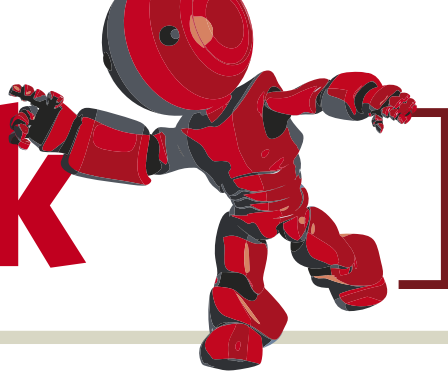
2. Windows XP SP2. Läks aega, mis läks, aga praegu on Windows XP saadud nii kiireks ja töökindlaks, et väga paljud ei taha kuuldagi Vistast ega Windows 7-st.

3. Windows 3.1 for Workgroups. Esimene päris töötav Windows, mis päästis kasutajad vabaks käsureast ja DOSi mustast ekraanist.

4. Windows 95. Aasta siis oli 1995 ning selle tollal rajult uuendusliku Windowsi kasutajaliides on kõigi praeguste emaks, olles vastu pidanud juba 14 aastat.

5. Windows 7. Tunne on sama hea nagu vanasti Windows 95 oodates. Oh, tule ja päästa meid kurja Vista käest, Windows 7!





UURINGUTULEMUS

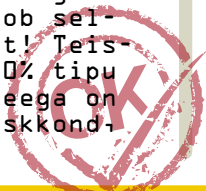
Kuupäev: kevad 2009

Autorid: USA Harvard Business Schooli (HBS) teadlased

Teema: Twitter

Uuringu käik: Twitteri legendaarsus on viimasel ajal saanud ohtralt tuult tiibadesse. Kuid mis toimub seal tegelikult? Sellele küsimusele soovisid vastust saada HBSi strateegiauurijad, kes juhuvaliku põhjal analüüsisid 2009. aasta mais 300 542 Twitteri kasutaja sidemeid ja aktiivsust. Tulemust võrreldi teiste suhtevõrgustike andmestikuga.

Tulemused: Ilmnes, et 80% Twitteri kasutajatest oli vähemalt 1 jälgija (*follower*). Teistes keskkondades oli ühe või enama sõbra või jälgijaga kasutajaid 65%. Keskmisel meeskasutajal on Twitteris 15% enam jälgijaid kui naiskasutajal, samas on mehi Twitteris 5% vähem kui naisi. Üllatas, et erinevalt reitimise pilrikeskkondadest jälgivad mehed kaks korda suurema tõenäosusega meeste kirjutatut kui naiste loomingut. Kui analüüsiti 300 000 kasutaja loodud teksti, tuli välja, et kõigest 10% Twitteri kasutajaist loob selles keskkonnas 90% kannetest! Teistes võrgustikes moodustab 10% tipu produtseeritav vaevu 30%. Seega on Twitter enamusele lugemiskeskond, mitte info jagamise vahend.



WiFi-võrk võib aasta lõpuks saada 6 Gbps kiiruse

• Tervet rida maailmakuulsaid WiFi kiipide tootjaid ja mõnda riistvaratootjat ühendav Wireless Gigabit Alliance (WGA) üritab selle aasta lõpus välja tuua 60 GHz traadita võrgul põhineva ühenduse, mille läbilaskevõime on kuni 6 gigabitti sekundis. See asendaks 1996. aastal patenteeritud ja praegu Euroopas 2,4 GHz lainealal toimiva 802.11 WiFi standardit, mille läbilaskevõimeks on parimal juhul 54 Mbps.

WGA on uue lahenduse kallal töötanud juba peaaegu kaks aastat ja on saanud paika 80 protenti 60 GHz võrgu spetsifikatsioonidest. Samuti arendatakse ühenduse egiidi all üheskoos välja 2010. aastal turule tulevate kiipide omavahelist ühilduvust testivad programmid. Uudne spetsifikatsioon võimaldab kasutusele võtta suurt hulka uusi andmeedastuse rakendusi, näiteks saab selle abil saata HD-videosignaali kümne meetri kaugusele.

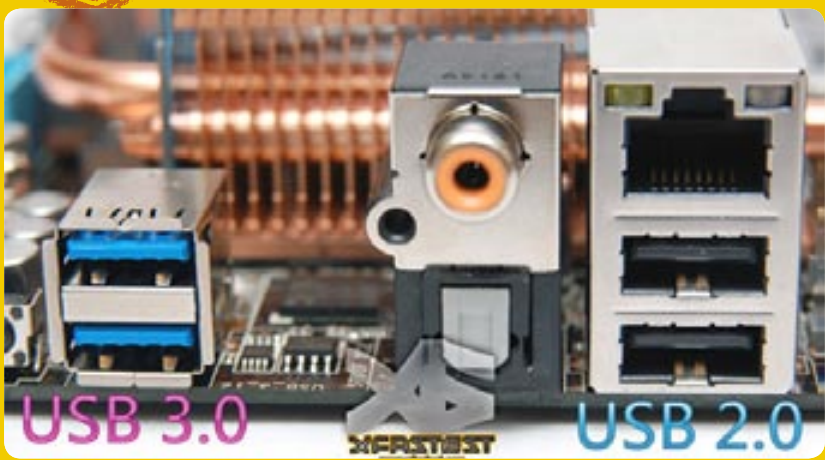
Nagu lubab WGA ametlik koduleheküljel, loodetakse tulevastes 65 nm kiipidesse integreerida ka seni enimlevinud 2,4 GHz WiFi standard ja 5 GHz WiFi, et üleminek uuele ja kiirele ühendusele oleks sujuv.

ISTOCKPHOTO

Ülikiire USB 3.0 tuleb juba sügisel

• Kuigi esialgse prognoosi järgi pidi kolmanda põlvkonna USB järjestiksiin turule tulema 2010. aasta teisel poolel, andis NEC Electronics Corporation juuli keskpäeval teada, et see võib toimuda juba 2009. aasta sügisel, ning prognoosis, et esimesed selle tehnoloogiaga arvutid toodetakse veel enne 2010. aasta algust.

Uudis senisest kümme korda suurema andmeedastuskiirusega siinist avaldati ajal, mil nii Windows kui ka Google on teada andnud, et nad on välja tulemas uute operatsioonisüsteemidega, milles on samuti kesksel kohal operatsioonide kiirus. Näib, kuidas reageerivad uudisele arvutitootjad.

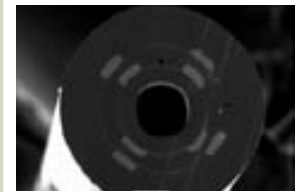




Molekulidest loodi algelised nanomootorid

● Majanduslikud probleemid ei ole viinud sädet nanotehnoloogide ja molekulaarteadlaste silmist, kellelt ikka ja jälle on kuulda põnevaid uudiseid. STM elektronmikroskoobi abil molekulide struktuuri uurides avastasid USA Tufts University teadlased käesoleva aasta kevadel, et lisaks teatud tingimustel helikopteri rootori sarnasteks moodustisteks koondumisele hakkavad need moodustised madalatel temperatuuridel pöörlema kiirusel umbes miljon pööret sekundis.

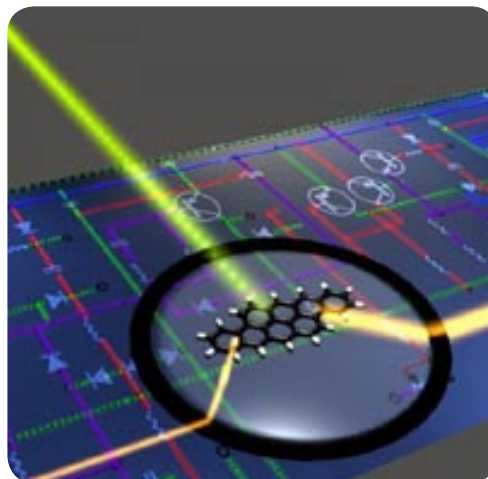
Paigutades pöörlevaid molekule erinevatesse molekulaarsetesse keskkondadesse, leidsid teadlased viisi, kuidas neid peatada või kuidas need annaksid pöörlemisenergiat edasi teistele molekulidele – sedasi moodustisid algelised bioenergiaalised nanomootorid koos lihtsaima ülekandemehhanismiga.



Samm lähemale optilisele mikroskeemile

● Zürichi Tehnikaülikooli teadlased on maailma tehnoloogiaavalikkusele teada andnud, et suutsid üksikust molekulist konstrueerida klassikalise optilise transistori. Teadlased on juba aastaid üritanud asendada integraallülitustes elektronidepõhiseid lahendusi foononlahendustega, mille oleks peale kordades madalama energiakulu ka märkimisväärselt suurem andmeedastuskiirus.

Nüüdne, 272 kraadi juures ühe molekuli baasil loodud lahendus on alles esimene samm ehitamiseks integreeritud lülitused foononite baasil töötavaks. Selleks, et esimene süsteem sarnaselt toimiks, kulub teadlaste sõnul veel vähemalt viis aastat ja sealt edasi esimese kvantarvutini veel umbes sama palju.

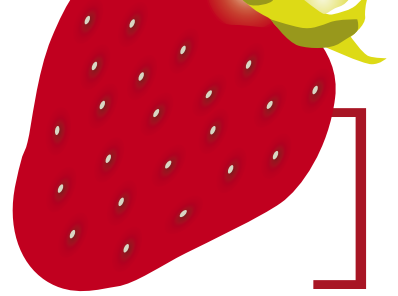


MIT testib fiiberkaamerat

● Massachusettsi Tehnoloogiainstituudi insenerid on testimas optikavaba kaameratehnoloogiat, mille keskmes on valgustundlikud fiiberkiud. Omavahel põimituna moodustavad sellised kiud vähem kui millimeetrise läbimõõduga elastse nõõri, mille iga ühik on võimeline vastuvõtjasse edastama valgust eraldavalt objektilt saabuvalt teavet.

Fiibernõõri erinevatest kiududest või neist moodustatud elastset pinnalt saadav teave töödeldakse asjakohase algoritmi põhjal pildiks ja edastatakse vastuvõtjale.

[naistekas



Tantsiv USB

● Tahad oma poiss-sõbrale kinkida midagi naljakat, aga samas tobedat ja ülipoislikku? Lubagem tutvustada: puusatantsu tegev USB saidilt geekstuff4u.com. Tegu on lihtsalt USB-lt toidet saava tagumikukujutisega, mis puusi väristades tantsib.

Ei pea vist mainimagi, et tegu on jaapanlaste väljamõeldisega. Vidin on nii jabur, et ilma kehata tantsiv tagumik pole isegi mitte solvav, vaid ajab naerma. Kindlasti lööb see kontoris laineid ja paneb bossi naeratama.



Rõõmusta oma Apple'it

● Tõelised Apple'i fännid ei tunne vajadust igale vastutajale tõestada, et nad just õnalogoga firma toodete kasutajad on, kuid siiski on hea tagasihoidlikul kombel fakt ära märkida. Kui sa otsid Apple'i vidinatele maitsekat vutlarit, siis külasta kasutaja Majkatree etsy.com poodi.

Ta on teinud paunakese, mis ei ole küll algselt mõeldud Apple'i toodete jaoks, aga sobib sellekski hästi. Tasku on puuvillast ja mahutab ära nii raamatud kui MacBooki. Kott maksab 8 USA dollarit.

Sony tutvustab uut netbook'i

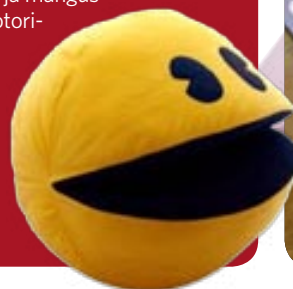
Teadlased viisid läbi uuringu ja tegid kindlaks, et naistele meeldib roosa värv, kuna ürgajal arenesid just naiste meeled välja selliselt, et märgata paremini metsa all punetavaid marju. Sellepärast meeldivadki meile tänapäevani roosad asjad – puhas ellujäämisinstinkt. Nagu näiteks Sony uus VAIO sülearvuti. Netbook tuli välja NW-seerias. Arvutil on 10,1 tolline üllilai ekraan, 160 GB kõvaketas, sisseehitatud veebikaamera ja muud vajalikud lisahüved.

Kui sulle roosa siiski ei meeldi, saad valida veel valge ja pruuni vahel. Boonusena on arvuti pakendatud 95 protsendi ulatuses taastoodetud materjalidesse, nii et ka su roheline südametunnistus saab rahulikult hingata. VAIO W tuleb müügile augustis ja seda saab tellida umbes 500 dollari eest leheküljelt sonystyle.com.

Motoriseeritud Pacmanid ajavad kassi hulluks

● Pacman on legendaarne mäng. Seda armastavad nii väiksed lapsed kui keskealised arvutifriigid. Kui sinu Pacmani-armastus on aga nii suur, et sa tahaksid lausa oma kodu nende imelike amööbisarnaste tegelastega sisustada, siis need pehmed asjakessed on just sulle! Need umbes 20 sentimeetri kõrgused plüüsisid padjakesed ei näe mitte ainult välja kui Pacman ja mängus ära söödud saanud kollid, vaid on ka motoriseeritud! Pane aga patareid sisse ja lase neil mööda elamist ringi rännata.

Kindlasti ehmatavad nad su kassil kõhu lahti, kuid ei saa mööda tõsiasjast, et tegu on tõelise Pacmani fänni *must have* vidinatega. Üks tegelinski maksab umbes 300 krooni ja tellida saab neid leheküljelt www.circle-red.





«Naistekat»
toimetab
Sigrid Lamp



Stiilne ja rokkiv arvutikate

● Mõeldes erinevatele sülearvutite jaoks mõeldud katetele ja «varrukatele», ei oskagi nagu muud eriti tahta, kui et kate kaitseks ja näeks stiilne välja. Aeg-ajalt tehakse aga valmis nii rokkiv «varrukas», et tahaks kohe välja võtta krediitkaardi ja selle ära osta. Ühe säärase on valmis teinud Blond. Vutlar on kivipestud teksamuustriline ja kuigi endale vast selliseid pükse jalga ei paneks, siis arvutile tahaks kohe selle ümber tõmmata. Taskusse on sisse õmmeldud ka mõned sahtlid, kuhu saab pista vajalikud dokumendid ja CD-plaadid või telefoni. Kate maksab 62 dollarit ja tellida saab seda leheküljelt pixiemarket.com.



Lõbusad hiirematid ei lase sul Twitterit unustada

● Kui su virtuaalne elu keerleb ümber Facebook'i staatuste ja Twitteri lühiteadete, siis sobivad sulle ilmselt need hiirematid. Tegu on kahe hiirealusega, mis on kujundatud sulle meelde tuletama, et aeg on mõni mõte netiavarustesse paisata.

Boonusena saad mitte ühe, vaid kaks matti, nii et saad vastavalt tujule valida, kas su hiir jalutab sõnade «Where are you pointing?» või «What's on your mouse pad?» peal. Telli lehelt meninos.us - saad lõbusad alused kõigest 18 dollari eest!

Kuu kaunitar: roosa lukshiiir!

● See on roosa! Ja kuldne! Ja juhtmeta! See on kuu kaunitar - Juicy Couture'i geniaalsete disainerite välja mõeldud ja valmis tehtud roosa arvutihiiir, mida kaunistab kuldne ornament ja kroon. See on midagi niivõrd tibilikku ja kaunist, et iga päev, mis ma elan ilma seda hiirt ommata, on puhas piin ja lõputu õudus.

Tõsi, vidin on nii üle pakutud, et kõigub oma kujundusega hea maitse piiril, kuid tuleb tunnistada: tegu on iga väikese tüdruku unistusega, lükates trooniilt roosa nukumaja. Tellida saab hiirt leheküljelt neimanmarcus.com ja maksab see 55 dollarit.





KUU TSITAAT

«Sellega oli lihtsalt liiga palju jama ja ma loobusin.»

Bill Gates proovis Facebooki ja andis pärast 10 000 sõbrakutset alla.

Apple nalja ei mõista

Pärast Palmi tarkvaraäri koolmist ja Nokia Symbiani rakenduste äri ebaõnne on cupertinolased mobiilirakenduste turu hõivanud. App Store'i rakendusi on alla laaditud 1,5 miljardit korda!

• Apple'i ärimudelitele omaselt ei meeldi App Store täielikult mitte kellelegi peale Apple'i enda, sest see seab kõigile vastikuid piiranguid. Kuid nüüdseks on näha, et järjekordselt on nii arendajad kui kasutajad siiski nõus Apple'i reeglite järgi mängima.

Kasutajad annavad Apple'ile niikuinii kõik andeks, nagu öeldakse, ilusate silmade eest – või antud juhul täpsemalt ilusate seadmete ja kaunite kasutajaliideste ehk siis rohkest rahast loobumise ülima elegantsi ning mugavuse tõttu.

Arendajatega on asi veel lihtsam. Nemad on paadis, sest neil on võimalus raha teenida. Mobiilimaailmas sai Apple simesena aru, et enamasti üsna tillukesi mobiilirakendusi kirjutavale arendajate kogukonnale tuleb pakkuda eelkõige lihtsat turustusvõimalust. Andekam programmeerija võib mõne lihtsa, kuid teravmeelse ning potentsiaalselt omajagu raha sisse toova rakenduse valmis kirjutada vaid päevaga, kuid selle rahvusvahelise turustamise organiseerimine oleks pätkel, millega hakkama saamine võtaks nädalaid ja poleks lihtsalt tasuv. Seda App Store neile ka pakub

ning seetõttu on arendajad vilkalt tööle asunud, leppides meelsasti 30protsendilise vahendustasuga ja sellega, et kui müük ei ületa 250 dollarit, ei saa arendaja sentigi.

Kõik oleks justkui kena, kui programmipood poleks täidetud lugematu hulga peerumõõtjate, idiooditestide ja muu sarnase rämpsuga. See probleem tuleneb arvatavasti App Store'i drakoonilisest rakenduste juhusliku tagasilükkamise poliitikast, mistõttu ongi arendaja jaoks turvalisem kirjutada lihtsaid ja pretensioonituid peerumõõtjaid.

Mõni *über*-kunn VOIP-rakendus valmistaks Apple'i partner-mobiilioperaatoritele ju meeolehärrmi ning seetõttu võib Apple selle lihtsalt tagasi lükata.

Kuid sarnaselt nagu Apple pani omal ajal iTunes Music Store'i abil käpa peale arenevale digitaalse muusika äri, pakkudes kõigile osapooltele just parasjagu (aga mitte liiga palju!) präänikut, on ta nüüd enda kontrolli alla võtnud mobiilirakenduste äri. Äri, mida ootab peatselt suur buum, kuna mobiilikasutajaid on maailmas kolm korda rohkem kui arvuti-kasutajaid.



MART PARVE

Kolumnist

little gamers



arvamus

+300

Google Chrome'i operatsioonisüsteem

Keset kuuma suve rabas Google kõiki uudisega, et arendab juba aasta jooksul välja uue, lihtsa ja turvalise operatsioonisüsteemi Chrome OS. Kas Microsoft Windowsi elu on nüüd läbi? Kindlasti mitte, aga huvitav areng igatahes.

+31

iPhone 3GS jõudis Eestisse

31. juulist on Eestis EMT esindustes müügil uusim iPhone, mudelinumbriga 3GS, mida peetakse praegu maailma parimaks nutitelefoni. Ajakirja trükkimineku hetkeks polnud telefoni hind veel teada.

0

Windows Live'i sotsiaalne võrgustik

Aeg-ajalt helistab meile Microsofti pressiesindaja ja teeb ettepaneku kirjutada uuenenud Windows Live'i keskkonnast, mis pole ainult vestlusprogramm, vaid ka kalender jne, lausa midagi sotsiaalse võrgustiku sarnast, nagu Facebook. No ei tundu huvitav, ja mitte ainult meile, vaid keegi maailmas ei räägi sellest. Miks?

-100

Enter pankrotis

Eesti on ilmselt kaotanud ühe suure IT-poodide keti. Juulis pani pankrotihaldur ukseid kinni Enteril, mis oli ülepeakaela võlgades. Väga kahju, loodame, et Klick ja teised Enterile ei järgne.



MEIE ÄMBER

Ära alusta sõimusõda

Huvitav, mis meil küll arus oli, et eelmises numbris Linuxi 10 viga üles lugesime. Me oleks võinud ju teada, et järgneb kriitikat mitte kannatavate Linux-i-usku inimeste valus vasturünnak, kus pimedas vihas ei tehta vahet omadel ega võõrastel. Me enam ei tee, ausõna (välja arvatud viimasel leheküljel).



KELLEGI TEISE ÄMBER

Üks vigane sülearvuti lapse kohta

Mäletate veel läbikukkunud projekti One Laptop Per Child? Projekti vaimne isa Nicholas Negroponte teatas, et OLPC suurimaks veaks oli innovatiivne kasutajaliides Sugar. Teine OLPC mees Ivan Krstic soovitas tal jalga puhata ja viitas hoopis kehvale riistvarale.

SEL KUUL

Piraatide vastu, uutmoodi



MARTIN METS

toimetaja

• Koopiakaitse on arvutimängutööstuses kuum teema ja proovib musta lipu all liikuvate mängurite elu raskeks teha.

Selle ajakirja mängurubriigi suure loo kangelase, «Anno 1404» peal katsetatakse uut lähenemist. Mängu saab sama arvuti peal aktiveerida ükskõik kui palju kordi, aga ... Kui ostad näiteks uue protsessori, graafikakaardi või kõvaketta, on see mängu arvates juba uus arvuti ja nõuab taas interneti teel aktiveerimist ja seda saab teha ainult

kolm korda. Sama lugu on muidugi uue arvuti hankimise korral.

Kui kolm aktiveerimist on tehtud, tuleb pöörduda Ubisofti klienditoe poole ja läbida tüütu aktiveerimiskordade juurdekauplemise protsess. Kes selle kõige-ga kaotavad?

Minu arvates saavad selles lahingus vastu näppe ainult ausad mängurid, kes pidevalt oma arvuti riistvara uuendavad ja arvutit tuunivad. Piraadid seilavad aga edasi ja ainult naeravad selle peale.

KUU TSITAAT

«Ma võin kinnitada kõigile nendele, kes näiteks Sillamäe IT-Kolledžis omandavad haridust mitte headel eesmärkidel, vaid selleks, kuidasmoodi saada oskusteavet, kuidas võltsida dokumente või häkerdada sisse lääne pankade süsteemidesse, et kätte saadakse nad igal juhul varem või hiljem ja oma tegude eest tuleb igal juhul vastust anda.»

Justiitsminister **Rein Lang** viibutab näppu ebaausate IT-tudengite suunas.



Priidu joonistas Skype'i

Priidu Zilmer on teine disainer maailmas, kes Skype'ile käed külge pani (esimene võttis pärast kolm kuud kestnud tööd pooleaastase puhkuse). [digi] küsib Priidult, kuidas disainitakse maailma üht kiiremini arenevat programmi.

Kui käivitame Skype'i, siis mitu kasutajaliidese nuppu on sinu joonistatud?

Eks mõned ikka on. Asi on kasvanud päris suureks ja ma ei saa kõike sugugi enda nimele kirjutada. Peale minu tegeleb disainiga veel mitmeid inimesi ja kõikide ühise töö tulemusena kokku valmivadki nii tooted kui ka Skype'i visuaalne nägu. Päris alguses tegelesin ise peaaegu kõige- ga, ent sellest on nüüdseks juba enam kui viis aastat.

Kas see tähendab, et esimesed Skype'id oled sa üksi Photoshopis valmis teinud?

Põhimõtteliselt küll. Alguses, kui meil ei olnud korralikku suurt disainitiimi, nagu *start-up*'ide puhul ikka, tuli kõige- ga ise tegeleda – mõelda interaktsiooni ja kasutajakogemuse peale kuni ikoonide, kirjatüüpide ja emotikonideni välja.

Kuidas sünnib Skype'i uus emotikon?

Emotikoni luues üritame silmas pida, et see sobiks laiale ringile, arvestaks inimeste erineva kultuuri ning taustaga ja kannaks võimalikult isikupäraselt edasi mõnd levinud emotsiooni, mida tihti lühendada soovitakse.

Varasematel aegadel sai nendega ka lihtsalt nalja tehtud. Kuna uusi versioone tuli välja ti- hedamini, siis pisiasjade lisamine ei olnud väga keeruline. Kunagi toimus meie igaaastane kok- kutulek ühe Eesti linna hotellis, milles oli bas- sein. Seal sündis emotikon «Pool party».

Samuti leidis Skype'i varases versioonis ühe meie arendaja näopilt. Ja ka praeguses Win- dowsi versioonis on nii mõnigi pisike ärapeide- tud asjake.

Millised trendid on tarkvaradisainis? Kas kõik läheb läbipaistvaks ja minimalistlikuks või värviliseks ja läikivaks?

See on kinni neis, kes neid asju peamiselt lii- gutavad. Meil on selliseid suuri mõjutajaid ju tegelikult vähe. Google-Apple-Microsoft ja vee- biettevtettest Twitter-Facebook.

Neid me jälgime ja vaatame, mida nad teevad, ning loomulikult eeldame, et meiega suudame suundi mõjutada. Kindlasti on viimaste aastate jooksul tehtus toimunud korralik muutus, hüpe uue ja huvitava suunas, millele aitavad kaasa kõik riist- ja tarkvaratootjad.

Kõik, mis Apple'il välja tuleb, ei ole kuld, ja kõik, mis Microsofti disainilaboratooriumitest välja tuleb, ei ole jama – vastupidi, nad teevad väga häid asju seal kohati. Aga kokkuvõttes on ja jääb Skype ikkagi Skype'i nägu.

Kui palju Skype'i nägu tulevikus muutub?

Sellest ma ei saa rääkida – meie töös olevad pro-

[MINI-CV]

Nimi: Priidu Zilmer

Vanus: 33

Töö: *visual design team lead* Skype'is

Haridus: ärijuhtimise eriala

Concordia ülikoolis

Hobid: sulgpall ja söögit- gemine

jektid, nagu paljudel teistel tarkvarafirmadel, on saladus. Aga ma arvan, et tulevik on väga põnev, eriti vaadates, kuidas näiteks iPhone ja süle- arvutid juba maastikku muudavad.

Tõenäoliselt peab ka arusaam kasutajaliides- test mingi sammu tegema, et vastu pidada ja kaasa minna.

Väga huvitav on jälgida, kas ja kuidas vanad suured tegijad oma visuaalset keelt või kasu- tajaga suhtlemist muudavad või kohendavad. Google'ilt on tulekul Web-OS, kui palju see muudab ...

Ma arvan, et viie aasta pärast me ei tunne seda maastikku enam äraagi.

Natuke võid ju ikka fantaseerida!

Skype võiks kujuneda kommunikatsiooniplat- vormiks. Istud arvuti taga, suhtled Skype'is, tõused arvuti tagant püsti, võtad mobiili, seal on Skype. Istud autosse, sinna on Skype integ- reeritud jne. See on nägemus, mille suunas ta- haksime liikuda. Aga see on veel nii laialivalgud, et kui keegi küsib, milline näeb välja Skype'i ka- sutajaliides sinu külmkapis, siis on sellest veel vara rääkida, ent kindlasti näeb see välja lihtne ja väga hea.

Skype on hästi disainitud. Milline on halb tark- varadisain?

Halba disaini ei saagi disainiks nimetada, siis ta on disainimata asi. Otsisin ühel päeval midagi kinnisturegistri või ametlike teadaannete veebist ja see oli täiesti arusaamatu, mis printsiipidega seal otsing toimis.

See polnud kuidagi disaini- tud, vaid lihtsalt komponenti- dest kokku laotud. Lääne näi- tel – suur küsimärk on, miks on Adobe viimased tooted muutunud niivõrd segaseks.

Praegu pole Photoshop pä- ris kindlasti see, mis ta oli kaks või kolm versiooni tagasi.

Või Microsoft Office. Kui panna see Apple iWorki kõr- vale, siis üks on lihtsate tööriistadega konk- reetsetele ülesannetele orienteeritud tarkvara, teine ... ma päris hästi ei saa arugi, mis Word olema peaks.

Temaga saab vist ajalehte küljendada ja and- mebaasi teha, kuigi tegelikult peaks Wordiga olema lihtne teksti kirjutada. Iga asja saab vaa- data ja mõelda, mida siit ära võtta. Päris hästi on siis, kui midagi pole ära võtta – siis tõenäoli- selt täidab asi oma eesmärgi. [d] JOHANNES TRALLA

- ★★★★ **Fantastiline.** Uskumatult hea 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 ostusoovitus talle anda ei saa.
- ★ **Hoia eemale!** See toode on nii halb, et poleks mitte kunagi tohtinud sündida.

Olympus teeb

Viktoriiniküsimus: millisele 2009. aastal välja tulnud kaamerale on trükitud hoopis aastaarv 1959? Õige, see on Olympus E-P1 ehk uus digitaalne PEN, nagu Olympus ise seda kaamerat hellitavalt kutsub.

● Tõesti, E-P1 metallservalt leiab kirja, mis tähistab 50 aasta möödumist Olympuse legendaarse PEN-seeria fotokaamerate esimese mudeli väljalaskmisest. Kui algupärane PEN oli kompaktna peegelkaamera, siis uus PEN, E-P1, on väga kompaktna vahetatavate objektiividega digikaamera. E-P1 ei ole väike peegelkaamera, sest peeglisüsteemist on sootuks loobutud. E-P1 on märgatavalt suurem kui tavaline kompaktkamera, aga ka märgatavalt väiksem kui tavaline peegelkaamera.

Kere on metallist ja tundub üsna vastupidav. Kahe nädala järel usuks, et see peab

igapäevases kasutamises vastu aastaid, vähemalt tundub kaamera käes hea ja tugev. Tuge pakub sõrmedele vaid esiküljel olev plastpadjake ja tagaküljel olev õnarus pöidla jaoks. Sellest põhimõtteliselt piisaks, kui vaid pöidlaga kasutamiseks mõeldud kerimisrullik kandmisel kogemata pöidlale ette ei jääks. Mitmel korral avastasin, et sisselülitatud kaamerat käe otsas kandes olin kogemata rullikut liigutanud ja seaded sellega paigast lükanud. Kui automaatrežiimis ei juhtu sellest midagi halba, siis näiteks manuaalrežiimi korral muudab see omatahtsi ava. Teisel kolmandal päeval loobusin kaamera

käeshoidmisest ja kandsin seda ainult rihma otsas kaelas. Kuna nii kaamera ise kui objektiivid on kerged, siis ei sooni kaamera kaela ega vaju ka «nokaga» allapoole, nagu seda kipuvad tegema suured kaamerad.

Eisialgu kaks objektiivi

Nuppude paigutus on Olympuse kaamerate kasutajaile tuttavlik, puudub ainult ekraanil kuvatav kõiki seadeid koondav juhtpaneel, selle asemel libisevad ekraanile poolläbipaistvad menüüribad, millega annab ära harjuda ja milledes navigeerimine on ringnupu keeramise abil

E-P1 pildikvaliteet on hea ja miks ei peakski olema, sensor on ju kõva sõna

ülimalt kiire.

Kuna kaameral puudub pildiotsija, käib ka kadreerimine suure 3tollise LCD-ekraani abil. Fookuse kontrollimine ekraanilt on lihtne ja ekraanist tingitud eksitused just õige objekti fookusse saamiseks on välistatud. Vajadusel saab mõnele kaadri osale sisse suumida ja uurida, millisel juuksekarval täpselt fookus on. Käitsirežiimide korral on valida 11 fookuspunkti vahel, aga suumitud otsevaate korral saab fookuspunkti seada suvaliselt praktiliselt üle kogu kaadrivälja.

Teravustab E-P1 rahuldavalt kiiresti, teravustamine ei ole sugugi aeglane ja annab keskmisele seebikale silmad ette, aga see pole ka nii kiire kui korraliku objektiiviga peegelkaamera korral. Heas valguses ei kulu sekundit, aga päris väikese



Olympus teeb teile uut ja vana: disainilt retro, sisult aga ülimalt moodne.



● Märki «[digi] hea ost» kannavad tooted, mida oleme hinnanud kõrgelt või mis on supertestis jäänud teisele kohale.

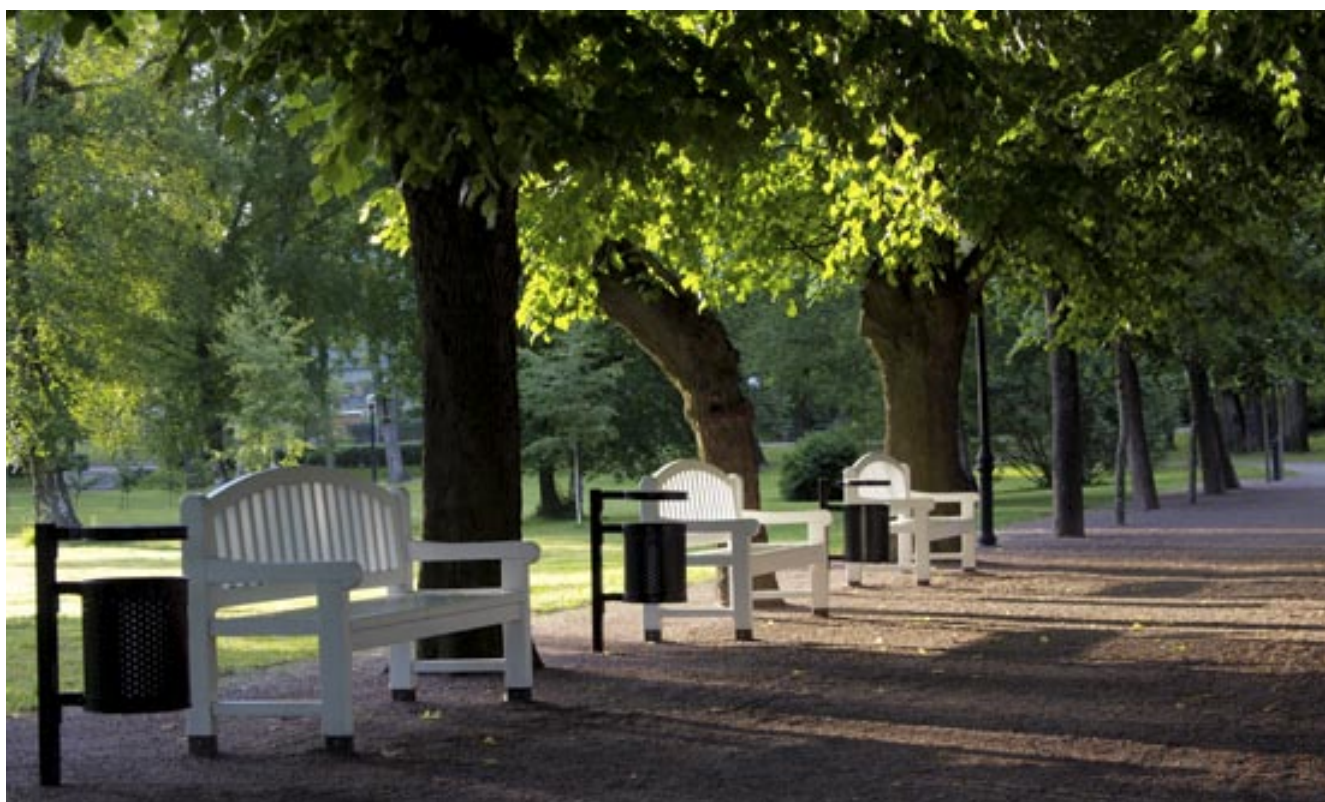


● Selle märgi lisame soodsaima hinnaga toodetele.



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

uut ja vana



Ilma E-P1-ta oleks see pilt tegemata jäänud, sest peegelkaamerat poleks ma nii vara hommikul tahtnud kaasa tarida.

murdosaga sekundist ka hakkama ei saa. Kahe nädala jooksul pildistades juhtus vast kord või paar, kui kaamera teravustamisega hätta jäi, neist ühel korral oli pea-aegu pilkaselt pime ja teisel korral jooksis inimene kiirelt kaadrist välja. Liikuvate objektide pildistamisel tuleks seega aegsasti ära õppida eelteravustamine. Hämaras teravustamine õnnestub kaameral suhteliselt hästi: kohtades, kus seebikas abitult hätta jääks, leiab E-P1 siiski pidepunkti.

E-P1 on esialgu saadaval kas 14–42 mm või 17 mm komplektobjektiiviga, neist esimesega on kaamera paksuseks 8,1 cm ja teisega 6 cm. Seda on just nii palju, et

põuetaskusse seda enam ei pane, aga daami ridiküli mahub kaamera juba küll. Üks mu tuttav naisterahvas lükkas peegelkaamera ostmist aastaid edasi põhjendusega, et seda ei saa ju käekotis kaasas kanda. E-P1 saab.

Peegelkaamera sensor

17 mm objektiivil on servades nähtavad tugevad kumermoonutused, mis annavad kaardus horisondi ja längus uksepiidad. Olympuse tarkvara korrigeerib need automaatselt, muud tarkvara kasutades tuleb ise vaeva näha. 14–42 mm objektiiv moonutab vähem, kuid vajaks varjukit, sest nurgast sisse paistev päike annab tu-

gevaid sisepeegeldusi. Hämaras teravustamisel on 17 mm F2,8 objektiiv oodatult kiirem kui 14–42 mm objektiiv, vahe on selgelt tajutav.

E-P1 pildikvaliteet on hea ja miks ei peakski olema, asub ju kaamera kõhus täisväärtuslik peegelkaamera sensor. Sinised on sügavad ja rohelised on rikkad, nagu Olympuselt oodata võibki, punased tunduvad olevat veidi lahnad. Väikeseadetes on kaamera range ja tagasihoidlik kui katoliiklik vanatüdruk, pigem tahaks pärast pildile kontrastsust ja küllastust isegi nõksu juurde anda. Keskmine kasutaja võib rahulikult kaamera JPEG-režiimile seada, värvirežiimiks valida Vivid (erk),



Komplektobjektiiiv sobib suurepäraselt ka lähivõteteks.



Kaamera digitaalsed kunstifiltrid teevad ka igava pildi pisut põnevamaks.

kontrastsust nõksu võrra üles lükata ning tulemused on erksad, ent mitte kenrockwellilikult neonsed. Samaselt mõne kuu eest proovitud Olympus E-620-ga on ka siin teatud puhkudel madalamatel tundlikkusastmetel varjualadel näha orna halliträpsulist mustrit, mida seal olla ei tohiks, kuid see ei mõjuta pilti tervikuna ja iga kord see ei ilmne.

Päikesevalgus on kaamera vaenlane

See-eest püsib pildimüra meeldivalt kaua kontrolli all. Müra on peeneteraline, määratud värilake (à la Pentax) ei teki ning aimatav horisontaalne muster tekib alles siis, kui üritada alasäritatud pilti tagantjärele meeletult pöörata. ISO 1600 säri kiiruse tõstmiseks on täiesti arvestatav variant ja 2000–2500 välguta pildistamiseks kasutatav isegi siis, kui jätta mürafilter seadistusele Low. Nii väikese

kaamera kohta on tulemus ülikõva.

Kõik pole selle kaamera juures siiski nii tore. E-P1 kimbutab sama häda, mis kõiki pildiotsijata kaameraid, nimelt see, et eredas päikesevalguses pole ekraanilt mitte halligi näha. 17 mm objektivi puhul saab häda pärast kadreerida lisavarustusena müüdava pildiotsija abil, 14–42 mm objektiviaga aga tuleb silmi kissitada ja üritada kätt päikese ette varjuks panna. Teine probleem on nõrk aku. Umbes pärast kahtesadat pilti tekib ekraanile pooliku aku indikaator ja pärast veel paarikümnet muutub see juba hoiatavalt punaseks. Pole ka ime, kuna 3tolline ekraan sööb akut nagu loom. Keskmiste kolme-neljasajapildiste retkede jaoks tuleb kindlasti kaasa võtta juba laadija.

Sisseehitatud vätku pole kaamerale samuti. Mina seda miinuseks ei loeks, sest sisseehitatud välklampidel on niikuinii

Olympus E-P1 + ZD 14-42 mm

HIND: 11 990 KROONI

Müügil: küsi fotokauplustest

Sensor: 12,3 megapiksliit (2kordne kärpetegur)

Bajonett: Micro Four Thirds

Fookus: 11 punkti automaatne, suumirežiimis 255 punkti üle terve kaadri

Tundlikkus: 100–6400, Auto ISO 200–3200

Säriaja vahemik: 1/4000–60 s, x-sync 1/30–1/180 s

Sarivõte: 3 kaadrit sekundis (JPEG sõltuvalt kaardi kiirusest ja pildi mahust kuni 12, RAW kuni 10 kaadrit)

Stabilisaator: sensori nihutusega

Mälukaart: SD

Ekraan: 3tolline LCD, 230 000 piksliit, 100% kaadri katvus

Toetatud pildivormingud: JPEG, ORF

Videorežiim: HD 1280 x 720 (16 : 9), SD 640 x 480 (4 : 3), 30 kaadrit/s

Toide: BLS-1 liitiumioonaku

Muu: pildiotsija puudub, sisseehitatud välklamp puudub, tolmuemaldussüsteem, kunstilised elektroonilised filtrid

Mõõtmed: 12,1 x 7 x 3,5 cm (ilma eenduvate osadeta)

Kaal: 335 g (ilma aku ja mälukaardita)

piiratud kasutusvõimalused. E-P1 jaoks tuleb seega juurde osta kas korralik suur välklamp või 84grammine FL-14, mis töötab kahe AAA-patareiga. See on lihtsake, aga ajab asja ära, eriti siis, kui seda ainult täitevõlguks kasutada. Seega tasub arvestada, et kaamera algsele hinnale tuleb õige pea maksta juurde veel välklambi ja lisaaku eest.

E-P1 on peegelkaamera hinnaga ja pildikvaliteediga ning samamoodi vahetatavate objektiviidega, kuid mitte peegelkaamera kasutusmugavusega. Teisest küljest mahub see ka daami käekotti ja näeb õikim välja kui ükskõik milline nõme must kobakas. Otsesed konkurente E-P1-i hetkel ei olegi, seega on hinna võrdlemine keeruline. Kindlasti moodustab osa hinnast disain ja väikse kere mugavus – kui need on sama olulised kui pildikvaliteet, polegi hetkel peale E-P1 muud varianti. Mugavuse ja pildikvaliteedi hea suhte pärast võib andestada ka viletsa aku. Ainulaadsus maksab. [d] SVEN VAHAR

[HINNANG]

Kaamera fotograafidele, kel suurem kaamera olemas, aga kes vajab väiksemat aparraati igapäevaseks kaasaskandmiseks.

[d] hinne:



Teemandi teine lihvimine

Touch Diamond 2 on HTC enim müüdud telefoni, Touch Diamondi järglane. Tegemist on ühe stiilseima Windowsi-telefoniga, mille kasutaja võib alles üsna pika kasutamisaaja järel avastada, et tema mobiili on peidetud «see ebamugav» Windows Mobile 6.1.

● HTC on tõesti kõvasti vaeva näinud Windowsi menüüde peitmiseks. TouchFlo 3D-kasutajaliides oli juba ka vanaema põlvkonna Diamondil, kuid on nüüd saanud põhjalikuma lihvi. Põhiline, mis silma torkab, on kasutajamenüüde suured kirjad – Windowsi peen kribukiri on asendatud jämedama fondi ja suuremate tähtedega, nii et ka tõnts sõrm saab vajalikule asjale pihta.

Ilus vaadata

Silmale ilusad vaadata animatsioonid on paljudest kohtadest kadunud, kuid selle väikese ilu ohverdamise kompenseerib silmnähtavalt kiirem reageerimine ja töö. Kiirus oligi seni just Windowsiga telefonide põhimure, mis näib olevat (vähemalt esialgu) murtud. TouchFlo 3D-liides on tulevase Windows Mobile 6.5 kasutajaliidesega üsna sarnane, Diamond 2 on ka ametlikult 6.5-ga ühilduv, seega võib teda hiljem uuendada.

Kontaktid on nüüd Diamondis perso-

naliseeritud, iga kontakti alla kogutakse kogu selle inimesega peetav suhtlus: meilid, telefonikõned, SMSid, kontaktandmed, asukoht Google Mapsi kaardil.

Kus on 3,5 mm pesa?!

Suumimise lahendus on huvitav – selleks asub ekraani all puuteriba, millel sõrmega libistades saab kas pilte või veebilehti suurendada-vähendada. HTC jätkab Internet Exploreri ignoreerimist ja on paigaldanud mugavama ja kiirema Mobile Opera.

Paraku pole HTCsse mahtunud 3,5 mm kõrvaklapesa ja see on halb uudis. Komplektis pole kaasas ka USB-pesa üleminekut

Kui uut telefoni on kohe vaja, osta HTC ära. Muidu aga oota veidi

3,5 mm klappidele, selle peab eraldi ostma. Kuid stereo-Bluetoothi tugi aitab siiski kvaliteetse heli telefonist kätte saada ja mängib heal ekraanil paljusid videovorminguid. Autofookusega viiemegapiksliline kaamera pole siiski midagi erilist. Salvestatud video kvaliteet on samuti veidi üle keskmise.

A-GPS on kiirem kui seni nähtud telefonidel, täpsus juba nagu «päris» GPSidel. Kui vanal Diamondil oli 4 GB sisseehitatud mälu, siis nüüd on HTC vastu tulnud kasutajate soovidele ja lisanud MicroSD pesa, kuid võtnud ära suure mälu. Seega tuleb oma andmeid ja programme hoida mälukaardil ja osta alul mõni suurem kaart.

Kui uut telefoni on kohe vaja, võib selle parima Windowsi-mobiili ära osta. Kui aga kannatab mõned kuud oodata, võiks vaadata, milliseid põnevaid Android-telefone HTC (või mõni teine tootja) siiakanti toob. [d] KAIDO EINAMA



HTC Touch Diamond 2

HIND: 7990 KROONI

Müügil: HTC Eesti, Photopoint, EMT, Tele2

Võrgud: GSM/GPRS/EDGE
850/900/1800/1900, HSDPA/UMTS
900/2100

Ekraan: 3,2" WVGA (480 x 800 pikslit)

Ühenduvus: Bluetooth, WiFi, USB, A-GPS,
FM-raadio

Operatsioonisüsteem: Windows Mobile
6.1 (TouchFlo 3D-liidesega)

Mälu: 512 MB ROM, 288 MB RAM (pluss
microSD pesa)

Tööaeg: kõneaeg kuni 340 min, ooteaeg
kuni 500 t

Mootmed: 107,85 x 53,1 x 13,7 mm

Kaal: 117,5 g

[HINNANG]

Windowsi ebasõbralikust kasutajaliidesest on jagu saadud. Peitke puutepliats ära ja te ei tunne sellest enam puudust.

[d] hinne:



Kaks on parem

Eestis on Nintendo DS häbiväärselt vähe levinud. Sony PSP kasutaja Martin ning DS-i ja Game Boy Advance'iga kaua sina peal olnud Rainer uurivad lähemalt, kas pihukonsooli kolmas tulemine Nintendo DSi nime all parandab lõpuks selle vea.

● Nintendo DSi-d kujutatakse alati Sony PSP suure vaenlasena (on ju teada Sony ja Microsofti vastasseis suurte konsoolide turul), kuid tegelikult erinevad DS ja PSP teineteisest nagu öö ja päev. Või enamgi veel. Erinevad on ainuüksi pihukonsoolide sihtgrupid. Sony PSP on suunatud tõsisemale mängurile ja sekundaarse võimalusena pakutakse UMD-ketastel filme.

Nintendo DS on suunatud rohkem aja- viitemänguritele ja rõhub kõiksugustele mittemängulistele lisaprogrammidele. Sügisel peaks koos PSP Go turulejõudmisega avatama PSP Apps Store, kust on võimalik osta lisaprogramme ka Sony väikekonsooli perekonnale.

Õhem ja pikem

Esimene kontakt Nintendo DSi-ga on üllatavalt positiivne – käes tundub mati pinnaga pihukonsool soliidne ja erinevalt näiteks PSP-st, aga ka

DSi on läbi teinud kerge uuenduskuuri: muutunud veidi õhemaks, aga sama palju ka pikemaks

DS Lite'ist, ei kogu see sõrmejälgi. Oma suuruse kohta tundub see küllaltki raske, aga samas ka vastupidav.

Nintendo DSi on teinud läbi kerge uuenduskuuri – muutunud paar millimeetrit õhemaks, aga ka sama palju pikemaks. Õhemaks on uus DSi viilitud eelkõige Game Boy Advance'i kaardipilu koondamise arvelt, kuid «kapoti» all on muutusi veel palju. Protsessori taksagedus on 67 MHz pealt tõstetud kahekordseks ja muutmälu 4 MB pealt neljakordseks. Nagu

konsooli kasutamine näitas, on need arvud rohkem olulised statistikasõpradele, sest mängitavuses võrreldes DS Lite'iga märgatavat vahet ei ilmnenu.

Uus kasutajaliides

Ekraanid on neljandiku tolli võrra suuremaks venitatud ja ühe olulisema muudatusena on nüüd DSi-l kaks kaamerat, mis on paraku üllatavalt nõrga kvaliteediga – VGA ehk 0,3 megapiksli; tänapäevastele mobiiltelefonidelegi on paremad päevapiltnikud sisse ehitatud.

PSPd iganädalaselt kasutav Nintendo-võhik Martin ühendas DSi interneti poole minutiga, kusjuures selle aja sisse



Kahel ekraanil mängimine on hoopis teistsugune kogemus – ülemine ekraan on liikumiseks, alumine puutetundlik ekraan ehk kaart või saab vastavalt vajadusele mõne muu ülesande.

n kui üks



Üheks suuremaks uuenduseks on kaamerad koos ohtrate lisavõimalustega.

kuulus ka võrguvõtme sissetoksimine. PSP peal, kus iga tegevus, mis on seotud tähelepanekohaste sisestamisega, on tõeline katsumus, võttis see aega 4–5 minutit. Põhjuseks DSi loogilised menüüd, puutetundlik alumine ekraan ja puutepliats, millega on kõik see lapsemäng. Puutepliatsi saab peita DSi küljele ja Nintendo on pakkinud karpi ka varupliatsi.

Uus kasutajaliides, lihtsustatud versioon Wii Channelitest, on väga lahe, aga kõige mugavam on see, et mängude vahetamiseks ei pea aparati vahepeal välja lülitama ning et kõiki muid aplikatsioone on nüüd oluliselt lihtsam kasutada. Siiski pole Rainer väga veendunud, et uued vidinad, nii uhked kui need ka pole, asendavad GBA mänguporti ja sadu mängu, millele oli läbi GBA pordi võimalik ligi pääseda.

Aku pole enam nii tubli

Kui GBA mängude vastu huvi puudub (kui aus olla, siis tänapäeval leiab neid ainult eBayst ja üsna soolaste hindadega) ning kui kaamera ja parem internetiga ühilduvus on just need funktsioonid, mis on siiani takistanud hüpet kas või mänguvaeselt PSP-lt Nintendo värvilisse maailma, siis võib püsti karata ja poodi suunduda.

Aeg näitab, kas DSiWare ja DSi funktsioonidega mängitud rohkem hoogu juurde saavad ja kas jutud DSi Virtual Console'ist, mis laseks Nintendo DSi-le alla laadida ka vana kooli Game Boy, Game Boy Colori

Kahe ekraani vahel hüplemine võib tihti hoopis pea sassi ajada

ja Advance'i mängu, osutuvad tööeks. See muudaks vanemad konsoolid lõplikult aegunuks, aga samas ka surematuks.

Regioni piiratud DSiWare' kasutamine on muidugi omaette kunsttükk, sest SD-kaardist pole ilma selleta suuremat kasu. Eestis on siiani suurema osa allalaadimisteenustega raskusi ning sugugi mitte kõik, müstilistel põhjustel, ei aksepteerigi Eesti krediitkaarte. Tasuta saab endale sealt aga tõmmata näiteks spetsiaalse Opera-põhise DSi brauseri, millega saab täitsa asjalikult internetis kolada, kuigi panka sisselogimine meil ebaõnnestus.

Üks väga naljakas ebameeldivus siiski jääb. Kuigi DSi pole ilmselt mõeldudki neile, kellel juba DS kodus, erineb laadimise pesa taaskord kõigi eelmiste mudelite omast ning näiteks reisile minnes peab jälle ühe lisalaadija kaasa võtma. Vähe-malt on muud pesad standardsed ja SD-kaardi asemel ei pea mingit Nintendo eriformaati kasutama.

Laadimisest rääkides on palju kurdetud uue DSi aku kestvuse üle, mis on kukkunud tagasi esimese DS-i 9–14 tunni juurde – ja seda kõige madalama ekraanilahenduse juures. Hoolimata pisikesest tagasilöögist kestab see ikkagi 2,5–3 korda

Nintendo DSi

HIND: 3290 KROONI

Müügil: Photopoint

Protsessorid: ARM9 ja ARM7, 133 MHz

Ülemine ekraan: 3,25tolline TFT LCD, 192 x 256 pikslit, 260 000 värvi

Alumine ekraan: 3,25tolline puutetundlik TFT LCD, 192 x 256 pikslit, 260 000 värvi

Mälu: 256 MB, laiendatav SD/SDHC-mälukaardiga kuni 32 GB-ni

Ühendused: WiFi, kõrvaklapipistik, sisseehitatud mikrofoni, kaks kaamerat

Aku kestvus: 9–14 tundi

Korpuse värv: must või valge

Mõõtmed: 13,7 x 1,9 x 7,4 cm

Kaal: 214 g

kauem kui viimase PSP mudeli aku.

Kolida PSP pealt DSi peale mängima on harjumatu – peale selle, et osade nupude funktsioonid on teistsugused, võib kahe ekraani vahel hüplemine mõnes mängus pea korralikult sassi ajada, näiteks testitud «Sonic Rushis». Mängud, kus ekraanidel on kindlad ülesanded, näiteks «GTA: Chinatown Wars» või «Mario Kart», saab käppa alates esimesest nupuvajutusest, pole vaja mingit eritreeningut või sisseelamisaega.

Heli ja pilt

DSi pakub kohe algusest peale tegevusi, mis on seotud heli ja pildiga. DSi Soundiga saab helifaile päris korralikult mudida, muuta kiirust ja kõrgust ning kasutada erinevaid helifiltreid. Kõike seda saab teha siiski kas ise lindistatud helidega või AAC-failidega, mis asuvad SD-mälukaardil. DSi Cameraga saab tehtud pilte moonutada, lisada erinevaid «objektive» ning fotod otse Facebooki üles panna.

Kuigi DSi on eelmistest mudelitest kergem, parema viimistluse ja ekraaniga, võime seda julgelt soovitada vaid neile, kes vanu pihukonsooli versioone ei oma või kes tahavad mitmekesi mängimiseks teist masinat. DSi-l pole ühtegi nii olulist funktsiooni, mis sunniks vana mudeli uue vastu vahetama. Põhjusi, miks Nintendo DS Eestis rohkematesse kodudesse jõudma peaks, on küllaga – kui ainult DS-i mängu siia rohkem ja odavamalt jõuaks.

[d] MARTIN METS, RAINER PETERSON

[HINNANG]

Nintendo DS pole ilmaasjata planeedil enim müüdud pihukonsool – nüüd tehti see veelgi paremaks.

[d] hinne:



Kõrvuni sees

Väikseid kõrvasiseseid klappe on küll mõnus kaasas kanda, kuid kui tekib isu päev või öö otsa muusikat kuulata, siis kipuvad nad kõrvu väsitama. Halvemal juhul pirisevad nad kui suvised sääsed ja panevad kõrvad ning pea valutama nagu kärarikas jaanipäev.



• Suured kõrva katvad klapid võivad kandjast teha küll Miki-Hiire paroodia, kuid kui muusika on tähtsam, pole see ületamatu takistus. Ja need Koreast külla saadetud Cresyni klapid on tõesti suured, lausa rohmakad. Pähe istuvad need aga mugavalt ja hästi. Kõrvu katvad padjad on suured ja pehmed. Nende all on 50 mm läbimõõduga valjuhääldid, mis esitavad kirjade kohaselt heli sagedusvahemikus 10 kuni 25 000 Hz. Suur aitäh äärmuste eest – inimekõrv kuuleb helivõnkumisi, mille sagedus jääb vahemikku 20 kuni 20 000 Hz.

Ületöötanud trummar

Kui sa just *death-metal*'i saatel oma pead ülearu hoogsalt vehkima ei hakka, peaks klapid kenasti paigal püsima. Nad on kergemad, kui välimuse põhjal arvata oskaks (tootja andmetel 350 grammi), kuskilt ei pitsita, pressi ega suru. Kolju pääseb kahjustusteta. Ja kõrvad suurema pettumuse ning väsitamiseta.

Vähemalt nende omad, kelle kõrvad ei kannata bassiallergia all. Bassi on neis klappides palju. Kui satub ette mõni lugu, kus antakse teada, mida kontrabassiga teha saab, on seda lihtsalt ülearu. Lisaks on bassi kõla üsna laisk, uimane ja pehme nagu vatt. Särtsu ja hoogu võiks rohkem olla, aga seda siit ei saa – kiirema ja äkilisema bassiosaga lood kõlavad nende klappidega üsna igavalt ja lamedalt. Nagu ületöötanud trummar, kes lööb oma löögid küll ära, kuid suurema energia ja entusiasmiga. Ei päästa ka akustilise muusika juurest elektroonilise manu jooksmine. Pet Shop Boysi viimane album mattub bassi alla, Depeche Mode ja Moby kaovad samasse kohta. See

Cresyn CS-HP700

HIND: UMBES 2000 KROONI

Müügil: küsi poodidest

Valjuhääldid: 50 mm

Sagedusala: 10 - 25 000 Hz

Takistus: 32 oomi

Tundlikkus: 95 dB/mW

Kaal: 350 g

Kaabel: 3 meetrit

Suletud klapid on head: sinu ümber olevad inimesed ei kuule midagi ning sina ei kuule välismüra

ongi nende klappide peamine miinus.

Norida võib ka selle kallal, et stereopilt on üsna kitsas ja kokkupressitud, aga see häda vaevab enamikku kinnise ehitusega klappe. Vastutasuks saate teadmise, et neist kostvat heli kuuleb peamiselt see, kelle peas klapid on – ümberkaudsed jäävad häirimata. Ja ka välismüra ei pääse väljast sisse nii palju kui avatud ehitusega mudelite puhul.

iPod jääb lahjaks

Üks mure on veel: selleks, et need korealased saaks kogu raha eest esineda, peab neid toitma mõni tummimisvõimendi. iPod ja teised MP3-mängijad, kui neile just erakordselt tugevaid häälepeaelu pole antud, kipuvad nii suurte klappide toitmisel nõrgaks jääma. Koduse stereosüsteemi või arvuti taga tunnevad nad end märksa paremini. Kui aga tahad nendega ringi liikuda, tasuks oma MP3-mängijale lisavõimendi soetada. [d] MARGO KOKEROV

[HINNANG]

Cresyni klapid istuvad hästi pähe, on mugavad ning ka muu on ilus, ainult bassi mängivad väga, väga palju. Liiga palju.

[d] hinne:



Koera ja kassi vahepealne

Mängime sellist mängu, et normaalsed sülearvutid on koerad ning väikesed miniarvutid on kassid. See võib kõlada küll veidralt ja kohatult, aga niimoodi on hulga hõlpsam seletada, mis täpselt on HP uus Pavilion dv2 sari – midagi koera ja kassi vahepealset.

● Nimelt usub HP, et hoolimata miniarvutite võidukäigust ning tavaliste sülearvutite peadpöörivast hinnalangusest on võimalik nende kahe vahele tekitada veel uus kategooria. Arvuti, mis oleks veidi võimsam ning veidi suurema ekraaniga kui miniarvuti, aga samas väike, õhuke ja kerge, nõrgem ja odavam kui tavalised sülearvutid.

Tegelikult polegi see vast niivõrd HP, kui võrd protsessoritootja AMD idee, kes viimasel paaril aastal on Intelile kõvasti alla jäänud ning üritab nüüd oma uutele Athlon Neo protsessoritele turul ruumi teha. Ja just sellised need Neod ongi: veidi võimsamad ja kallimad kui Inteli Atom-seeria protsessorid, aga nõrgemad ja odavamad kui Inteli n-õ pärisprotsessorid.

Numbrid on paigas

Kõik see kajastub ka Pavilion dv2 juures. Arvuti on kerge, kaaludes vaid 1,7 kg, ning õhuke, avatuna vaid pisut üle 2 cm paks. LED-taustvalgustusega ekraani resolutsiooniks on 1280 x 800 pikslit miniarvutite tavapärase 1024 x 600 asemel ning 9- või 10-tollise ekraani asemel on dv2 küljes korralik 12,1tolline laiekraan.

Graafikakaardina on loomulikult kasutatud ATI enda Radeon X1250, mälu on 2 GB, korralik kõvaketas ning operatsioonisüsteemiks Windows Vista Basic.

Idee poolest on kõik hästi, sest arvuti 9000kroonine hind on tõesti ahatlev ning hinna-konfiguratsiooni suhe väga hea. Pavilion dv2 on küll suurem ja raskem kui miniarvutid, ent samas on teda võimalik ikkagi kaasas kanda ning temaga töötamine ei ole silmadele-kätele nii hirmsasti väsitav kui pisikesel miniarvuti puhul.

Pavilion dv2 disain ja koostekvaliteet on väga head. Lääkiva musta ja hõbedase kombinatsioon mõjub soliidselt, klavia-

[TESTITULEMUSED]

PCMark 05:	-
Protsessor:	2219
Mälu:	2664
Graafikakaart:	732
Kõvaketas:	3870
3DMark 03:	1540
3DMark 06:	337
Aku tööaeg:	1:30

tuur on hea, nupud suured, puuteplaat mõnus ja nii edasi. Riistvara oskab HP teha küll, kui vähegi tahab.

Komistuskivid on mujal. Kuigi testitulemuste poolest asetub dv2 tõesti kuhugi miniarvutite ja pärisarvutite vahele ning mitte väga kaugele viimastest, on Vista jooksumine tema jaoks üsna suur piin. Asjad käivad ikka üsnagi aeglaselt ning juba mõne Flash-animatsiooni-ga koormatud veebikülje üheaegne avamine tõmbab arvutil hinge kinni. Mitte nii, et pead istuma ja tema järel ootama, aga krapsakust küll dv2-lt oodata ei maksa.

Hind vajaks kärpimist

Teiseks aga peaks HP korra vaatama praeguseid masuaegseid sülearvutite hindu. Me võtaksime iga kell 1000 krooni kallima Acer Aspire Timeline 3810T, mille aku pidas meie testis vastu 5 tundi (HP-l 1,5 tundi) ja mille ekraan on suurem ja protsessor kiirem. 7000 krooni eest oleks dv2-l nišš olemas, 9000 eest paraku mitte.

[d] HENRIK ROONEMAA

HP Pavilion dv2

HIND: UMBES 9000 KROONI

Müügil: küsi arvutipoodidest

Protsessor: AMD Athlon Neo MV-40 1,6 GHz

Mälu: 2 GB DDR2

Kõvaketas: 250 GB 5400 rpm

Ekraan: 12,1" WXGA TFT LCD BrightView 1280 x 800 LED

Ühendused: 3 x USB, VGA-pistik, HDMI, võrgukaart, helisisendid ja -väljundid, WiFi

Graafikakaart: ATI Radeon X1250 kuni 896 MB

Optiline seade: puudub

Mootmed: 29,2 x 24 x 2,37-3,27 cm

Kaal: 1,7 kg

Tarkvara: Windows Vista Basic



[HINNANG]

Korralik sülearvuti, aga AMD uus Athlon Neo protsessor on nõrk ja komplekt ei suuda hinna osas Aceriga konkureerida.

[d] hinne:



Raskekahurvägi Saksamaalt

Enamik meist ei oska toimivast internetist enamatahtagi. Kui netiühendus olemas, siis milleks pead vaevata? Aga mis siis, kui ütlen, et Fritz!Box 7270 on traadita interneti tugipunkt, telefonikeskjaam, faks, telefoni automaatvastaja, faili- ja prindiserver?

● Peale selle toetab purk hulga udupeeneid võrgutehnoloogiaid, mille ettelugemisega ei taha kohe ära hirmutada. Kui kodus on kas Elioni või Elisa ADSL-ühendus, saab netiühenduse kiirelt püsti. Purk toetab ADSL2+ tehnoloogiat, nii et saad kindlasti kätte maksimumkiiruse, mille eest maksnud oled.

Maiuspala on muidugi uusima traadita interneti tehnoloogia 802.11n (draft 2.0) tugi. Isegi kui kiirusevõit pole oluline, siis on see parema leviga kui 802.11b/g WiFi, eriti rasketes oludes, näiteks paksude seintega ja metalli täistuubitud kodus. Kiitust väärrib põhjalik vaba kanali otsimissüsteem koos segajate loeteluga.

Tasub süveneda

Eriliseks teevad seadme aga seadmisvõimalused, mis peituvad «Advanced settings» ehk pädevkasutaja menüüvaliku taga. Kui ise jagu ei saa, kutsu mõni teadja sõber külla. Kindlasti tasub uurida Internet -> Prioritization võimalusi, millega saab ühele arvutile või teatud programmidele anda eelisõigusi internetis surfamiseks. Nii kannatab isegi võrgus

Paar hiireklõpsu ja kõik lauatelefonid suunatakse mobiilile

mängida, kui kõrvaltoast rate.ee'sse pilte üles laaditakse.

Purgil on veel USB-pesa. Ühendades sellega mäluvälja, muutub seade failiserveriks. Kiirus on sellel küll allapoole igasugust arvestust, kõigest 3–4 MB/s. 700 MB filmi ühest arvutist teise transportimiseks kuluks tervelt kuus minutit.

Pelgalt netiühenduse tarbeks Fritz!Boxi kasutada oleks selge raikamine. Kui juba, siis tuleks läbi selle suunata ka kõik telefonikõned. Fritz!Box 7270 võib olla koduseks telefonikeskjaamaks, millega saab ühendada välise telefoniliini, kuni kümme VOIP kasutajakontot, kaks telefoniaparaati ja DECT standardit toetavad traadita telefonitorud (nii et eraldi vastuvõtjama neile enam vaja pole).

Nii saavad kodus telefonid omavahel helistada, saad pidada suurt aadressiramatut ning Fritz!Boxist näeb täpselt ära, kes, kellega ja kui kaua lobisenud on.

Räägi, kellega tahad

Lisaks suunamine. Lähed puhkusele – paar hiireklõpsu, ning kõik lauatelefonid suunatakse mobiilile. Veel natuke vaeva ja edasi suunatakse vaid kindlate inimeste kõned. Põnev! Aga kahjuks töötab see vaid VOIP-telefoni korral. Ja sissetulevate kõnede numbrieristus tuleb sageli eraldi tellida.

Kokkuvõttes igati põnev ja kasulik purk, kuid arvestades üle 3000 krooni kütundi-

Fritz!Box Fon WLAN 7270

HIND: 3460 KROONI

Müügil: OX.ee

Tootja: AVM

Võrgutugi: ADSL2+, 4x100 Mbit/s võrk

WiFi: 802.11 b/g/n

Telefonikeskjaam: 2x analoog, VOIP, DECT, faks

Lisafunktsioonid: USB-printserver, USB-failiserver

Mõõtmed: 210 x 155 x 25 mm

vat hinda, pole seda mõtet pelgalt netiühenduse tarbeks osta. Seade töötab nii Elisa kui Elioni võrgus ja tööle saab selle nii Elisa VOIP-telefoniga kui Elioni IPTV-ga (lisandus juulis).

Seadme tootja on Eestis vähetuntud Scalewireless. Sakslaste kohta julgelt valitud nimi, Fritz, kas pole?

[d] ANDO URBAS

[HINNANG]

Tore vidin, kuid üksnes internetis käimiseks liialt kallis. Kui seadme kõiki funktsioone kasutada, siis igat senti väärt.

[d] hinne:



Kapten Nemo kaaslane

Omapärase pundunud välimusega kaamera, mille kinnituskruid on korpusel näha, oleks otsekui välja astunud Jules Verne'i kangelaskapteni kajutist. Ja tõtt öelda sobiks ta sinna päris hästi, sest aparaat on vee-, külma-, tolmu- ja põrutuskindel.

• Luuk sulgub aku ja mälukaardi sisestamise järel tihkelt ning randmepaela saab kerge vaevaga kinnitada suvalisse kaamera nurka. Nööriil on ka pingutusnupp, et kaamera kindlalt randme ümber oleks, kuna pinnal see ei püsi ja Eesti vete põhjamudast on isegi erksinist aparaati keeruline leida. Nuppe on korpusel üksjagu, ent nende vajutamine ei ole sugugi piinarikas, nagu veekindlalt kaameralt oodata võiks.

Kasutan seda iga päev

Igapäevane kasutamine looduses on mugav ja kiire. Kaamera võib julgelt asetada sinna, kuhu teda parasjagu mugav panna on: pinginurgale, puuoksa külge, rannaliivale või mujale. Midagi ei juhtu ka siis, kui aparaat õõseks õue jääb ja vahepeal sadama hakkab.

Suumimine käib kahe nupu abil ning olgu sõrm kui tahes täpne, saab valida vaid kuue astme vahel.

Kaameral on küll ka videorežiim (ja vee all saab sellega päris põnevaid tulemusi), ent arvestama peab mitmete piirangutega: puudub mikrofoni ning filmides ei saa kasutada optilist suumi ega automaatteravustamist.

Menüüga tuleb harjuda, aga kokkuvõt-

tes on see täitsa mugav. Kiirvalikuklahvidele vajutades avanevad esmased seaded ning iga valiku juures on võimalik siseneda kohe ka vastavasse menüüsse, kus saab teha täppishääldestust.

Aku häтта ei jäta

Ilma mälukaardita kaamerat sisse lülitada ei saa. Loodetavasti aitab see vältida olukordi, kus kaldast kaugel olles avastad, et kaart ununes püksitaskusse. Aku peab hästi vastu, pärast kolmepäevast testimist Tondisaarel nii vee all kui ka vee peal oli rammu veel piisavalt alles.

Vee all pildistamine muide nõuab kõvasti harjutamist ja harjumist, esialgu on 90% piltidest kas lihtsalt rohekashall veemass või arusaamatu läbu.

Aga ega veekindlus tähendagi, et aparaadiga peaks kohe maksimaalse lubatud 10 meetrini sukelduma (Eesti tingimustes oleks seal n a g u n i i

kottpime). Teadmine, et kaamera tervise pärast ei pea muretsema, on ju abiks ka rannas, vihmast, lumes ja muudes tehnikavaenulikes keskkondades.

Pildikvaliteedil polegi põhjust pikemalt peatuda, Canoni kaubamärk annab selles osas piisava garantii. Norida võiks ehk müra kallal, aga ega kõik hea ka ühte korpusesse mahu. Kokkuvõttes on tegu siiski suurepärase pildimasinaga, mis jäädvustab olulisi hetki peagu suvalises ümbruses.

[d] KRISTJAN KALJUND



Canon PowerShot D10

HIND: 6090 KROONI

Müügil: Overall

Sensor: 12,1 megapikslit

Objektiiv: 35-105 mm (35 mm ekvivalent), 3kordne optiline suum

Stabilisaator: optiline

Tundlikkus: ISO 80-3200

Sarivõte: 1,1 kaadrit sekundis

Mootmed: 104 x 67 x 49 mm

Kaal: 190 g

[HINNANG]

Kentsaka välimusega, aga teeb, mida lubab. Särgitaskus ei kannu, kuid aktiivsema eluviisiga pildistajale passib imehästi.

[d] hinne:



FiiO teeb iPodi paremaks

Ilmselt on enamik MP3-mängija ostnud inimestest aru saanud, et seadmega kaasa pandud kõrvaklapid ei kõlba tegelikult kasutada. iPodi kuulsad valged nõbid kuuluvad lausa maailma vihatuimate vidinate hulka.



• Kuidas aga oleks teadmiseaga, et ka rõhuva enamuse MP3-mängijate helikvaliteet on üsna kehv? Nii et isegi, kui sa kuulad tuhat või mitu tuhat krooni headele kõrvaklappidele, ei saa sa kaugeltki seda heli kätte, mida klappid võimaldaks.

Üheks põhjuseks on MP3-mängijate lahjad võimendid, mis kipuvad üsna kähku heli komprimeerima, sest ei jaksa suurematel helitugevustel kõrvaklappide toita. Eriti kehtib see selliste kõrvaklappide kohta, mille takistus on suurem, ja need on tihti peale just suuremad kõrvaklapid.

Võimendi taskus

Asja päästaksid veidi kaasaskantavad kõrvaklapivõimendid ehk taskusse MP3-mängija kõrvale mahutatavad pisikesed vidinad, mille turg on kogu maailmas ahtake. Üheks parimaks peetakse inglase Graham Slee Voyageri, mis aga kaalub paarsada grammi ja maksab mitu tuhat krooni ehk on suur ja raske ja kallis.

Teiseks audiofiilide seas levinud kõrvaklapivõimendiks on hiinlaste FiiO-d ehk väga väikesed ja väga odavad võimendid, mille hinna ja kvaliteedi suhe pidavat olema väga hea. FiiO on nüüd ka Eestis müügil, lausa kaks mudelit. Odavam, E3, maksab vaid pisut üle 100 krooni ning kallim, E5, pisut üle 400 krooni. Kuna kallim on igati parem nii heli kui kasutusmugavuse poolest, tasub huvilistel just see osta.

FiiO E5 on umbes CompactFlash-mälukaardi suurune karp, mis kaalub 30

grammi ning mida saab klambriga näiteks hõlma või püksitasku külge kinnitada. Seadme ühe otsa külge käib MP3-mängijast tulev 3,5 mm pistik, teise otsa külge käivad kõrvaklapid. Seadmes on aku ning sisuliselt ei teegi ta muud, kui edastab MP3-mängija heli võimendatult klappidesse.

Toob õige heli esile

Sellega võetakse MP3-mängija võimendilt hea hulk koormust ära, nii et mängija saab vaiksemaks keerata, FiiO aga valjemaks. Tulemus on kohe hästi kuulda: bass läheb sügavamaks, iPodi puhul väheneb metalsus ning komprimeeritus ning heli muutub kõrvasõbralikumaks. Mõnede klappide puhul võib liigne bass lausa segama hakata, mõnede puhul teeb aga helipildi nauditavamaks.

Kuna helimaailm on müstiline, siis peaks igaüks enne ostmist oma mängija ja klappidega kuulama, kas FiiO on küsitavat summat väärt.

Vanaviisi enam ei saa

Väikest vaeva nõuab seadme kaasaskandmine ning juhtmetega pusserdamine, aga pärast paarinädalast FiiO kasutamist ei olnud vähemalt minu kõrvad nõus enam iPodi tavalist heli taluma. Arvestades, kui palju hea heli maailmas asjad üldiselt maksavad, on FiiO E5 peaaegu kingitus.

Ainus E5 häda on see, et kusagilt pole näha, kui palju sisseehitatud akul veel

FiiO E5

HIND: 430 KROONI

Müügil: Kristiine Keskuse ja Viru Keskuse Lasering

Väljundvõimsus: 100 mW 32 oomi puhul, 18 mW 300 oomi puhul

Signaali-müra suhe: 98 dB

Aku: sisseehitatud, 200 mAh, kestab kuni 20 tundi, laetav Mini USB kaudu

Mõõtmed: 4,4 x 3,8 x 1,3 cm

Kaal: 30 g

jasu järel on. Ametlikel andmetel peab USB-pesast laetav aku vastu kuni 20 tundi muusikamängimist, aga peale sinise tulukese, mis tähistab võimendi töövalmidust, mingit muud indikaatorit ei ole. Õnneks on see väike asi. Kui E5 aku ka tühjaks saama peaks, võib ta küljest ära võtta ning otse MP3-mängijast muusikat ikka edasi kuulata.

[d] HENRIK ROONEMAA

[HINNANG]

430 krooni eest teeb FiiO MP3-mängija heli üldjuhul paremaks. Kui elevant kõrva peale pole astunud, on sul seda vaja.

[d] hinne:



Musklis pisihiir

Salmosa on seni Razeri viimane kaabliga ja sümmeetriline, mõlemale käele sobiv hiir. Ja ka lihtsaim, sest puuduvad igasugused razerlikud valgusefektid. Alles on siiski Razeritele omane läikiv plastkere, matt pealispind ja logo seljal.

● Peale selle on ta ka kergeim, kaaludes oma 40 grammiga peaaegu poole vähem senistest Razeri beebidest Viperist ja Kraistist. Sulgkaallasena pole Salmosale hiirematil uisutamiseks vaja ka suuri teflonist libisemispatju.

Salmosa näeb välja peaaegu nagu kontorihiir. Tagasihoidliku välimuse taga on siiski mängurihiire omadused. Need ei avaldu ainuüksi suurte täpselt käivate põhinnuppude ja mõnusa, konkreetse ja hästi haakuva rulliku näol.

Lihtne tarkvara

Põhjal all on kaks mehaanilist seadistusnuppu. Üks neist vahetab täpsust 800 ja 1800 dpi vahel, teine andmeedastuskii- rüst 125, 500 või 1000 Hz. Mida suurem number, seda täpsem. Põhjal tegutseb optiline, 1800 dpi-lise resolutsiooniga Avago 3688 3G infrapunasilm, mis juba mitmel varasemal Razeril, kaasa arvatud Death-Adderil, oma suutlikkust tõestanud.

Kuna Salmosa on lihtne, ei ole ka tark- varas midagi erilist. Muuta saab nuppu- de ülesannet, silma tundlikkust-kiirust

ja rulliku kiirust. Võimalik on ka töö ajal tundlikkuse muutmine ning makrode loomine, kuid selleks on vaja eraldi nup- pu. Ja nuppe pole raisata.

Liiga vähe nuppe

Nuppude vähesus ongi Salmosa põhi- puudus, pole isegi kaasajal nii vajalikke pöidlanuppe. Teine miinus on üle 600 krooni ulatuv hind. Palju konkurente on soodsamalt saadaval. Olgugi et Razeri lihtsaim hiir, kvaliteet ja nimi maksavad.

Väike Salmosa on mugav, kuid tuleb tä- hele panna, et ta on loodud esmajoones sõrmedega hoidmiseks. Peopesa hiirele toetajatele võib Salmosa väikeseks jääda. Samas on hiir sobilik sülearvutiga reisiva- le mängurile. Kaabel on kahe meetri pik- kune, õhukesepoolne ja hästi painduv.

Kuna Salmosa on *entry level* mänguri- hiir, jäi «madu» aususe mõttes välja eri- liste mängurihiire testist. Kuid see ei tä- henda, et väike Razer halvem oleks. Omas klassis ja teatud nõudmiste puhul on see hea valik.

[d] LEHO LAHTVEE

Razer Salmosa

HIND: 625 KROONI

Müügil: Photopoint

Sensor: optiline, 3G infrapuna

Eraldusvõime: 1800 dpi

Nuppe: 3

Andmeedastussagedus: 125-1000 Hz

Kiirendus: 15 g

Pilditöötlus: 6400 kaadrit s, 5,8 mega- pikslit s

Ühendus: USB

Mõõtmed: 115 x 63 x 37 mm

Kaal: 40 g

[HINNANG]

Lihtsuse ja kvaliteedi otsijale minima- listlik ja üks väiksemaid ning kergemaid mängurihiiri, mis ka väga täpne.

[d] hinne:



Salmosa näeb välja peaaegu nagu kontorihiir. Tagasihoidliku välimuse varjus on siiski mängurihiire omadused



64 bitti 32 vastu

Nii Windowsid kui Linuxid pakuvad tavaliste, 32bitiste operatsioonisüsteemide kõrval tulevikutehnoloogiaks nimetatavaid 64bitiseid versioone. Miskipärast ei kasuta neid mitte keegi. Panime bitid vastamisi ja proovisime järele, mille pooldest on 64 bitti parem.

• Kui ilmus esimene 32bitine Microsofti operatsioonisüsteem (OS) Windows 95, siis oli sellega algul jama palju: vana raudvara ei ühildunud, uusi draivereid polnud võtta ning mis kõige hullem – seni piisavalt kiirelt lipanud 16bitised programmid jooksid umbes kaks korda aeglasemalt.

Ainult 4 GB mälu?

Paljud maailmalõpukuulutajad vaaksusid juba 32 bitile kadu ja ohkisid, miks seda üldse vaja oli. Aga nüüd, viisteist aastat hiljem, on see enesestmõistetav, proovige praegu mõnda 16bitist programmi leida.

Täpselt kümme aastat pärast 32 biti saabumist üllitas Microsoft 2005. aastal esimese n-ö laiatarbe 64bitise operatsioonisüsteemi – Windows XP 64-bit. Tolal oli tulemus sama: puudulik ühilduvus haruldase või vanema raudvaraga,

draiverite puudumine või nende vigasus, probleemid tarkvara kokkusobivusega ja samuti 32bitiste programmide aeglasem tegutsemine 64bitises keskkonnas.

Tollal viisin läbi paralleelse testimise täpselt samal arvutil ja samade 32bitiste testidega (64bitiseid laiatarbete toona veel polnud) nii Windows XP 32-bit kui XP 64-bit opsüsteemil. Tulemus, seekord küll mitte enam nii drastiline kahekordne vahe, ent 10–25% aeglustust, andis põhjust küsida: milleks käsipidur peal rallit sõita? Testist sai teha vaid ühese järelduse, et 64bitist OSi läheb tarvis kahel juhul: kui on vaja paigaldada arvutisse enam kui 4 GB operatiivmälu (RAM) või kui on olemas spetsiaalsed 64bitised rakendused, mis oskavad kasutada 64 biti kõiki võlusid ja häid külgi.

Varem või hiljem tuleb üle minna

Vaataksime siis peamist vajadust – mälu. Nimelt lubab 32bitine OS adresseerida vaid 232 bitti = 2 294 967 296 bitti ehk 4 GB mälu. Kui me vaatame aga kasutada olevat mälu, on seda vaid 3454 MB, sest 642 MB on reserveeritud tehnoloogilistel põhjustel.

Kui ilmus Windows XP, oli 4 GB kauge tulevik, kuid praegu on tänu mälu odavale hinnale suuremal osal müüdavatest arvutitest juba 4 GB mälu. Kui kasutada Inteli uusimat i7 CPU perekonda, siis on neil soovituslik Triple-Channel ehk kolmekanaliline mälu. 3 x 1 GB = 3 GB on kaasajal ilmselgelt vähevõitu, 3 x 2 GB = 6 GB on aga juba rohkem kui 32bitine OS adresseerida ja kasutada oskaks.

Nii olemegi olukorras, kus varem või hiljem tuleb pilgud pöörata 64bitise OSi poole. 64 biti teoreetiline aadressruum on taas hetkemõistes piiritu: 264 = 16 EB (ehk 16 miljonit terabaiti). Tehnilistel põhjustel on aga kasutatav piir oluliselt madalamal. 64bitisel Windows XP-l ja Vista oli selleks 128 GB. Ususim, 22. oktoobril müügile saabuv Windows 7 aga pakub 64bitise OSi korral kolme maksimumpiiri: 8 GB W7 Starteri ja Home Basicu puhul, 16 GB W7 Home Premiumi korral ning 192 GB W7 Professionali, Enterprise'i ja Ultimate'i kasutades.

Olukord draiverite osas on oluliselt paranenud ja ka 64bitiseid rakendusprog-

ramme leiame mitte ainult profi-, vaid ka laiatarbekauba seast. Isegi mitmetel mängudel on juba kaasas 64bitine versioon.

Otsustasime [digi] jaoks testida, kui suure kiiruseviidu 64bitine operatsioonisüsteem reaalselt annab. Taas valisime sama konfiguratsiooniga testiarvuti ja installisime sellele Windows 7 Pre-RTM Build 7229, algul 32bitise ja siis 64bitise, ning jooksutasime sellel nii 32bitiseid kui 64bitiseid (loomulikult ainult 64-bit OS-i peal) testiprogramme.

64 bitti juba võidab

Enamiku testide puhul jäi erinevus alla 5%, suuremalt jaolt vaid 1–2% piirsesse. Pooltel juhtudel jooksid ka 32bitised testid 64bitisel OSil kiiremini ja vaid 7% juhtudest oli 32bitine rakendus üle 5% aeglasem.

64bitiste operatsioonisüsteemide aeg jõuab varsti kindlasti kätte

Kui aga võrrelda 32-bit teste 32-bit OSil ja 64-bit teste 64-bit OSil, siis 87,5% juhtudel ilmnes 64-bit eelis. Alla 5% aeglasem polnud 64bitine süsteem ühelgi juhul. 64-bit OSi ainsateks puudusteks on mõnede nišitootjate soovimatus luua 64bitiseid draivereid, neid pole vana raudvara jaoks olemas, ning mõningate programmide keeldumine töötamast 64bitisel opsüsteemil. Neid programme aga jääb aina vähemaks ning ma julgen ennustada 64-bit domineerima hakkamist lähemate aastate jooksul.

[d] VEIKO TAMM

[TESTIARVUTI KONFIGURATSIOON]

Protsessor: Intel Core 2 Duo E8400 3 GHz
6 MB L2 cache

Kiibikomplekt: Intel P45 / ICH9R

Mälu: 4 GB (2 x 2GB in Dual-Channel)
Kingston DDR2-800 PC2-6400 CL5

Emaplaat: Asus P5QL Pro

Graafika kaart: NVIDIA GeForce GTX 260
896 MB GDDR3

Kõvaketas: 500 GB Seagate ST350032AS
SATA-2

64 ja 64: kindel võit

• Kõige suuremaid eeliseid annab 64bitise tarkvara jooksutamine 64bitisel OSil.

PCMark Vantage V1.0.1	32-bit on 32-bit	64-bit on 64-bit	64-bit vs 32-bit
PCMark Score	5096	5959	116,93%
Memories Score	4517	5190	114,90%
TV & Movie Score	3160	3142	99,43%
Gaming Score	4693	5612	119,58%
Music Score	5998	6171	102,88%
Communications Score	5195	5946	114,46%
Productivity Score	3921	5159	131,57%
HDD Score	3912	3854	98,52%
SPECviewperf 10.0			
3dsmax-04	1,32	1,59	120,45%
catia-02	1,49	1,99	133,56%
ensight-03	1,19	1,49	125,21%
sw-01	2,07	2,56	123,67%
tcvis-01	0,49	0,64	130,61%
Passmark PerformanceTest v. 7.0 (1006)			
Passmark Rating	1183,0	1331,0	112,51%
CPU Mark	2216,5	2588,9	116,80%
2D Graphics Mark	268,3	286,9	106,93%
3D Graphics Mark	1813,2	1778,6	98,09%
Memory Mark	8971	1175,0	130,98%
Disk Mark	7061	731,6	103,61%
CD Mark	406,4	389,5	95,84%
Maxon CineBench R10			
Rendering (Single-CPU)	3304	3689	111,65%
CB-CPU			
Rendering (Multi-CPU)	6313	7142	113,13%
CB-CPU			
Multi-CPU Speed-Up	1,91	1,94	101,57%
OpenGL Benchmark CB-GFX	145	227	156,55%
Geekbench v.2.1.2 32-bit			
Geekbench Score	3426	4391	128,17%
Integer Score	4329	4759	109,93%
Floating Point Score	3578	5310	148,41%
Memory Score	2272	3292	144,89%
Memory Stream Score	2051	2090	101,90%
WinRAR V3.90 Beta 3			
Speed (KB/s)	1303	1328	101,92%
POV-Ray Ver.3.62 32-bit			
CPU Time Used (sec)	880,78	846,85	104,01%
Render average (pixel/sec)	167,41	174,12	104,01%

64 ja 32 bitti: rebimine on tihe, aga uustulnuk ei olegi kaotaja

● Päevi väldanud katsed kinnitasid, et täpselt samal riistvaral teste jooksutades ei ole 64bitise operatsioonisüsteemi olevik sugugi tume. Jõudluse poolest on ta 32bitise operatsioonisüsteemiga vähemalt võrdne, aga enamikus testides hoopis ületab tulemuselt 32bitist. Kui siia juurde veel lisada 64bitise operatsioonisüsteemi muud hüved, nagu tüütü 4 GB mäluüliaru asendumine kosmiliste suurustega, on selge, et lähemate aastate jooksul pole muud valikut kui 32bitised operatsioonisüsteemid ajalukku saata.

Mudel	Windows 7 32-bit	Windows 7 64-bit	64-bit vs 32-bit Punane = 64-bit parem
3DMark2001SE V.3.30 (3DMarks)			
1280 x 1024	42 564	42 320	99,43%
1280 x 1024 AA4 Triple Buffering	39 670	39 572	99,75%
1680 x 1050	41 143	41 046	99,76%
1680 x 1050 AA4 Triple Buffering	38 612	38 529	99,79%
3DMark2003 V.3.61 (3DMarks)			
1280 x 1024	39 089	39 172	100,21%
1280 x 1024 AA4 AF8	24 518	24 519	100,00%
1680 x 1050	34 223	34 246	100,07%
1680 x 1050 AA4 AF8	20 985	20 946	99,81%
3DMark2005 V.1.31 (3DMarks)			
1280 x 1024	18 462	18 378	99,55%
1280 x 1024 AA4 AF8	17 412	17 387	99,86%
1680 x 1050	17 981	17 952	99,84%
1680 x 1050 AA4 AF8	16 775	16 740	99,79%
3DMark2006 V.1.10 (3DMarks)			
1280 x 1024	13 381	13 396	100,11%
1280 x 1024 AA4 AF8	11 229	11 239	100,09%
1680 x 1050	12 763	12 760	99,98%
1680 x 1050 AA4 AF8	10 188	10 181	99,93%
3DMark Vantage V1.01			
1280 x 1024 3DMark Score	7708	7709	100,01%
1280 x 1024 GPU Score	8481	8489	100,09%
1280 x 1024 CPU Score	6053	6043	99,83%
1280 x 1024 AA4 AF8 GPU Score	7749	7675	99,05%
1280 x 1024 AA4 AF8 CPU Score	6099	6044	99,10%
1680 x 1050 GPU Score	6667	6623	99,34%
1680 x 1050 CPU Score	6142	6115	99,56%
1680 x 1050 AA4 AF8 GPU Score	6090	6089	99,98%
1680 x 1050 AA4 AF8 CPU Score	6112	5987	97,95%
PCMark 2005 V.1.21			
PCMark Score	8689	8642	99,46%
CPU Score	7598	7595	99,96%
Memory Score	5880	6064	103,13%
HDD Score	5944	6320	106,33%
Graphic Score	14 596	17 047	116,79%
PCMark Vantage V1.01 32-bit			
PCMark Score	5096	5227	102,57%
Memories Score	4517	4257	94,24%
TV & Movie Score	3160	3137	99,27%
Gaming Score	4693	4899	104,39%
Music Score	5998	6087	101,48%
Communications Score	5195	5189	99,88%
Productivity Score	3921	4602	117,37%
HDD Score	3912	3827	97,83%
Super Pi 1.5 XS (smaller = better)			
(1M, sec)	15,740	15,725	100,10%
(2M, sec)	38,235	37,939	100,78%
(32M, sec)	1023,237	998,776	102,45%
SPECviewperf 10.0 32-bit			
3dsmax-04	1,32	1,28	96,97%
catia-02	1,49	1,49	100%
ensight-03	1,19	1,2	100%
proe-04	x	x	x
sw-01	2,07	2,07	100%
tcvis-01	0,49	0,49	
Lavalys Everest Ver.5.02.1750			
Memory Read (MB/s)	6167	6193	100,42%
Memory Write (MB/s)	7074	7073	99,99%
Memory Copy (MB/s)	6553	6776	103,40%
Memory Latency (ns)	89,4	88,8	99,33%
CPU Queen	12 706	12 705	99,99%
CPU PhotoWorxx	13 529	13 545	100,12%
CPU Zlib (kB/s)	38 789	38 860	100,18%
CPU AES	11 198	11 165	99,71%
FPU Julia	5566	5566	100,00%
FPU Mandel	2852	2851	99,96%
FPU SinJulia	1487	1488	100,07%
SiSoft Sandra Ver.2009.5.15.99			
Dhrystone ALU GIPS	23,54	24,58	104,42%
Whetstone iSSE2 GFLOPS	22,0	20,28	92,18%
CPU MMU Int x8 (x16 - 64bit) iSSE4.1 (Mpixel/s)	54,0	67,33	124,69%
CPU MMU Float x4 (x8 - 64bit) iSSE2 (Mpixel/s)	31,1	47,65	153,22%
CPU MMU Double x2 (x4 - 64bit) iSSE2 (Mpixel/s)	15,75	24,76	176,25%
Cryptographic Bandwidth (MB/s)	229	276	120,5%
AES256 CPU Cryptographic Bandwidth (MB/s)	181	251	138,6%
SHA256 CPU Hashing Bandwidth (MB/s)	278	301	108,27%
Aggregate .NET Performance (GOPS)	9,69	10,26	105,88%
Dhrystone .NET (GIPS)	8,0	7,3	91,25%
Whetstone .NET (GFLOPS)	11,42	13,22	115,76%
Aggregate Multi-Media .NET Performance (Mpixel/s)	5,54	7	126,35%
Multi-Media Int x1 .NET Performance (Mpixel/s)	8,6	10,81	125,70%
Multi-Media Float x1 .NET Performance (Mpixel/s)	2,47	3	121,46%
Multi-Media Double x1 .NET Performance (Mpixel/s)	7,0	5,6	80,00%
Aggregate Shader Performance (Mpixel/s)	160,85	160,81	99,98%

Mudel	Windows 7 32-bit	Windows 7 64-bit	64-bit vs 32-bit Punane = 64-bit parem
DirectX 10 (SM4) Float Shaders (Mpixel/s)	291,43	291,4	99,99%
DirectX 10 (SM4) Double Shaders (Mpixel/s)	30,27	30,23	99,87%
Passmark PerformanceTest v. 7.0 (1006) 32-bit			
Passmark Rating	1183,0	1205,1	101,87%
CPU Mark	2216,5	2066,7	93,24%
2D Graphics Mark	268,3	292,3	108,95%
3D Graphics Mark	1813,2	1806,2	99,61%
Memory Mark	8971	974,3	108,61%
Disk Mark	706,1	747,3	105,83%
CD Mark	406,4	401,9	98,89%
Maxon CineBench R10 32-bit			
Rendering (Single-CPU) CB-CPU	3304	3312	100,24%
Rendering (Multi-CPU) CB-CPU	6313	6357	100,70%
Multi-CPU Speed-Up	1,91	1,92	100,52%
OpenGL Benchmark Standard CB-GFX	145	146	100,69%
ScienceMark 2.0			
Molecular Dynamics Simulation (sec)	50,20192	46,21682	108,62%
Primordia Benchmark (sec)	192,89198	194,02184	99,42%
Cipher AES (MB/s)	152,93	152,05	99,42%
Geekbench v.2.1.2 32-bit			
Geekbench Score	3426	3438	100,35%
Integer Score	4329	4321	99,82%
Floating Point Score	3578	3578	100,00%
Memory Score	2272	2322	102,20%
Memory Stream Score	2051	2090	101,90%
Dr. Hardware 2009 V.9.9.2e			
CPU index	5230	5128	98,05%
FPU index	2137	2131	99,72%
Unigine Tropics Demo v.1.1			
Score	612	612	100,00%
FPS	24,3	24,3	
Unreal Tournament 3 Benchmark v0.2.0.45			
CTF Coret-bot 1280 x 1024 (FPS)	160,01	156,72	97,94%
CTF Coret-bot 1280 x 1024 DX10 (FPS)	179,15	147,01	78,15%
CTF Coret-bot 1680 x 1050 (FPS)	151,59	171,42	113,08%
CTF Coret-bot 1680 x 1050 DX10 (FPS)	162,87	170,95	104,96%
CTF Coret-fly 1280 x 1024 (FPS)	234,63	236,00	100,58%
CTF Coret-fly 1280 x 1024 DX10 (FPS)	236,24	235,09	99,51%
CTF Coret-fly 1680 x 1050 (FPS)	224,07	226,63	101,14%
CTF Coret-fly 1680 x 1050 DX10 (FPS)	230,39	228,64	99,24%
Hot CPU Tester Pro 4			
Total Score	13 444	13 489	100,33%
WinRAR V.3.90 Beta 3			
Speed (kB/s)	1303	1300	99,77%
CPU Mark 2.1			
Test 1	1575,6	1575,6	100,00%
Test 2	681,4	700,3	102,77%
Test 3	12 605,0	12 605,0	100,00%
Final Score	11 259,4	11 274,5	100,13%
Fritz ChessBench			
KiloNodes/s	4256	4251	99,88%
Relative Speed to P3 1GHz (480 kNode/s)	8,87	8,86	99,89%
NuclearMC Ver.2.0.0 RCI (Mark)			
ALU Speed (Mark)	5569	5663	101,69%
Fibonacci digits	7042	7809	110,89%
Factorial formula	5424	5381	99,21%
Ferma võrand	4818	4769	98,98%
Brute force	5926	5903	99,61%
Maatriksi multiply	6342	6456	101,80%
Quick sort (256 kB)	6747	6747	100,00%
Non-attack Queens	4236	4236	100,00%
FPU Speed (Mark)	4023	4006	99,58%
Hyperbolic cosecant	7871	6268	79,63%
Hyperbolic tangent	9040	5474	60,55%
Digit Pi	5049	5460	108,14%
Mandelbrot 's fractal	9702	8799	90,69%
Pictures morphing	12 820	3785	29,52%
Factorial	6301	6276	99,60%
Prime	3819	8131	212,91%
Digit e	10 941	6926	63,30%
Multi-Thread Speed (Mark)	5299	5300	100,02%
Fibonacci digits	12 826	12 827	100,01%
Factorial formula	15 618	15 663	100,29%
Fermat formula	10 783	10 804	100,19%
Quick sort (256 kB)	9555	9358	97,94%
Hyperbolic cosecant	8460	8448	99,86%
Digit e	16 024	16 024	100,00%
Pictures morphing	10 316	10 354	100,37%
Prime	11 885	11 813	99,39%
wPrime V.2.0.0 (smaller = better)			
32M (sec)	26,941	27,191	99,08%
102M (sec)	858,827	868,516	98,88%
POV-Ray Ver.3.62 32-bit			
CPU Time Used (sec)	880,78	884,82	99,54%
Render average (pixel/sec)	167,41	166,65	99,55%

Suvel päästa helid valla!

Suvi pole kõrvaklappide jaoks. Suvel peavad muusikat kuulma ka sinu naabrid, et nad saaksid tulla su ukse taha su muusikamaitset kiitma. Võtame iPodilt kõrvaklapid ära ja surume selle erinevatesse dokkidesse.

• Südasuvisesse testi sattusid väga erineva kaliibriga iPodi dokid. Üldjuhul pole kõrbeskaallast ja raskekaallast koos poksiiringi visata just kõige ausam ja ilusam ... kuid me teeme seda ikkagi, sest see annab hea ülevaate, kuivõrd erinevate (nii sisuliselt kui hinnalipikule kirjutatud numbrite poolest) seadmete järele annab kultusmängijat lükata.

Kõige tähtsam on heli

Mis meid nende dokkide juures ennekõike huvitab? Loomulikult heli, mis nendest kastidest välja voolab. Ühendasime neljanda põlvkonna iPod Nano nii Denoni, Bose, FireAnti kui ka Logitech'i dokkide järele ja kuulasime erinevaid muusikastiile. Seejärel arutasime, kui rahule me võiksim dokiga jääda, arvestades rahasummat, mida doki eest poes küsitakse.

Ütleme juba siin ära, et Denoni S-52 kohta lihtsalt iPodi dokk öelda on üsna kohatu ja ehk solvavgi – see teeb ikka ka palju muud. Bose SoundDock oli meil testis ka eelmisel suvel, saades auväärse

teise koha, kuid siis oli see veel juhtmega seinakülge aheldatud. Nüüd on Bose end juhtmet vabaks rebinud ja võib omal jalal minna sinna, kuhu süda kutsub. Pistikupesa lähedust ei vaja ka, nagu nimigi ütleb, Logitech Pure-Fi Anywhere 2.

Peame mainima, et me ei oota iPodi dokkidelt sellist detailirikast heli, mis audiofiili jalust maha niidaks ja sunniks kohe poodi jooksma, et oma vana helisüsteem

Me ei oota iPodi dokkidelt sellist detailirikast heli, mis audiofiili jalust maha niidaks ja sunniks teda kohe poodi jooksma, et oma vana süsteem välja vahetada

pensionile saata. iPodi dokk on siiski alternatiiv, üldjuhul kasutamiseks mingites teistsugustes tingimustes ja olukordades – seda eelkõige kaasaskantavate mängijate puhul. Kuid positiivselt üllatuda tahaksime ikkagi. Kas või natukenegi...

Kas disainer saab kiita?

Aga on ka hulk teisejärgulisi küsimusi, mis vastamist vajavad. Kas kõik dokid laevad iPodi? Kuidas on iPod dokki integreeritud? Kas eriti laiskade ja mugavate tarvis on olemas ka pult? Kas kõik Apple'i MP3-mängijad ühilduvad seadmega? Kuidas on MP3-mängijatega, mis pole Apple'i toodang? Kas suvilahoovis naabrid ikka kuulevad, et pidu käib? Oluline on ka see, kas mõne seadme disainerit peaks tema kätetöö pärast karistama, mitte kiitma.

Kuna kõik dokid on eri nägu ja tegu, siis proovime nuputada, missugune võiks olla nende parim kasutusviis ja -koht. Millise viiksime elutuppa riulisse, millise magamistuppa öökapiile või millise õue kõrarikale grillipeole. [d] MARTIN METS

Rokib sokid jalast

FIREANT FA-004, www.mac.ee, 3490 krooni

• Suhteliselt tundmatu tegija FireAnt ei olnud otseselt üheski kategoorias esimene. Denonil oli parem heli, Bosel ilusam disain ja Logitechide eest küsiti natuke vähem raha. Kui aga päeva lõpus kõik plussid ja miinused kokku lugesime, siis avastasime ka endi üllatuseks, et esikohale ronis FireAnt FA-004.

FireAnti stiilne punane iPodi kõlar on ehtne peotekitaja, nii et sokke hakkab toas lendama igasse ilmakaarde – ja FireAnti saab keerata väga valjuks, ilma et heli veel pragunema hakkaks. Heli pole küll kaugelki nii selge kui Denonil ja on pisut kehvem kui Bosel, kuid suures plaanis pole sellel väga häda midagi.

Lisavõimalustest torkas silma kaks olulisemat: FireAnti saab ühendada suvalise helisüsteemiga karbis kaasasoleva RCA-kaabli abil ja MP3-faile saab kuulata otse USB-mälupulgalt, mille pesa on kõlarite tagaküljel. Seal asub ka suur helitugevuse reguleerimise nupp. iPod ise püsib oma pesas turvaliselt ja kindlalt, aga näiteks heli iPodi pealt valjemaks keerata ei saa.

3,5 mm sisend laseb dokile asetada ka muid MP3-mängijaid peale iPodide. Pult on

küll parajalt segadust tekitav: kõik nupud on ühesugused, kolme sarnase reana, tükk aega peab järge ajama, kas ikka vajutad õiget nuppu. See-eest leiab puldilt võimaluse bassi ja kõrgeid sagedusi vastavalt oma soovile paika kruttida.

FireAnt asub selles testis kuldsel keskteel, pakkudes kompromissi hinna ja helikvaliteedi vahel. Juhtmest see kõiki iPodi toetav ja laadiv dokk siiski lahti ei saa, alati peab pistikupesa läheduses asuma.

[HINNANG]

iPodi kõlar, mis ei ole üheski kategoorias esimene, kuid mitte kunagi ka viimases otsas.

[d] hinne:



Hunt Kriimsilma üheksa ametit

DENON S-52, Tallinna Kaubamaja Hi-Fi salong, 8900 krooni

• Nagu juba enne öeldud, on Denon S-52 kohta iPodi dokk öelda kuritegu. MP3-mängija dokk on pigem selle seadme lisavõimalus kui põhitoo. Küllaltki raskel S-52-l on olemas nii CD-mängija kui ka raadio, juhtmevabalt võib muusikal kõlada lasta üle võrgu arvutist või siis USB-pessa torgatud mälupulga pealt MP3-faile kuulata. Võõrad pole ei 3,5 mm sisend (ehk avatus ka teiste firmade mängijatele) ega ka kõrvaklapiväljund, kellast ja äratusfunktsioonist rääkimata.

Denoni helisüsteem lööb puhtaima ja tasakaalus heliga testis laua puhtaks, teiste dokkide kõlaritest tulevad sagedused ei saa sellele ligilähedalegi. Väga raske on leida selle seadme helis mõnd probleemi, ehk ainult väga-väga valjult kuulates hakkab bass lödiseks muutuma.

Disain pole midagi aegumatut ja originaalset, vaid jätab seadmest pigem asjaliku ja tööka mulje. Pult on suur ning võimalusi on sellel rohkem, kui keskmine kasutaja nädala jooksul viitsib läbi kammida.

Denoni ja iPodi suhe on teiste dokkidega võrreldes komplitseeritum. iPodi ennast juhti-

da ei saa, selleks peab kasutama Denoni korpusel olevaid nuppe või pulti. Üks probleem siiski leidub. Nimelt tuli Denon S-52 müügile vahetult enne neljanda generatsiooni iPodi, mis on ka tõenäoliselt põhjuseks, miks seade värskeimat iPodi mudelit ei lae. Vanemate iPodidega ei tohiks probleemi olla.

Fakt, et Denon S-52 on hoopis teisest hinnaklassist kui ülejäänud testitavad, kuid sealjuures ka hoopis mitmekesisemate võimalustega, tegi hindamise ja kohtade jagamise keeruliseks. Lõpuks aetasime Denoni kompromissina teisele kohale.

[HINNANG]

Kallis, aga selle eest ka väga mitmekesiste võimalustega helisüsteem, mille heli on tõesti eeskujulik.

[d] hinne:



Öökapinguningas

LOGITECH PURE-FI EXPRESS PLUS, www.aate.ee, 1074 krooni

• Palun, siin on iPodi dokkide testi suurim üllataja, Pure-Fi Express Plus. Hoolimata sellest, et disaini poolest võiks Pure-Fi Express Plus teha pesa magamistuppa voodi kõrvale, on seadme helikvaliteet, eriti veel selle eest makstava raha kohta, korralik.

Tähendab, see ei jää isegi Bose SoundDockist mitte just väga kaugele maha: bass on tasakaalus ja täpselt oma koha peal, heli on üsna selge, keskmised ja kõrged sagedused täiesti rahuldavalt paigas.

Valjemat heli kuulates hakkab Logitech juba üksjagu moonutama, kuigi rahulikumat kõõgipeol ja mitte liiga suure seltskonnaga katab heli ka keskmiste mõõtmetega toa ära.

Asukohta öökapiil õigustab ka kellanäit ja äratusfunktsioon, nii et iPodi saab hommikul koos kuke ja koiduga laulma panna ja oma lemmikmuusika saatel ärgata.

Kaasas on ka pisike must hädapäraste nupudega pult.

Põhjus, miks Pure-Fi Express Plus on Bose SoundDockist ees, on väga lihtne – raha küsitakse selle eest kuus korda vähem. Teisalt jääb seadme helikvaliteet Denoni omast ikka

liiga kaugele maha, lubamata veel kõrgemate kohtade pärast võistelda.

See pole veel kõik, mis Pure-Fi Express Plusi juures üllatas. Seadet saab suvalisse kohta kaasa vedada.

Akut küll pole, aga kui teil on ohverdada neli AA-patareid, siis see dokk piire ega juhtmeid ei tunnista.

Peale kõikide iPodide ja iPhone'i saab seda kasutada ka teiste MP3-mängijatega – selle tarvis on 3,5 mm sisend doki tagaküljel.

[HINNANG]

Odav ja üllatavalt korraliku heliga kast, millega saab ka juhtmevabalt muusikat kuulata.

hinne:



Ootan telegrammi börsilt

BOSE SOUNDDOCK PORTABLE MODEL, Accra, 6243 krooni

• Bose SoundDock käis läbi ka [digi] eelmise aasta väiksest iPodi dokkide testist, kuid siis oli sellel veel taga juhtmesaba, mis nüüd on meie röömuks kadunud. Disainilt on SoundDock täpselt sama stiilne ja hall – kellele pluss, kellele miinus.

Nuppe on endiselt kaks, seadme küljel helitugevuse tõstmiseks ja langetamiseks. iPodi pealt heli valjemaks keerata ei lasta. Küll aga laeb iPod end pesas istudes ilusti. Kadunud pole ka kobakas vooluadapter, mille ümber saab juhtme kerida. Õnneks on seda vaja üksnes SoundDocki laadimiseks.

Teiste MP3-mängijatega peale iPodi pole sellele dokile mõtet läheneda, sest need üritused on määratud nurjumisele. iPod Nano püsib dokis stabiilselt ja ka nuppe vajutades ei logise see ülemäära. Mugavam on SoundDocki kontrollida muidugi puldiga, mis on lihtne ja ilma üleliigsete funktsioonideta – kaheksa nuppu ajavad kõik asjad joonde.

Bose heli meile meeldib, see jääb üldise pildi poolest Denonile alla, kuid teise koha võib sellele julgelt anda. Sagedused on ilusti korrrastatud, bass ei trügi esiplaanile nagu

tähelepanuvajadusega pubekas, kuid valjemalt kuulates on on heli kergelt moonutatud. Vokaal on detailne ja sellele pole miskit ette heita.

SoundDockiga on aga üks probleem. Väga tore on küll, et see on muutunud kaasaskantavaks, kuid kuhu seda endaga kaasa võtta? Üle 6000 krooni maksvat seadet ei raatsi väga suvalisele üleemeelikule peole grillvorstide ja kleepuvate mahlade vahele visata, et keegi kobakäpp selle lõpuks veel ka salatiga üle valaks.

Bose SoundDock sobib palju paremini elutuppa, ent miks peaks seal tal saba tagant ära võtma – sinna võiks ju osta poolteist tuhat krooni odavama mudeli, mida testisime eelmisel aastal. Keskmise suurusega elutoa täidab Bose SoundDock hästi ära, kuid korraliku peo pidamiseks võib võimsusest puudu jääda.

[HINNANG]

Hea heliga dokk, kuid seda on raske mujale kui elutuppa paigutada või kaasa võtta.

[d] hinne:



Tere tulemast rannapeole!

LOGITECH PURE-FI ANYWHERE 2, www.aate.ee, 2271 krooni

● Kõikjale mugavaks kaasavõtmiseks loodud Logitech'i Pure-Fi Anywhere 2 on pakitud musta riidest kotti ning selle kaal pole suurem kui 1,25liitrisel Coca-Cola pudelil. Võta aga näppu ja mine ükskõik kuhu – Logitech lubab kuni 10 tundi muusikat kuulata, ilma et peaks hakkama otsima laadimiseks sobivat kohta. Idee on ju suurepärase.

Nii üllatav kui see ka pole, aga enam kui poole odavam sama firma Pure-Fi Express Plus on märksa parema helikvaliteediga. Logitech lubab küll kristalliselget heli ja tasa-kaalus bassi, kuid dokil, mille disain sarnaneb Apple'i toodetega, on keskmised sagedused üks paras tohuvabohu. Bass on liialt plaksuv ja peale selle on kogu helipilt kaetud odava plastmassise looriga.

See-eest laeb dokk nii iPodi (teiste firmade MP3-mängijad pole teema) kui ka iPhone'i ja karbis on kaasas ka pult.

Viimase koostekvaliteet on aga mitteloogikult kehv. Käes kas või natukenegi raputades krabiseb pult salakavalalt, kuigi iseenesest kõik töötab.

Pure-Fi Anywhere 2 on selline pill, mille

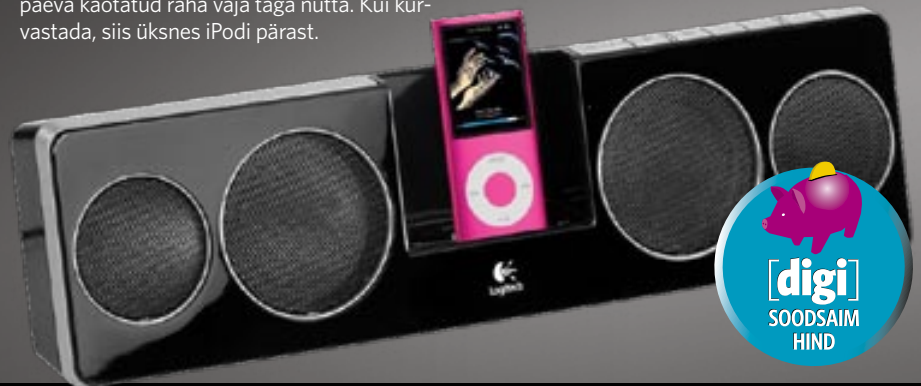
võtaks kaasa nii randa kui aiapeole, ilma et peaks terve õhtu muretsema, kas keegi pole selle peale oma rasvast sõrmejälge jätnud. Asendamatu on see ka peol, kus meeoleolu on juba piisavalt ülev, nii et nootidele näpuga osutamine on kõike muud kui vajalik. Suurt pidu sellega ei korralda, kuid väiksema seltskonna toidab helidega ära küll.

Ja lõpetuseks, kui see kõiki iPodi mudeleid, iPhone'i ja 3,5 mm sisendi kaudu ka muid MP3-mängijaid kuulata laskev dokk peakski rannas lainetesse kukkuma, siis pole üle ühe päeva kaotatud raha vaja taga nutta. Kui kurvastada, siis üksnes iPodi pärast.

[HINNANG]

Oleksime oodanud märksa paremat heli, kuid vähemalt saab seda kõikjale julgelt kaasa võtta.

[d] hinne:



[TULEMUSED]

1 FireAnt FA-004

Rahuldava kvaliteediga iPodi kõlar, millega annab püsti lüüa päris korralliku peo.

2 Denon S-52

Suurepärase selge heli ja lugematu hulk lisavõimalusi suure hulga raha eest.

3 Logitech Pure-Fi Express Plus

Odav, aga selle raha eest üllatavalt korralliku heliga. Töötab ka patareidena.

[digi] ütleb

● Nagu karta võis, oli iga dokk oma nägu ning neid järjekorda sättida keeruline. iPodi dokki ostes tuleb siiski alustada sellest, millega meie lõpetasime – mõelda enda jaoks selgeks, kuidas seda täpselt kasutada tahetakse.

FireAnt on hea peokõlar: mitte üle mõistuse kallis ja sobib pea igale poole. Denon S-52 on kallis, aga selle raha eest saab ka väga palju vastu, sobib nii elu- kui magamistuppa. Logitech Pure-Fi Express Plus on odav ja üllatavalt hea heliga ning seda mujale kui magamistuppa või kööki ei tõstaks – aga samas pole probleem seda ka õue vedada ... saab ju küll.

Bose SoundDock on kallis ning nii kallist ja hea disainiga dokki, olgugi et see on kaasaskantav, loodusesse või suvalisele poolele kaasa ei võtaks.

Heli üle küll suurt kurta ei saa, valik langeks siiski pigem odavamale ja juhtme-ga SoundDocki kasuks. Teine Logitech, Pure-Fi Anywhere 2 aga on kehva heliga,

FireAnt on hea peokõlar, Denon üle mõistuse kallis, aga selle eest ka kõige parema heliga. Üks Logitech sobib hästi magamistuppa, teine hoopis rannaliivale

taskukohane ja kaasaskantav – tee sellega, mida aga tahad.

Lõpetuseks, kõikidel dokkidel on üks naljakas külg – need on tehtud kõikide iPodide jaoks. Kõlab hästi, aga kui kõige paksema iPodi asemel torgata pilusse kleenuke neljanda generatsiooni Nano, siis näeb see välja parajalt totakas.

VAHETUS ON SIIN JA SELLEL ON ÕIGE HIND!

10 735.-

Tootekood: NA919EA#AK8

HP Probook 4510s

Uus HP ProBook seeria koos HP 3D kõvaketta pööruskaitsesega on ideaalne töövahend päeval ja suurepärase meelelahutaja õhtul

- ✓ Intel Core 2 Duo T6570 2.1 GHz
- ✓ 2 GB RAM 160 GB HDD
- ✓ 15.6" LED-backlit HD BrightView 1366 x 768
- ✓ DVD +-RW, GIGABIT ETHERNET, Wlan a/b/g/n, BT
- ✓ 4 USB, HDMI, Line In, Line Out, RJ-45, USB 2.0, VGA-out,
- ✓ Touchpad, skandinaavia asetusega klaviatuur
- ✓ Windows Vista Business 32, Office ready
- ✓ Kaal 2,6Kg, 1 aasta garantii



HP CARE
PACK

1 aasta lisagarantiid ja meelerahu vaid 975 EEK
(tootekood: UK734E)

Vaata ja osta: www.markit.ee
Helista: +372 666 99 00



KUIDAS...

HAARA OMA TEHNIKAL SARVIST!



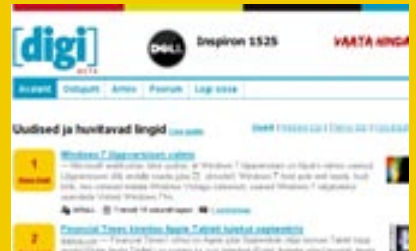
Kuidas teha
mosaiikpilti? LK 44

ARVUTI



Kuidas kasutada Kaspersky
Rescue Diski?

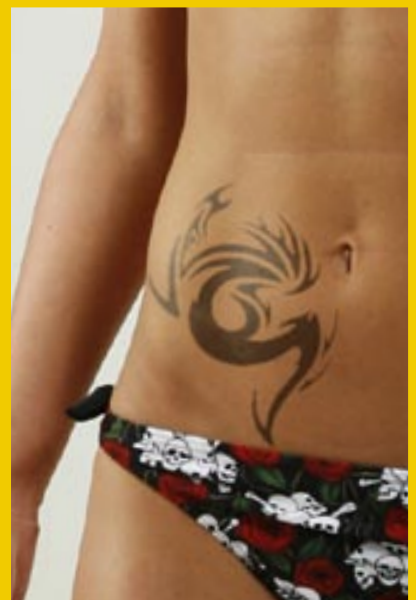
LK 42



Kuidas kasutada uut [digi] veebisaiti?

LK 43

FOTO



Kuidas virtuaalsed tätoveeringut teha

LK 46

KUIDAS ...

kasutada Kaspersky Rescue Diski

Vaenlasi tuleb rünnata ikka siis, kui need seda kõige vähem ootavad. Nõndamoodi on ka arvutis laiavate viirustega – kui tavaline viirustõrjeprogramm ei suuda neid ohjeldada ega eemaldada, tuleb kohe arvuti alglaadmisel appi võtta Kaspersky Rescue Disk.

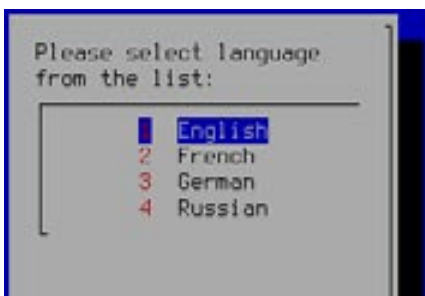
1. Millal on seda vaja?

Teinekord suudab pahavara raali mõistuse niimoodi segamini ajada, et Windows enam, vähemalt normaalselt, ei käivitu. Samuti võib teatud olukordades viirustõrje küll kurivara üles leida, kuid ei suuda sellest vabaneda, sest see on ennast arvutisse sügavale sisse söönud. Sellisel juhul on vaja viirustega teistmoodi võidelda.



2. Tõmba aga!

Kaspersky Rescue Disk on 112 MB suurune ISO-fail, mille viimane versioon on saadaval vabavarana aadressil <http://devbuilds.kaspersky-labs.com/devbuilds/RescueDisk/>. Kui ISO-fail tõmmatud, tuleb see kirjutada plaadile. Selleks sobib näiteks üliväike, üksnes ISOde plaadile kirjutamiseks mõeldud Active@ ISO Burner, aadressilt www.ntfs.com/iso_burner_free.htm.



3. Võitlus algab

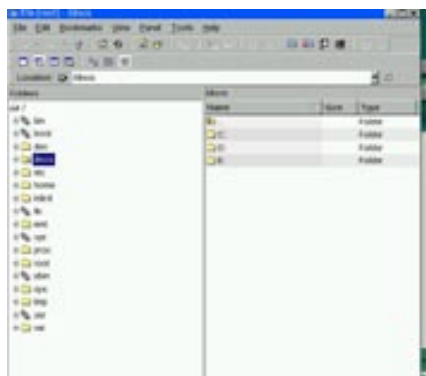
Kui ISO on plaadil, siis pane plaat arvutisse ja alglaadimist alga! Kui arvuti plaadilt lugema ei hakka, on BIOSis

boot'itavaks seadmeks vaja märkida CD/DVD-lugeja. Kõigepealt küsitakse, kas soovid käivitada Kaspersky Rescue Diski või jätkata tavalise Windowsi laadimisega. Tehes esimese valiku, küsitakse veel keelt, milles soovid programmi näha.



4. Appi, see on ju Linux!

Kaspersky Rescue Disk loob Linuxis jooksva keskkonna töölaua (mis näeb küll välja väga Windowsi-sarnane, ärge kartke), millel automaatselt avaneb terminaliakn, mille puutumine pole kohustuslik, ja Kaspersky Rescue Diski viirustõrjeprogramm. Viimasega saab tülikad külalised, kes ise lahkuda ei soovi, lahkuma sundida.



5. Kätega kallale

Kui tead täpselt, milliseid faile soovid kustutada, siis saab ka seda teha. Tuleb avada Start -> File manager failibrauser, mille kaudu pääseb ligi nii virtuaalsele Linuxile kui ka arvuti kõvakettele.

Kui peaks soovi olema ekraanipilti teha, et mõnda probleemi ka kellelegi teisele näidata, siis klõpsates Start -> Screenshot, tehakse pilt kõvakettele loodud Kaspersky kausta.

Hardware options:
 acpi=off - This loads support for ACPI and also causes the acpi program to function properly. This is not required if your system requires ACPI to function properly. This is not required if your system requires ACPI to function properly. This is not required if your system requires ACPI to function properly.
 console=ttyS0 - Completely disables ACPI. This is useful on some older systems.
 console=ttyS0,0 - This sets up serial console access for the CD. The default console is ttyS0, which are comma separated. The default console is ttyS0, which are comma separated. The default console is ttyS0, which are comma separated.
 dmraid=0 - This allows for passing options to the device-mapper dmraid=0 - This allows for passing options to the device-mapper dmraid=0 - This allows for passing options to the device-mapper.
 dmraid=1 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=2 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=3 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=4 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=5 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=6 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=7 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=8 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=9 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=10 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=11 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=12 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=13 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=14 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=15 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=16 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=17 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=18 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=19 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=20 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=21 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=22 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=23 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=24 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=25 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=26 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=27 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=28 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=29 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=30 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=31 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=32 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=33 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=34 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=35 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=36 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=37 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=38 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=39 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=40 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=41 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=42 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=43 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=44 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=45 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=46 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=47 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=48 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=49 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=50 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=51 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=52 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=53 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=54 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=55 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=56 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=57 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=58 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=59 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=60 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=61 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=62 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=63 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=64 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=65 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=66 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=67 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=68 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=69 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=70 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=71 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=72 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=73 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=74 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=75 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=76 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=77 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=78 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=79 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=80 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=81 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=82 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=83 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=84 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=85 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=86 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=87 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=88 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=89 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=90 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=91 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=92 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=93 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=94 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=95 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=96 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=97 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=98 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=99 - This adds some extra pauses into the boot process.
 dmraid=100 - This adds some extra pauses into the boot process.

6. Edasijõudnutele

Need, kes arvuti hingelega rohkem kursis või terminaliakent ei karda, saavad selle kaudu osasid draivereid ja riistvaravõimalusi sisse-välja lülitada, et niimoodi võimalikku probleemi leida. Erienevate käskluste nimekirja leiab näiteks aadressilt www.softpedia.com/get/Antivirus/Kaspersky-Rescue-Disk.shtml.



7. Nägemist!

Kui kõik on korras, siis Windowsisse tagasipöördumiseks on vaja lihtsalt välja logida, Start -> Logout.

[d] MARTIN METS

KUIDAS ...

kasutada uut [digi] veebisaiti

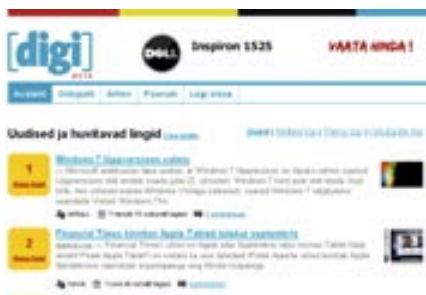
Meie veebisait aadressil www.digi.ee on uuenenud ning nüüdsest on kõik teistmoodi. Kes veel pole asjaga kursis, saab siit lugeda, mida uuel veebisaidil teha ning kuidas ise asjale kaasa aidata.

1. Kolm vaala

Uuel veebisaidil on kolm põhilist komponenti: uudised, uuendatud foorum ning ostujuht. Kõigi nende juures saavad kasutajad ise kaasa lüüa ning neid võimalusi me nüüd tutvustamegi.

2. Tee konto ja logi sisse!

Kui sul oli vana digi.ee saidi konto olemas, saad sama parooliga ka uude sisse logida. Ava aga meie veebisait, vajuta ülemisel ribal nuppu «Logi sisse», sisesta parool ja oledki kohal. Ilma sisselogimata saad küll nii uudiseid kui foorumipostitusi lugeda ja uudistele ka hääli anda, aga kui soovid teha veel rohkem, pead end sisse logima, sest nii kaitseme end spämmijate vastu.

**3.** Uued uudised

Esimese asjana hakkab ilmselt silma uuenenud uudistelint. Oleme siin malli võtnud populaarselt veebisaidilt www.digg.com. Pikkade uudiste asemel on meie saidil vaid uudise põhisisu ning viit originaallikla juurde. Paljude uudiste puhul piisab kasutajatele niikuinii vaid paarist lausest, aga kes asja vastu sügavamalt huvi tunneb, saab alati originaalmaterjaliga tutvuda ning sealte täpsemat infot ammutada.

4. Tee ise uudis

Kui oled sisse loginud, näed lehekülje ülalosas ka väikest nuppu «Lisa uudis». Sinna vajutades avaneb vorm, mille kaudu iga registreerunud kasutaja saab ise meie lehele uudiseid lisada ning me kutsumegi kõiki üles seda tegema. Kas sulle jäi silma mõni oluline või huvitav uudis? Või

lihtsalt viit? Uues süsteemis kulub sul vaid pool minutit, et seda kõigiga jagada. Pane uudisele pealkiri, kirjuta paari lausega uudise olulisem sisu, lisa viit originaaluudisele ning vajuta nuppu «Lisa uudis». Kui soovid, saad järgmisena ka väikese pildi lisada, kui ei, vajuta nuppu «Katkesta», seejärel «Salvesta» ja uudis ongi üleval. Pane tähele, et otest reklaami teha ei tohi ning moderaatoritel on õigus uudiseid muuta või lausa kustutada.

5. Anna uudisele hääli

Kõigile uudistele saab anda ka oma hääle. See on selleks, et sorteerida kasutajate ühistööna kõigi postitatud uudiste seast välja olulisemad ja põnevamad. Ära häbene heale uudisele oma häält anda, selleks kulub vaid üks klikk, aga kasu on kõigile väga suur. Esikülje paremasse veergu tekib ka jooksvalt sama päeva parimate uudiste esiviisik, nii et lehekülge külastades näed kohe ühe pilguga, mida põnevat on täna juhtunud. Lehekülje ülalosas on ka nupud «Nädala top» ja «Päeva top», kuhu vajutades reastatakse olemasolevad uudised häälte arvu järgi ringi, soovitage sedagi kasutada. Pane tähele, et uudiseid saab ka kommenteerida ja nii mõnegi uudise juures on käinud pikem diskussioon.

**6.** Uus rubriik: ostujuht

Paberajakirjast tuntud «Ostujuhi» rubriik on vaikselt veebi kolimas.

Vajuta lehe ülalosas nupule «Ostujuht» ning sulle avaneb toodete valik. Hetkel oleme üles pannud juunikuise suure kaameratesti tulemused. «Ostujuhi» rubriigis saad paremalt veerust valida võrdlusesse kaameraid oma soovi järgi, samuti lugeda ajakirjas ilmunud testi tekste. See rubriik on praegu loomisjärgus, nii et lähemas tulevikus hakkab see jooksvalt täienema.

**7.** Uus foorum

Paljude kasutajate soovile vastu tulles vahetasime välja senise foorumitarkvara. Kõik vanad postitused ja vestlused on alles, aga uus foorum on kiirem ning võimalusterohkem. [digi] foorum on väga aktiivne ning me soovime seda esimese kohana, kust küsida abi kõikvõimalike arvutite ja muude vidinatega seotud probleemide puhul. Foorumis on tubli kasutajate tuumik, kes vastavad küsimustele ning aitavad hädasolijaid. Tuleb vaid jälgida, et sa oma küsimuse õigesse rubriiki postitad ning teistesse foorumikasutajatesse viisakalt suhtud.

8. Ja nüüd kasutama!

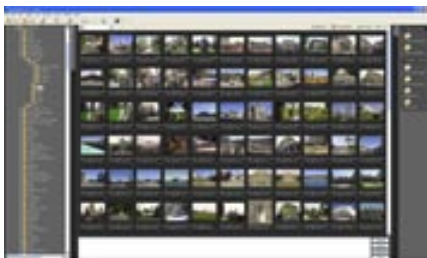
See oli kiire ülevaade meie uue veebisaidi võimalustest. Postita nüüd mõni uudis ja vaata foorumis ringi. Digi.ee areneb ja muutub pidevalt, nii et kui sa homme sinna vaatad, võib juba midagi huvitavat lisandunud olla.

[d] HENRIK ROONEMAA

KUIDAS ...

teha mosaiikpilti

Mäletad ehk veel filmi «Trumani Show» reklaampostrit, kus tillukestest fotodest oli kokku pandud hiiglaslik Jim Carrey näopilt? Vastava tarkvara abil pole sellise mosaiigi tegemine kuigi keeruline.

**1.** Otsi algmaterjal kokku

Mida suurema fotokollektsiooni mosaiigi aluseks võtad, seda parema tulemuse saad - siis on programmil rohkem pilte, mille hulgast valida ja mosaiik saab loomutruum. Väikese piltide arvu korral võib mõni auk sobiva foto puudusel hoopis täitmata jääda. Suurem arhiiv tähendab aga loomulikult ka rohkem arvutusi ja aeglasemat tööd.

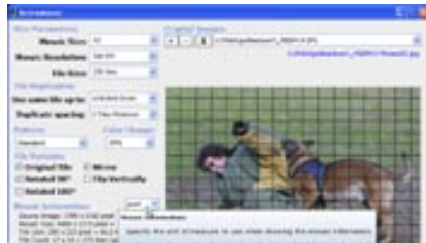
2. Millist programmi valida

Programme, mis mosaiikpilti kokku panna oskavad, on saadaval kümneid. Enamiku eest tahetakse pisut raha, aga leidub ka mõni päris tasuta programm, liiks saab tasuta enamasti prooviversiooni tömmata. Võrdleva tabeli eri võimaluste kohta leiad www.aolej.com/mosaic/compare.htm, aga pea meeles, et lisaks seal mainituile on saadaval veel palju teisi, nt Mazaika, PhotoMontage, Patchworkr, Image Puzzler jt. Mosaiigitegemist on nutikas alustada tasuta programmiga AndreaMosaic. Kui selle võimalustest väheks jääb, otsi tasuta seast võimekamat alternatiivi. (Kui kedagi huvitab, miks AndreaMosaic tasuta on, siis selle looja on veendunud utopist, kes arvab, et kõik asjad peakski tasuta olema ning inimesed hoopis vabatahtlikkuse alusel töötama.)

3. Tõmba programm ja näidispildid

Laadi aadressilt www.andreamosaic.com/andreamosaic/ alla programm. Kui sul oma pilte arvutis eriti pole või kui sa neid mingil põhjusel kasutada ei taha, saad sealt-samast alla laadida ka 500 fotost koosneva näidiskaloorii. Kui kasutad isiklikke fotosid, pea meeles, et mida väiksemad failid, seda kiirem

töö - ent kui tahad väga suurt lõpptulemust, katsu siiski päris ikoonisuurusi pilte vältida.

**4.** Originaalilt ja seaded

Käivita programm. Avaaknas saad Original Images alt valida foto, mille soovid väikestest tükkidest kokku panna. Vasakul asuvas dialoogialas saad määrata erinevaid parameetreid. Kui mõni valik segadust tekitab, hoiu hiirt selle kohal ja nähtavale ilmub selgitav tekst. Klõpsates nupul More Options saad määrata ka erinevad vaikeseaded ning teha kompromisse kvaliteedi ja kiiruse vahel. Programmiga on kaasas ka asjalik käsiraamat PDFina.

**5.** Koosta doonorpiltide kollektsioon

Klõpsa nupul Select Tiles. Ava-nevas aknas saad määrata kaustad, milles oleivad fotosid pisikeste piltidena kasutatakse. Kui kataloogid kokku otsitud, klõpsa Save Archive ja saad kollektsiooni salvestada. Sel kombel saad kokku panna erinevaid kogusid, mille hulgast siis hiljem sobivat valida, näiteks ainult lillepildid, tuttavate portreed jmt.

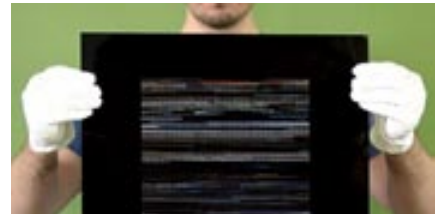
6. Foto filmikaadritest

Põnevaid mosaiike saad ka filmikaadritest kasutades. Kui arvutisse on installeeritud sobivad koodekid, saad filmijupi ka otse AndreaMosaic'i abil piltideks tükeldada. Selleks vali Select Tiles aknas Extract

Tiles from Video. Juhata programm soovitud videoklipini ja seejärel saad veel määrata mõningaid seadeid, nagu näiteks piltide suurus. Vähegi suurema videofaili puhul võtab protsess üksjagu aega, nii et varu kannatust - tulemus on seda väärt! Nüüd võid näiteks lapse portree tema esimesel sünnipäeval tehtud video kaadritest kokku ehitada või kinkida sõbrale meeldejäeva pildi, millel ta on kokku pandud erootikafilmi juppidest.

7. Saab ka Maci ja Linuxiga

Fotomosaiik ei ole üksnes Windowsi kasutajate lõbu. Seesama AndreaMosaic on saadaval ka Maci versioonina, samuti saab Maciga mosaiike teha nt MacZaici ja MacOSaiXi abil. Viimane muide on suuteline ise Google'i abil temaatilisi lähtepilte otsima, vähendades niiviisi veelgi su vaeva. Linux'i kasutajad saavad mosaiike teha programmiga Metapixel või Imosaici abil, mis peaks töötama suisa kõigi kolme operatsioonisüsteemiga.

**8.** Midagi pikkadeks talveõhtuteks

Fotomosaiikide meistri Robert Silversi töödega saad tutvuda aadressil www.photomosaic.com. Kui tavalised mosaiigid end lõpuks siiski ammendada peaksid, võid uurida meetodit Cinema Redux. Idee on lihtne: suvaline film tükeldatakse 8 x 6 piksli suurusteks kaadriteks, mida salvestatakse kord sekundis. Seejärel laotakse need kaadrid üheks suureks pildiks kokku - 60 tükki (ehk minuti jagu) kõrvuti ja siis rida realt üksteise alla. Tulemuseks on selle filmi «poster» ehk esmapilgul lihtsalt sigrimigri. Erinevaid filme kõrvutades olevat aga võimalik teha järeldusi nende tonaalsuse, montaažirütmide jmt kohta. Alusta tutvust selle omapärase võttega leheküljelt brendandawes.com/sketches/redux.

[d] KRISTJAN KALJUND



Mida rohkem pilte algmaterjalina kasutad ning mida väiksemateks osadeks jagad originaalpildi, seda äratuntavam saab tulemus.

KUIDAS ...

tätoveeringut teha

Suviseid paljaid ihusid uurides võib hõlpsasti tekkida soov endale mõni tätoveering teha. Enne kui nõelaga asja kallale asud, katseta Photoshopis, kuidas soovitud kujund su ihule sobida võiks. Virtuaaltätoveering on kiire, valutu ja mugav – kui isu täis saab, kustutad ära.

1. Tätoveerida saab mitmeti

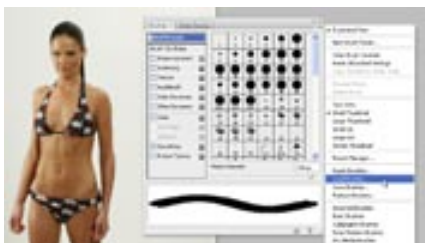
Õpetusi, kuidas elektrooniline tint oma elektroonilisele ihule kanda, leiab internetist kuhjaga. [digi] annab paar lihtsamat näpunäidet, nii et kui asi meeldima hakkab, leiad lihtsa vaevaga keerukamaid (ning paremat tulemust andvaid) viise.

**2.** Leia sobiv foto

Pilt olgu korraliku resolutsiooniga ja mitte ülemäära tume. Ja muidugi peab sel näha (ning paljas) olema piirkond, kuhu soovid tätoveeringu paigutada. Võid ka lihtsalt portsu päevitusriietes pilte klõpsida – eest, tagant ja profiilis – ja siis Photoshopi abil kehakaunistusele sobivaimat kohta otsida.

3. Hangi tätoveeringud

Selleks on kaks võimalust. Esiteks võid sirvida tätoveeritud inimestega pilte ja kui mõni tattoo meeldib, lõika see välja ja tõsta enda kausta. Teine variant on kiirem ja mugavam – otsi internetist sobivaid Photoshopi brush'e ja salvesta need oma arvutisse. Abi on otsingufraasidest «tattoo brush», «tribal brush» vmt vastavalt soovitud tattoo teemale.

**4.** Laadi tätoveeringud programmi

Ava pilt Photoshopis ja lisa sellele

kohe ka uus kiht (Shift+Ctrl+N). Seejärel klõpsa tööriistaribal aktiivseks Brush Tool. Ava Window -> Brushes ning vali rippmenüüst Load Brushes. Otsi üles äsja kõvakettale salvestatud kollektsioon.

5. Tee kunsti

Seejärel vali endale meelepärane kujund ja määra liuguri Master Diameter abil selle suurus. Kui ka sobiv koht kehapiinal välja vaadatud, aseta tätoveering hiireklõpsuga sinna.

**6.** Aja kunst naha vahele

Ava Layersi aknas rippmenüü Blend Mode ning vali Normal asemel Color. Nüüd tee sealsamas Layersi aknas parem hiireklõps tätoveeringuga kihi peal ning vali Blending Options.

**7.** Vali värv

Avanevas aknas klõpsa Color Overlay peal, seejärel aga punast värvi ruudukesel ja asenda punane värv mustaga (või mõne muu värviga, kui soovid vär-

vilist tätoveeringut). Viimaks vali rippmenüüs Blend Mode valiku Normal asemel Overlay ja seejärel klõpsa OK.

8. Muuda läbipaistvust

Viimase sammuna säti Layersi aknas Opacity ja Fill'i väärtused pisut väiksemaks kui 100% – proovi alustuseks nt 80% ja 90% ning muuda neid, kuni saavutad parima tulemuse.

**9.** Kui kehapiind on kumer

Kui soovid tätoveeringu paigutada mitte päris siledale pinnale, vaid näiteks käele või jalale, saad loomutruuma tulemuse, kui kujundit vastavalt kehale pisut venitada. Selleks klõpsa tätoveeringuga kihil ning vali Edit -> Transform -> Warp. Nüüd saad kujundit kõikvõimalikul moel venitada ja kokku pressida, nii et see järgiks konkreetse kehapiirkonna kumerusi.

10. Kui kujutis jääb liiga terav

Päris tätoveeringu serv on harva perfektselt terav, kuna tint kipub naha all ikka pisut laiali valguma. Kui valisid tätoveeringuks pildi, mille servad tunduvad ebaloomulikult selged, aja need hägusemaks. Vali Filter -> Blur -> Gaussian Blur ning katseta erinevate väärtustega vahemikus 0,5 kuni 2 pikslit.

11. Alati saab paremini

Kui hakkas meeldima, saad oma oskusi alati lihvida. Keerukamad ja aeganõudvamad viisid digitaalseks tätoveerimiseks kasutavad Photoshopi funktsiooni Displacement Map. Guugelda ja õpi ära.

[d] KRISTJAN KALJUND



**Enne, kui naise tätoveerimis-
salongi saadad, proovi teda
arvutis tuunida.**

EGERT KAMENIK / PH ARHIIV

Kultuuride kokkupõrge

Keskaja lõppu toodud RTS ja linnameisterdamine «Anno 1404» on seeria neljas mäng ning sari on märkamatult muutnud nii populaarseks kui ka põhjalikult viimistletuks. Tulemuseks on pauk luuavarrest ja siiani selle aasta üks kõige meeldivamalt üllatanud mäng üldse.

• Varasemate mängude arendaja Related Design on seekord kampa võtnud ka sakslaste Blue Byte'i, kes on meieni toonud «The Settlersi» seeria. Viimane on «Anno 1404» ka tugevasti mõjutanud ja tõenäoliselt peapõhjus keskpärase seeria laineharjale tõusul. Alustada tuleb aga sellest, et korraliku uuenduskuuri läbinud «Anno» seeria on nüüd väga kaunis.

Mäng peabki ilus olema, kui sellele on julgetud lisada postkaardivaade, mis meenutab-kaardid ära peidab, et saaks üksnes vaadet imetleda. Näiteks pilvepiirilt, kus mere kohalt kiudpilved sinu all hõljuvad, kui suumida maja kõrvale, et näha, kuidas siidrifarmis naised tunnides jalgadega marjadest mahla välja pressivad.

Pilt, mida saab igatpidi pöörata ja suumida, on tõesti vaatamist väärt ja teeb «The Settlers: Rise of an Empire'ile» tuule alla. Pime keskaeg tuleb ära unustada,

graafika on keeratud heledate ja kergete värvide peale.

Viimane määrab ka mängu üldise tooni – kuigi vastaste laevu saab omajagu põhja lasta, on põhirõhk edukal majandusel, diplomaatial ja linna arendamisel. Kombinatsioon nõrk majandus ja tugev sõjavägi ei tule siin kõne allagi, sest laevadel on jooksvad kulud, mida tuleb kaupade müügi ja maksudega katta.

Ajast maas ristirüütlid

Nimetust Euroopa riigist alguse saav ristiretk suundub Orienti ehk Idamaadesse, kus on plaanis midagi hämarat korda saata. Mida täpsemalt, see jääb esialgu segaseks, sinul on vaja lihtsalt käsku täita ja sõjaväge varustada. Ristiretked olid pahad-pahad, meie soontes aga selline kurjus ei voola. Ühel hetkel tuleb kahurid pöörata ristiretke juhi, moondundud näo-

ga kõiki niite tõmbava kardinali suunas ja araablasi tema eest kaitsta.

Erinevalt «The Settlersi» viimasest osast, kus linna südameks on keskväljak, on «Anno 1404-s» kaks südant: turg ja sadam. Eelnimetatud sarjast eristab ka fakt, et mitte kõik ressursid ei asu kindlates aitades, vaid ühel saarel asuvad ressursid on saare piires vabaks kasutamiseks. Uute saarte koloniseerimine ja nende vahel tulusate kaubateede rajamine ongi ühe lausega öedes mängu sisu. Saartel on eri ressursid (sool, kivi, raud, kvarts jne) ja erineva viljakusega pinnas, mõnel kasvab rukis, mõnel dattel või kohv.

Alguses võib tunduda, et laevaga eri sadamaid külastades on võimalik edukat äri ajada, ent pikemas perspektiivis on alati kasulik luua transpordiliinid, mis teevad töö sinu eest automaatselt ära ja lasevad keskenduda linna laiendamisele.

Pilt on fantastiliselt ilus nii pilvepiirilt alla vaadates kui majade vahel kauba-vooridega askeldades.

Sellise suure linna toitmiseks pelgalt kalast ei piisa, vaid vaja on rikkalikult ka vürtse, leiba ja liha.



SOOVITAME

See mäng on just sulle, kui oled allolevate mängude austaja



«The Settlersi» seeria



«Strongholdi» seeria



Graafika nii piltilus ei ole, kuid Idamaade kultuuriline ja visuaalne omapära tuleb paremini esile kui üheski RTS-is varem.

TEINE ARVAMUS

Nagu vanad head ajad

● Varasemalt pole ma sarjaga kokku puutunud, kuid «Anno 1404» on nagu «The Settlersid», kus majade ehitamine käib hetkega. Aega võtab ehitamine ikka sama kaua, sest maju tuleb püstitada rohkem.

Keeruliseks läheb mäng õige kiiresti, kolmandas tasemes on laohooned sööki-jooki täis, aga inimestele seda ei viida, need kukuvad tänavatel mässama ja maju põletama. Selgub, et probleemid on logistikas – tuleb rajada rohkem turuhooneid ja teed korralikult sillutada. Üks viimase aja paremaid mänge, mis seob kaasahaarava laevakaubanduse ja linnaehituse.

[d] MARKO PÜTSEP



Linn kui elusorganism, aina kasvades.



Laevadega mässamine pole mitte peavalu, vaid rahustav leevendus sellele.

Linn areneb seitsmes faasis külast metropoliks ja kui alguses täidavad selle üksnes talupojad, siis lõpuks on see täidetud kõikide ühiskonnakihtidega kerjustest ülikuteni. Kõigil neil on omad nõudmised: kui talupojad lepivad üksnes kala ja siidriga oma laual, siis ülikud soovivad seal näha juba ka liha, leiba, vürtse, õlut ja veini. Järgmisesse faasi saamiseks peavad kõikide majade nõudmised olema täidetud ning sinna jõudes tulevad lukust lahti uued hooned.

Orient lisab vürtsi

Euroopalik kultuur on kõigest üks osa mängust – Idamaade linnade rajamine on keerulisem. See nõuab peale teatud arvu nomaadide oma külla meelitamise ka häid diplomaatilisi suhteid kaardil asuvate araablaste asundustega, sest nemad lasevad sind ühel hetkel uutele ja keerukamatele hoonetele ligi. Kõrbes vajavad paljud hooned ka niisutusüsteemi.

Kõrbeinimestel on omad vajadused, nad söövad datleid, joovad kitsepiima ja palvetavad mošeedes. Kaubavahetus

Idamaa linnade kodanikel on hoopis teised vajadused kui eurooplastel.

kahe kultuuri vahel on võtmesõna, näiteks vürtse ja siidi tuleb tuua Idamaadest.

Missionid on ebamaiselt pikad ja keerukad, koosnedes umbes 20–25 põhi- ja lisatülesandest. Mängida saab nii kampaniat kui üksikülesandeid, kus tuleb määratud eesmärk saavutada. Kaardid on suured, kuigi mõned missioonid toimuvad samal kaardil, nii et juba ehitatud metropol võib võluväl olla maha lõhutud ja väiksem linn järgmise peatüki alguseks asemele ehitatud. Lahingud toimuvad üldjuhul merel, kuid pettumuseks pole laevavaliik just suurejooneline.

Ajalookõverat on painutatud

Väiksemaid probleeme ja vigu esineb ka, nt laevad võivad, eriti lahingus, üksteisest läbi sõita. Kuigi sari rõhutab aastaarvu, siis tegelikult on ajalooline taust sassis ja lähenemine pigem loominguiline. Trükkoda näiteks lüüakse püsti juba Gutenbergi kuuenda sünnipäeva paiku.

Ristiretked olid nimetatud daatumiks juba üldse läbi. Ka mänguga sina peale saamine võtab aega ja õpetused pole kõige paremini üles ehitatud. Mitmikmänguga on üldse halvasti, sest seda pole mängule külge poogitud, kuigi salvestustega oma linnast saab võrgus eputada küll.

«Anno 1404» on ilus ja mitmekihiline nagu hea kook, mida saab nautida kaua-kaudu. Kaua all mõtlen ma tõesti kaua, sest

viiendale peatükile kulus siinkirjutajal üle 10 tunni (vähemalt üks mäng, mille kaljal ei saa vinguda selle lühiduse pärast!). «Anno 1404» on tungivalt soovitatav kõigile, kellele «The Settlersi», «Strongholdid», «Anno» ja «Civilizationi» sarjad on moka-mööda. Selle aasta parim süvastrateegiamäng, kahtlusteta.

[d] MARTIN METS

Anno 1404 (PC)

HIND: 499 KROONI

Müügil: www.progames.ee

Protsessor: 3 GHz, mitmetuumaline

Mälu: 1 GB

Graafikakaart: 128 MB (512 MB soovitatav)

Helikaart: DirectX 9 ühilduv

Vaba kettamaht: 6 GB

Optiline seade: DVD-lugeja

Tarkvara: Windows XP/Vista

Platvormid: PC, Wii, DS

[HINNANG]

«Anno» sari kohtub «The Settlersiga» ja meie oleme ülpoleeritud tulemuse ja kvaliteetselt veedetud ajaga rahul.

[d] hinne:



Hea seikluse saladus

Klassika ümbertöötlemisega kaasneb risk, et tulemus jääb originaalile alla või, mis veel hullem, teotab seda fännide silmis kõige hullemal mõeldavamal moel. 19 aastat vana «The Secret of Monkey Islandi» uus pildi- ja helikuub on aga tõesti vaatamist ja kuulamist väärt.

● Guybrush Ulysses Threepwoodi esimene seiklus on minu jaoks sarjas alati kuidagi tagaplaanile jäänud – see on kole-dam, peaaegu hääletu ja lühem kui järjed, kuigi selle läbimine on oluline paljude hilisemate osade naljade mõistmiseks.

Kaks esimest viga võib maha kriipsutada, sest LucasArts võttis vaevaks veteranseikluse käsitsi üle värvida, verejanulised piraadid rääkima õpetada ja taustamuusika üles vuntsida. Visuaalselt on uus versioon äärmiselt ilus, kuigi jääb sarja parimale ehk kolmandale osale nõksa alla.

Ilus graafika ei taga mugavust

Mängitavust on natuke tuunitud ja lisatud on vihjesüsteem. Verbikastid ja varustus on ekraaniservast ära korjatud, tegevusi saab valida nüüd hiirerullikuga või spetsiaalsest menüüst. Tulemus on ilusam, aga natuke ebamugavam kui originaalis, sest rullikuga tuleb läbi klõpsata kõik valikud ja kohe seda õiget valida ei saa.

Mõistatused, lugu ja huumor on jäänud samaks: Guybrush peab päästma Elaine'i ja kummituspiraat LeChuckile jalaga tagumikku andma. Eriti lahe on võimalus hüpata suvalisel hetkel vanasse versiooni, mis annab tõelise retrokogemuse.

Hääletöö ja taustamuusika ees tuleb oma piraadikaabut kergitada. Ja see ei



Sama Scummi baar, 19 aastat hiljem.

Uusversioon on küll väga ilus, aga originaali mängitavus on oluliselt parem.

tähenda lihtsalt tegelaste suurepäraseid hääli. Näiteks solvamismõõgavõitluses on hääl õiget vastusolangut öeldes võidukas, aga sama lausega vale vastust andes on öeldu abitu otsiva tooniga.

Millegipärast on jäetud ära võimalus kasutada vana graafikat koos tegelaste häälega. Võib-olla on põhjuseks see, et pakkuda võimalikult autentset 1990. aas-

The Secret of Monkey Island: Special Edition (PC)

HIND: 140 KROONI

Müügil: Steam

Protsessor: 3 GHz

Mälu: 512 MB

Graafikakaart: 128 MB (Shader Model 2.0)

Helikaart: DirectX 9.0 ühilduv

Vaba kettamaht: 2,5 GB

Tarkvara: Windows XP/Vista

Platvormid: PC, XBLA

ta mängukogemust, kuid see võiks ühe valikuna siiski esindatud olla.

Uusversioon sobib nii neile, kes sellest esimese ringiga ilma jäid, kui neile, kes seda vana graafikaga nautida on jõudnud. Jah, mäng on ikka sama lühike, pakkudes umbes 7–8 tundi rõõmu, kuid paistab, et sellega on arvestatud ka hinnasilti kirjutades. Mängu võib soetada ainuüksi sellepärast, et teada saada, milleks kasutatakse kummikana, millel on keskel rullik, või näha, kas Guybrush suudab tõesti vee all 10 minutit hinge kinni hoida.

See on kõigest algus

Esimese osa taaselustamine pole aga kaugetki kõik. Juuli alguses ilmus ka Telltale'i «Tales of Monkey Islandi» esimene peatükk «Launch of the Screaming Narwhal». Esimest korda täiesti 3D-sari kasutab «Broken Sword 4» juhtimissüsteemi – klaviatuur liikumiseks ja hiir klõpsamiseks. Hoolimata natuke kohmakast juhtimisest ja mitte kõige paremini lahendatud varustusmenüüst on kõik ülejäänud tuttavas headuses ja üllatab positiivselt. Pikemalt kirjutame «Tales of Monkey Islandis» aasta lõpus, kui ilmunud on kõik viis lubatud peatükki. [d] MARTIN METS

[HINNANG]

Humoorikas klassika, mille pealilm tõesti puhkab, kuigi juhitavus on natuke keerukam ja lühidus endiselt konnasilm.

[d] hinne:



Ahvisaar, kõigest kahurikuulilennu kaugusel, nagu Guybrush kohe teada saab.



Kokteil rohkete koostisosadega

Kaks filmimaailma musklites märulimeest hoiavad kätt tihti kiirete autode roolil. Vin Dieselil on «Kiirete ja vihaste» seeria ja «xXx». Jason Stathamil on vastukaaluks «Transporterid», «Surmaralli» ja «Itaalia töö». Mõlemal on ka silmapiiril uusi kihutamisi.

● Filmides on nende staaride seis enam-vähem tasakaalus. Vin proovib ette rebida mängude valdkonnas, kus tal nagunii «The Chronicles of Riddicki» märulite näol käpp sees. Jason on seni vaid paaris mängus kõrvaltegelase häält lugenud.

«Wheelmaniga» saab paraleele tõmmata paljude mängudega. See on parem kui ülikohutav «The Italian Job», mis samuti laseb Vahemere-äärse riigi linnas kihutada. See on parem kui igav «Need for Speed Undercover» (jah, [digi] kiitis seda, kuid arvamusi on erinevaid), kus ka mängija kehastab salavõmmi.

Oleme seda juba näinud

Autode liikumise pealt hõivamise idee oli kasutusel juba «Just Cause'is», mis on igast küljest massiivsem ja muljet avaldav troopiline liivakastimäng. Autode plahvatused kannavad sarnaseid jooni kolme viimase «Alarm for Cobra 11» ki-

hutamismänguga. Peategelase nimi Milo Burik kõlab kahtlaselt sarnaselt liivakastimängude iidoli «GTA IV» Niko Belliciga. «GTA», «Driver», «Midtown Madness», «Burnout» – need sarjad on vaid mõned ideekaevud, filmide ja mängude nimekiri võiks jätkuda.

Põhiloos ajab CIA salaagent Milo Barcelonas taga salajast pakki. Sellele lähemale saamiseks teeb ta koostööd kolme rivaaalitseva pätikambaga, ajades nad lõpuks sõdima. Supermacho Milo kõrval on tegelased stereotüüpsed ja olukorrad klišeelikud. Oleme tüdinenud ühetaolistest reetmisstsenariumitest ja ülesannetest.

Aitab juba ühetaolistest reetmisstsenariumitest ja igavatest ülesannetest!

Põhiloos kõrval on seitset liiki kõrvalmissioone. Nii võidusõite, autovargusi, põgenemisi, taksoülesandeid, kohvriko-gumisi, vastaste lõhkumisi kui ka linnale kahjutegemise episoodid on 15. Edukas täitmine toob kaasa lisaväärtusi, nagu lahtilukustuvad garaažid ja relvahoidlad, autod muutuvad niigi osava Milo käes kiiremaks ja tugevamaks, erivõime reservuaar suuremaks jms.

Milo on Trikimees

Erivõimeks on taas aegluubis efekt, mis laseb kiiremini sõita või roolis olles täpsemalt sihtida. Ettepoole tulistamise kõrval võib teha ka piruette ja jälitajaid tinaga kostitada. Trikide sooritamiseks kogub Milo mahla käsipiduriga lustides, hüppeid sooritades ja kiiresti sõites.

Omamoodi priuuetitamise kõrval on teine originaalsem võte rammimine. Jüulistete ja külgedele sööstmiste tulemusel la-



Kuigi kihutamine on kohati päris kaasakiskuv, jääb mulje, et vaeva oleks pidanud nägema nii pildiga kui selle hetkeliste kinnikiilumistega suurtel kiirustel.



Jalakäija elu pole suurlinnas meelakkumine - teed tuleks ikka ületada selleks ette nähtud kohas, eriti kui Milo ja tema neljarattaline sõber on samal tänaval.

gunevad vastased legodeks kiiremini kui Milo massilt kogukam neljarattaline. Automissioonide kõrval tuleb taastuva tervise Milo harva ka jalgu ja kahekaerelvi kasutada. Midagi uut ja fantastilist selles pole ning ka relvad on vanad tuttavad.

Orienteerumisel on abiks PDA, mis näitab kaarti ja kõiki vajalikke kohti linnas (ülesanded, garaazid jms), välja arvatud otsitavaid saladusi, lõvikujusid ja hüppekohti. Aja kokkuhoiuna saab ülesannetes hüpata ega pea kohale sõitma. See kasulik omadus puudub kahjuks siiani osadest avatud maailma mängudest.

Mõned töötunnid jäid puudu

Ikka ja jälle jätab «Wheelman» lõpuni viimistlemata mulje. Pilt on keskpärane, kohati päris halb, aga parem kui «Saints Row 2-l». Ilm on kenas linnas aga alati ilus ja leitud on uus polaarpäeva piirkond. Ebameeldiv on pildi jõnksumine, mis tuleneb vahepeal uue ala mällulugemisest. Suurtel kiirustel tähendab hetkeline pildi seiskumine aga sageli õnnetust. Heli, kõnetööd ja autode raadiokanalid on paremad, kuid midagi meeldejäävat need ei paku.

Kõige hullem on aga tavaliiklejate tehintellekt. Tänaval liiklevad jalakäijad ja autojuhid teevad pidevalt pöörasusi. Selle asemel, et rahulikult sõita, pidurdavad ristteel ette. Otsakeeramistest ja -hüppamistest ei hakka rääkimagi. Lõunamaa liikluskultuur pidavatki olema huvitav, kuid selline tõmblemine on liiast. Vaevalt et seal ka päriselt juhita autod amokki sõidavad.

Uued mängud ei saa kuidagi reklaamist üle ega ümber. «Wheelmanis» on üks Milo käsutatavatest masinatest Pontiac G8 ehk väikeste muudatustega austraallaste Holden VE Commodore. Pontiaciga on Vin ennegi kihutanud – esimese generatsiooni GTOga filmis «xXx». Teine pärisauto on Opel Astra. Ülejäänud masinad, mida pole kahjuks eriti palju, on reaalsusest inspireeritud, eeskujud on näiteks olnud Porche, Fiat, Peugeot ja Smart.

«Wheelmanil» on omad priimad hetked, nagu meeletud ja destruktiivsed kihutamised. Aga originaalsust on vähe ja puudusi jagub. Õnneks või kahjuks on oodata ka samanimelist filmi, millel väidetavalt puudub seos mängu looga.

[d] LEHO LAHTVEE

Wheelman (PC)

HIND: 615 KROONI

Müügil: www.ox.ee

Protsessor: 2 GHz, mitmetuumaline

Mälu: 2 GB

Graafikakaart: NVIDIA GeForce 7800GT / ATI Radeon X1800XT

Helikaart: DirectX 9 ühilduv

Vaba kettamaht: 15 GB

Optiline seade: DVD-lugeja

Tarkvara: Windows XP/Vista

Platvormid: PC, PS3, Xbox 360

SOOVITAME

See mäng on just sulle, kui oled alolleivate mängude austaja



«GTA IV»



«Saints Row 2»

TEINE ARVAMUS

Pettumus esimestest sekunditest

● Sõbra pool proovisin seda ja tänasin õnne, et seda oma raha eest ei ostanud. Pärast poeletunni mängu ei tekkinud enam isu sinna lõunamaa tänavatele kihutama minna.

Mitte midagi uut ei paku, puhas «Grand Theft Auto IV» tuules kihutav kloon, pealegi on graafika ajast ja arust, odavatest buumi ajal räästa alla jäänud materjalidest kokku klopsitud.

Milost kui peategelasest ei tasu üldse rääkimata hakatagi, ta on kahtlemata kõige igavam tegelane läbi mängude ajaloo.

Aga vähemalt sai sõbra üle, kes selle mängu kalli raha eest ostis, südamest naerda.

[d] KAUR KOPPEL

[HINNANG]

Hullude kihutamistega GTA kloon. Naudivat, kui osata nõrkadest külgedest, nt stoori, AI ja pilt, mööda vaadata.

[d] hinne:





Maailm tundub suur, kuid ärge laske ennast petta, tegevus on üsna lineaarne.

Bionic Commando (Xbox 360)

HIND: 750 KROONI

Müügil: pood.konsoolid.com

Platvormid: PC, PS3, Xbox 360



Väikeauto näppu ja vastaste pihta!

Ämblikmehe mantlipärija

Rohkem kui 20 aastat tagasi tuli välja «Bionic Commando» – 2D-platvormikas, kus hüppamise asemel oli ringiliikumiseks biooniline käsi. Eelmisel aastal tuli samadelt tegijatelt sellest välja vapustavalt hea *remake* ja nüüd on nad lõpuks valmis saanud ka järjega.

• Kümme aastat pärast esimest osa, kui Spencer süüdi lavastati ja ebaõiglaselt vanglasse saadeti ja kõik bioonilised inimesed pagendati, ründab terroristlik organisatsioon BioReign väljamõeldud Ascension City't. Nüüd vajatakse Spencerit appi neid peatama.

Kahjuks on lugu sõna otseses mõttes tobe ja etteaimatav. Lisaks on uus Spencer väga ebameeldiv tegelane, aga õnneks saab vähemalt originaalvälimuse taastada, sisestades teatud koodi. Tagasi on tulnud ka Super Joe ja vestlused seovad selle üllitise esimese mänguga.

Kõik on su enda käes

Nagu ka eelmises osas, on mäng ehitatud ümber bioonilise käe. Kuigi esialgu võib ringiliikumine keeruline olla, siis üsna varsti liigud ringi nagu ämblikmees. Ainuke probleem on see, et kõik kohad on radioaktiivsed ja seda ei pruugi esialgu märgatagi. Radioaktiivsed alad muudavad mängu lineaarseks – kindlasti oleks lõbusam, kui tasemed oleks avatumad.

Muteerunud kätt saab kasutada ka vaenlaste kõrvaldamiseks. Neist saab kinni haarata ja lennutada neid üksteise vastu või loopida nende pihta keskkonnas leiduvaid esemeid, nagu autod, kivid,



kastid jne. Mängus on ka hunnik relvi, ent enamik neist on nõrgad – tavaline käsirelv sarnaneb pigem hernepüssile. Bossivõitlusi on omajagu, aga parimates neist saad kasutada ainult relvi (samas kui originaalis pidid just neid sõna otses mõttes «käsil võtma»).

Salvestamissüsteem on tüütu: nimelt salvestab mäng seisu ainult teatud juhtudel, näiteks kui hävitad teatud grupi vaenlasi. Vahel aga võib kogemata neist mööda joosta, eriti kui otsid peidetud boonuseid. Surma saades pead kõik eelmise salvestamise järel kogutud boonused uuesti üles noppima. Samuti ei saa vabalt läbitud

tasemeid uuesti mängida, vaid tuleb alustada algusest. Mitmikmäng on tavaline: surmamatsid ja lipuvallutus, mis veidi aega aitab huvi üleval hoida bioonilise käe kasutamisega.

Ainult pildi üle ei kurda

Väljanägemisel pole viga: koopad, džungel ja lagunev linn on väga ilusad, kuigi lähedalt veidi karedad. Ja reklaame ei pea ise taga otsima, veid need lausa kargavad silma. Muusika läheb kenasti mänguga kokku ja on mõnus kuulda vanade heade lugude taasesitust. «Bionic Commando» pakub ainult üht ja see on biooniline käsi. Kui sellega vehkimine ära tüütab, siis võib ka mängu kõrvale heita.

[d] SILVER SAUL

[HINNANG]

Kuigi lugu ja relvad on igavad, näeb mäng ise kena välja ja bioonilise käe kasutamine on üsna lõbus ja vaheldusrikas.

[d] hinne:



Vabajooks üle pilvelõhkujate

2007. aastal välja tulnud «Crackdown» tegi palju sellist, mida oodati GTA IV-lt: suur avatud maailm, üle võlli keeratud superjõud, autohüpped, palju peidetud jubinaid ning stiilne väljanägemine. Kui GTA välja tuli, heideti sellele ette paljude nende elementide puudumist.

• «Prototype» astub Crackdowni jälgedes ning keerab märulile veel uue vindi peale, lisades sombide horde ja kübeke rohkem looelemente ning lubades enda kehavorme muuta. Kuigi see kõlab paberil väga hästi, on kompott natuke lohakas.

Ilma pikema seletuseta algab mäng keset New Yorki, kus on ilmselt midagi hirmsat juhtunud. Osa linnast on täis sõjaväge ja eriüksusi, osa aga sombisid. Kuigi peategelane Alex Mercer ei suuda midagi meenutada, on selge, et tema on mingit pidi kõigega seotud ning jupp jupi haaval hakkab selguma, mis toimus.

Sombid ja mälukaotus

Linn on täis inimesi, keda «ära süües» avanevad mälestustega videoklipid, mis selgitavad ümbritsevat ja Alexi minevikku. Kahjuks kubisevad need märulifilmikliiseedest ja on etteaimatavad, seega võib pärast paari klippi neid täielikult ignoreerida.

Mängu võlu peitub võimetes, mille müstiline viirus Alexile on andnud. Iga vastase tapmisega ja sooritatud missiooniga teenitud punktide eest saab võimeid täiendada



Nagu «GTA IV», kus raskusjõud puudub ja linnas liiklemiseks valla uus telg.

või juurde osta ning peagi võib joosta üles mööda pilvelõhkujat, hüpata selle kasutelt veel paarkümmend meetrit õhku, liuelda mõnisada meetrit edasi, söösta alla, kaaperdada helikopter ning lennutada see sõjaväebaasi. Valikuid on tohutult, kuid palju ei tähenda alati head.

Nupumadinat oi kui palju

Tänu automaatsele «Assassin's Creedi» stiilis parkuurile on jooksmine ja liikumine väga sujuv, aga kui samal ajal on veel vaja tegeleda tankide, helikopterite, mitut sorti sombide ja sõjaväelastega, ehkki tõeline eesmärk on suur koll nende kõigi keskel, läheb keeruliseks. Üsna sageli tuleb korraga all hoida 3, või isegi 4 nuppu, mis on mängudisaini seisukohast täiesti lubamatu ning toob endaga kaasa vaid frustratsiooni ja ropendamist. Kuna võimeid on palju, võin julgelt väita, et jõudsin terve mängu jooksul ka-

sutada neist üht kolmandikku. Keeruka juhitevuse kõrval võib nuri-seda ka väljanägemise üle. Kuigi Alex ise ja vaheklipid näevad välja head, on linn hall ja igav, tekstuuride laadimine silmnähtav ja pilvelõhkujad lihtsalt suured copy-paste'itud plokid. Kõi-

ge rohkem aga häirib isikupära või kunstilise stiili puudumine. Vähemasti «Crackdown» oli omanäoline oma koomiksilik-kusega ja isegi GTA IV linn tundus rohkem päris kui see versioon New Yorgist.

Kaua seal aega veetma ei pea, läbimine võtab 8–10 tundi ja mitmeid kordi enne nähtud avatud maailma kõrvaltegevused ei pikenda eluiga rohkem kui mõne tunni jagu. Kui põhilugu läbitud, on ka mängu kõige tugevam osa, vabajooksmine, juba ennast ammandanud ja «Prototype'i» New York ei olegi enam koht, kus tahaks pikemalt aega veeta. [d] RAINER PETERSON

Prototype (Xbox 360)

HIND: 999 KROONI

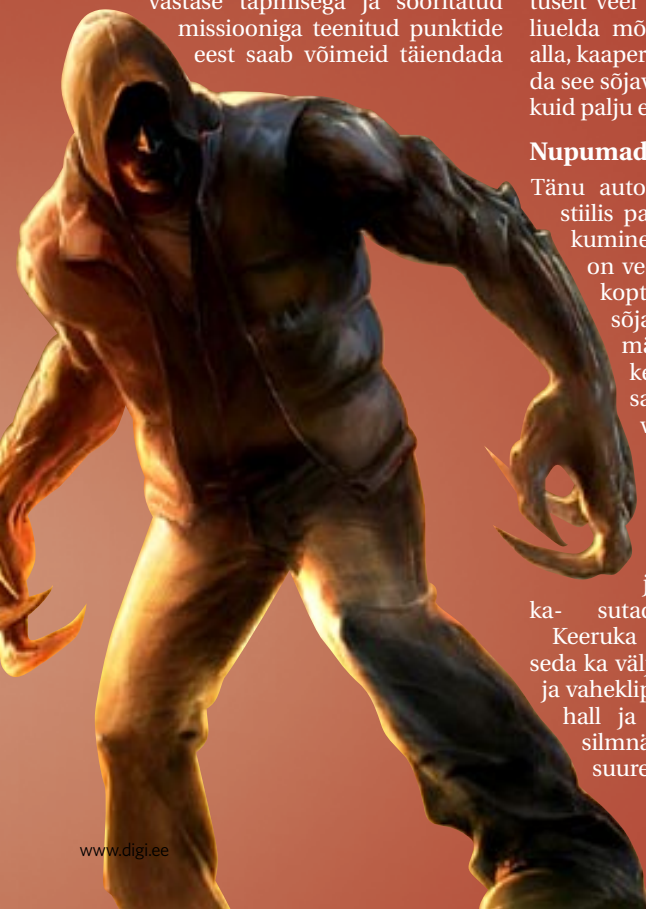
Müügil: www.progames.ee

Platvormid: PC, PS3, Xbox 360

[HINNANG]

Kõrge potentsiaaliga, aga natuke lohakas kooslus, esmamulje järgi tugev, kuid kokkuvõttes kahaneb kiiresti keskpäraseks.

[d] hinne:



Kuri ülemus

Järg 2007. aastal Terry Pratchetti tütre kirjutatud mängule on täpselt selline, nagu hea järg olema peab – tuum on jäänud samaks, aga vorm on täiustunud. «Overlord 2-s» kehastub mängija kurjaks demonihärraks, kelle pühendunud käsutäitjad õhinal segadust tekitavad.

● Pärast eelmise isanda surma on paharettidel vesi ahjus – pole kedagi, kelle heameeleks laamendada ja hukka saada. Lootusrikkad pilgud koonduvad külakolikas kasvava nõidpoisi poole, kes osutub eelkäija pojaks. Uue isanda leidmine ei juhtu sugugi liiga vara, sest roomalik impeerium on ümbruskonna oma kontrolli alla haaranud. Deemonite arusaama järgi on kurjade jõudude vastu vaid üks rohi – veel kurjemad jõud.

Kuidas võita roomlasi?

Peagi on lordi käsutuses tumedad loitsud ja rühm sisisevaid-kihistavaid väikeseid deemoneid, kes tuulispasana ringi kihutavad ja kõike leiduvat mütsina kanda üritavad.

Deemoneid on endiselt nelja tüüpi, kuid kolmele neist leidub nüüd ratsusid: hundid, ämblikud ja salamandrid. Saab sõita ka parvede ja laevadega ning kodubaasina toimiv tume torn on märkimisväärselt edasi arenenud. Lisame siia juurde veel katapultide kasutuse ja mõned episoodid, kus mängija kehastub üheks oma alluvaks ning ongi nelja täрни mäng garanteeritud.

Impeeriumi jõududega võitlemiseks ei piisa ainult tormijooksust. Kandiliste kilpide taha varjuvate soldatite rivi tuleb kõigepealt sassi lüüa ja alles siis hävitada. See nõuab taktikalist mõtlemist ja paharettide täpsemat kontrollimist. Asjad on lihtsamad haldjatega, kes meenutavad oma tüütü vingumisega hipisid, mis teeb nende väljajuurimise lausa nauditavaks.

Vähem nunnutamist!

Tehnilisest küljest on «Overlord 2» eelkäijast märgatavalt ees. Ka esimene osa polnud sugugi inetu, kuid arenguruumi oli jäetud. Nüüd on see ruum täidetud avaramate lahinguväljade ja detailsemate elukatega. Muljet avaldab ka uus võimas füüsikamootor, mis toob ekraanile realistlikuma kaose ja teeb asjade lõhkumise huvitavamaks. Viriseda saab juhtimise üle, mis võiks olla terasem, ja üldise poleerituse vähesuse üle. Kuigi midagi ei ole katki, poleks väheke lisalihvi mängule kahju teinud.

«Overlord 2» on igati eeskujulik järg, mis lisaks tehnilisele arengule on ka pisut nurjatam kui nunnulik esimene osa.



Väikseid tõpraid saab nüüd ka ratsaväena kasutada, kuid neid leidub harva.

Ka mitmikmäng on olemas, kuid sellega see ka enam-vähem piirdub – ta on lihtsalt olemas. Kaks koostöökaarti, kaks *versus*-kaarti ja vähesed mängukaaslased ilmselt unetuid öid ei põhjusta. Ei saa öelda, et «Overlord 2» oleks väga sügav mäng, kuid sellest hoolimata (või just sellepärast) on ta naljakas, värvikirev ja lõbus.

[d] REIN ZOBEL II

Overlord 2 (PC)

HIND: 785 KROONI

Müügil: Steam

Protsessor: 3,4 GHz (kahetuumaline soovitatav)

Mälu: 1 GB (2 GB soovitatav)

Graafikakaart: Geforce 6800/Radeon X1800XT või uuem

Helikaart: DirectX 9.0 ühilduv

Vaba kettamaht: 1,5 GB

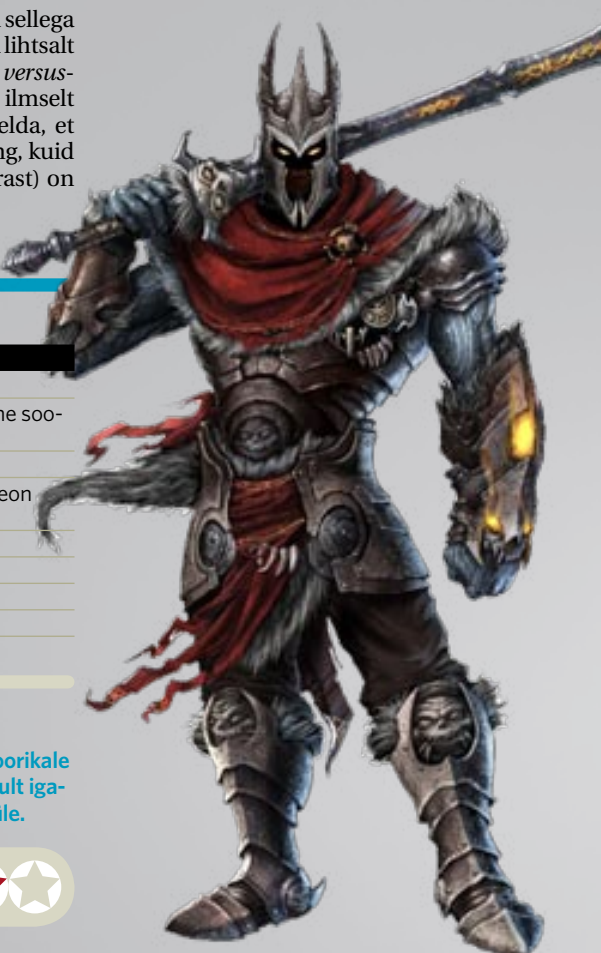
Tarkvara: Windows XP/Vista

Platvormid: PC, PS3, Xbox 360

[HINNANG]

Korralik järg originaalsele ja humoorikale strateegiamärulile, kurta saab ainult igava mitmikosa ja vähese lihvitus üle.

[d] hinne:



Sombikas Vietnami sõja taustal

«Laseme teha säästumängu Vietnami sõjast, kus kommunistide kõrval tuleb kolakat anda ka sombidele!» Jah, selliste otsuste tõttu pole midagi imestada, et Briti mängufirma Eidos Interactive taas rahahädas oli ja Jaapani Square Enix selle hiljuti ära ostis.

● Enne kui Guerrilla Games «Killzone» idega välja tuli ja Sony hõlma alla osteti, käkerdas Hollandi stuudio valmis «ShellShock: Nam '67». Mäng oli esimene kolmanda isiku vaates Vietnami sõja tulistamine ja püsis ainsana kolm nädalat, kuni ilmus «Conflict: Vietnam». Võika vägivaldne tõelise sõja tunde tekitamine luhtus, sest kiitust see ei kogunud.

Järjes on muutunud nii palju, et loojaks seekord Rebellion ja vaade läbi silmade. Muud omadused on samad – järg on sünge ja vägivaldne, keskpärase pildi ja heliga ning endiselt ei oska USA sõdur hüpata. Nagu pea kõik Rebellioni mängud, kasutab ka «ShellShock 2» Asura mootorit.

Säästutulistamisel on 10 üksikosa missiooni, mitmikosa puudub. Teemaks on segane lugu värskest värvatud sõdurist, kes ajab taga oma sombistava viirusega venda ja otsib viiruse tekitajat. Vahepeal astuvad loosse ka abilised ja vietnamlaste, kuid kõik surevad. Põhirõhk on kol-



Tule tagasi kopter ja vii mind siit mängust ära!

manda vaenupoole, sombide nottimisel ja kohati tuleb mängul kõheda tunde tekitamine hästi välja.

Olgugi, et mõnes tunnelis, külas või džunglis on sihilikult tekitatud õudne atmosfäär, on kaardid ja mängitavus igavad. Head ei tee ka liigne konsoolimaitse ja nupujada toksimise minimängud.

[d] LEHO LAHTVEE

ShellShock 2: Blood Trails (PC)

HIND: 699 KROONI

Müügil: www.progames.ee

[d] hinne:



Appi! Uwe Bolli mäng!

Peaagu kaks aastat valitses Vietnami sõja mängurindel rahu, kuid sel aastal jätkuvad lahingud taas kahe sünge ja vägivaldse tulistamise näol. «ShellShock 2» kõrval on teiseks mänguks «Tunnel Rats: 1968», mille meisterdajaks «Velvet Assassini» stuudio Replay.

● Kui esmamulje jätab võrreldava elamuse «ShellShock 2-ga», siis kõik edasine läheb veel halvemaks. Kõik kaheksa kaarti on igavad – koledad džungli- ja tunnelite labürindid. Kehva pilti saatev heli on parem, kuid hulluva tüübi monoloog on tüütu ja muusika harva kuulatav.

Vastased on lollid, aga kuulidele vastupeidavad. Ainult pähelask kõrvaldab nad tõhusalt, kuid mängija relvad on täiesti mõõda sihikuga. Või ei tööta need üldse, näiteks ei saa granaati visata! Vietnamlaste kõver silm sobib relvadega hästi kokku ja nemad on täpsed. Katkise relvamehhanika kõrval võiks mugavam olla luuramine, kuid see on sama halb.

Tüütutes ja ühesugustes keskkondades edenedes tuleb pidevalt varju hoida ja «Shellshockiga» sarnase «õige nupu vajutamine õigel ajal» minimänguga lõksee neutraliseerida. Ogade, aukude, madude ja niitide otsas granaatide kõrval on saagedad külalised allalastud kopterid. Va-



Mõni Uwe Bolli film võib olla isegi parem kui see FPS. Kui hästi otsida muidugi ...

rustuse korjamisele lisaks saab laipadelt trofeede ja kaelamärkide kogumisega end tugevamaks muuta.

Uwe Bolli samanimelise filmi põhjal (kuigi seos põgus) tehtud FPS on kohutav, nagu Bolli filmidki. Pole ruumi kõiki vigu mainida ja kiita pole midagi. Mannetu, ainult üksikosaga vahelduseta igav ja katkine käkk.

[d] LEHO LAHTVEE

Tunnel Rats: 1968 (PC)

HIND: UMBES 300 KROONI

Müügil: Steam

[d] hinne:



EESTI TOP 10

Juuli 2009

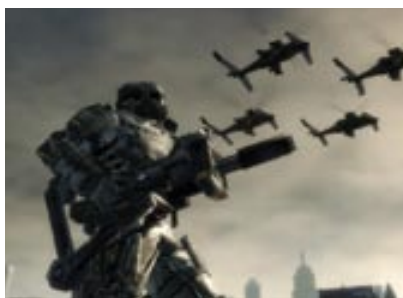
1. The Sims 3
2. X-Men Origins: Wolverine
3. Guitar Hero: Metallica Bundle
4. World in Conflict: Complete Edition
5. F.E.A.R. 2: Project Origin
6. 50 Cent: Blood on the Sand
7. Prince of Persia
8. Rayman Raving Rabbids 2
9. Tom Clancy's H.A.W.X.
10. Company of Heroes: Tales of Valor

ÜHE LAUSE UUDISED



«The Ballad of Gay Tony», «Grand Theft Auto IV» teine lisapak, ilmub 29. oktoobril ning seda tulevärki ja glamuuri saab nautida üksnes Xbox 360-l.

Aasta oodatum rallimäng «DiRT 2» ilmub arvutitesse alles detsembris, kuigi konsooliomanikud saavad kihutada septembris – põhjuseks muidugi see, et saaks sõita ilusti Windows 7 peal.



Keskpärase RTS «Tom Clancy's EndWar» saab hoolimata oma nimest peagi järje.

«Warcrafti» maailmal põhineva filmi režissööriks saab õudusfilmimeister Sam Raimi.

Microsoftist on lekkinud kuuldused, et nende käsikonsooli ehk Xboxi väikevenna valmimine on üksnes aja küsimus.

Ootusarvusedelg

Augustikuus tagasi

29.07

Marvel vs. Capcom 2

ps3, xbox 360

Arkaadmängumasinatatest alguse saanud superkangelaste võitlusmäng, mis lihtsustatult kujul hakkab nüüd konsoole lõhkuma.

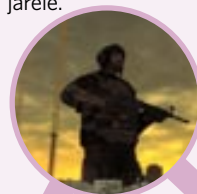


11.08

Fallen Earth

pc

Postapokalüptilises Ameerikas toimuv MMORPG esimese ja kolmanda isiku vaates, mängu sisu lõhnab ärajäänud «Fallouti» MMORPG järele.

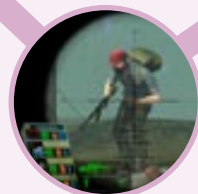


11.08

Raven Squad: Operation Hidden Dagger

pc, xbox 360

Reaalajastrateegia ja FPSi segas juba kunagi hallil ajal omavahel maa sügavuses toimuv «Dungeon Keeper». «Raven Squad» näitab, kuidas see Amazonase džunglis välja näeb.



04.08

G.I. Joe: The Rise of Cobra

ps3, xbox 360, ps2, wii, psp, nds

Märulimäng, mis aitab samanimelisel filmil veelgi enam raha kokku ajada, kuigi seda ainult konsooliomanike taskutest.



Selg vastu seina

• Spiooni-RPG pole just teab mis sageli esinev žanr. 6. oktoobril ilmuv Obsidian Entertainmenti «Alpha Protocol» võtab jalge alla just selle riskantse tee. Michael Thorton on kollanokast CIA agent, kes on sunnitud võitlema teda hülganud ülemuste vastu.

Kolmanda isiku vaates märul on seotud hulga erinevate dialoogivalikute ja oskustega, mis annavad eri võimalusi mängu läbimiseks. Stiiliselt võtab «Alpha Protocol» šnitti kolmelt J. B.-lt – James Bond, Jason Bourne ja Jack Bauer – ning jõuab kolmele platvormile: arvuti, PS3 ja Xbox 360.



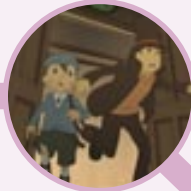
Gotham City'sse!



18.08

Wolfenstein
pc, ps3, xbox 360

B.J. Blazkowicz on tagasi! id Tech 4 mootorit kasutav «Return to Castle Wolfenstein» järg, mida on oodatud juba viis aastat ning mille ilmumist lükati veel viimasel hetkelgi kaks nädalat edasi.



24.08

Professor Layton and the Diabolical Box
nds

Järg ühele kiidetumale Nintendo Dsi mõistatusmängule «Professor Layton and the Curious Village», kus kurikaval karp ähvardab hävitada kõik, kes selle sisse piiluvad.



25.08

Batman: Arkham Asylum
pc, ps3, xbox 360

Batmani märulihilimiseiklus, mis ammutab jõudu originaalist ehk koomiksist, mitte nagu teised selle superkangelase mängud, mida kammitseb filmi-Batmani kuvand.



14.08

Madden NFL 10
ps3, xbox 360, ps2, wii, psp, nds, iphone

Electronic Artsi igaaastane väljalase Ameerika jalgpalli superliigast, mis peaks olema igal rindel eelkäijast natuke parem.

MÄNGU-UUDISED



Kamanda ja valluta ... veel kord

● Järgmisel aastal möödub 15 aastat esimesest «Command & Conquerist» ja EA tähistab seda sarja neljanda ja viimase osaga, mis viib meid NOD ja GDI lahingutandritele. Kuid seekord on kõik teisiti – vanad vaenlased peavad koos töötama ühise uue vastase vastu ja klassikalisele reaalaajastrateegiale on lisatud rollimänguelemente. Lisaks lubatakse varasemate sõdade lahtised otsad kokku siduda.

«Command & Conquer 4» pakub kahte kampaaniat, mida saab mängida nii üksi kui ka koostöös. Mitmikmäng saab korraliku tuuningu (näiteks viis viie vastu mänguviisi) ja uued võimalused. Esialgsete teadete kohaselt ilmub mäng eksklusiivselt arvutile.



Tänapäeva apokalüpsis

● Infinity Wardi «Modern Warfare 2» sai pealkirja ette tagasi sõnad «Call of Duty», aga jätkab lugu ikkagi sealt, kust esimene moodne lahingutegevus pooleli jäi. Arvuteid ja viimase põlvkonna konsoole vallutav FPS väisab alates 10. novembrist Venemaad, Kasahstani, Afganistani ja Brasiiliat.

Üksikosa pole just teab mis pikk, piirdutakse umbes kümne tunniga, kuid lisatud on mänguviisi Special Ops, mis lubab teatud missioone läbida kahekesi. Mitmikmängu kohta on Microsoft juba teatanud, et Xbox 360-le tulevad allalaaditavad lisakaardid.

Ajatelg

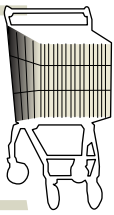
DYING TO PLAY?

Filme valatakse ikka aeg-ajalt mänguvormi, enamasti küll pigem kehvasti kui õnnestunult. Selle aasta oktoobris ilmub mäng, mis põhineb õudusfilmisarjal, millest on ilmunud juba viis filmi.

Mis filmisaagal see mäng põhineb?

Kõigi nende vahel, kes saavad enne 25. augustit õige vastuse aadressile play@dig.ee, loosime välja ProGamesi välja pandud suurepärase arvutimängu «Anno 1404»!





ostujuht

Sülearvutid

1

Acer Aspire Timeline 4810T

[digi] nr 51



Acer on märgi maha pannud, enam ei ole mõtet maksta kobeda sülearvuti eest üle 11 000 krooni.



[digi] HEA OST

2

Acer Aspire Timeline 3810T

[digi] nr 50



Parima hinna, kaalu ja suuruse suhtega sülearvuti. Saad pea päev otsa tööd teha ilma saba seina pistmata.



3

Ordi Pro931SSD

[digi] nr 49



Väga tugeva korpusega, moodsat tehnoloogiat täis sülearvuti kodumaiselt tootjalt. Viis pluss!



Kompaktkamerad

1

Panasonic Lumix DMC-TZ5

[digi] nr 50



Ilus ja hea pildikvaliteediga kaamera võitis meie südamed. Küllap võidab ka teie omad - ostke julgelt!



[digi] TESTI VÕITJA

2

Olympus E-P1 + ZD 14-42 mm

[digi] nr 52



Kaamera fotograafide, kel suurem kaamera olemas, aga kes vajab head väiksemat aparati igapäevaseks kaasaskandmiseks.



UUS!

3

Canon PowerShot D10

[digi] nr 52



Kentsaka välimusega, aga teeb, mida lubab. Särgitaskus kandmiseks ei sobi, ent aktiivsema eluviisiga pildistaja kaaslasteks passib imehästi.



UUS!

Kuvarid

1

Dell Ultrasharp 2209WA

[digi] nr 48



Rikkalikud värvid ja piisavalt sügav must, väga head vaatenurgad, piisavalt kiire reaktsiooniaeg ka moodsate mängude jaoks.



[digi] HEA OST

2

Samsung SyncMaster P2270

[digi] nr 49



Nägus ja voolusäästlik kuvar ainult arvuti taga kasutamiseks. Miinuseks mittepöörlev jalg ja väline vooluadapter.



3

Samsung SyncMaster 2343nw

[digi] nr 47



Nii soodsalt saab nii palju piksleid harva. Korralik kõrge eraldusvõimega kuvar igapäevaseks kasutamiseks.



[digi] HEA OST

Peegelkaamerad

1

EOS 5D Mark II

[digi] nr 44



5D Mark II-l on kõik eeldused töusta uueks pildikvaliteedi etaloniks ja seda vähema raha eest, kui tuli omal 5D eest välja käia.



[digi] HEA OST

2

Nikon D90

[digi] nr 42



Nikonilt harjumuspäraselt suurepärase kaamera. Hea koostekvaliteet, madal müratase, väga mugav kasutada ning kauba peale ka videote tegemise võimalus.



3

Sony α900

[digi] nr 47



Hiiglaslike ja hea kvaliteediga pilte tegeva Sony täiskaadriga kaamera ostu ei pea kindlasti kahetsema.



[digi] HEA OST

Parimad [digi] testitud tooted kaheksas kategoorias viimase poole aasta andmeil (erandiks on digitaalsed peegelkaamerad ja MP3-mängijad, sest seal on toodete uuenemine aeglasem). Võrdsete hinnete korral on tabelis eespool uuem toode.

Mobiiltelefonid

1

Samsung B2100

[digi] nr 51



Telefon, mida me oleme ammu oodanud. Vastupidav, trööpamiskindel ja mis peamine – odav!



[digi] HEA OST

2

HTC Touch Diamond 2

[digi] nr 52



Windowsi ebasõbralikust kasutajaliidesest on jagu saadud. Peitke puutepliats ära ja te ei tunne sellest enam puudust.



UUS!

3

Sony Ericsson W715

[digi] nr 51



Väga hea muusikatelefon. Sony Ericsson võiks ainult 3,5 mm kõrvaklapistandardi lõplikult omaks võtta.



Kõlarid ja kõrvaklapid

1

Denon AH-D1001

[digi] nr 48



Denoni kõrvaklapid võitsid meie südame suurepärase tasakaalus heli ja ülima mugavuse kombinatsiooniga.



[digi] TESTI VÕITJA

2

Ecler ECH602

[digi] nr 48



Testi parimad DJ-kõrvaklapid, mille helipilt on ideaalses tasakaalus ja mida pole patt kasutada ka kodus.



[digi] HEA OST

3

Pioneer SE-A1000

[digi] nr 48



Tegemist on suurepärase filmi- ja muusikaklappidega, kui just välimus vastukarva pole.



[digi] HEA OST

Lauaarvutid

1

Asus EeeBox, mudel B202

[digi] nr 46



Arvuti kindla niši jaoks – kontoritöök ja netis surfamiseks. Tarbib vähem voolu kui lambipirn.



[digi] HEA OST

2

HP Pavilion Elite PC

[digi] nr 35



Pool punkti võtame maha lahja graafikakaardi eest, kuid muus osas on selle raha eest arvutit enam kui küll. Arvestage, et kaks välist kõvaketast saab kauba peale.



3

Fujitsu Siemens Amilo Li 3420

[digi] nr 45



Harju keskmise konfiguratsiooniga, üle keskmise vaikne ja nägus. Rahu ja vaikust armastavale arvutikasutajale.



MP3-mängijad

1

iPod Nano

[digi] nr 43



Vähe sellest, et tegemist on ülihea mängijaga, on see ka seni kõige loodussõbralikum iPod.



[digi] HEA OST

2

iPod Shuffle

[digi] nr 49



Sportsõbra parim kaaslane. Miinuseks hind ja standardsete kõrvaklappide välistamine.



[digi] HEA OST

3

Philips GoGear Spark

[digi] nr 51



Küllaltki odav, hea helikvaliteet ja aku, mida tuleb laadida tavalisest märksa harvem.



Oluline täiendus Chrome'i reklaamivabaks muutmise loole

● Olen [digi] lugeja olnud selle ilmumise algusest peale ning pean märkima, et ajakiri läheb järjest paremaks. Võrdlused ja testid lähevad järjest sisukamaks ja minu õnneks toovad artiklite autorid enamasti välja just neid nüansse, mida minagi kõige olulisemaks pean ja mille järgi jannunen. «Järele proovitud» artiklid on uute asjade kohta nagu rusikas silmaauku. Väga hea - keegi ei taha ju tegelikult ajakirjast lugeda vana tehnika kohta. Ja õpetused «Kuidas ...» osas - leian iga kord kaks-kolm asja, millest mul reaalselt kasu on. Supertöö! Rõõmuga lugesin [digi] eelmisest numbrist, kuidas Google Chrome'i reklaamivabaks muuta. Kasutan Chrome'i isegi, mulle meeldib see kiiruse ja lihtsuse pärast. Lisan aga ühe olulise etapi teie õpetusele: nimelt tuleb sammus 1 pärast Chrome Channel Changer'is (CCC) Dev channeli valimist kõigepealt klõpsata mitte Close- vaid Update-nupule. Avaneb aken Changes were saved, kus tuleb OK-nupule vajutamiseks kinnitada, et oleme teatud muutused teatavaks võtnud. Seejärel võib klõpsata CCCis Close-nupule ja minna edasi Chrome'i uuenduste laadimisega. Ilma selle vahepealse sammuga Chrome'i «reklaamiõgija» Windows XP-ga (SP3) ja Windows Vistaga (SP2) tööle ei hakanud (jah, adsweep_core'i olid vajalikud lisamised tehtud :)). Mõnusat suve soovides, Priit

[digi] vastus:

● Tänu hea kirja eest, Priit, ning väga hea ka, et võtsid meie artiklit omalt poolt täiendada. Kui sul on endal ideid, millest «Kuidas ...»-lugusid kirjutada, võta ühendust, ehk kirjutad meile lausa mõne artikli.

Andres ei ole ju iPhone

● Juulikuu [digi] kaanel on pilt Nokiast ja kõrvale on kirjutatud «iPHONE NOKIA VASTU: TEINE VAATUS» ja alla on kirjutatud «loe LK 24», aga tegelikult leidsin mina lk 24 pildi Andres Korbergist. Joosep.

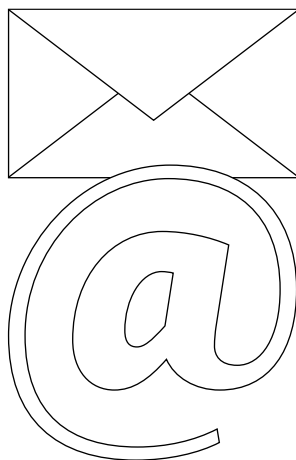
[digi] vastus:

● Tõesti, me ise ei ka ei mõista, mis meil arus oli, et sellise leheküljenumbri kaanele kirjutasime. Õige leheküljenumber on loomulikult 33 ja Joosepile tänu vea märkamise eest. Paar lugejat kirjutasid veel ja küsisid, et kuhu siis iPhone jäi, sest pealkirjast võis jääda mulje, nagu testitud oleks ka uut iPhone 3GS-i, aga tegelikult mitte. N97 on Nokia järjekordne katse iPhone'ile vastu saada ja seda me ka oma pealkirjaga mõtlesime. Aga väga tõenäoliselt tuleb uue iPhone 3GS-i lugu septembrinumbriks, sest telefoni müük Eestis algas 31. juulil ehk veidi pärast käesoleva ajakirja trükkiminekut.

Viga «Ostujuhis»

● Juulikuu [digi] olnud ostujuhis mobiiltelefonide osas olid läinud kirjeldused sassi. Nimelt oli Sony Ericsson W715 kirjeldus läinud vahetusse järgmisel leheküljel olnud Ericsson W30-ga. Tervitades Marko

saabunud post



Kirjuta meile:

● e-posti aadressil
digi@presshouse.ee

● aadressil

[digi]

Liimi 1

10621 Tallinn

[digi] vastus:

● Märkatud, parandatud. Aitäh!

iPhone 2500 krooniga

● 2008. aastal oli [digi] iPhone'i test ja hinnaks oli 2500-..... krooni, aga ma ei leia seda sellise hinnaga ja EMTs peab maksma 24 kuud, iga kuu umbes 1000 kr, et see sellise hinnaga telefoni saada. Tahaks teada, kas 2500 krooniga saab iPhone'i?? Madis

[digi] vastus:

● Tõesti-tõesti, sellise hinna kirjutasime tookord iPhone'i testi juurde just sellepärast, et täpselt nii palju raha tuligi EMT esinduses korraga telefoni eest välja laduda ehk see oli telefoni müügihind. Muidugi käis asja juurde 24kuuline leping ja see on teine asi, lepingu kogukulu me kokku ei arvuta. Kui aga soovid osta iPhone'i ilma lepingu ning SIM-lukuta, pead kulutama oluliselt rohkem raha, umbes 10 000 krooni. Aga seda sa juba teadsid, eks.

Oh sa vaene Linuxike

● Mõnda aega olin Arvutimaailma tellija, kuid siis ühel päeval avastasin, et nende maailmavaade on üsna piiritletud äriinimeste vaadetega ja vastavalt sellele ka üldiselt ainult ühe OSiga (nimesid nimetamata). [digi] aga pakkus palju huvitavamat lugemist ja maailmavaade ka palju laiem. Olles nüüd juba üle aasta [digi] tellija, satusin juulikuises numbris mainitud teema kohta kirjutatud artikli otsa. Kui eelmises numbris lubati jamaid välja tuua, siis ootasin õhinaga, et mis sealt nüüd tuleb, aga tulemus oli pigem pettumus. Seega otsustasin ka natuke seda asja omalt poolt kommenteerida. Kommentaar sai päris pikk ja seda siia kirja lisama ei hakka, leiata selle aadressilt <http://sander85.com/2009/07/05/10-koige-suuremat-jama-linuxi-kasutaja-jaoks/Sander>

[digi] vastus:

● Sander polnud ainus lugeja, kes meile Linuxit kaitstes pikki kirju saatis. Vaadake ajakirja viimast lehekülge, «Inimkatse» rubriiki, lahkame seal veidi seda teemat, aga siis on arutelu lukus ka. Mingit sõimusõda me korraldada ja üleval hoida ei kavatsen. Meie peatoimetaja kasutab ise ka igapäevaselt Ubuntu't ja järelikult on ju kõik hästi, aga see ei tähenda, et Ubuntu's probleeme poleks, ja see omakorda ei tähenda, et kui keegi probleemidele tähelepanu juhib, tuleb kiunatada nagu koer, kellele on saba peale astunud. Kogu arutelu teemal «kuri Microsoft versus hea Linux» on nii 1999. Aeg on edasi läinud, mehed.

iPod pole esikohta väärt

● Tere [digi] rahvas. Ajakiri on väga hea mahe lugemine ja aastatega paremaks ka läinud. Mõned vead, mis teie olete teinud, mainiks ära. [digi] number 51 ehk kõige uuemas on ostujuhis Sony Ericsson W715 all vale tekst. Tekst on hoopis võetud leheküljelt 35 Ericsson W30 juurest. Ostujuht võiks ka natuke selgem olla. Uue alla käivad ikka need asjad, mis on pärit sellest ajakirjast, kus

sellest kirjutati, mitte et käesolevas [digi] on uue alla märgitud näiteks Fujitsu Siemensi lauarvuti, mis pärineb [digi]st number 45, ja sama asi on Samsungi kuvaritega, mis pärinevad ka juba ammu ajast. Lisaks peaks ära märkima, et minu arvates ei ole iPod Shuffle esimest kohta väärt MP3-mängijate testis. Philips GoGear Sparkil kestab aku kauem, sellel on ekraan, raadio, diktofon ja see maksab ka üle 400 krooni vähem. Ma ei arvagi, et iPod on halb, ainult et Philips on seekord parem. Lisaks mõned mängud ka, mida võiksite testida: «Trine», «Prototype», «Godfather 2». Edu teile. Raigo

[digi] vastus:

● Ostujuhi rubriik läheb sügisel veidi ümberkuundamisele tõesti. Mis aga puutub iPodi esikohta, siis on loomulikult kõigil õigus tuua välja oma argumentid ja oma eelistused. Meie valik oli seekord selline ning seda me ka artiklis põhjendasime, aga on loomulik, et kui sul on teised vajadused, siis sobib sulle mõni teine MP3-mängija rohkem. Tihti küsime testi tehes endi käest, et millise nendest vidinatest me ise endale ostaksime, kui oleks vaja, ning tavaliselt teeb see asjad palju selgemaks.

Kuidas kassetilt muusikat digiteerida?

● Suvist toimetamist teile ajakirja [digi] usin ja töökas seltskond! Mind ajendas teile kirjutama meeldiv tõdemus, et hoiate virkalt kõrgel IT- ja digitaaltehnikas ajakirjanduse lippu. Pole vististi kerge, aga hakkama olete saanud ja mitte halvasti, sel ajal kui mõningad konkurendid on juba pillid kokku pakkunud. Olen juba parajamat aega teie ajakirja lugeja ja üldjoontes ajakirja sisuga rahul. Ei kuulu just esimesse noorusklassi, seega adun, et püüate lähtuda teemade koostamisel võimalikult laiapõhjalisest lugejaskonnast. Eelkõige nautlen uudistoodete tutvustusi, võrdluste, kasulikke soovitusi ja rubriiki «Kuidas ...». Igatahes olen mina nõus ka ajakirja eest enam maksma, kui «lapsuke» pisut potsakam oleks. Aga nüüd küsimuse kallale. Nimelt ei ole mina vististi ainuke, kel riivil või sahtlipõhjas eelmisest kümnendist veel alles ja ajale jalgu jäänud muusikakassetid ja kassetmakid. Kohe mitte ei raatsi kassette prügikasti lennutada. Olen kuulnud, et helisalvestisi kassetilt on võimalik CD-le ümber salvestada. Selleks on kindlasti vaja, et kassetimängijal oleks väljundpesa (näiteks kõrvaklappide väljund) ja arvutis ka vastav programm. Väga soovlen, et [digi] toimetust haaraks härjal sarvist ja tutvustaks seda võimalust üksikasjalikult näiteks rubriigis «Kuidas ...». Ehk ei ole palju palutud? Teid ette tänades ja edu soovides Ingomar

[digi] vastus:

● Hea idee, võtame kassetiloo teha juba lähemal ajal.

Kus on sülearvutitest?

● Sooviksin, et võtaksite septembrikuu numbris tähelepaneliku luubi alla üliõpilastele sobivad sülearvutid. Kuna tudengielu toob kaasa seiklusi ja treppidel jooksmist, et loengutesse jõuda, siis tooksin välja mõned kriteeriumid, mis peaksid/võiksid neid raale iseloomustada: kaasaskand-

[KUU KIRI]

Pole see Nokia N97 nii kehv midagi

● Nokia N97 omanikuna mainiks, et ajakirjas teie artiklis (lk 33) «Jookseb, aga järele ei jõua» on mainitud, et Nokia N97 ei oma telefoni asendit tuvastavat andurit (kuna teie telefon ei pööranud pilti, kui telefon küljele keerata). See väide on vale. Andur on seal täitsa olemas (kuidas muidu telefon tehtud fotod õigetpidi keerab?), aga pildi automaatse keeramise funktsioon on vaikimisi välja lülitatud. Selle saab sisse lülitada: Menu -> Settings -> Phone -> Sensor settings -> Turning control (vähemalt on see nii hetkel uusima *firmware*' versiooni 11.0.021 korral).

Olles pikaajaline Symbiani kasutaja, ei saa kommenteerimata jätta teie kahte järgnevat väidet:

1) «Võrreldes iPhone'iga on telefoni menüüd igavad ja pole isegi *wallpaper*'it.» Jah, iPhone'i kasutaja jaoks võivad Symbiani menüüd igavad ja tuhmid tunduda, aga pikaajalise Symbiani kasutaja arvates on tehtud palju häid uuendusi, jättes samas alles vana ja tuttava kasutajaliidese disaini ja käitumisloogika. Eks see ole iga kasutaja enda maitse, kas telefonil peavad kindlasti olema animeeritud Menu transitionid või on tal kasutajaliidese hindamisel ka teisi kriteeriumeid.

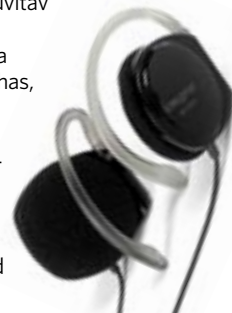
2) «Nokia Ovi shop on tühi.» Hmm, kui praegu vaadata, siis tõesti ei leia Ovi poest peerahääli kuuldavale toovaid või palju (alaealisi) neide kuvavaid rakendusi, aga eks see ole ka ainult aja küsimus: P Asi on ka selles, et Symbiani jaoks on rakendusi päris palju, aga need pole koondatud ühte mugavasse kohta nagu iTunes'i poes.

Nokia N97 kaitseks tahaks veel öelda, et olles eelnevalt N95 kasutaja, polnud N97 kasutuselevõtuga mingeid probleeme: kõik asjad asusid seal, kus ootasin, enamik eelnevalt kasutatud rakendusi töötas. Ja mis kõige tähtsam, kõne kvaliteedis pole Nokia järeleandmisi teinud:) Seega on N97 Nokia fännile täitsa sobiv telefon:) Parimat, Harri

[digi] vastus:

● Aitäh hea kirja eest, Harri. Tunnistame oma viga, sensor oli telefonis tõepoolest sees, aga samas on N97 meie praktikas vist küll esimene nutitelefoni, millel on asendiandur sees, aga vaikimisi olekus välja lülitatud. Huvitav otsus Nokia poolt, aga olgu peale.

Mis puutub Symbiani, siis on sul tõesti õigus: Symbiani ja Nokia fännidele on N97 sobiv telefon, sest nende jaoks on kõik õiges kohas, nad on Symbianiga harjunud ning kõik tundub lihtne ja loogiline. Samas tasub ka veidi laiemalt ringi vaadata ja sel juhul võib täitsa avastada, et muud nutitelefoni operatsioonisüsteemid on Symbianil eest ära sõitnud, olgu selleks iPhone'i OS või Palmi WebOS või Android või midagi veel. Praegu käib mobiiltelefonide operatsioonisüsteemide vahel suur sõda ning paraku ei saa öelda, et Symbian oleks hetkel võitjate seas. Meie toimetuses ootavad sind igati suvised Creative'i kõrvaklapid. Astu läbi!



miseks sobiv kaal, pikk aku tööaeg (ikka rohkem kui hädised 2,5-3 h), mahukas kõvaketas (kunagi ei või ju teada, millal on loengus vaja väikest turgutust muusika või filmide näol). Ette tänades Martin ja kindlasti ka tuhanded üliõpilased

[digi] vastus:

● Martin ja tuhanded üliõpilased ei pea muretsema. Nagu juba [digi] esimesest aastakäigust peale, ilmub ka seekord septembrinumbris õpilastele sobivate arvutite test ning sel aastal testimise just sülearvuteid.

[JÄRGMISEL KUUL]

● Suvi on peagi möödas ning meie auhinna-kott jälle uusi asju täis. Järgmise kuu parima lugejakirja autor saab meilt auhinna Ericssoni 3G-WiFi-ruuteri, mida juulinumbris testisime ja kiitsime. Nii et hakake aga kirjutama!



digidoktor

ESITA OMA KÜSIMUS: DIGI@PRESSHOUSE.EE

Ikka ei oska kaamerat valida

[?] Lugesin juunikuu numbrit, kus testiti digikaameraid. Tahan soetada endale digikompaktkamerat, kuid valik on suur ja ei oska valida. See oleks minu esimene kaamera, siiani pole kaamerat käes hoidnud ega oska seda käsitseda. Oleksin väga tänulik, kui soovitate algajale hea lollikindla vastupidava kaamera. Rita

[d] Selle jaoks me ju teste teemegi, et selgita-da välja parimad kaamerad. Soovitame sul veel kord meie test ette võtta ja leida testi esimese poole kaamerate seast selline, mis hinna poolest ja muidu sulle sobib. Peaaegu kõik kompaktkamerad sobivad ka algajatele, sest kõigil on muude funktsioonide kõrval olemas täielikud automaatrežiimid, kus pildistaja osaks jääb vaid kaamera õigele poole suunata ja päästikut vajutada.

Vana hobune tahab ka graafikakaarti

[?] Tahaksin uuendada videokaarti. Nimelt on mul võrdlemisi vana arvuti, praegu on tal Radeon 9250, mis pehmelt öeldes ei vea enam kuidagi välja. Kui nägin Teie artiklit Radeon 4770 vs GTX 275, tahtsin kohe poodi joosta esimest endalegi soetama. Õnneks harisin ennast enne teemal AGP, PCI ja PCI-E. Selgus, et minu arvuti emaplaadil on 6 PCI ja 1 AGP pesa. Olen saanud aru, et AGP on sealt targem valik. PSU peaks olema (kui õigest kohast maha loen) 300 W, RAM-i 1 GB, Pentium 4 (2,66 GHz). Nagu ikka, on suurimaks pidurdajaks emaplaat (AGP). Videokaardi hind võiks olla kuskil 1000 krooni juures. Netis surfates lugedes leidsin, et asisemad on Radeon HD 3850 AGP ja 4650. Esimene hulga kallim, seega kaldun teise poole. Kuid kõige rohkem ajab segadusse see tootja (?) erinevus igal pool (Sapphire, Diamond, Gigabyte). Kui suur vahe neil kõigil on, mille järgi eelistada? Max

[d] AGP-siin on tänapäeval tõesti probleemiks, sest siini enda läbilaskevõime on kaasaegsete mängude jaoks madal - info lihtsalt ei jõua protsessori ja graafikakaardi vahel piisava kiirusega liikuda. Samas aga pole asi täiesti lootusetu, sest kui uutel mängudel pil-diparandustehnoloogiad maha keerata, saab ka AGP-kaartidega mängida küll. Paari aasta vanused mängud peaksid täitsa hästi jooksma, nendegi seas on küll ja küll pärle, mis mängimist väärivad. Soovitame sulle tõepoolest mõnd ATI kaarti, mille hind ja jõudlus on omavahel hästi vastavuses: mida kallima ostad, seda rohkem jõudlust saad.



Nii palju kaameraid ja nii raske valida. Pole hullu, automaatrežiim on kõigil.

Radeon HD3850 maksab umbes 1800 krooni ja peaks olema kiireim AGP-kaart, mida praegu veel saada. 1000 krooni kandis on näiteks 3650 hind, aga hulk kaarte maksab ka alla 1000 krooni. Nii et soovitame sul kulutada graafikakaardile nii palju kui võimalik, iga lisaks kulutatud paarisaja krooni eest saad jõudlust juurde.

Kriis «Crysises»

[?] Mul on mure «Crysisega». Vanasti töötas ta hästi, aga nüüd ei tööta. Kõik videod ja introd näitab ära, aga siis, kui tahan panna uut mängu või lihtsalt laadida, laadib 100%-ni ära ja see ringike, mis vasakul on, jääb kogu aeg ühte asendisse kinni, nii et ei saagi mängida. Olen proovinud ka maha installida ja siis uuesti peale. Pärast seda laseb ta umbes ühe päeva mängida nii palju, kui tahan, aga järgmisel päeval enam ei saa. Palun aidake! Koit

[d] Põhjuseid võib olla palju ja lahendust on kaugelt raske soovitada. Kas oled vahetanud mõnd riistvaratükki? Ostnud uue graafikakaardi? Ei? Oled uuendanud draiverit? Oled vahetanud viirustõrjetarkvara? Ja üldsegi, kas tegemist on piraatversiooni või originaaliga? Võib-olla üritab «Crysis» end netist uuendamas käia ja jääb seetõttu kuhugi toppama? Ühesõnaga, me ei tea, aga ehk said siit vastusest vähemalt niiditsi, mida ajama hakata.

Ubuntu ei lähe ära!

[?] Te võiksite testida erinevaid tasuta viirustõrjeid ja kirjutada, kuidas Ubuntu-st lahti saada. Installimine läks hästi, kuid kui tahtsin minna Windows 7-sse, mis asub teisel partitsioonil, siis ma seda enam teha ei saanud, kuna mind suunati kohe Ubuntu-sse. Ubuntu-st oli näha, et kõik failid ja asjad olid veel alles teise partitsiooni peal. Seega ma kustutasin Ubuntu ära, et uuesti enda Windowsisse saada, aga kui ma arvuti uuesti käima panin, sain ma errorit: "Grub error 17". Siis vahepeal otsisin Ubuntu Live CD-ga netist igasugu õpetusi, kuid ka neist polnud abi. Ning kui miski enam ei aidanud, siis ma lihtsalt installisin Windowsi uuesti.

[d] Pärast Ubuntu-teemaliste artiklite ilmumist [digi] on tõepoolest mitmed lugejad ölnud hädas juba kord arvutisse installitud Ubuntu eemaldamisega. Mõtlesime, et teeme ka ühe loo sellest, kuidas Ubuntu-st lahti saada, aga digi.ee foorumis on teemat juba lahatud ning kõige lihtsam ongi sul minna ja lugeda netist: <http://tinyurl.com/la37qz>.



Kas tahad sellest märgist lahti saada? Uuri netist.

[PLAAT]

Kõik on formu- leerimise küsimus

Toe Tag

● Eelmise kümnendi teisel poolel ingliskeelse loomingu alustanud ja suve hakul teise eestikeelse täispika plaadi välja andud Toe Tag on muutunud Eesti hiphopi kaanepoisiks. Seda nii heas kui halvast mõttes.

Paljud jäid taga igatsema algset Toe Tagi ja tõmbusid eemale pangareklaamidest ja poppidest mobiilhelinatest, siinkirjutaja kaasa arvatud. Uue albumiga «Kõik on formuleerimise küsimus» on nad ennast korralikult rehabiliteerinud. Kaasahaaravad ja erineva lähenemisega taustad ning mõnus sõnavalik, lisaks Genka ja Revo omapärased hääled – tulemuseks on väga nauditav kokteil.



Nagu igal plaadil, on ka siin omad tippchetked – kodumaine «Kolmas Eesti», kuuma maantee-pigi järele lõhnav «Asfaldiorjad», Kultuurkapitali lemmik «Spektrum» ja eepiline «Palju õnne, inimesed!» teevad sellest väärt plaadi. Kõige enam jääb siiski sees torkima žanripiire kompav ärritava ökosõnumiga «Kilekott». Kui kõrvale jätta mõned lood, mis pärast esimest-teist kuulamist hakkavad kohe vahele jääma, siis on tegu selle aasta parima peavoolu hiphopi albumiga. [d] MARTIN METS

[PLAAT]

Intuition

Jamie Foxx

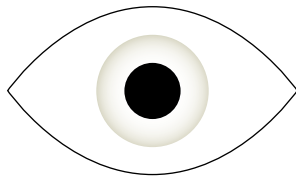
● Jamie Foxxil on mitu ametit, ta on näitleja, lavakoomik ja laulja. Kui mõni mees võib mitut ametit pidades lõpuks nälga tunda, siis temaga seda ohtu pole. Mehe oskustest ja kvaliteedist annavad tunnistust võidetud auhinnad: Oscar, BAFTA Award, Golden Globe, lisaks veel hulgaliselt kandideerimisi Grammy auhindadele. Kes nautis Jamie eelmist albumit «Unpredictable» (2005), see naudib kindlasti ka uut plaati.



Jamie Foxx on küll R&B artist, kuid ta pole räppar, vaid rohkem soulimees, kelle hääles on soulilikku head tooni ja igatsust. Kuna ta on siiski R&B artist, siis on ta ka sel korral kaasanud plaadile terve hulga häid räpiartiste, nagu T. I., Lil Wayne, Kanye West, T-Pain, Ne-Yo, Faboulous jt.

Seetõttu võib öelda, et Jamie esitatud muusika on hiphopi, räpi, souli ja ka veidi funklikuma kraami segu. Lisaks kasutab Jamie alati väga palju häid saunde ning efekte, mistõttu tuleb tõdeda, et sellist musta muusikat kuulab praegu terve maailm. Üsna oskuslikult on Jamie pannud plaadile nii tõelisi peolugusid kui ka rahulikke *slow jam*'e. Eks talle ole seda ka ette heidetud, et vahepealsed lood plaadilt puuduvad – no mina ei tea, mind see küll ei häirinud ... [d] MARKO TIIDELEPP

vaatame



kuulame

[PLAAT]

Two

Miss Kittin

● Miss Kittin on Prantsuse DJ ja laulja, kes tõusis muusikasõprade vaatevälja 2004. aasta erootilise vaibiga *electroclash*-plaadiga «I Com», milleni eelmise aasta «BatBox» kuidagi ei küündinud. Enne seda oli ta aga meisterdanud koos *techno*-tähe ja produtsendi The Hackeriga sobilikku nimega plaadi «First album».

Nüüd on vana paar jälle koos ja tulemuseks *electro*'t ja *techno*'t osavalt segav «Two». Juba esimene lugu «The Womb» tutvustab plaadi üldist tooni: robotlik, sügavam ja vähem emotsionaalsem. Muusika on stiilselt üleolev, jätmata ruumi liigsetele küsimustele, kuigi kõik lood ei sunni jalgu tantsupõrandale seadma. Sügavad bassiread ja omapärane vokaal moodustavad ajatu sümbioosi, mis teistpidi sobib jälle meie aega nagu õige pusletükk, mis on olnud puudu, et saaks tuhandest osast koosneva mõistatuse kokku panna.

«Two» ei ole midagi revolutsioonilist, kuid on kindlasti parem kui Miss Kittini ja The Hackeri esimene plaat, ka Miss Kittini eelmisest sooloplaadist on see peajagu üle. [d] MARTIN METS



[PLAAT]

Orbital 20

Orbital

● Orbital – brittide suur kink elektroonilise muusika maailmale. Alates aastast 1989 tegutsenud Orbital on vendade Phil ja Paul Hartnolli bänd, mis 2004. aastal otsustas pillid kotti panna. Eelmisel aastal võeti pillid taas välja ja nüüd ilmus kogumikplaat. Tegemist on duubelplaadiga, millel lugusid Orbitali erinevatest tegutsemisaastatest: 1990ndate algusest ja keskpaigast kuni selle sajandi lugudeni välja. Plaadi pealkiri «Orbital 20» on üsna osavalt pandud – 20 tegutsemisaastat ja kahe plaadi peale kokku 20 lugu.

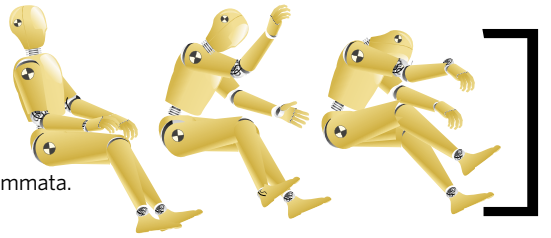


Orbitali muusikat võib pidada elektrooniliseks muusikaks, kuid nende muusikas on kindlasti ka *techno*'t, *ambient techno*'t, *electro*'t ja kübe punkrokki. Kindel on see, et Orbital on eelmise sajandi lõpu ja käesoleva alguse üks suuremaid nimesid elektroonilise muusika areenil.

Minu jaoks on see plaat kindlasti üks selle aasta põnevamaid, sest siin on nii head minekut ehk siis ehtsaid peolugusid kui ka rahulikke mõtisklusi, mis sobivad ülihästi nt õhtuseks kuulamiseks pimedas toas. [d] MARKO TIIDELEPP

[inimkatse]

Sven on puhkusel ning Henrik kasutab võimalust, et üks korralik sõda käima tõmmata.



Flamewar!!!

Räägime siis Linuxist nii, nagu asjad on. Ma kasutan seda igapäevaselt juba aprillikuust saadik ning olen väga rahul. Aga meie eelmise numbriga «Top 10 Linuxi jama» tõi kaasa Linuxi-seltskonna nii valulise reaktsiooni, et hakka või nutma. Seega: *flamewar!*

● Kuna Sven on puhkusel, siis kasutan juhust ja peatoimetaja õigust ning võtan selle rubriigi korraks üle. Miksisin kokku erinevate lugejakirjade kommentaarid (enamik Tarmo kirjast) meie eelmise numbriga «Top 10-le» ning katsun neid kommenteerida.

Punkt 1. Seitse vända ... ja seitse veel!

Linuxi-kollid: Distributsioone on tõesti palju, aga see on väga hea. Kuri Bill näiteks on ise ära otsustanud, et tarbijad sõõgu vaid paari Windowsi versiooni, Linuxi-maailmas on kõik palju vabam. Ja see, kes ei tea, millist distrot kasutada, on ise süüdi, et kodutööd pole teinud.

[digi]: Oeh, muidugi on kasutaja süüdi. Alati on kasutaja süüdi.

Punkt 2. Tere tulemast Terminali

Linuxi-kollid: Terminal on tegeli-

kult lahe. Kasutaja õppigu selgeks, kuidas Terminalis igasugu põnevaid asju teha, elementaarne ju. Terminal on palju kiirem ja töökindlam kui mingi suvaline graafiline kasutajaliides. Windowsis on ka Terminal. Ja üldsegi, Linuxis saab ka ilma Terminalita kõik asjad ära teha.

[digi]: 99% kasutajatest on ka muud teha, kui Terminali käske pähe ajada. Ja töölaua-Linuxi turuosa võiks ju olla suurem kui protsent-paar?

Punkt 3. Jama mitme kuvariga

Linuxi-kollid: Ee ... mm ... jah ... vaadake ... mitme kuvariga on Linuxis tõesti veidi ... kuidas seda öeldagi ... noh ... on jah veidi jama nagu. Graafikakaartide tootjad on süüdi, et pole korralikke draivereid.

[digi]: Hea, et vähemalt süüdlane leitud on. Paneme nüüd ta põlema.

Punkt 4. See pole pommi-kindel

Linuxi-kollid: Igas tarkvaras leidub vigu. X jookseb tõesti aeg-ajalt kokku, aga süüdi on draiveritootjad. Või alles arendusjärgus olev tarkvara. Või mõlemad.

[digi]: Kasutajal on küll täiesti ükskõik, kes süüdi on. Kui ikka X lihtsalt endale restardi teeb ja kõik pooleliolev töö kaob, pole sellest teadmisest eriti midagi kasu.

Punkt 5. Heli ja pilt pole Linuxis jaoks

Linuxi-kollid: Me ei tea, me pole ise korraldagi proovinud. Asjaarmastaja saab vist üht-teist ikka ära teha, suuremate vajadustega kasutajad vist tõesti mitte. Aga no keda see huvitab? See ka mõni probleem. Osta Mac, kui sul midagi sellist vaja on.

[digi]: Ülevoolav sõbralikkus, tõepoolest.

Punkt 6. Milleks kasutajaga suhelda?

Linuxi-kollid: Aga selline *soft* on ju olemas, oma viga, et te seda peale pole ins-

tallinud või konfigureerinud. Pealegi, tänapäeval saavad kõvakettad ju ainult siis täis, kui piraatfilme sikutada, nii et ärge virisege midagi. Tehke korra nädalas terminalis "df -h" ja saategi ülevaate. Ning tegelikult on see hoopis hea, et süsteem iga asja peale *pop-up*'i ei anna nagu Windows.

[digi]: Halloo?!? Kas keegi üldse tõstab toru?! Kõvaketas saab täis ja asi läheb katki ning teie räägite siin, et kasutaja ise on süüdi ning ilmselt kurjategija ka veel.

Punkt 7. Teelt ära kõrvale pööra!

Linuxi-kollid: Süüdi on riistvaratootjad, kes ei paku Linuxile draivereid. Windowsis ka mõnikord draiverid ei tööta. Linuxis tuleb tõesti aeg-ajalt vidinaid tööle hääkida ja see on väga keeruline, aga Linux pole süüdi, kõik teised on.

[digi]: Riistvaratootjad ründavad jälle. Mida siis kasutaja tegema peaks? ATI-le ümbrikus valget pulbrit saatma?

Punkt 8. Mis toimub Flashiga?

Linuxi-kollid: Flash on jah Linuxis uimase ja aeglasem kui Windowsis, aga süüdi on Adobe, kes ei panusta piisavalt Linux-versiooni arendamisse.

[digi]: Me juba mõtlesime, et riistvaratootjaid saab ka siin süüdistada.

Punkt 9. Tarkvara installimine

Linuxi-kollid: Aeg-ajalt peab jah Linuxis tarkvara kompileerima. Aga oodake, tegelikult ju ei pea. Otsi Google'ist valmis-kompileeritud pakk. Ei leia? Kompileeri ise!

[digi]: MOTT.

Punkt 10. ATI kaardiga külmas ja naljas

Linuxi-kollid: Süüdi on ATI. Linux pole süüdi.

[digi]: Nende 10 punkti juures käis üks kõvem näpuga näitamine. Viiel korral kümnest näitasite näpuga kasutajale, viiel korral riist- ja tarkvaratootjatele. Pärast nii ehk ikka ei ole, et kõik teised on Linuxi hädades süüdi?



ISTOCKPHOTO

**Enam kui 4200
Eestis müüdavat
UUT autot.**



**Otsi meelepäraseid.
Võrdle teistega.
Vali parim.**

Loe, mida arvavad
autost eksperdid.
Küsi parimat pakkumist.

Kõike uutest ja kasutatud
autodest näed aadressil

www.autoleht.ee

OLYMPUS

Your Vision, Our Future

Olympus PEN-i müüvad:



Ei ole kompakt. Ei ole SLR. See on PEN.

OLYMPUS PEN

Since 1959

1959 aastal tegi Olympus revolutsiooni fototööstuses. Nüüd, 50 aastat hiljem, teeme seda taas! Uuel kompaktkamera mõõtmetega Olympus PEN-il on kõik peegelkaamera võimalused. Tänu vahetatavale objektiividele ja E-Systemi adapteritele on Sul rohkem loomevabadust. Kordumatute võtete jäädvustamiseks saad kasutada kunstifiltreid, erinevaid küljesuhteid ja topeltsäritust. Samuti võimaldab uus

Olympus PEN salvestada stereoheli ja HD-kvaliteediga videoklippe. Filmimisel toimivad ka kunstifiltrid. 12,3 megapiksli, sarivõtted kiirusega 3 võtet sekundis, 4 EV ulatuses toimiv kereisene stabilisaator ja autofookusega Live View — need on vaid mõned näited selle pisikeses kaamera suurepärasest omadusest. Uus Olympus PEN — Olympuse uus revolutsioon. www.olympus.ee/pen