

tin học  
đời sống

# thế giới số

www.60s.com.vn

ISSN 1859-0853

2.6.2008

62

Đón đọc  
**TGS 63**  
ra ngày  
**16.6**

Tăng tốc  
dịch vụ  
mạng VN

Người chơi điều  
trên những  
kỳ quan

LAPTOP:  
Mỏng và Mạnh

HotStep:  
“Nóng”

bước nhảy ngày hè

## TRỤ SỞ TÒA SOẠN:

Số 66, phòng 103, Kim Mã Thượng,  
Ba Đình, Hà Nội.  
Tel: 844. 7624030  
Fax: 844.7624034

## VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN:

Số 11, khu A, đường Trường Sơn  
P.15, Q.10, TPHCM  
Tel: 848. 2997104 - 848. 9708943  
Fax: 848. 9705366  
Website: www.tgs.vn  
Mọi ý kiến và thư từ bài vở  
cộng tác xin gửi về THẾ GIỚI SỐ  
email: [toasoan@tgs.vn](mailto:toasoan@tgs.vn)

## CHỦ NHIỆM:

GS. TSKH. Nguyễn Quang A

## TỔNG BIÊN TẬP:

Bùi Quang Độ

## PHÓ TỔNG BIÊN TẬP:

TS. Thái Lê Thăng

TS. Trần Tất Hợp

## TRƯỞNG ĐẠI DIỆN PHÍA NAM:

Mạc Thủy

## THỦ KÝ TÒA SOẠN:

Ngô Quang Vũ

## MỸ THUẬT:

Vi Phương Dân

## TRÌNH BÀY:

Trần Hồ

Hot Line: 0908.13.12.13

Giấy phép xuất bản số 305/GP-BVHTT  
do Bộ Văn Hóa Thông Tin cấp ngày  
15/6/2005.

In tại công ty in Văn Hóa Sài Gòn  
và xưởng in TH&DS

Phát hành:

Công ty Trường Phát

Phát hành ngày 2/6/2008

Liên hệ quảng cáo, phát hành,  
đặt báo dài hạn:

Tel: 848. 9708943

gặp Ms Kim Loan

Phát hành vào mỗi thứ hai của tuần  
thứ 1 và thứ 3 của tháng.

## CÁC ÁN PHẨM CỦA TÒA SOẠN



# CONTENTS

62 2.6.2008

DIGITMAG



# Mac vân cơm-lê

22-27

## NHỊP SỐNG SỐ

**4** **Tiêu điểm:** Công nghệ song hành  
cùng khả năng quản lý

**10, 11** **Khi các đại gia bước vào cuộc  
chiến**

Yahoo! tăng tốc, Friendster nhập  
cuộc đã khiến cho thị trường nội  
dung trực tuyến đang nóng hơn  
bao giờ hết. Xung quanh sự "đổ  
bộ" được báo trước này của Yahoo!  
là bài toán kinh tế đang được các  
website nội địa liên tục đưa ra lời  
giải...

**12, 13** **Yahoo! bảo mật tuyệt đối cho  
khách hàng**

**14, 15** **"Tại thị trường Việt Nam, chúng  
tôi coi Yahoo! là đối thủ chính"**

Trong nhịp điệu đầu tư gấp rút của  
Yahoo!, Friendster đột ngột xuất  
hiện tại thị trường Việt Nam. Điều gì  
đang diễn ra? Liệu có một cuộc  
kịch chiến một người có "sân nhà"  
và một người mạnh mẽ sắp tới?

**16** **Thị trường Việt sẽ là một thách  
thức cho Yahoo!**

**18-20** **Nhịp sống số: Nhịp ảnh gia Trần  
Thanh Sang - Người chơi điệu**

trên những kỳ quan

**21** **Điểm đúng: Miên man khúc thuy du**  
**21** **Quán cóc: Nghịch lý sử dụng**

## WEB 2.0 - BUSINESS 2.0

**22-27** **Mac vân cơm-lê**

Ngày càng nhiều nhân viên văn phòng  
đã si mê iPod và iPhone đang yêu cầu  
Mac. Công việc kinh doanh đã sẵn  
sàng chưa? Apple thì sao?

**28-31** **Microhool Tinh duyên đang đô**

Câu chuyện dài nhiều tập về  
Microsoft-Yahoo đã kết thúc - cho đến  
lúc này. Nó có ý nghĩa gì đối với các  
công ty, khách hàng của họ và toàn  
ngành?

## HI-TECH

**26-28** **Blu-ray không tạo được nhiều sức hút**  
**30, 31** **LG bám sát Motorola**

54% là tỉ lệ tăng trưởng số lượng điện  
thoại di động LG được bán ra trong quý  
đầu tiên năm 2008 - gần gấp 4 lần  
mức trung bình 14% của toàn ngành.  
Thiết kế đẹp đang giúp nhà sản xuất  
điện thoại di động LG tăng thị phần  
một cách nhanh chóng.

## 18-20 Người chơi điệu trên những kỳ quan



### LG bám sát Motorola 30, 31



### 68 Earthrise

- 38** HTC Touch Diamond - Viên kim cương công nghệ
- 40** Nokia 3500 classic - Nét đơn giản cổ điển
- 42** Panasonic SDR-S7 - Máy quay trong lòng bàn tay
- 44, 45** Review: Lenovo 3000 Y410 - Sản phẩm thời "hậu IBM"

Hợp đồng nhượng quyền thương hiệu giữa IBM và Lenovo đã bước vào những ngày cuối cùng, và đây là thời điểm Lenovo cần chứng tỏ sức mạnh độc lập của mình để có thể trụ vững trong Top 5 nhà sản xuất máy tính lớn nhất thế giới.

- 46-53** Chuyên đề: Mỏng và mạnh
- Ngày nay, các dòng laptop phổ thông và siêu mỏng đều tập hợp hàng tá chức năng vào trong một vỏ bẻ ngoài gọn nhẹ, với thiết kế hấp dẫn và giá cả cạnh tranh.

- 54, 55** Cần một bộ dò sóng để biến PC thành tivi và trung tâm giải trí

- 56, 57** Xbox 360, PlayStation 3, hay Wii? Tại sao không phải là cả ba?

Chọn hệ thống chơi game từ giữa những Xbox 360 của Microsoft, Wii của Nintendo, và PlayStation 3 của Sony là một quyết định khá thú vị. Lý tưởng nhất là có cả ba vì mỗi hệ thống đều có các tính năng và cách chơi game độc đáo, hấp dẫn...

- 58, 59** Kỹ thuật chụp ảnh: Dẫn dụ cảnh để chụp

Trong nhiều thể loại ảnh như ảnh báo chí, ảnh du lịch, ảnh thể thao thì việc dẫn dụ cảnh để chụp là điều thường không thể chấp nhận. Tuy nhiên trong ảnh lưu niệm, ảnh nghệ thuật, ảnh quảng cáo... chúng ta vẫn thường dẫn dụ hay bố trí theo ý thích để có một tấm ảnh ưng ý.

- 60, 61** Xử lý ảnh: Hiệu ứng Lomo phủ chất tự do

- 62** Điểm phim
- 63** Phim chiếu rạp

### GAME

- 64-67** Game Online: HotStep có thật sự "nóng"?

"Với HotStep, chúng tôi mong muốn mang đến cho mọi đối tượng người chơi sự trải nghiệm mới lạ và đa diện: được giải trí nhẹ nhàng với âm nhạc, được thưởng thức, chia sẻ những bài hát hay, điệu nhảy đẹp..."

- 68** Game Online: Earthrise
- 70** Game PC: Overclocked

...họ được giữ trong những xà lim riêng biệt ở bệnh viện tòa án đảo, Dave được thám tử Moretti của NYPD gọi đến để điều tra thân thế của những bệnh nhân này cũng như những gì đã xảy ra trong quá khứ của họ.

- 71** Game Wii: Boom Blox
- 72-75** Siêu thị game
- 76** Sắp có trên quầy

# Chuyên đề Mỏng & mạnh





# Công nghệ song hành cùng khả năng quản lý



**48** trụ đèn giao thông ở TPHCM, được đầu tư 30 tỉ đồng vào thời điểm 1996 là một trong những công cụ điều khiển giao thông hiện đại nhất trên cả nước. Các trụ đèn được trang bị đầu dò, thiết bị ghi nhận, camera... để biết được đường đông hay vắng, người đi đúng hay không... các tín hiệu được phát về Trung tâm Điều khiển (TTĐK) nằm ở Phòng Cảnh sát Giao thông Đường bộ TPHCM. Tại đây máy chủ sẽ thu tín hiệu, phân tích và đề ra các phương án khả thi nhất nhằm phân luồng xe cộ đi đúng hướng, không tắc nghẽn, dự báo các khả năng xảy ra... Một hệ thống làm ta liên tưởng đến các trung tâm điều khiển tín hiệu toàn thành phố, hoàn toàn dựa trên các phương tiện kỹ thuật số tối tân nhất trong các phim hành động như Italian Job, Die Hard 4... Nơi máy tính làm những công việc ra quyết định khó khăn thay con người, khiến thành phố ổn định về giao thông. Một công nghệ quá tốt!

Thế nhưng chỉ sau 1 năm hoạt động, các trụ đèn này đồng loạt mất kết nối tần số với TTĐK, thế là các trụ đèn này lại phải được chỉnh thủ công bởi Công ty Chiếu sáng Công cộng. Các giá trị hiện đại, các sản phẩm kỹ thuật số trong chiếc lát bóng thành vô tác dụng. Khi công nghệ hiện đại không được sử dụng thì các chức năng kiểm soát tốt các trường hợp ùn tắc theo đó mà mất đi.

Nhưng điều đáng ngạc nhiên hơn là “căn bệnh” mất kết nối của 48 trụ đèn này sau 4 năm vẫn còn nằm trong vòng “nghỉ vấn”. Bác sĩ Tây (chuyên gia nước ngoài) thì báo hư 2 bo mạch ở máy chủ, bác sĩ nội (Sở GTCC TPHCM) thì báo do mất tần số kết nối vì tần số của các đèn giao thông này lại nằm trong dải tần Ủy ban Tần số Vô Tuyến điện phân bố cho đơn vị khác. Cuộc chẩn bệnh chưa đến hồi kết và các chuyện gia

nước ngoài lại vào cuộc thẩm tra lần nữa. Thiết nghĩ, việc dò dải tần của hệ thống đèn này rồi từ đó dò xem từ Ủy ban Tần số Vô Tuyến điện dải tần ấy đang nằm trong tay đơn vị nào, có đang được sử dụng hay không, có cần thiết phải nhờ Ủy ban can thiệp để hệ thống hoạt động lại không... hoàn toàn có thể trả lời được bằng các chuyên viên về tần số trong nước. Nếu dải tần không bị tranh chấp thì lỗi nằm ở phần máy chủ như các công ty khảo sát nước ngoài đã thông báo? Việc nhờ công ty đã lắp đặt hệ thống này là Sagem qua sự chưa nâng cấp không quá khó... Tất cả các công việc ấy tuy không thể nói là triển khai nhanh chóng được nhưng 4 năm thì quá là “hoài dài” cho việc sửa chữa các thiết bị công nghệ cao tác động trực tiếp đến đời sống người dân. Vì đầu tình trạng này lại kéo dài như thế? Phải chăng việc quản lý các hệ thống công nghệ cao này ngay từ đầu đã không được giao trách nhiệm cho một ban ngành cụ thể kiểm soát khi xảy ra sự cố? Cứ như tưởng tượng việc các hệ thống đèn này đồng lúc nhiều loạn thì việc kẹt xe sẽ nghiêm trọng thế nào và việc điều phối giao thông lại khó khăn hơn nhiều lần cho các chiến sĩ CSGT như thế nào. Việc một người có chuyên môn cao, theo dõi, kiểm soát và ra các quyết định cụ thể cho các hệ thống công nghệ cao như thế này là hết sức cần thiết vì rõ ràng rằng không chỉ hệ thống này, tương lai của một đất nước văn minh sẽ được đặt trên nền tảng số hóa quản lý xã hội. Những việc khó khăn ấy xin để mấy móc làm thay con người, nhưng chính thế hãy tạo ra người thực sự biết cách quản lý mấy móc, hệ thống vận hành. Vì nếu không, khi mấy móc bất tuân hay có người phá hoại, thật khó mà hình dung điều gì sẽ xảy ra. Như trong phim chẳng? Có thể! tgs

• Trần Gia

**LƯỢT NHANH**

- Ngày 26/5, Bộ Tài Chính và Bộ TT-TT đã ban hành thông tư liên tịch số 43/2008/TTLT-BTC-BTTTT để hướng dẫn việc quản lý và sử dụng kinh phí cho CNTT trong hoạt động của các cơ quan nhà nước.
- Bộ TT-TT đang hoàn chỉnh dự thảo nghị định về quy định xử phạt vi phạm hành chính trong quản lý, cung cấp, sử dụng dịch vụ Internet và thông tin điện tử. Theo dự thảo, các hành vi vi phạm quy định về giấy phép, cung cấp và sử dụng dịch vụ... đều sẽ bị xử phạt hành chính. Dự thảo sẽ đệ trình Chính phủ trong tháng 6 này.
- Bộ TT-TT đang xây dựng quy định mới về sử dụng chung hạ tầng giữa các doanh nghiệp viễn thông và trách nhiệm của các ngành giao thông, xây dựng trong việc phối hợp chung. Theo đó, các doanh nghiệp viễn thông sẽ buộc phải chia sẻ hạ tầng của mình (như vị trí và cột anten trạm thu phát sóng, đường ống đất cáp ngầm...).
- Sở TT-TT, Sở NN và PTNT, Bưu Điện tỉnh và hội Nông Dân tỉnh Đồng Nai vừa tổ chức ký kết chương trình phối hợp đưa CNTT vào phục vụ nông nghiệp, nông thôn và nông dân giai đoạn 2008 - 2013 với nguồn kinh phí hơn 6,2 tỉ đồng.
- UBND tỉnh Thừa Thiên - Huế vừa có quyết định yêu cầu các khách sạn, nhà nghỉ và các điểm du lịch trên toàn tỉnh phải công khai giá phòng trên Internet. Ban tổ chức Festival Huế 2008 cũng phải công khai giá về xem các chương trình nghệ thuật trên trang web www.huefestival.com.
- Văn phòng UBND Q.3 TPHCM đang triển khai thí điểm dịch vụ đăng ký xếp hàng thủ tục tiếp nhận và trả hồ sơ hành chính qua tin nhắn. Người sử dụng chỉ cần dùng ĐTDĐ gửi tin nhắn theo cú pháp là sẽ được cấp mã số xếp hàng. Chi phí cho mỗi lần nhắn tin là 3.000 đồng.
- Ngày 21/5, tổng cục Hải Quan đã chính thức tiếp nhận các thiết bị kỹ thuật kiểm soát xuất khẩu có tổng giá trị 1,2 triệu USD do bộ Ngoại Giao Mỹ viện trợ. Gồm 1 máy soi di động, 2 máy soi hành lý, 3 máy phát hiện phóng xạ cầm tay, 30 thiết bị phát hiện phóng xạ cá nhân và 3 bộ dụng cụ phát hiện hàng cấm.
- Từ 1/6, cục Hải Quan tỉnh Nghệ An sẽ thực hiện khai báo hải quan điện tử tại 3 chi cục: cảng Bến Thủy, cầu Khẩu Nậm Cắn và chi cục Hải Quan Vinh.
- Theo TS Quách Tuấn Ngọc - cục trưởng cục CNTT (Bộ GDĐT), năm nay việc ứng dụng CNTT hoàn toàn có thể phát hiện ra dấu hiệu gian lận thi cử, đặc biệt là ở khâu cho thi.

**THÔNG BÁO**

**Phát hành Tin học & Đời sống và Thế Giới Số**

TRONG THỜI GIAN QUA, BAN BIÊN TẬP CHÍ TIN HỌC & ĐỜI SỐNG & THẾ GIỚI SỐ ĐÃ NHẬN ĐƯỢC NHIỀU YÊU CẦU TRỰC TIẾP TIẾP QUA ĐIỆN THOẠI, EMAIL, CÙNG NHƯ THÔNG QUA NHỮNG CUỘC KHẢO SÁT VỀ VIỆC YÊU CẦU 2 ẨM PHẨM CỦA TÒA SOẠN PHẢI CÓ THÊM NHIỀU CHUYÊN MỤC MỚI, CUNG CẤP NHIỀU NỘI DUNG CHUYÊN SÂU HƠN NỮA, PHẢN ÁNH CHÍNH XÁC VÀ TOÀN DIỆN SỰ PHÁT TRIỂN CỦA NGÀNH CÔNG NGHIỆP ICT CÙNG NHƯ NỘI DUNG SỐ. KỂ TỪ THÁNG 7/2008, TÒA SOẠN SẼ CHO RA MẮT PHIÊN BẢN CẢI TIẾN CỦA 2 ẨM PHẨM **TIN HỌC & ĐỜI SỐNG VÀ THẾ GIỚI SỐ**.

**THẾ GIỚI SỐ** SẼ TĂNG THÊM 16 TRANG NỘI DUNG, LÊN 96 TRANG, VỚI PHẦN LỚN CHUYÊN MỤC ĐỀU ĐƯỢC MỞ RỘNG, VÀ THÊM VÀO ĐÓ LÀ PHẦN TỔNG HỢP NỘI DUNG TÀI NGUYÊN MANG, ĐỀ MANG ĐẾN CHO BẠN CÁC NỘI DUNG "NÔNG" NHẤT, HỮU ÍCH NHẤT TRÊN INTERNET. PHẦN MỞ RỘNG NÀY ĐƯỢC TỔNG HỢP TỪ HÀNG NGÀN BÀI VIẾT MỚI NGÀY ĐANG TRÊN DIỄN ĐÀN F60S.COM.VN, ĐỂ BẠN CÓ THỂ LẬP TỤC ĐỊNH VI ĐƯỢC NỘI DUNG CẦN THIẾT MÀ KHÔNG CẦN PHẢI "MÒ KIM ĐÁY BỂ".

**TIN HỌC & ĐỜI SỐNG** SẼ TĂNG THÊM 16 TRANG NỘI DUNG, LÊN 96 TRANG, VỚI CÁC BỐ SUNG DANH CHỌ PHÁN MIỄN MIỄN PHÍ, CÔNG ĐỒNG MÀ NGUỒN MỒ, VÀ CÁC BÀI ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM ICT TỔNG HỢP, BAO GỒM CẢ ĐÁNH GIÁ GIẢI PHÁP VÀ PHẦN MỀM.

GIÁ BẠN THƯỜNG NHỎ 15 NGÀN ĐỒNG/KỶ. CÁC BẠN ĐÀ THAM GIA CHƯƠNG TRÌNH ĐẶT BẢO ĐÀ HẠN VẤN SẼ GIỮ NGUYÊN MỨC GIÁ CŨ. TÒA SOẠN TẠM NGỪNG CHƯỠNG TRÌNH ĐẶT BẢO ĐÀ HẠN CHO ĐẾN KHI RA MẮT ẨM PHẨM MỚI. NHẬN DỊP RA MẮT ẨM PHẨM MỚI, TÒA SOẠN SẼ ĐƯA RA NHIỀU CHƯỠNG TRÌNH CỤ TẮNG HẤP DẪN, BẠN CŨO XEM CHI TIẾT TRÊN WEBSITE: F60S.COM.VN.

**-Ban Biên tập**

**Bản quyền nhạc số tại Việt Nam: IFPI lên tiếng**

Đến 29/5, trên website mp3.zing.vn vẫn tiếp tục hiển thị danh sách nhạc ngoại.

Bộ TT&TT và Bộ VHTTDL vừa có buổi làm việc cùng hai trang web Zing.vn (Vinagame) và Socbay.com (Naiscorp) ngày 16/5 vừa qua về việc Hiệp hội Ghi âm Quốc tế (IFPI) phản ánh rằng hai website này vi phạm bản quyền sở hữu các bản ghi âm quốc tế mà chưa xin phép. Thủ tướng Chính phủ cũng đã có ý kiến chỉ đạo về vấn đề này tại công văn số 16/TTg ngày 17/4/2008 về việc kiểm tra hai trang web nói trên.

Qua kiểm tra, Bộ TT&TT và Bộ VHTTDL yêu cầu Công ty Vinagame gỡ bỏ các bài hát nước ngoài, các file video clip, và phim ảnh ra khỏi trang web zing.vn trước ngày 18/5/2008. Công ty Naiscorp phải gỡ bỏ chức năng cho phép tải nhạc trực tiếp từ trang web Socbay.com đối với các tác phẩm âm nhạc nước ngoài trước ngày 18/5/2008.

Zing.vn và Socbay.com là hai trong sáu site nhạc đầu tiên về được Hiệp



hội ghi âm Việt Nam (RIAV) trao giấy phép sử dụng bản ghi âm trên Internet ngày 19/4 vừa qua. Đây là động thái đầu tiên của cấp quản lý trong việc kiên quyết xử lý các website âm nhạc vi phạm bản quyền gần đây.

**-P. Cường**

**SỐ THỜI SỐ**  
**200**  
**triệu USD**

là số tiền thiệt hại cho ngành phần mềm do vi phạm bản quyền của Việt Nam năm 2007, tăng gấp đôi năm 2006, dù tỉ lệ vi phạm giảm 3%, xuống còn 85%.

### 3G và những cơ hội cho Việt Nam

Đó là chủ đề của buổi tọa đàm do Câu lạc bộ các nhà báo CNTT Việt Nam tổ chức. Tham gia tọa đàm có Thứ trưởng Bộ Thông tin và Truyền thông Lê Nam Thắng.

Gần 3 giờ tọa đàm diễn ra (không giải lao) và nội dung chính chỉ xoay quanh chủ đề: Thị trường và cấp phép 3G. Lần lượt các nhà cung cấp dịch vụ viễn thông di động đều được nói lên chính kiến của mình và đương nhiên là muốn hay không cũng phải đề cập đến công nghệ đang tồn tại GSM và CDMA khi tiến lên 3G.

Nhà cung cấp nào cũng minh chứng mình đủ khả năng và sẽ mang lại nhiều lợi ích nhất cho đất nước. Ấu cũng là lẽ thường tình.

Tuy nhiên bài toán đã được xác định. Thứ trưởng Lê Nam Thắng đã khẳng định Bộ sẽ chỉ cấp 4 giấy phép trên cơ sở thị trường. Nội dung thị trường có 4 tiêu chí và những tiêu chí này đã được gửi để tham kiến các nhà cung cấp. Mọi thông tin từ phía Bộ khá rõ ràng, minh bạch.

Như vậy hiện có 7 nhà cung cấp dịch vụ viễn thông di động có giấy phép hoạt động nhưng thực tế chỉ có 6 đang hoạt động sẽ bước vào thị trường để giành 4 giấy phép triển khai 3G.

Buổi tọa đàm diễn ra khá thành công. Các doanh nghiệp được nói về mình khá kỹ. Bộ Thông tin và Truyền thông cũng thể hiện rõ chính kiến của mình một cách công khai. Các nhà báo CNTT chắc chắn được lợi nhiều nhất bởi không chỉ có thông tin thuần túy mà còn là kiến thức về công nghệ mà không phải lúc nào cũng được biết đủ muốn.

-**Linh Anh**

### Trao giải vòng trong nước Imagine Cup 2008

Imagine Cup là cuộc thi công nghệ do Microsoft khởi xướng để khuyến khích các tài năng trẻ trong sinh viên của các trường Đại học, được tổ chức trên toàn cầu. Giải Imagine Cup năm 2008 là giải lần thứ 6 và là lần đầu tiên Việt Nam tham gia do Công ty Microsoft Việt Nam và Hội Tin học Việt

Nam phối hợp tổ chức.

Cuộc thi vòng trong nước đã được hơn 800 lượt đăng ký dự thi trên website chính thức [www.imaginecup.com](http://www.imaginecup.com). Kết quả chọn ra 5 đề án vào vòng chung khảo, gồm:

1. "Green Peace Website" của đội Khoa CNTT, Đại học Công nghệ, ĐHQG Hà Nội
2. "Cây trồng và hệ thống thông tin môi trường" của ĐH Cần Thơ
3. "Điều trị bệnh cho mùa màng và vật nuôi với việc bảo vệ môi trường" của ĐH Cần Thơ
4. "Hệ thống mua, phân loại và quản lý chất thải rắn sinh hoạt tự động tại nguồn" của nhóm SV khoa CNTT – ĐHBK Hà Nội
5. "Thắp sáng thế giới động vật" của SV Khoa CNTT, ĐH KHTN TPHCM

Mặc dù đây là cuộc thi lần đầu tiên tổ chức tại Việt Nam nhưng theo đánh giá của Ban Giám khảo thì trình độ công nghệ của các đội lọt vào vòng chung khảo đã tương đương với sinh viên trong khu vực và trên thế giới. Tuy nhiên các đề án thực hiện tương đối đơn giản, ít tương tác, thiếu sử dụng các công nghệ khác như tự động hoá vì vậy kém tính thuyết phục trong đời sống hàng ngày.

Đội đoạt Giải Nhất vòng thi trong nước, ngoài giải thưởng 15 triệu đồng, được chọn làm Đội Tuyến Việt Nam dự Vòng Chung kết Imagine Cup 2008 Thế giới tổ chức tại Paris vào tháng 7/2008. Trong thời gian từ 22/5/2008 đến 1/7/2008 Đội Tuyến sẽ được tư vấn để hoàn thiện sản phẩm của mình. Tại vòng Chung kết Thế giới các đội tuyển sẽ tranh tài và thuyết trình trong 20 phút bằng tiếng Anh.

#### Kết quả vòng trong nước Giải Imagine Cup 2008:

**Giải Nhất:** Nhóm SV khoa CNTT – ĐHBK Hà Nội

**Giải Nhì:** Đội khoa CNTT – ĐHCN, ĐHQG Hà Nội

**Giải Ba:** SV khoa CNTT – ĐHKHTN Tp. HCM

Hai giải khuyến khích dành cho các đội của ĐH Cần Thơ.

-**H.Thành**

## LUỐT NHANH

- Cục Hải Quan TPHCM vừa tổ chức tập huấn khai báo hải quan từ xa (qua website, sử dụng phần mềm của tổng cục Hải Quan, và phần mềm do bên ngoài cung cấp) cho các doanh nghiệp tại khu chế xuất Tân Thuận và Linh Trung. Từ ngày 1/6 việc khai báo từ xa sẽ tiến hành đồng loạt, sẽ không chấp nhận cho doanh nghiệp nhập dữ liệu từ đĩa mềm hay USB nữa.
- Sở GDĐT Đà Nẵng vừa có văn bản yêu cầu các trường tăng cường biện pháp giáo dục và quản lý blog của học sinh. Đối với những em có blog với nội dung xấu, sẽ có hình thức kỷ luật nghiêm khắc tùy theo mức độ vi phạm. Đến nay, Đà Nẵng là địa phương đầu tiên trong cả nước ban hành quy chế về quản lý blog cá nhân.
- Trung tâm An Ninh Mạng Bách Khoa Hà Nội (BKIS) vừa tung ra sản phẩm phòng chống virus cho doanh nghiệp - BKAV Enterprise. Đây là giải pháp hoạt động theo mô hình quản lý tập trung, giúp người quản trị nắm được tình hình virus toàn mạng, hỗ trợ đặt lịch, ra lệnh cho các máy tính trong mạng đồng thời xử lý virus, xem các thông tin, báo cáo từ xa mà không cần thao tác trực tiếp trên máy chủ.
- Phần mềm Học Văn Tiếng Việt vừa được công ty Công Nghệ Tin Học Nhà Trường (SchoolNet) xây dựng và phát hành. Phần mềm thiết kế phù hợp với học sinh mẫu giáo và tiểu học để học tiếng Việt với hơn 500 bức tranh minh họa và gần 1.000 từ khóa được ghi âm với giọng nói chuẩn.
- Thâm nhập vào thị trường Việt, tập đoàn điện tử Haier (Trung Quốc) vừa tổ chức giới thiệu hành loạt sản phẩm điện tử của mình. Được biết, Haier đang cân nhắc để thiết lập nhà máy tại VN.
- Công ty bảo hiểm nhân thọ Manulife Việt Nam đang tổ chức chương trình bầu chọn 10 vận động viên thể thao tiêu biểu thông qua [www.manulife.com.vn](http://www.manulife.com.vn). Người tham gia bầu chọn có nhiều cơ hội để rút thăm các giải thưởng hấp dẫn, riêng vận động viên được bình chọn cao nhất sẽ được nhận học bổng trị giá 100 triệu đồng. Chương trình được tổ chức từ 23/5 đến 6/6/2008.
- Dự án Nhân Ái của tập đoàn FPT đang hoàn tất những bước cuối cùng. Dự án sẽ là một không gian trực tuyến cho phép người truy cập tìm thấy tất cả các nội dung liên quan đến hoạt động nhân đạo trên toàn quốc.
- Vòng chung kết cuộc thi Sáng Tạo Robot Việt Nam 2008 sẽ tổ chức từ 27/5 – 9/6/2008 tại nhà thi đấu Quận Khu 7 TPHCM.

**LUỐT NHANH**

- Tại cuộc thi Phát Minh Xanh Sony 2008 với tổ chức, một nhóm sinh viên ĐH Cần Thơ gồm Bùi Đăng Hà Phương, Nguyễn Bá Diệp và Nguyễn Quang Trung đã đoạt giải nhất với đề tài "Chơi và học biến báo giao thông".
- Ngày 23/5, công ty Cổ phần Chuyển Mạch Tài Chính Quốc Gia (BanknetVn) và công ty Cổ phần Dịch Vụ Thẻ Smartlink đã chính thức hoàn thành kết nối liên thông giữa hai hệ thống thẻ với các ngân hàng Vietcombank, ngân hàng Vietinbank, ngân hàng Agribank và ngân hàng Techcombank.
- Cơ quan bảo vệ môi trường Mỹ (EPA) vừa đưa vào hoạt động trang web bằng tiếng Việt tại địa chỉ [www.epa.gov/vietnamese](http://www.epa.gov/vietnamese) nhằm cung cấp thông tin cho công đồng người Việt tại Mỹ.
- Ngày 22/5 tại Hà Nội, cục Công Nghệ Tin Học Ngân Hàng (thuộc Ngân Hàng Nhà Nước) và tập đoàn Dữ Liệu Quốc Tế (IDG) đã tổ chức Hội thảo và Triển lãm Banking Vietnam 2008 với các chuyên đề về an toàn bảo mật, hệ thống phân loại nghiệp vụ và quản trị kinh doanh ngân hàng, quản lý rủi ro, thanh toán và ứng dụng CNTT trong thanh toán.
- Một số hãng phim và công ty đạo tạo ca si, người mẫu vừa ký kết hợp tác với công ty VinaCyber để xây dựng một trang web chuyên tìm kiếm, phát hiện những gương mặt mới trong lĩnh vực thời trang, điện ảnh, ca nhạc.
- Ngày 22/5, lần đầu tiên tại Việt Nam diễn ra một hội thảo về tiếp thị sử dụng các phương pháp kỹ thuật số (Digital Marketing). Hội thảo do hội Marketing Việt Nam, Phòng Thương Mại & Công Nghiệp Việt Nam (VCCI) đại diện Phòng Thương Mại Châu Âu (EuroCham) phối hợp tổ chức.
- Quỹ đầu tư DFJ VinaCapital (DFJV) vừa chính thức ký kết hợp tác với công ty MobizCom chuyên cung cấp các giải pháp bảo mật đa phương thức cho các giao dịch trên nền BTDD. DFJV cùng với công bố đầu tư vào thương hiệu Yeah 1 – một thương hiệu giải trí dành cho giới trẻ của công ty cổ phần Truyền Thông Giải Trí Siêu Sao.
- Ngày 21/5, ngân hàng Techcombank đã đưa vào sử dụng máy gửi tiền tự động (ADM). Khi chọn chức năng gửi tiền, cửa khay nhận tiền sẽ mở ra để khách đặt tiền vào, hiển thị số tiền gửi và thông báo tình trạng giao dịch.
- Bắt đầu từ năm học 2008 – 2009, ĐH Bách Khoa Đà Nẵng sẽ chính thức tuyển sinh chuyên ngành hệ thống nhúng trên quy mô cả nước với chỉ tiêu tuyển sinh 40 sinh viên theo khối A.

**Banking Vietnam 2008**

Trong 2 ngày 22 và 23/5 vừa qua tại khách sạn Mella – Hà Nội, Banking Vietnam 2008 đã diễn ra và đã gặt hái được khá nhiều thành công.

Khuôn viên dành cho các Nhà Cung cấp Sản phẩm và Giải pháp Công nghệ trình diễn được bố trí đủ tạo được cảm giác đông đúc và đủ "bao vây" mọi người đến tham dự. Tuy nhiên ai cũng biết sức nặng của nó là ở nội dung mà các nhà cung cấp sản phẩm và giải pháp đã mang đến.

Hội thảo được diễn ra trọn gần 2 ngày với 1 buổi dành cho các báo cáo chính, 2 buổi dành cho chuyên đề với 4 nội dung riêng biệt được tiến hành song song: An toàn Bảo mật trong Hoạt động Ngân hàng, Core Banking và Quản trị Hoạt động Kinh doanh Ngân hàng; Quản lý rủi ro; Thanh toán và Ứng dụng CNTT trong thanh toán. Và buổi cuối cùng được dành cho tọa đàm với chủ đề "Chính sách và Chiến lược Phát triển Ngân Hàng" có 3 nội dung chính: Hoàn thiện Hệ thống Thanh toán Việt Nam, Phát triển Thị trường Ngân hàng bản lẻ; Quản lý Hệ thống Thông tin Ngân hàng. Đúng như dự đoán buổi tọa đàm thu hút được sự quan tâm của khá nhiều người – gần 200 người tham dự. Và một điều cũng khá bất ngờ - tham gia thảo luận (cả người hỏi lẫn người trả lời) tại buổi tọa đàm phần lớn là đại biểu đến từ nước ngoài.

Đặc biệt, Lê Kết nối Thanh toán Thẻ BankNet VN-Smartlink đã được diễn ra vào ngày cuối của Banking. Sự liên kết này chắc chắn sẽ tạo nên một sức mạnh mới, thúc đẩy các dịch vụ thanh toán không dùng đến tiền mặt phát triển mạnh mẽ, tạo tiền đề để hình thành một hệ thống thanh toán thể có khả năng kết nối tất cả các ngân hàng phát hành thẻ sau này.

**-T.M**

**HotStep ra mắt, thêm một game nhảy vào thị trường Việt Nam**

Vào ngày 22/5/2008, VinaGame đã chính thức giới thiệu phiên bản Close Beta (Phiên bản thử nghiệm diện hẹp)

của game nhảy HotStep đến công đồng game thủ thân thiết, đáng kỳ tại khoản miễn phí và không giới hạn số lượng. Đây là game 3D, thể loại casual dancing do Công ty Snail Game (Trung Quốc) sản xuất, đã được phát hành và gặt hái nhiều thành công tại 4 quốc gia Singapore, Philine, Malaysia và Trung Quốc. HotStep được VinaGame độc quyền phát hành tại Việt Nam.

Hiện nay game đã có thể được tải về và được kỹ chơi thử nghiệm CB miễn phí (account free) trên trang chủ <http://hot.zing.vn>. Tuy phải cạnh tranh gắt gao với XDO, Audition nhưng những ngày qua khối lượng người đăng ký account của Hot step rất đông, một cuộc chiến game nhảy mới lại được yên lên.

**Xem chi tiết bài giới thiệu về game này tại trang 64-67 trên số báo này.**

**-V.T**

**CMC – 15 năm xây dựng và phát triển**

Tập đoàn Công nghệ CMC vừa chính thức tổ chức Lễ Kỷ niệm 15 năm thành lập và đón nhận bằng khen của Thủ tướng Chính phủ.

Khởi đầu từ Công ty HT&NT một công ty nhỏ với 30 nhân viên đến nay CMC đã có 7 công ty thành viên với hơn 1.000 nhân viên. Hệ thống đại lý và phân phối có mặt trên toàn quốc. Năm 2007 CMC đạt doanh thu 1.533 tỷ đồng và lợi nhuận trước thuế đạt 90 tỷ đồng.

Ông Nguyễn Trung Chính – Phó Chủ tịch Hội đồng Quản trị kiêm Tổng Giám đốc Tập đoàn phát biểu tại buổi lễ cho biết: "mục tiêu đến năm 2010 của CMC là "3:5:1". Đó là Chiến lược 3 chân kiềng (CNTT – Viễn thông – Kinh doanh Điện tử); Doanh số đạt trên 5 trăm triệu USD và Giá trị Công ty vượt 1 tỉ USD. Và mọi hành động của CMC đều lấy **Hướng tới Tương lai Số** làm kim chỉ nam. "Cây cầu" Công nghệ Thông tin và Viễn thông mà CMC quyết tâm xây dựng sẽ có 3 làn: **Cuộc sống số - Nền tảng số - Hành chính số**".

**-Linh Anh**

Tạp chí Tin học



YAHOO!  
VIỆT NAM

THÊM THÁCH THỨC  
HAY CƠ HỘI CHO DỊCH  
VỤ MẠNG VIỆT NAM?

## Khi các đại gia bước vào cuộc chiến

Gần đây trên các phương tiện thông tin đại chúng luôn cập nhật về thông tin của Yahoo! khi tập đoàn này liên tục đưa vào các dịch vụ mới dành riêng cho người sử dụng Internet Việt Nam (Việt Nam). Xung quanh sự “đổ bộ” được báo trước này của Yahoo! là bài toán kinh tế đang được các website nội địa liên tục đưa ra lời giải...



Thực ra, Yahoo! từ khi xuất hiện ở Việt Nam đến nay đã đóng dấu trong sự ưu tiên lựa chọn của người dùng Internet trong nước. Nhưng có thể nói đến thời điểm này thì Yahoo! không còn xem Việt Nam như một “điểm đến” bình thường nữa. Họ đánh giá cao thị trường người sử dụng Việt Nam và bắt đầu có những bước đầu tư ở ạt.

### Sức mạnh công ty lớn

Sự kiện Yahoo! khai trương một vài địa điểm café Internet tại TPHCM và Hà Nội cùng một vài động tác khác như *Thế giới số* đã đánh giá là một động thái thăm dò thị trường và báo trước cho những bước đi sau này của Yahoo! tại Việt Nam. Chỉ trong khoảng thời gian ngắn, tập đoàn Yahoo đã nhanh chóng đặt “bàn chân” còn lại lên thị trường tiềm năng này. Ngay từ buổi làm việc với Thứ trưởng Bộ Thông tin và Truyền thông Nguyễn Minh Hồng ngày 27-03-2007, ông Kenmandel - Phó chủ tịch Tập đoàn Yahoo!, kiêm



Giám đốc Điều hành Yahoo! khu vực Đông Nam Á, đã cho hé mở về kế hoạch thành lập công ty Yahoo! tại Việt Nam.

Ông Kenmandel không giấu ý định - sau khi thành lập văn phòng đại diện tại Việt Nam vào cuối năm 2007, Tập đoàn Yahoo đang lên kế hoạch thành lập công ty tại Việt Nam nhằm thực hiện một số kế hoạch đầu tư của tập đoàn tại thị trường này.

Theo khảo sát mà Yahoo! công bố thì có 15 triệu tài khoản thu điện tử và 2 triệu người sử dụng dịch vụ blog tại Việt Nam. Ông Tom Sipple, Giám đốc Yahoo! khu vực Đông Nam Á cho biết Việt Nam hiện có 15 triệu người sử dụng Internet, trong đó 18% sử dụng Internet thường xuyên. Yahoo! dự báo rằng con số này sẽ tăng gấp đôi vào năm 2010 và tỉ lệ người sử dụng Internet thường xuyên là 35% (tức là 30 triệu người sử dụng Internet - pv). Nghĩa là còn rất nhiều cơ hội để Yahoo! khai thác thị trường đầy tiềm năng này.

Bước chân vào thị trường Việt Nam, Yahoo! khéo léo lấy lòng những đối tác nội địa và việc bắt tay cùng phát triển. Trong lễ ra mắt Tổng giám đốc, Yahoo! đồng thời công bố đối tác chiến lược của mình tại site nhạc là nhacso.net. Tiếp đó ngày 8-5 Tập đoàn này đã công bố hợp tác chiến lược cùng MobiFone về cung cấp dịch vụ Yahoo! one search trên cổng Internet di động tại Việt Nam. "Chúng tôi mở cửa với những đối tác thích hợp với các mục tiêu chiến lược của mình", ông Vũ Minh Trí, tân Tổng giám đốc Yahoo! Việt Nam cho biết.

Kinh doanh mạng vẫn là bài toán khó của các doanh nghiệp trực tuyến Việt Nam hiện nay. Ngoài một số website đang hút quảng cáo theo cách cổ điển, kinh doanh trực tuyến Việt Nam vẫn đang dậm chân tại chỗ mặc dù rất nhiều doanh nghiệp chuẩn bị cho mình những kế hoạch kinh doanh cụ thể. Sự xuất hiện chính thức của người khổng lồ Yahoo! liệu có thể thúc đẩy cỗ xe kinh tế này đi lên?

Trước khi chính thức đặt chân vào thị trường Việt Nam, Yahoo! cũng đã

có các đại lý bán quảng cáo tại thị trường này. Phần lớn danh sách khách hàng của Yahoo! là các tập đoàn lớn, các công ty đa quốc gia. Thị phần công ty trong nước với quy mô vừa và nhỏ vẫn còn bó hẹp, gần như các website Việt nghiêm nhiên coi như là "khách hàng tiềm năng" của mình. Vì vậy sự hiện diện lần này của Yahoo! bảo trước thêm những khó khăn cho quảng cáo trực tuyến của các nhà kinh doanh mạng Việt Nam ngay cả khi đang thi đấu tại sân nhà.

## Cần chuyên nghiệp để lợi nhuận và phát triển

Nhìn vào tổng nguồn thu từ quảng cáo online, phần lớn lợi nhuận quảng cáo online đang chảy vào túi của các "đại gia" như Google, Yahoo... Sự hiện diện chính thức này của Yahoo! tại Việt Nam đã khẳng định rằng thị trường người sử dụng Internet Việt Nam đang là một "miếng bánh" ngon trước con mắt của giới kinh doanh quảng cáo trực tuyến.

Bất chấp tình trạng suy thoái kinh tế đang là hiện tượng toàn cầu thì các doanh nghiệp quảng cáo trực tuyến như Google, Yahoo, AdBite... đều có kết quả kinh doanh ở quý 1/2008 khá tốt. Tình hình này hoàn toàn ngược lại với thị trường quảng cáo của Việt. Nhiều nhà kinh doanh mạng đã chuẩn bị khá kỹ để thực hiện kế hoạch quảng cáo nhưng dường như khách hàng vẫn khá thờ ơ.

Nguyên nhân của vấn đề này thì rất nhiều. Việc quảng cáo trên các website Việt vẫn chưa tỏ rõ tính chuyên nghiệp, hầu hết chỉ dựa vào việc thu tiền quảng cáo từ việc đặt banner, trong khi tiềm năng quảng cáo trực tuyến là cực lớn với nhiều hình thức thu lợi nhuận cao hơn. Cụ thể, có thể coi Search là một dạng thu quảng cáo trực tuyến rất thành công mà Google đã áp dụng và hiệu quả Yahoo! đang tiến hành chính phục thì hầu như các doanh nghiệp kinh doanh mạng Việt hầu như vẫn còn bó

ngó. Một vấn đề nữa là các website Việt chưa nhắm đến việc phát triển hệ thống để thu hút người sử dụng. Theo đó các website trong nước chỉ phát triển đơn lẻ hoặc cung cấp đơn dịch vụ. Dĩ hàng đầu trong việc cung cấp đa dịch vụ trên "thế giới ảo" chỉ mới có được vài gương mặt như Zing, Gate, TimNhanh!... nhưng vẫn chưa đồng đều.

Có thể thấy ngoài một số cổng thông tin, website, báo điện tử như VnExpress, 24h, Tuổi Trẻ, ThanhNien... có thể tự phát triển website bằng nguồn lợi nhuận từ quảng cáo trực tuyến. Còn lại, đa số các website và mạng xã hội khác lại chưa có được điều này và vẫn phải tự bỏ tiền túi, hoặc nhờ vào các quỹ đầu tư như IDG, VinaCapital... để chờ thời.

Diễn đàn Kinh tế thế giới (WEF) đã xếp Việt Nam đứng hạng 73 trong tổng số 127 nước trên thế giới về Chỉ số sẵn sàng kết nối mạng (NRI), tăng hơn 10 bậc so với xếp hạng năm 2006-2007. Tín hiệu mừng này liệu có được các doanh nghiệp nội địa tận dụng tối đa, hay là lời mời gọi các đại gia làng Internet thế giới nắm tay nhau vào khai thác. Bởi vì sau khi Yahoo! vừa chân ướt chân ráo vào Việt Nam

**Sự hiện diện của Yahoo! ít nhiều mang lại lo lắng cho các nhà kinh doanh mạng vì tình cạnh tranh, nhưng theo đánh giá chung thì đây sẽ là một thuận lợi cho kinh doanh trực tuyến nước nhà cho các nhà mạng nội địa.**

không lâu thì Friendster, mạng xã hội lớn nhất châu Á cũng tuyên bố tham gia vào thị trường béo bở này.

Các website trong nước sẽ làm những gì để cạnh tranh với những ông lớn như Yahoo!, như Friendster... trên chính thị trường bán địa mà mình đang loay hoay? Sẽ có thêm nhiều doanh nghiệp trở thành đối tác với Yahoo!? Sẽ có một vài doanh nghiệp được mua đứt? Và có thể

doanh nghiệp nào hưởng lợi từ cơn gió hướng Tây này? Một câu hỏi lớn dành cho các website trong nước vẫn đang được "treo" lên để chờ một ngày các "ông lớn" trong nước thực sự cất cánh. **hgs**

• Thanh Thanh - Hải Anh

Ông VŨ MINH TRÍ, Giám đốc Yahoo! Việt Nam

# Yahoo! bảo mật tuyệt đối cho khách hàng



Trước tiên xin được chúc mừng anh trên cương vị mới. Cũng có khá nhiều ý kiến cho rằng việc anh về Yahoo! thời điểm này là khá mạo hiểm?

Cách đây 2 năm, khi tôi bắt đầu công việc mới trong vai trò Trưởng đại diện Sony Ericsson tại Việt Nam cũng có nhiều ý kiến như vậy, thậm chí thời điểm đó vào Sony Ericsson còn mạo hiểm hơn vào Yahoo! bây giờ nữa. Sony Ericsson lúc đó chưa xác định Việt Nam là thị trường tiềm năng nhưng sau 2 năm hoạt động quan điểm đó đã thay đổi, Việt Nam và Ấn Độ trở thành hai thị trường phát triển nhanh nhất. Hiện tại tôi có thuận lợi hơn vì Yahoo! xác định Việt Nam là thị trường rất quan trọng.

Tuy nhiên quan điểm của tôi là những nơi nào đã ổn định thì ít thử thách, và cũng có ít cơ hội chứng tỏ năng lực của mình hơn. Tôi nhận thấy nhiều tiềm năng của Yahoo! tại Việt Nam và sẵn sàng đón đầu khó khăn.

360plus được Yahoo! tuyên bố là sản phẩm dành riêng cho người Việt. Nhưng thực tế cho thấy qua nhiều phản ánh của blogger thì đây chỉ là phiên bản của 360 Hong Kong. Yahoo! bình luận gì về điều này?

Với sản phẩm 360plus Yahoo! xác định đây là sản phẩm dành riêng cho người Việt. 360plus là sản phẩm của các chuyên gia kết nối cộng đồng cùng ý kiến đóng góp của các blogger nổi tiếng được chúng tôi mời dùng thử. Những gì chưa hoàn thiện sẽ được bộ phận kỹ thuật chỉnh sửa dần. Thiên chí của chúng tôi là muốn tạo thêm sự lựa chọn phù hợp hơn với người dùng, tất nhiên sẽ có người thích, người không thích. Nếu không khách hàng vẫn có thể dùng 360 cũ trong khi chờ sản phẩm toàn cầu ra đời. Cái mà Yahoo! biết chắc là 360plus hoàn toàn phù hợp với thị trường Việt Nam, cái mà Yahoo! không biết chắc là nó có phù hợp với các nước khác hay không. Yahoo! đã bỏ nhiều công sức cho 360plus và điều đó khẳng định tầm quan trọng của thị trường Việt Nam với Yahoo!

Về sản phẩm thứ hai dành riêng cho người Việt, Yahoo! Việt Nam Music, đối tác chiến lược của Yahoo! ở trang này là nhacso.net, Yahoo! đánh giá đối tác này thế nào?

Yahoo! luôn xác định dù bất cứ hoạt động gì cũng luôn tuân thủ pháp luật Việt Nam và các đối tác của mình cũng vậy một khi đã bước chân vào môi trường kinh doanh này. Chúng tôi chọn nhacso.net làm đối tác cho trang Yahoo! Việt Nam Music thì tức là phải có

Sự kiện Yahoo! chính thức đầu tư nhiều mảng vào thị trường dịch vụ mạng Internet Việt Nam gây khá nhiều dư luận. Cuộc trao đổi thẳng thắn của TGS và ông Vũ Minh Trí, Giám đốc Yahoo! Việt Nam để khơi mở những vấn đề mà mọi người quan tâm

sự tham dò, nghiên cứu từ trước rồi mới tin tưởng. Hiện tại Yahoo! ủy quyền toàn bộ phần nội dung cho nhacso.net và vấn đề bản quyền nói riêng và tuân thủ pháp luật nói chung phải được đặt lên hàng đầu. Chúng tôi cũng có nghe thông tin là phía Hiệp hội công nghiệp ghi âm Việt Nam (RIAV) cho rằng nhacso.net chưa mua bản quyền của RIAV nhưng điều này không có nghĩa là nhạc trên nhacso.net là không có bản quyền. Hai điều này hoàn toàn khác nhau. Chúng tôi đã làm việc chặt chẽ với nhacso.net và đối tác này đã cung cấp cho chúng tôi đầy đủ những văn bản chứng tỏ nhạc của nhacso.net là hoàn toàn có bản quyền. Song song đó chúng tôi cũng đang xúc tiến làm việc với RIAV, Cục bản quyền và các bên liên quan để hiểu rõ hơn toàn bộ câu chuyện.

**Đánh giá cụ thể của Yahoo! về thị trường quảng cáo trực tuyến Việt Nam, khả năng kinh doanh của các doanh nghiệp nói chung và Yahoo! nói riêng tại thị trường này?**

Theo cá nhân tôi nhận thấy thị trường Yahoo! có khả năng đầy mạnh việc quảng cáo trên Internet tại thị trường Việt Nam, vậy có nghĩa là Yahoo! đóng vai trò nhiều hơn là một nhà quảng cáo trên mạng, cái mà hiện giờ Yahoo! chưa được phép làm. Trước mắt Yahoo! sẽ cung cấp hai nền tảng giúp các công ty quảng cáo trên mạng đẩy quảng cáo trên Internet lên một tầm khác. Khách hàng sẽ được lựa chọn nhiều phương pháp quảng cáo với giá cả tương ứng. Doanh nghiệp sẽ tính chi phí quảng cáo cụ thể dựa trên hiệu quả của quảng cáo, tức là doanh thu trên tổng số lượt truy cập của khách hàng. Các doanh nghiệp muốn quảng cáo cũng sẽ tính toán để tỷ thác một cách hiệu quả hơn cho các nhà kinh doanh quảng cáo Internet.

Quảng cáo trên các phương tiện truyền thông hiện tại rất khó để đo lường hiệu quả. Vậy thì Yahoo! sẽ cung cấp nền tảng để đo lường chính xác hơn và hiệu quả cao hơn điều đó, thuận lợi cho cả hai phía khách hàng và người kinh doanh quảng cáo.

**Thiện chí của chúng tôi là muốn tạo thêm sự lựa chọn phù hợp hơn với người dùng, tất nhiên sẽ có người thích, người không thích**

Khách hàng sẽ được lựa chọn chỉ phải trả tiền cho Yahoo! trên doanh số sản phẩm bán ra dựa trên nền tảng mà Yahoo! cung cấp.

Theo đánh giá của chúng tôi thì hiện tại những nền tảng đo lường quảng cáo trong nước đang rất hạn chế, trong khi đó các nền tảng đã được kiểm nghiệm trên toàn cầu của Yahoo! là sự lựa chọn lý tưởng.

**Xin ông cho biết thêm về đầu tư của Yahoo! vào thị trường kinh doanh quảng cáo trực tuyến tại Việt Nam hiện nay?**

Phải khẳng định rằng Yahoo! đánh giá rất cao thị trường kinh doanh quảng cáo trực tuyến Việt Nam. Và cũng phải nói đây sẽ là cơ hội cho các nhà cung cấp nội dung số cũng như nhà mạng Việt Nam trong việc hợp tác cùng Yahoo! trong vấn đề kinh doanh trực tuyến. Với 5 sản phẩm chính như đã thông báo, có thể nói các công ty có năng lực cạnh tranh trong 5 gói sản phẩm ấy đều là đối tượng hợp tác cùng Yahoo!. Yahoo! sẽ cung cấp các sản phẩm giá trị gia tăng, các nội dung tùy vào nhu cầu của mỗi đơn vị với mục tiêu cuối cùng hướng tới là trở thành đối tác lý tưởng cho các nhà cung cấp nội dung số, cung cấp mạng. Yahoo! đang mở

ra rất nhiều cơ hội hợp tác kinh doanh cho các đối tác.

**Muốn làm được điều này hẳn Yahoo! cũng phải tính toán đến việc xây dựng cơ sở hạ tầng tại Việt Nam vì thực tế hiện nay vẫn phải dùng "nhờ" nước ngoài?**

Đó sẽ là một chiến dịch tổng thể của Yahoo!. Chúng tôi đã tiến hành nghiên cứu và đang trong giai đoạn trao đổi với các bộ ngành liên quan để có thể biết được mức độ đầu tư có thể tại thị trường Việt Nam. Tùy thuộc vào giấy phép hoạt động mà Yahoo! có những đầu tư tương ứng phù hợp. Điều này phụ thuộc vào mức độ mở cửa và chính sách hộ nhập của Việt Nam. Chúng tôi nghiên cứu để bước vào thị trường Việt Nam một cách hiệu quả nhất và tuân thủ nghiêm chỉnh pháp luật. Vì thế bây giờ vẫn còn khá sớm để nói về mức độ đầu tư cơ sở hạ tầng. Muốn đạt được 3 mục tiêu đề ra như đã nói thì cơ sở hạ tầng, nguồn lực con người... sẽ phải đi tương ứng với nhau.

**Nói về pháp luật, trong trường hợp các cơ quan hoặc Chính phủ Việt Nam yêu cầu Yahoo! hợp tác cung cấp thông tin của người sử dụng thì Yahoo! tiến hành như thế nào?**

Chúng tôi không bình luận về việc Yahoo! làm tại Trung Quốc nhưng theo cam kết mà Yahoo! và người dùng chấp nhận trước khi sử dụng thì những gì liên quan đến bảo mật người dùng, dữ liệu, Yahoo! đều không tiết lộ trong bất cứ hoàn cảnh nào. Yahoo! cam kết bảo mật tuyệt đối cho khách hàng. **ng**

**Xin cảm ơn ông!**

• **Thanh Thanh** (thực hiện)

# “Tại thị trường Việt Nam, chúng tôi coi Yahoo! là đối thủ chính”



Trên thị trường toàn cầu, Mạng xã hội của Yahoo! chưa là gì so với Friendster, nhưng tại Việt Nam, khi Yahoo! gần như là thống soái thì Friendster vẫn chỉ là con số 0 trong trình. Trong nhịp điệu đầu tư gấp rút của Yahoo!, Friendster đột ngột xuất hiện tại thị trường Việt Nam. Điều gì đang diễn ra? Liệu có một cuộc kịch chiến một người có “sân nhà” và một người mạnh mẽ sắp tới?

**TGS ĐÃ CÓ CUỘC PHÒNG VẤN ÔNG DAVID JONES, PHÓ CHỦ TỊCH MARKETING TOÀN CẦU CỦA FRIENDSTER INC. VỀ VẤN ĐỀ NÀY.**

Xin ông cho biết tại sao xuất hiện ở châu Á từ rất sớm nhưng đến thời điểm này Friendster mới có mặt tại Việt Nam?

Cho đến tháng 9-2007 Friendster vẫn chỉ có duy nhất bản tiếng Anh. Trong vòng 6 tháng trở lại đây chúng tôi mới thực sự bắt tay vào đầu tư tại thị trường châu Á. Sự bắt đồng ngôn ngữ là trở ngại đầu tiên mà chúng tôi

nhĩ nếu vượt qua được sẽ thành công. Các phiên bản tiếng bản địa ra đời và Việt Nam là ngôn ngữ thứ 8 mà chúng tôi đầu tư. Chúng tôi đánh giá rất cao thị trường Việt Nam, vẫn biết là hơi muộn nhưng cuộc chơi vẫn đang rất mở.

Hiện tại chính các mạng xã hội Việt Nam cũng đang rơi vào những tình thế rất khó khăn, Friendster sẽ làm gì để có thể tồn tại?

Sự khó khăn của các mạng đây có thể lại là thuận lợi cho Friendster. Chúng tôi có profile vui nhộn với những tính năng đặc biệt, dễ sử

dụng, luôn luôn cập nhật các tính năng mới, các ứng dụng được bổ sung liên tục từ chính người sử dụng, phía thứ ba. Chúng tôi tin Friendster sẽ thu hút được người dùng Việt Nam.

Friendster có thể nêu một vài phương pháp cụ thể để chinh phục thị trường Việt Nam?

Trước hết phiên bản beta tiếng Việt đã được chạy từ 3 tuần nay và nhận được nhiều phản hồi từ người dùng. Chúng tôi công bố kết thúc bản thử nghiệm này và chính thức hoạt động từ 16/5. Ngoài ra những ứng dụng khác đang rất thịnh hành

Thống kê của ComScore Media Metrix đến hết tháng 3-2008 cho thấy truy cập Internet tại các quán cà phê và trên thiết bị di động thì Friendster là mạng xã hội đứng đầu tại châu Á với 50 triệu người sử dụng và 34 triệu lượt người dùng hàng tháng, nhiều hơn lượng truy cập của hai đối thủ kế tiếp là Facebook và Myspace cộng lại. Friendster đứng thứ 8 trong top 10 website hàng đầu thế giới và là mạng xã hội lớn thứ 3 thế giới về lượng người truy cập, thứ nhất về thời lượng truy cập.

Những số liệu thống kê ấy liệu có đủ bảo đảm để Friendster có chỗ đứng tại thị trường Việt Nam, ngay cả khi các mạng xã hội bản địa cũng đang chen chúc, đọi lượt phát triển của mình?

trên thế giới cũng sẽ dần được Việt hóa để thu hút người Việt sử dụng. Chúng tôi cố gắng đáp ứng tốt đa nhu cầu của các bạn trên cơ sở những nội dung phong phú mà mình có.

Sự thành công trước đây của Friendster trên thị trường khác là nhờ sự đa dạng của các tính năng, các ứng dụng mà chúng tôi có. Friendster tự hào cùng MySpace là hai nhà cung cấp nền mở duy nhất trên thế giới hiện tại. Hệ thống này cho phép tương tác đa chiều với người sử dụng, họ có thể đăng lên những ứng dụng của mình để chia sẻ với mọi người, thông qua đó mà Friendster càng thêm phong phú.

Friendster không sử dụng công cụ tìm kiếm hay quảng cáo để thu hút người dùng mà thông qua sự lan tỏa từ chính bản thân khách hàng để quảng bá mình. Một số liệu thú vị cho thấy hơn 90% người sử dụng mạng xã hội là thông qua bạn bè giới thiệu, chúng tôi gọi đó là sự lan tỏa hữu cơ.

## Bản thân chạy thử beta liệu

## có ít quả để có thể chắc chắn việc đầu tư tại thị trường mới mẻ, thưa ông?

Trong thời gian qua chúng tôi đã làm rất nhiều việc. Có hàng ngàn người dùng thử phiên bản tiếng Việt này đã có phản hồi rất tốt. Chúng tôi đã mời nhiều nhóm tham gia cải tiến nội dung và công tác dịch thuật được tốt hơn. Hiện tại số người sử dụng bản tiếng Việt của Friendster tăng rất nhanh. Chúng tôi biết mình đã sẵn sàng khai trương và sẽ liên tục cải thiện nó theo thời gian.

Thời gian qua Yahoo! vốn đã rất mạnh ở Việt Nam vẫn đang tăng cường hơn nữa sự có mặt của mình tại đây, Friendster có coi đây là đối thủ chính và có kế hoạch gì để giành lại thị trường từ tay "kẻ thống soái" Yahoo!?

Tại Việt Nam ở thời điểm này có thể nói chúng tôi xem Yahoo! là đối thủ chính. Nhưng như thế không có

nghĩa chúng tôi xem nhẹ những đối thủ cạnh tranh khác. Tất cả các đối thủ chúng tôi đều coi trọng và đã vạch ra những bước đi riêng của mình để chinh phục thị trường Việt Nam. Một vài ví dụ tôi cho là sẽ rất thuyết phục để nói về quyết tâm của chúng tôi khi đặt chân vào Việt Nam, về việc các thống soái đã bị mất thị phần vào tay những người đến sau. Ở Anh và Island, Bebo đã bị MySpace và Facebook qua mặt, tại Ấn Độ Hi5 đã bị người đến sau Orkut lấn lướt. Một dẫn chứng nữa từ Mỹ là 6 doanh nghiệp mạng xã hội hàng đầu tại nước này không phải là những "ông lớn" trong ngành mà hoàn toàn là những công ty mới. Các công ty cũ thì rất vất vả vật lộn để trụ lại.

Friendster thấy có nhiều cơ hội với thị trường Việt Nam đây hấp dẫn. Việt Nam là thị trường chúng tôi bắt đầu bằng con số 0 nhưng tin đây cũng sẽ không phải là ngoại lệ sau những thành công tại các thị trường châu Á mà chúng tôi đã chinh phục khác. **hgs**

• Thanh Thanh



**Bà NGUYỄN THỊ THANH NGỌC,**  
giám đốc Marketing  
Công ty Vinagame:

**Sự kiện Yahoo! chính thức vào Việt Nam có tác động thế nào tới mạng xã hội Việt Nam nói chung và Yobanbe nói riêng?**

Với những sự kiện vừa rồi chúng tôi không thấy sự ngạc nhiên về các chiến dịch chính phục thị trường của Yahoo! tại Việt Nam. Ngày từ rất lâu rồi, trong tâm thức người Việt không thể phủ nhận rằng nghĩ tới Internet phần đông là có nghĩ tới Yahoo! Vì vậy với tình hình vừa qua, chúng tôi không mấy nao núng.

Riêng gói sản phẩm blog Yahoo! 360plus chúng tôi đánh giá đây không phải là điều đáng lo ngại cho các mạng xã hội ở Việt Nam. Theo tôi Yahoo! 360 cũ có tính cạnh tranh hơn sản phẩm mới này. Nếu xét về những tính năng mới thì Yahoo! 360plus thì hiện các nhà cung cấp mạng xã hội Việt Nam cũng đã có từ lâu rồi. Và lại trên thực tế Yahoo! 360plus chỉ là bản Việt hóa từ 360 Hong Kong chứ không phải là phiên bản dành riêng cho người Việt, và nó cũng không mấy thành công tại Hồng Kông.

**Vậy có lo lắng nào đến từ khía cạnh kinh doanh trực tuyến không thưa bà?**

Thị trường kinh doanh trực tuyến Việt Nam hiện đang rất rộng mở. Các nhà kinh doanh Việt đã thực hiện nhưng vẫn còn ở mức độ nhẹ. Vấn đề chính ở đây là anh có nguồn lực, có khả năng để tồn tại, phát triển được hay không mà thôi.

Từ trước khi Yahoo! có công ty đại diện chính thức như bây giờ, tập đoàn này cũng đã có mấy văn phòng quảng cáo ở Việt Nam. Theo thông tin nghiên cứu thị trường của chúng tôi thì quảng cáo của Yahoo! tại Việt Nam hiện nay còn ở mức thấp. Các đối tác quảng cáo của Yahoo! cũng chủ yếu là các tập đoàn, các công ty lớn. Vì vậy Việt Nam với đặc thù nhiều doanh nghiệp vừa và nhỏ sẽ là một bài toán mới cho Yahoo! nếu muốn xâm nhập thị trường này. Phía chúng tôi với lượng thành viên đông đảo, chúng tôi có những kế hoạch có thể thu lợi từ quảng cáo và tin tưởng ở lợi nhuận đạt được này.

**Vậy thì hiện tại Yobanbe đã thu được gì từ quảng cáo trực tuyến hay chưa?**

Cho đến giờ phút này thì vẫn chưa. Thời điểm này Vinagame đã bắt đầu bán

baner trên một số trang của Zing. Sau khi ổn định các tính năng dịch vụ của các gói sản phẩm, dự kiến đầu năm sau chúng tôi sẽ bắt đầu có doanh thu từ quảng cáo. Riêng đối với một vài sản phẩm đặc biệt của Zing, chúng tôi đang xây dựng một kế hoạch mà ngay cả khách hàng cũng có thể kiếm tiền trong lúc sử dụng dịch vụ của chúng tôi.

**Ở các mạng xã hội nước ngoài người ta xác định rất rõ phân khúc lứa tuổi, tính chất khách hàng và thu lợi từ chính đó. Theo bà hiện tại Việt Nam với phân khúc chủ yếu dành cho giới trẻ thì lợi nhuận thu được có bị ảnh hưởng không?**

Nhìn vào cuối năm 2007 thì có lẽ là vậy, nhưng tới thời điểm này sự phân khúc thị trường ở các mạng xã hội Việt Nam đã diễn ra khá rõ ràng. Ví dụ Cyvec đã khá vững với nguồn khách hàng chủ yếu là giới công chức văn phòng với việc tạo lập các mối quan hệ xã hội, Cyworld thì chủ yếu dành cho teen, nữ giới và thuần túy giải trí. Riêng với Yobanbe khách hàng của chúng tôi sẽ ở dạng phổ thông như Yahoo!. Ngoài ra những tính năng riêng biệt của Yobanbe cho phép người dùng tìm kiếm những đối tượng cùng nhóm trên một tiêu chí nào đó.

**Người ta tìm thấy sự giống nhau rõ rệt ở Yobanbe và Yahoo!, vậy thì sau bước đi mới của Yahoo! Yobanbe có kế hoạch gì để phát triển bên cạnh người khổng lồ đi trước rất lâu này?**

Quả thật là có sự giống nhau giữa chúng tôi về mục đích và đối tượng khách hàng, giống ở những sắp xếp tính năng tối ưu cho tất cả mọi đối tượng. Yobanbe cũng giống các mạng xã hội khác tiếp thu những thành tựu đi trước mà thôi. Tuy nhiên để có thể đứng vững được tại thị trường Việt Nam thì phải nắm rõ đặc tính người dùng. Do đó chúng tôi tự tin có những khác biệt chính phục thị trường của mình. Ví dụ như tính năng tạo nhóm và hỗ trợ hoạt động offline cho khách hàng, điều mà các nhà cung cấp mạng nước ngoài khó lòng có được. **hgs**

• Thanh Thanh thực hiện

# Thị trường Việt sẽ là một thách thức cho Yahoo!



Gặp Trần Thanh Sang tại căn nhà “kiến trúc mở” trong con hẻm yên tĩnh đường Điện Biên Phủ, nơi vừa là văn phòng công ty, vừa là studio cũng vừa là chỗ ở của một gia đình nhỏ. Nhiếp ảnh gia sau nhiều bước thăng trầm vẫn nhiệt huyết cùng nghề như ngày nào, chín chắn hơn với kinh nghiệm từng trải, đượm chút âu lo về tương lai và áp ủ những kế hoạch dài hơi phụng sự xã hội mà vẫn canh cánh bên mình những nỗi niềm riêng của cuộc sống.

NHIẾP ẢNH GIA  
TRẦN THANH SANG:  
Người chơi  
điều trên  
những kỳ  
quan

## Gập ghềnh đăm mê

Từ khi nhìn thấy ảnh phổ nháy hình dạng cho bà con quanh làng, cậu bé Sang đã mê tít. Gia đình thuần nông, tuy không quá khó khăn nhưng không ai hiểu và ủng hộ ước mơ cầm máy của Sang cả. Dành dụm chút chi tiêu đến năm lớp 10 Sang mua được chiếc máy ảnh đầu tiên, bắt đầu hành trình dài lằng lằng từng phút giây cảm xúc cuộc sống của mình. Chiếc máy ảnh bỏ túi Canon ngày ấy theo Sang khắp làng trên xóm dưới, mọi người đều lác đác không hái lòng, niềm đam mê không được nâng đỡ tuy vậy vẫn không chút lụi tàn.

chông tan biến, trước mắt là vấn đề cơm áo gạo tiền. Sẵn vốn tiếng Anh rất khá, Sang nhận làm hướng dẫn viên du lịch tự do cho mấy người bạn. Trong những lần đi khám phá đó, Sang chụp nhờ mấy bạn. Bạn bè ngạc nhiên trước khả năng quan sát và nắm bắt thời điểm, bấm máy kịp thời của Sang. Sự khuyến khích từ bạn bè nhen nhóm lại trong lòng chàng thanh niên trẻ niềm đam mê tương đả làng quên. Sang lại chất chiu tiền dành dụm mua máy móc, công cụ. Những chuyến du lịch khám phá, những sinh hoạt đời thường là chủ đề sáng tác bất tận của chàng lãng tử Thanh Sang. "Lúc đó mỗi tháng chỉ cần kiếm khoảng 100

Thanh Sang mở cuộc triển lãm đầu tiên và cũng là cuộc triển lãm gây bất ngờ nhất trong giới nhiếp ảnh thời bấy giờ. 80% tác phẩm tại cuộc triển lãm Metropolitan tại TP.HCM được bán hết chỉ trong đêm khai mạc. Báo chí nước ngoài ca tụng Thanh Sang như là phát hiện mới của nghệ thuật nhiếp ảnh. Thừa thắng xông lên, 3 tháng sau Trần Thanh Sang có thêm cuộc triển lãm Metropole tại Hà Nội. "Bức hình đắt nhất và cũng gây ấn tượng lớn nhất cho khách tham quan là hình ảnh về thuyết âm dương. Cho đến bây giờ tôi vẫn chưa hài lòng bất cứ tấm hình nào như với tấm ấy", Thanh Sang nhớ lại. Đó là tấm hình chụp tại



Ước mơ đầu tiên của Trần Thanh Sang khi ấy là trở thành bác sỹ. Không ai nghĩ người đàn ông khỏe mạnh bây giờ lại là một chàng trai yếu ớt của ngày xưa. Sang muốn chăm sóc tốt hơn cho gia đình, bản thân, bà con lối xóm. Nhưng rồi ước mơ đó cũng không thành. Thanh Sang thi vào học hệ trung cấp của trường Hàng hải, sức học của Sang còn thúc đẩy anh học thêm hai năm luật kinh tế của Viện Quản trị Doanh nghiệp nữa.

Nhưng rồi ra trường, những ước mơ bay bổng thời đi học nhanh

USD, xong là vác máy lên vai, lang thang chụp hết mọi thứ mình gặp. Hết tiền lại về cây tiếp", Sang kể về chuỗi ngày phiêu lãng của mình.

Niềm đam mê lại bị thử thách lần nữa, toàn bộ đồ nghề, dụng cụ của mấy năm chất bóp mắt sạch chỉ trong vòng mấy phút lơ là. Sang ngỡ ngàng như kẻ thất tình, mỗi tình cả chục năm trời gần bó. "Những lúc mình khó khăn nhất, bất lực nhất, bi quan nhất thì may mắn còn có những người bạn. Chính bạn bè cố vũ động viên mình rất nhiều", Sang bồi hồi nói. Mỗi người một tay giúp Trần

Lãng Cô, trên bờ cát vàng chiếc thuyền thúng úp ngược, dưới nước biển xanh chiếc thuyền ngựa lên, giữa sự giao thoa âm dương là hình ảnh trung tâm của một người đàn ông vác lưới, chân trần bấm chặt giữa những lớp sóng liên tiếp xô bờ. Bức hình nhỏ nhất (9x12cm) và bán được với giá đắt nhất lúc đó (1998) là 300 USD.

Niềm hứng khởi vừa được nhen nhóm thì khủng hoảng lại đến khi Thanh Sang mất công việc ổn định tại Tổ chức Triển lãm quốc tế. Hơn một năm trôi Sang sống lay lắt, chụp





chụp vòng 360°x180° độ. Cái hay của panorama là tài liệu lại tất cả kiến trúc cũng như hình thể không gian ở điểm người chụp hình. Người xem sẽ thấy được mọi góc độ chứ không chỉ là những góc máy đẹp. Tính trung thực của panorama sẽ thuyết phục người xem hơn.

Trần Thanh Sang cũng làm một hành động mà nếu không hiểu anh người ta sẽ cho là kỳ quặc, thậm chí là lập dị. Đó là chụp hình trên không bằng điều. Con điều đầu tiên sai 1x1,5m không tải nổi trọng lượng máy ảnh nặng ghê 3kg của Thanh Sang, khối tài sản trị giá gần trăm triệu ấy suýt rơi xuống nước khi nhiếp ảnh gia này chụp hình ở Vịnh Hạ Long. Không nản chí, Thanh Sang quyết định đặt làm con điều đặc yêu cầu ngay tại Việt Nam. Con điều mới sai rộng 2,5x3m đạt được độ cao 30m là máy ảnh được máng vào dây rồi bay lên trời. Một con chụp tự động sẽ điều khiển mô tơ xoay vòng và bấm máy liên tục.

hình bằng số tiền dành dụm được. Đạt về Thủ Đức, Sang bắt đầu cuộc sống mới từ bàn tay chăm chút của người vợ bây giờ. “Lúc ấy mình chỉ nghĩ đến ba điều, một là trúng số, hai là có người tài trợ, ba là đạt giải thưởng nhiếp ảnh để có tiền làm... nhiếp ảnh”, Sang cười nói. Suy nghĩ thứ ba cứ bám riết lấy Thanh Sang, cơ hội cũng tới khi có cuộc vận động dự thi một giải ảnh về môi trường do Liên Hiệp Quốc phát động. 50 bức hình được Hội nhiếp ảnh VN chọn lọc gửi đi dự thi... không có ảnh nào của Sang. Không nản chí vì tin vào sản phẩm mình làm ra, Sang gửi trực tiếp tới BTC. “Bắt ốc” của Trần Thanh Sang đạt giải đồng với 5.000 USD tiền thưởng. “Không đủ cho việc trang bị máy móc nhưng cũng giúp tôi lấy lại tinh thần, niềm tin vào tay máy của mình và tiếp sức cho tôi trên con đường “vác tù và hàng tổng” giai đoạn đỏ và cả sau này”, anh tâm sự.

## Kỹ thuật hay xuất phát từ tâm hồn đẹp

Niềm ray rứt từ sự hủy hoại môi đất nước của con người, về bản thân công cuộc mưu sinh của thân phận lao động nhỏ bé luôn đeo đẳng Sang ngay cả từng khoảnh khắc cầm máy. Những bức ảnh báo chí trong loạt phóng sự ảnh dự án “Fellowship Programe” tiêu đề “Hành trình com áo” là một trong những chuyến đi khám phá, kết thân, gắn gũi hơn với cuộc sống của Trần Thanh Sang. “Từ đây tôi học được nhiều điều, hơn cả là tâm hồn mình được chia sẻ”, Sang trầm ngâm nói. Hành trình của Thanh Sang trên con đường tiếp thị hình ảnh Việt đã bắt đầu không còn đơn độc.

Hai website riêng dành cho hai kỳ quan Vịnh Hạ Long và Phong Nha –

Kẻ Bàng không phải là sự khởi đầu của công việc tiếp thị hình ảnh Việt Nam cần mẫn mà Sang đã làm từ nhiều năm nay. Vác máy ảnh lên vai, thấy gì đẹp là chụp, có cơ hội là giới thiệu ngay cho bạn bè thế giới về vẻ đẹp Việt, Trần Thanh Sang bắt đầu từ tiếp thị cầm tay đến làm một cách chuyên nghiệp. Chuyên mục “Du lịch ảo” phối hợp cùng báo Tuổi Trẻ nhận được nhiều hưởng ứng cũng là động lực thúc đẩy “Thanh Sang tiến xa hơn, “mạnh tay” hơn trên con đường tiếp thị hình ảnh Việt ra thế giới.



Tận dụng lợi thế nghề nghiệp của mình, Trần Thanh Sang giới thiệu đất nước, con người Việt Nam qua những bức hình, một cách tiếp thị khách quan nhất không cần lời nói hoa mỹ nào. Những tấm ảnh Panorama về Vịnh Hạ Long, về Động Phong Nha, về Thánh địa Mỹ Sơn... với kỹ thuật gần như hoàn hảo. Để làm một bức hình panorama không chỉ dừng lại ở thao tác chụp hết mọi góc cạnh mà cần nhiều hơn kỹ thuật ở người nghệ sỹ. Với Trần Thanh Sang, panorama được phát triển tới tận cùng với kiểu chụp góc vòng 360 độ trên trời dưới đất, rồi

Những tấm panorama tuyệt đẹp mà người xem chiêm ngưỡng ở <http://www.halongwonder.com/> và <http://www.phongnhawonder.com/> được hình thành như thế.

“Cuộc sống có nhiều điều tuyệt vời nhưng vẫn còn nhiều vấn đề cần mọi người chung tay giải quyết. Và dù bạn có giỏi đến bao nhiêu, kỹ thuật của bạn có tuyệt vời thế nào, mà bạn chỉ ích kỷ dành nó cho việc mưu lợi bản thân thì kỹ thuật đó cũng chỉ là khối tro mà thôi. Kỹ thuật hay chỉ xuất phát từ tâm hồn đẹp...”, Trần Thanh Sang chia sẻ. **hgs**

• Thanh Thanh

"Hây nói về... thôi, khi rời không còn... sẽ lấy được những gì... của kia thế giới..." âm thanh lu dương của tình khúc lên lời khắp phòng gian "Khúc Thủy Du". Quán điện tích không lớn nằm khiêm tốn trên một con đường không lớn lắm nhưng dài và quanh co. Nó Trạng Long. Khách ban ngày chủ yếu là nam với ly cà phê đặc sánh bát đầu mờ sớm ngày nắng oi và chiều trời trút mưa của Sài Gòn.

Quán không quá đặc biệt nhưng một vài góc được nhuộm tím mơ màng, vài đóa cúc dại bẽ bẽ, vài khóm trúc lá ngà, cây bàng già trở hoa trắng li ti cũng đủ làm dịu không khí ồn ào bụi bặm của phố xá bao quanh. Ngồi trên tầng hai, nhìn xuống khoảng sân lát gạch xám, ngẫm tìm mắt là tàn bằng mắt trời, khách cảm thấy mệnh mang bình yên như chính góc sân nhỏ nhà mình, biết đâu khi ấy lại nhớ chó thần thơ đi như giấc thủy du. hgs

Miền  
man  
khúc  
thủy  
du

Khúc Thủy Du 250 Nơ Trang Long, phường 12, Bình Thạnh. Thức uống giá từ 12.000 đồng



### QUÁN CỐC

## Nghịch lý sử dụng

- **Bà Còi:** Dao này thành phố mình mở mang, quy hoạch, đường lớn, cầu cống, rộng rãi xe chạy bầy sải luôn anh Tư hen!
- **Tư Mit:** Ở, nhưng too đó mây, cái đường láng o, mịn màng, vừa được tráng nhựa hoành tráng đó còn dùng để làm gì nữa ngoài việc để xe cộ, con người lủi thông dễ dàng?
- **Bà Còi:** Ở... Ở... thì phát triển kinh tế, thúc đẩy luân chuyển hàng hóa...
- **Tư Mit:** Thời cha nội, nói chi xa quá ai mà hiểu, cái này gần thôi. Cái đường tráng cho láng, mở cho bụi vấy cho để... đào!
- **Bà Còi:** Hả! Cái gì kỳ vậy!
- **Tư Mit:** Chứ mấy không thấy hàng loạt đường mới tráng hôm qua, hôm nay ông điên lức đảo, mới vừa lấp xuống tới ông nước moi lên. Thêm vài rỏi có vụ sẽ đào 120 km đường tiếp tục cho hệ thống xử lý nước thải đó. Đường bị lảng để cắt để đào hơn đường nhỏ chứ máy!
- **Bà Còi:** Cũng có lý, ủa, vậy còn xe chạy ngõ nào. Sao hổng đào lúc đường đang làm, đồng bộ một lúc 4,5 bên thực hiện cho đỡ khổ.
- **Tư Mit:** Xe chạy ngõ nào thì hỏi xe chó ai biết. Còn cái vụ thiếu đồng bộ này nói hoài rồi có ai nghe đâu, chừng như nếu đào đồng lúc, lấp đặt cùng nhau thì có người lỏ là hay sao đó! Vài bữa thêm những dự án như ngầm hóa dây điện nữa là bài ca "ta tránh đường đào" còn kéo dài.
- **Bà Còi:** Đa, Website thuộc hệ thống chính phủ mà người ta còn câu quảng cáo, làm lợi tư, thì đường láng để đào cũng thể thôi anh! hgs

• Tiểu Chiếu

# Mac

## vận com-lê



Ngày càng nhiều nhân viên văn phòng đã si mê iPod và iPhone đang yêu cầu Mac. Công việc kinh doanh đã sẵn sàng chưa? Apple thì sao?

**M**ột thời gian ngắn sau khi Michele Goins trở thành giám đốc thông tin tại Juniper Network vào tháng 2, bà đã quyết định phản ứng trước “dàn hợp xướng” ngày càng tăng của những người yêu Mac trong tổng số 6.100 nhân viên của công ty mạng này. Trong nhiều năm qua, nhiều người đã dùng máy tính của Apple ở nhà và cũng là ở đời sử dụng tại văn phòng. Vì thế bà tiến hành 1 cuộc thử nghiệm, bằng cách để 600 nhân viên Juniper sử dụng Mac thay vì các PC tiêu chuẩn chạy hệ điều hành Windows của Microsoft. Miễn là chi phí hỗ trợ thêm không quá cao, bà có kế hoạch “tháo củi xổ lồng”. “Nếu chúng tôi mở nó hiện nay, tôi nghĩ 25% nhân viên của chúng tôi sẽ chọn Mac”, bà cho biết.

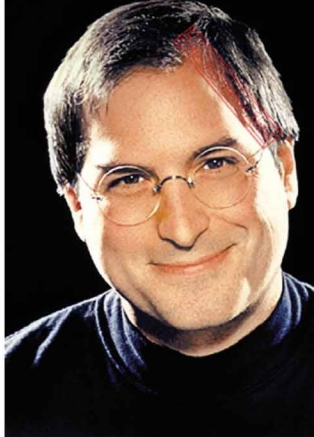
Điều buồn cười là bà chưa bao giờ nhận được 1 cuộc gọi chào hàng nào từ Apple. Trong khi hàng ngàn công ty khác đang tranh giành mảnh nhỏ nhất của thị trường máy tính doanh nghiệp, Apple đối xử với thị trường khổng lồ này một cách hoàn toàn thờ ơ. Sau 1 loạt cuộc tấn công thất bại vào những năm 1980 và 1990, CEO Steve Jobs đã quyết định tập trung vào người tiêu dùng và khách hàng trong lĩnh vực giáo dục khi ông quay lại Apple năm 1997. Kết quả là, công ty không có lực lượng nhân viên bán hàng cấp doanh nghiệp hoặc đội quân sửa chữa sẵn sàng phản ứng mỗi khi có lỗi ổ cứng. Không gì có thể làm chệch hướng nhân viên của ông khỏi việc tập trung vào thiên hướng chủ chốt của Apple: tạo ra điều tuyệt vời tiếp theo cho người tiêu dùng của thế giới.

## Sự kháng cự đang yếu dần

Và tại sao không? Trong quý tháng 3, doanh thu Mac đánh bại mọi dự đoán, tăng 51% so với năm trước, hoặc hơn gấp 3 lần so với ngành máy tính cá nhân. Thêm iPod và iPhone, tổng doanh thu của Apple đã tăng từ 5,2 tỉ USD trong năm tài khóa 2002 lên 24 tỉ USD vào năm ngoái. Giá cổ phiếu đã tăng 24 lần trong 5 năm qua; giúp công ty có giá trị trên thị trường là 154 tỉ USD, vượt qua các đại gia công nghệ như HP, Dell và Intel.

Hàng triệu người tiêu dùng đang nhìn Mac trong một ánh sáng mới. Từng là đối tượng yêu thích của giới sinh viên và nghệ sĩ, Mac hiện đang trở thành chọn lựa đầu tiên của đám đông quản đốc. Yêu cầu đang tăng cho các dòng máy tính khiến Apple dự đoán doanh thu sẽ tăng 33% trong quý hai, lên 7,2 tỉ USD, thậm chí trong khi đang đối mặt với tình trạng suy thoái kinh tế.

Điều ít rõ ràng là sự nhiệt tình đó đang bắt đầu lan vào thị trường doanh nghiệp. Đó là 1 hình thức cách mạng con người, với việc nhân viên ngày càng thúc ép ông chủ của họ cho phép họ sử dụng Mac trong văn phòng. Trong 1 cuộc điều tra 250 công ty khác nhau nhưng cho đến nay vẫn chưa công bố, công ty nghiên cứu thị trường Yankee Group phát hiện ít nhất 78% lúc này đã có 1 số máy tính Apple trong văn phòng, tăng 48% so với



CEO Jobs nói rằng quá khó để công ty bất kỳ có thể làm hài lòng cả nhóm khách hàng tiêu dùng lẫn doanh nghiệp

cách đây 2 năm. “Luôn luôn có một quần áo người sử dụng Macintosh”, trong giới họa sĩ đồ họa và các nhà quản lý quảng cáo, theo Scott Teissler, giám đốc thông tin của Turner Broadcasting System khẳng định. “Tôi có cảm giác rằng các CIO đang sẵn sàng chứng kiến sự mở rộng đó mà không đặt ra nhiều ngăn trở như trước kia nữa”.

Tất nhiên những người hâm mộ Mac đã hát bài ca tụng Apple trong nhiều năm. Nhưng lúc này xu hướng đó đang đến từ những người sử dụng phổ thông, những người có thể đã khởi đầu với 1 chiếc iPod, sau đó mua 1 chiếc Mac tại nhà và không còn muốn một sự tồn tại “Windows-ban-ngày, Mac-ban-đêm” nữa. Tại công ty Juniper trụ sở ở Sunnyvale, California, CEO Scott Kriens là 1 trong những người sở hữu chiếc laptop MacBook mới. “Mọi người đều bảo tôi nên mua 1 chiếc”, ông cho biết. “Nó không liên quan gì đến những nhận xét bi quan về Microsoft. Chỉ là Mac rất tuyệt vời”. IBM và Cisco Systems đang tiến hành những cuộc kiểm tra tương tự về việc có nên cho phép Mac vào văn phòng hay không. Google đã cho phép nhân viên chọn máy tính trong nhiều năm qua.

Những hãng khác chắc chắn sẽ làm theo. Mark Slaga,

giám đốc thông tin của Dimension Data, 1 công ty dịch vụ máy tính lớn trụ sở tại ngoại ô Johannesburg, cho biết gần đây ông đã nhận 25 email từ nhân viên muốn được phép xài Mac tại nơi làm việc. Trong chừng mực nào đó ông đã từ chối, bởi vì ông không muốn thuê người để cung cấp sự hỗ trợ kỹ thuật cho Mac, nhưng "nó sẽ diễn ra một ngày nào đó", ông thừa nhận. "Steve Jobs không cần một đội ngũ bán hàng bởi vì ông ta đã có rồi: những người như nhân viên trong công ty của tôi".

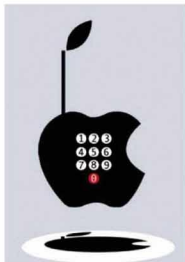
Jobs từ chối bình luận về điều này. Trước đây ông đã nói tốt hơn Apple nên tập trung vào thị trường tiêu dùng. Ông tin rằng sẽ khó khăn cho bất kỳ công ty nào, kể cả công ty của ông, để làm hài lòng cả người tiêu dùng lẫn khách hàng doanh nghiệp.

**Email trên iPhone**

Phương pháp hiện tại của Apple trong việc để nhân viên dẫn dắt cuộc tấn công vào công sở không phải là 1 phương pháp tồi. Thị trường PC cho doanh nghiệp là 150 tỉ USD vào năm ngoái, trong đó Apple chỉ chiếm 2,19%, theo công ty nghiên cứu thị trường IDC cho biết. Với mỗi % mà công ty 24 tỉ USD này chiếm giữ, nó thu được 1,5 tỉ USD doanh thu thêm vào sự phát triển hiện tại. Không tồi với 1 công ty không thật sự cố gắng. Và điểm mấu chốt cũng sẽ có lợi. Nếu Apple tăng thêm được 1% thị phần trong thị trường doanh nghiệp năm nay, điều đó có thể tăng lợi nhuận dự kiến cho năm tài khóa 2008 lên 11,5%, hơn 5 tỉ USD.

iPhone có thể trở thành lối vào của Jobs vào các văn phòng doanh nghiệp. Nó là 1 sản phẩm mà trong đó Apple đã tạo ra 1 kế hoạch rõ ràng cho việc vượt tới doanh nghiệp. Hãng có kế hoạch thực hiện 1 nâng cấp phần mềm trong tháng 6 vốn sẽ cho phép iPhone làm việc với những hệ thống email doanh nghiệp phổ biến như Microsoft Exchange, đồng thời cho phép khách hàng tạo ra các chương trình iPhone theo yêu cầu của họ, ví dụ kiểm tra bảng kiểm kê hoặc ghi lại chi tiêu. Apple cho biết hơn 160 doanh nghiệp lớn đang kiểm tra phần mềm.

Nhà phân tích Ken Dulaney của Gartner Group cho rằng tất cả thảo luận về iPhone đang khiến những người mua công nghệ cũng đang cân nhắc chuyện mua cả Mac. Ít nhất, nhiều Mac hơn sẽ xuất hiện trong phòng nghiên cứu và phát triển của 1 số công ty. Đó là vì phần mềm cần thiết để tạo ra những ứng dụng iPhone chỉ



Một giáo sư của Đại học Harvard nói rằng "Microsoft đã lộ nhíp với Vista, và chỉ phiên bản Windows kế tiếp mới đủ sức vấn hồi. Điều này đã mở một cánh cửa lớn cho Apple".

chạy trên Mac. "iPhone đang tạo ra dù sự quan tâm đến nó mọi người bắt đầu nói về chuyện liệu có nên cho phép Mac không, ngay tại Gartner và với khách hàng của chúng tôi" Dulaney cho biết.

Apple đang nhận được sự giúp đỡ từ đối thủ bất ngờ Microsoft. Vista, phiên bản mới nhất của hệ điều hành Windows, trông có vẻ là nó có thể trở thành một trong những sai lầm lớn của lịch sử công nghệ. Không chỉ vì nó thiếu những tính năng mới hấp dẫn mà các nhà phân tích còn nói Vista đòi hỏi các công ty mua thêm nhiều PC đắt tiền, gánh chịu chi phí huấn luyện lớn và xử lý nhiều trục trặc đến phát cứu. Khoảng 90% nhân viên văn phòng vẫn đang dùng hệ điều hành cũ, XP. "Microsoft đã để chuyện này diễn ra", David B. Yoffie, giáo sư Trường kinh doanh Harvard và thành viên hội đồng quản trị Intel cho biết. "Họ đã tạo ra 1 lỗ hổng lớn cho Apple".

**Sự ganh đua lối thời?**

Khách hàng doanh nghiệp đang ở trong một cuộc nổi loạn công khai. Microsoft có kế hoạch nâng không cho các nhà sản xuất PC bán máy đi kèm với XP vào 30/6, nhưng đã có sự phản đối kịch liệt từ những người tiêu dùng không muốn chuyển sang hệ điều hành Vista rắc rối. "Chúng tôi đang bị buộc nâng cấp", CIO của 1 nhà sản xuất vùng Trung Tây, người không thể tiết lộ danh tính vì những chính sách báo chí của công ty, giải thích. "Chẳng có lý do gì để nâng cấp cả". Dell đã đưa ra 1 chọn lựa khác, trong đó người tiêu dùng vẫn có thể dùng XP, nhưng chỉ khi họ trả tiền đầy đủ cho Vista, rồi sau đó "giáng cấp" xuống người tiền nhiệm ít rắc rối của nó.

CEO của Microsoft, Steve Ballmer, thừa nhận Vista vẫn là "một công việc đang tiến hành", nhưng ông nói thêm rằng nhiều công ty rất hài lòng với hệ điều hành mới. Mike Nash, phó chủ tịch doanh nghiệp của bộ phận tiếp thị sản phẩm Windows cho biết các công ty thường mất nhiều năm để chuyển đến 1 hệ điều hành mới, và doanh số đang đi theo kế hoạch đã định, với hơn 140 triệu bản Vista đã được bán ra. Còn với những phàn nàn về phần mềm, Nash nói Microsoft đã có cơ hội trong việc làm cho mọi người thử dùng nó. "Điều đó thể giúp đỡ tốt nhất cho nhận thức là ngày càng nhiều người sử dụng Vista hơn nữa", Nash khẳng định.

Microsoft biện luận rằng hãng rất hoài nghi chuyện Apple sẽ tạo được tiến bộ đáng kể với các doanh nghiệp. Nash cho biết sẽ cực kỳ hao tốn chi phí trong

việc xây dựng đội ngũ bán hàng và nhân viên hỗ trợ doanh nghiệp, và nền văn hóa thích giữ bí mật của Apple chắc chắn sẽ cản trở những giao tiếp cần thiết để phát triển các mối quan hệ vững mạnh với người mua công nghệ doanh nghiệp. Hơn nữa, Apple có khả năng sẽ không sửa đổi thiết kế sản phẩm nhằm làm hài lòng vô số yêu cầu, thường mâu thuẫn, từ khách hàng doanh nghiệp. “Có 1 mức độ cao của chủ nghĩa bảo thủ (trong số người mua công nghệ doanh nghiệp)”, Nash cho biết.

Microsoft đang làm hết sức mình trong hệ điều hành tiếp theo, Windows 7. Trong khi rất ít chi tiết được tiết lộ, các chuyên gia nghĩ có thể phải đến cuối năm 2010 hoặc 2011 trước khi nó có mặt trên thị trường. Và điều đó đang giá định rằng sẽ không có bất kỳ sự xao lãng lớn nào nếu Microsoft thắng trận chiến mua gã khổng lồ

tích Michael Silver của Gartner chỉ ra rằng nhiều công ty đang chuyển từ các chương trình phần mềm kiểu cũ chạy trên 1 loại máy tính đặc biệt sang những dịch vụ phần mềm được phân phối nhỏ giọt trên Web. Và nhiều lĩnh vực có thể làm điều đó một cách sớm hơn mà không có những ứng dụng chuyên dùng cho Windows, vì các chương trình hàng ngày như xử lý văn bản và quản lý bán hàng đang chuyển đến Web trước tiên. “Đây là thế giới mới, Internet đã thay thế Windows với vai trò nền tảng” Marc Benioff, giám đốc điều hành của Salesforce.com, 1 đối thủ của Microsoft và 1 nhà tiên phong trong lĩnh vực phần mềm được phân phối trên mạng, nhận xét. “Lúc này chúng ta được tự do chọn công nghệ tốt nhất cho công việc của chúng ta”.

## Xu hướng tiêu dùng đang ủng hộ Apple. Một sinh viên sở hữu iPod hay iPhone sẽ có nhiều khả năng trở thành người dùng Mac.

Internet Yahoo!, chắc chắn đội ngũ quảng cáo của Apple đã “ngửi thấy mùi máu”. Phần lớn quảng cáo “I’m a Mac” của công ty đều nhằm hạ thấp Vista hơn nữa, bao gồm 1 quảng cáo trong đó 1 người dạy yoga đã bị stress vì cách Vista xử lý hệ thống quảng cáo của ông ta kém như thế nào.

Vào lúc bắt đầu thập niên tiếp theo, sự cạnh tranh giữa Windows và Mac có thể ít liên quan hơn. Nhà phân

## Sự thân thiện của Windows

Hiện tại, Apple đang có nhiều tiến bộ với doanh nghiệp bất kể sự thờ ơ của chính nó. Werner Enterprises, 1 công ty vận tải trụ sở ở Omaha với doanh thu 2 tỷ USD, đã quyết định bắt đầu cho phép nhân viên sử dụng nhiều máy tính khác nhau cách đây vài năm. Khi họ bắt đầu chọn Mac, công ty đã tiếp cận

## MAC NHỆ NHÀNG TIẾN VÀO THỊ TRƯỜNG DOANH NGHIỆP

### 1. Dòng chảy tiêu dùng-kinh doanh

Apple đang chiếm khoảng 10% thị phần máy tính tiêu dùng, theo IDC. Trong khi đó, các ứng dụng “tiêu dùng”, từ chat đến mạng xã hội đang dần len lỏi vào các văn phòng. Khi đó, khi một nhân viên văn phòng cân nhắc mua một laptop cho cá nhân cũng như công việc, lượng người cân nhắc đến một chiếc MacBook ngày càng tăng.

### 2. Hệ điều hành hợp mốt

Các chuyên gia phân tích công nghệ dành nhiều tán dương cho hệ điều hành của Apple – Mac OS X, mà theo họ là vượt qua Windows ở nhiều khía cạnh. Nó còn có giao diện lỏng lẻo hơn, hiệu quả hơn, rất ít lỗi vặt, và ít hứng chịu những phát hoại từ hacker.

### 3. Tính toán nền Web

Ở thời điểm này, ngày càng có nhiều công việc có thể hoàn tất với các ứng dụng nền Web, đối lập với những chương trình lưu trong ổ cứng. Xu hướng này làm xói mòn văn thể của Microsoft trong các ứng dụng văn phòng, và làm giảm đi sự cần thiết với các máy tính dùng Windows.

### 4. Vết nứt Vista

Trong quá khứ, các CIO chọn Windows vì nó rẻ, phổ dụng và có độ tin cậy vừa đủ. Nhưng 10% trong số họ đã thay đổi ý kiến với Vista, phiên bản mới nhất của Windows. Sự mất tin nhiệm với Vista tạo nên một cơ hội tuyệt vời cho Mac.

### 5. Tiềm lực từ giảng đường

Mac đang ngày càng phổ biến trong giảng đường, theo nghiên cứu của Student Monitor. 42% sinh viên cho biết họ muốn sở hữu Mac khi có nhu cầu mua máy tính, so với mức chỉ 8% ở năm 2003. Đây là đội ngũ lao động kế cận, và họ hẳn không muốn dùng PC trong công việc khi đã quá quen và thích Mac.

Apple. "Họ rất tốt trừ việc bảo chúng tôi phải thân chinh đến", Anthony Decanti, phó chủ tịch công nghệ cho biết. Nhưng Decanti vẫn khăng khăng không chịu, và cuối cùng Apple đã gửi một đại diện kế toán đến.

Hiện nay, Decanti rất hạnh phúc về mối quan hệ với Apple, và Werner đã có 150 nhân viên dùng Mac trong tổng số 2.000 người dùng máy tính. Chính sách của công ty là khi các PC truyền thống hết vòng đời sử dụng, nhân viên có thể chọn Mac nếu họ muốn. Decanti hy vọng công ty vật tại này sẽ cộng thêm 25 hoặc 30 Mac trong năm nay.

Đối với những công ty như Werner, việc chuyển đến Mac hầu như không còn khó khăn như trước. Kể từ khi Apple chấp nhận các bộ vi xử lý của Intel làm bộ não tính toán của nó trong năm 2006, các dòng Mac có khả năng chạy Windows như bất kỳ PC dựa trên Intel nào. Ngoài ra, Mac có thể chạy những gì được biết đến như là phần mềm "áo hóa", vốn cho phép mọi người sử dụng hệ điều hành Mac và Windows cùng lúc cũng như dễ dàng chuyển đổi qua lại giữa chúng. Những cải tiến như thế là nguyên nhân chủ yếu khiến New Museum ở Manhattan mới đây đã chuyển tất cả sang Mac. Tổ chức này đã quen với việc có khoảng nửa số nhân viên dùng máy Windows bởi vì họ đã vướng vào các cơ sở dữ liệu chỉ hoạt động với hệ điều hành đó. Nhưng trong tháng 12, nó đã thực hiện chuyển đổi. "Khả năng chạy Windows khiến Mac trở thành giải pháp hoàn hảo cho chúng tôi trên 1 mức độ hoạt động rất thực tế," John Hatfield, phó giám đốc viện bảo tàng nghệ thuật đương đại này cho biết.

Apple sẽ vẫn khó khăn trong việc giành đất tại các công ty lớn, với có xu hướng số hữu những hệ thống công nghệ thông tin phức tạp và các quy tắc ổn định cho các hoạt động công nghệ. Các CIO từ lâu đã có những lý do phân đôi Mac, và chúng vẫn còn hiệu lực. Sự phức tạp là một. Việc có Mac và PC trong nhà bạn sẽ khiến bạn nhức đầu, đồng thời sự hỗ trợ tại các doanh nghiệp có nghĩa là thêm chi phí huấn luyện nhân viên và thêm tiền lương cho nhân viên hỗ trợ Mac. Rồi đến những

hạn chế phần mềm. Một số chương trình cấp ngành sẽ không chạy trên Mac, kể cả phần mềm phổ biến từ SAP của Đức mà các công ty dùng để chạy mọi thứ từ các hoạt động cho đến bán hàng. Việc làm cho Exchange email của Microsoft chạy trên máy tính Apple thường là 1 rắc rối lớn, khiến chúng không có triển vọng thành công trong 1 số văn phòng.

**Nền văn hóa thích giữ bí mật**

Nền văn hóa của Apple là 1 thách thức khác. Cũng như Jobs, công ty Cupertino thích giữ bí mật và cô độc. Nhưng khách hàng doanh nghiệp cần sự hợp tác. Ví dụ, hầu hết CIO đều khăng khăng đòi biết một sản phẩm đặc biệt sẽ phát triển trong những năm tới như thế nào. Nhưng Apple sẽ không chia sẻ thông tin đó, ngoại trừ với 1 nhóm đối tác cần-phải-biết. Thay vào đó, Jobs nói cho khách hàng doanh nghiệp về các sản phẩm mới theo cùng cách mà ông nói với đám đông - với những tiết lộ kịch tính, thường tại triển lãm Macworld hàng năm.

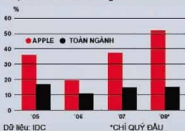
Thêm vào đó, nhiều CEO thích kỹ giao kèo với những công ty dịch vụ lớn, chẳng hạn Electronic Data Systems, vốn có thể mua và triển khai nhiều loại thiết bị công nghệ để họ không phải làm. Apple không có quan hệ đối tác thân thiết với những công ty này. Thay vào đó, hầu hết công việc bán hàng của hãng được thực hiện thông qua cửa hàng online, những nhà bán lẻ như Best Buy hoặc chuỗi hơn 200 cửa hàng bán lẻ của nó.

Sau đó là giá cả. Trong khi chi phí trung bình của PC đã giảm từ 1.046 USD giữa năm 2005 xuống 963 USD, theo IDC cho biết, giá trung bình của 1 máy tính Mac đã tăng lên 1.526 USD bởi vì giá của những sản phẩm cao cấp như chiếc MacBook Air mỏng như dao cạo, tỏ ra hấp dẫn người dùng hơn chiếc máy để bàn iMac, đi kèm với 1 màn hình cài sẵn. Đó là 1 vấn đề cho những người mua quan tâm đến ngân sách, vì màn hình thường có tuổi thọ lâu hơn máy tính.

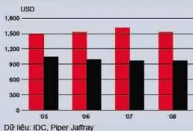
Nhưng không có mối lo nào trong số này ngăn Apple khỏi thành công trong thị trường tiêu dùng. Trong năm 2000, Jobs đã lên kế hoạch giành thêm 1% thị phần mới

**SỰ PHÁT TRIỂN CỦA APPLE**

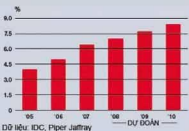
Tăng trưởng doanh số của Apple Mac vượt xa mức của toàn ngành



...dù rằng giá bán cao hơn



...và có mức tăng trưởng thị phần mạnh



năm. Trong nhiều năm qua, điều đó đã không xảy ra. Nhưng lúc này, được ủng hộ bởi sự phổ biến của các cửa hàng của nó và sự chú ý được tạo ra bởi iPod và iPhone, Apple đã giành được chỗ đứng vững chắc trong thị trường máy tính. Nó đang trên đường chiếm 7% thị phần tại Mỹ trong năm nay, theo ngân hàng đầu tư Piper Jaffray trụ sở tại Minneapolis cho biết, tăng lên so với 4% trong năm 2005. Hãng đã làm điều đó chỉ với 6 model máy tính, so với hàng tá sản phẩm sẵn có từ các đối thủ lớn. Sai lầm duy nhất của nó là model rẻ nhất, Mac mini, 1 chiếc hộp khá đơn điệu được bán không có màn hình, thiếu vẻ hấp dẫn và sức mạnh của những anh em ruột của nó.

## Chiến lược doanh nghiệp thực tế?

Hệ ứng dụng chuyên trong tập quán sử dụng có thể đang ủng hộ Apple. Tất cả sinh viên đại học đang sử dụng iPod đã tạo ra 1 nhóm người sử dụng Mac tiềm năng. Theo 1 cuộc điều tra 1.200 người tốt nghiệp bởi công ty nghiên cứu Student Monitor trong năm nay, 43% sinh viên đại học có ý định mua laptop đang có kế hoạch mua 1 Mac, tăng so với 8% năm 2003. "Nhiều người đưa ra quyết định công nghệ hiện nay cuối cùng sẽ được thay thế bằng những người dùng Mac", Eric Weil, đối tác quản lý của Student Monitor khẳng định.

Tất nhiên, việc Apple đi được bao xa trong thị trường doanh nghiệp chủ yếu phụ thuộc vào Jobs. Các chuyên gia công nghiệp và tài chính không cho rằng Apple sẽ tiến hành bất kỳ động thái chiến lược lớn nào vốn sẽ báo hiệu 1 trọng tâm quan trọng mới trong việc bán Mac cho thị trường doanh nghiệp. Gần như chắc chắn Jobs sẽ không cấp phép phần mềm cho người khác để tạo ra 1 nhà cung ứng phần cứng Mac tiềm năng thứ hai, như hầu hết khách hàng doanh nghiệp sẽ muốn.

Và cũng không chắc ông sẽ giới thiệu 1 số model máy để bán thiết yếu giá rẻ để làm hài lòng các CIO quan tâm đến chi phí. "Apple rất hạnh phúc với các mức giá hiện nay", nhà phân tích David Daoud của IDC cho biết.

Thực ra mà nói, 1 cuộc tấn công doanh nghiệp đầy đủ gần như chắc chắn sẽ không phục vụ cho những lợi ích tài chính ngắn hạn của Apple. Lợi nhuận của hãng bắt nguồn từ sự tập trung vào người tiêu dùng và giới sinh viên đang sẵn sàng trả tiền mua sản phẩm của Apple. Khách hàng doanh nghiệp tiết kiệm hơn nhiều. Trong khi lợi nhuận khung của Apple trong 4 quý vừa qua là 15,1%, trong khi đó, HP và Dell lần lượt là 7,3% và 4,8%. Để giành thêm thị phần trong thị trường doanh nghiệp, Jobs nhiều khả năng sẽ chỉ mạnh tay vào các tổ chức bán hàng và hỗ trợ, đồng thời đội của ông sẽ phải làm việc sát cánh hơn nữa với khách hàng và các đối tác phần mềm. Đường như không có điều nào hấp dẫn ông. Từ lâu ông đã biện luận rằng ông muốn bán hàng cho những người xài tiền mặt, do đó cũng là những người



dánh giá đúng chất lượng và phong cách. Và chiếc máy bay Gulfstream do ông dùng như sẽ được để dành cho những chuyến đi khai mạc các cửa hàng và những kỳ nghỉ tại Hawaii, hơn là những cuộc họp bán hàng doanh nghiệp.

Lại một lần nữa, những tuyên bố công khai của Jobs không phải là dấu chỉ về đường hướng tương lai của ông. Ông đã nói Apple sẽ không bán video trên iTunes hoặc tham gia vào công việc kinh doanh điện thoại di động - trước khi ông thay đổi quan điểm.

Và trong khi Apple có thể đủ sức lờ đi thị trường doanh nghiệp lúc này, thị trường này có thể hấp dẫn hơn nhiều khi công ty tìm kiếm sự tăng trưởng trong những năm tiếp theo. Yoffie của Harvard nhìn thấy một số cơ hội. Ông dạy một khóa học cho các nhà quản lý doanh nghiệp hàng đầu mỗi năm và luôn hỏi có bao nhiêu người sở hữu 1 chiếc Mac. Trước đây, thường có chưa tới 10 người giơ tay. Trong năm nay, con số đó là 16 hoặc hơn trong tổng số 160 người. "Đột nhiên, Mac có thể được chấp nhận giữa những người này, và tất cả điều đó đã diễn ra trong năm ngoái", ông cho biết. **hs**

• (BusinessWeek)



# Microhoo!

## Tình duyên dang dở

Việc Microsoft rút lại đề nghị mua Yahoo đã chấm dứt câu chuyện dài 3 tháng liên quan đến hàng núi tiền, lòng tự trọng lớn lao và những hàm ý sâu xa đối với các công ty liên quan, với khách hàng của họ và với toàn ngành nói chung.

Thậm chí sau khi Microsoft nâng giá mua Yahoo thêm 5 tỉ USD, lên 47.5 tỉ USD, các cuộc thương lượng cũng đã thất bại. CEO Steve Ballmer của Microsoft nói công ty ông đã tăng đề nghị lên 33 USD/cổ phiếu - từ

giá 31 USD/cổ phiếu mà nó đề nghị ban đầu vào ngày 1/2- nhưng Yahoo đang tìm kiếm mức 37 USD/cổ phiếu.

“Bất chấp những nỗ lực tốt nhất của chúng tôi, kể cả tăng giá lên thêm 5 tỉ USD, Yahoo vẫn không chấp nhận đề nghị”, Ballmer nói trong 1 thông báo. “Sau khi xem xét kỹ lưỡng, chúng tôi tin yêu cầu tài chính do Yahoo đưa ra không thích hợp với chúng tôi, và điều tốt nhất cho các cổ đông, nhân viên và những đối tác chiến lược của Microsoft là rút lại đề nghị của chúng tôi”.

**Câu chuyện dài  
nhiều tập về  
Microsoft-Yahoo  
đã kết thúc - cho  
đến lúc này. Nó  
có ý nghĩa gì đối  
với các công ty,  
khách hàng của  
họ và toàn  
ngành.**



Microsoft tìm cách mua Yahoo để tìm một chỗ đứng vững chắc hơn trong trận chiến với hàng lãnh đạo thị trường tìm kiếm Web, Google, vốn đang nhanh chóng mở rộng vào lãnh địa riêng của nhà sản xuất phần mềm với những ứng dụng dựa trên Web mới.

Trên thực tế, thất bại của Microsoft trong việc thôn tính Yahoo có thể lập lại trong tương lai của thị trường doanh nghiệp, khi Google đang nổi lên như cỗ xe tam mã dẫn đầu cuộc đua, theo nhà phân tích Dana Gardner của Interarbor Solutions cho biết. Sự bỏ cuộc của Microsoft sẽ không chỉ giúp Google tiếp tục dẫn đầu thị trường tìm kiếm và tăng cáo trực tuyến mà còn có một ảnh hưởng lên tương lai của thị trường doanh nghiệp.

Google là 1 đối thủ khá nhỏ bé trong lĩnh vực doanh nghiệp, chuyên bán các dụng cụ tìm kiếm cho doanh nghiệp và 1 bộ ứng dụng công tác mà công ty chạy trên các máy chủ của nó như một phần chiến lược các dịch vụ Internet dựa trên cloud. Tất cả đều cho rằng những sản phẩm này chỉ góp 2% vào doanh thu của công ty.

Nhưng Gardner cho biết khi lĩnh vực điện toán đang ngày càng chuyển sang cloud computing, mô hình phần mềm đóng gói và máy khách/máy chủ truyền thống của Microsoft sẽ bị đe dọa. Các doanh nghiệp đã và đang tìm cách sử dụng những ứng dụng mà Google lưu trữ trong các trung tâm dữ liệu của nó. Microsoft muốn kiếm được không gian tương tự và cần Yahoo - hoặc 1 công ty như nó - để giúp thực hiện điều đó.

"Rất nhiều người nhất trí rằng cách tiếp cận cũ của kiến trúc dựa trên máy khách/máy chủ là không hiệu quả về mặt chi phí", Gardner nhận xét, đồng thời nói thêm rằng chi phí cho việc duy trì 1 PC trong nhiều doanh nghiệp là hơn 1.000 USD/tháng.

Hơn nữa, sự ra mắt hệ điều hành Windows Vista nặng nề của Microsoft đã không làm dịu đi bất kỳ khó khăn nào, vốn có nghĩa là các doanh nghiệp sẽ tìm kiếm những chọn lựa khác chẳng hạn tính toán trên cloud hoặc SAAS (phần mềm dịch vụ.)

Thực ra mà nói, nếu 1 công ty như Google cho phép người tiêu dùng sử dụng các ứng dụng với giá 12 USD/người/tháng, nhiều doanh nghiệp sẽ buộc phải xem xét cloud. Gardner cho rằng: "Điều này sẽ dẫn đến 1 cuộc cạnh tranh về chi phí. Microsoft ở trong tình thế bất lợi bởi vì nó đang quá đỗi coi công việc kinh doanh phần mềm phía máy khách là cao sang công việc kinh doanh dựa trên cloud số lượng lớn, lãi thấp".

Những gì Yahoo mang lại khi Microsoft nỗ lực tấn công vào lĩnh vực cloud là lượng truy cập đồng đảo trong những thị trường ổn định, theo nhà phân tích David Mitchell của Ovum cho biết.

"Lượng truy cập ổn định của Yahoo sẽ cung cấp 1 cơ sở khách hàng bổ sung giá trị và tiềm năng phân phối cho những sản phẩm dựa trên cloud của Microsoft, vốn đang xuất hiện và sẽ tiếp tục ra mắt với một tốc độ nhanh chưa từng thấy - trong đó khả năng xây dựng của Yahoo sẽ giúp tăng tốc các dịch vụ cloud ra thị trường", Mitchell biện luận. "Microsoft cần di chuyển một cách nhanh chóng hơn là bắt đầu than khóc cho những gì có thể đã có".

## Con đường chẳng đi đến đâu

- 31/1. Cổ phiếu Yahoo nằm ở mức 19 USD/cổ phiếu.
  - 1/2. Microsoft đề nghị mua Yahoo với giá 31 USD/cổ phiếu (44.6 tỉ USD)
  - 5/2. Microsoft tuyên bố họ có thể phải vay tiền để mua Yahoo.
  - 8/2. Giá cổ phiếu Yahoo tăng lên 29,04 USD/cổ phiếu.
  - 11/2. Ban giám đốc Yahoo từ chối đề nghị của Microsoft, cho rằng giá đó quá thấp.
  - 14/2. Các báo cáo cho biết Yahoo đã đàm phán với News Corp. về 1 vụ sát nhập tiềm năng, tập trung vào MySpace của News Corp.
  - 5/4. Microsoft cho Yahoo thời hạn chốt là 3 tuần. Trong 1 lá thư gửi ban giám đốc Yahoo, Microsoft thông báo, "Nếu chúng ta không đi đến 1 thỏa thuận trong 3 tuần tới, chúng tôi sẽ buộc phải đưa trường hợp của chúng tôi đến thẳng với cổ đông của các ông, bao gồm việc khởi đầu 1 cuộc chiến ủy nhiệm để chọn ra 1 danh sách ứng viên giám đốc khác cho hội đồng quản trị Yahoo".
  - 24/4. Giám đốc tài chính Chris Liddell của Microsoft công bố tối hậu thư về thời hạn chốt 3 tuần.
  - 26/4. Thời hạn chốt 3 tuần đã hết mà không có câu trả lời nào từ Yahoo.
  - 3/5. Microsoft rút đề nghị mua Yahoo. Trong 1 thư gửi CEO Jerry Yang của Yahoo, CEO Steve Ballmer của Microsoft viết, "Sau khi suy nghĩ kỹ trong tuần này, tôi thấy rõ ràng rằng không thích hợp cho Microsoft nếu đưa đề nghị của chúng tôi đến với cổ đông của các ông. Phương pháp này nhất thiết sẽ liên quan đến 1 cuộc chiến ủy nhiệm kéo dài và cuối cùng là 1 đề nghị trao đổi. Những cuộc thảo luận với các ông đã dẫn chúng tôi đến kết luận rằng, trong thời gian chuyển tiếp, các ông sẽ thực hiện những bước chứng tỏ Yahoo không muốn bị Microsoft mua lại".
- Yang gọi kế hoạch của Microsoft là 1 "sự xao lãng" mà Yahoo có thể bỏ lại phía sau.
- 5/5. Hôm thứ hai sau lời tuyên bố rút lui vào cuối tuần của Microsoft, giá cổ phiếu Yahoo giảm 15%.
  - 8/5. Từ Jakarta, Giám đốc chiến lược và nghiên cứu của Microsoft, Craig Mundie, cho biết công ty hiện không có kế hoạch thực hiện 1 văn bản khác đối với Yahoo.
  - 19/5. Microsoft tiếp tục gây bất ngờ khi sẽ trở lại bàn đàm phán, nhưng chỉ để cho một kế hoạch hợp tác, hoặc sát nhập chỉ một vài bộ phận cần thiết cho các hoạt động trực tuyến của Microsoft.
  - 3/7. Yahoo sẽ tổ chức 1 cuộc họp cổ đông.

## Quay lại vạch xuất phát

Quyết định bỏ cuộc của Microsoft trong việc mua Yahoo gần như chắc chắn đã tránh cho cả hai công ty nhiều nỗi thương tiếc, nhưng vô kịch nhiều tập kéo dài hàng tháng cũng đã làm suy yếu hai công ty ở một mức độ nào đó và đưa họ trở về vị trí ban đầu trước khi tất cả điều này diễn ra - đó là cố gắng tìm cách kiếm thêm một số "miếng bánh" trong lĩnh vực tiếp thị trực tuyến hiện đang bị thống trị bởi Google.

"Nếu bạn là Google, bạn phải... nó 1 nụ cười há hê", Laura DiDio, nhà phân tích của Yankee Group nhận xét. Nhưng các lãnh đạo của Google sẽ không tự mãn, "điều này đã khiến bạn mất thời gian. Các đối thủ của bạn... không chỉ bị suy yếu, họ sẽ còn bản khoan bị sao lang bởi quyết định bước tiếp theo sẽ là gì".

Các nhà phân tích nói Microsoft và CEO Steve Ballmer sẽ phải điều chỉnh lại tầm nhìn của họ, nhưng công ty đang nắm giữ một số tài sản quan trọng, bao gồm bản danh mục sản phẩm đa dạng và hàng trăm triệu người sử dụng mà nó làm việc hàng ngày.

Lúc này áp lực thực sự đang dồn trên vai CEO Jerry Yang của Yahoo, người đã thực hiện nhiều động thái khác nhau để chứng tỏ cho Microsoft và toàn ngành thấy rằng công ty của ông đang giá hơn cái giá 33 USD/cổ phiếu mà Microsoft đưa ra lần cuối. Cuối cùng, Microsoft đã nói không, và bây giờ Yang phải hy vọng những sáng kiến khác nhau mà ông đưa ra sẽ đẩy công ty tiến lên phía trước, đặc biệt khi giá cổ phiếu Yahoo đã giảm 15% hoặc hơn sau khi Microsoft tuyên bố quyết định bỏ cuộc.

Yang cũng phải quyết định cách đối phó với một nhóm cổ đông hoài nghi, một nửa trong số họ muốn thông qua thỏa thuận và hơn một nửa cũng đang sở hữu cổ phiếu Microsoft, DiDio cho biết. Những vụ kiện tập thể cũng đã được đệ trình chống lại Yang và hội đồng quản trị Yahoo vì không thỏa thuận với Microsoft.

"Yang thật sự đang ngồi trên chiếc ghế nóng", DiDio nhận xét, đồng thời nói thêm rằng nếu đối thủ của Yahoo là bất cứ ai khác trừ 1 công ty hùng mạnh như Google, tình huống của nó đã được xem xét một cách thuận lợi. "Nhưng sáng kiến của Yang, trong bất kỳ thị trường nào khác và trên cơ sở bình đẳng với đối thủ cạnh tranh, là tốt. Nhưng trong thị trường này, tốt là chưa đủ".

Charlene Li, một nhà phân tích của Forrester Research, tán thành. "Khi mối đe dọa sát nhập của Microsoft đang nhạt dần, Yahoo đã tạm thoát khỏi khó khăn, nhưng nó phải giải thích và thực hiện 1 chiến lược nhằm ủng hộ niềm tin của họ rằng công ty đáng giá 37 USD/cổ phiếu - hoặc phải đổi mặt với 1 hiệp khác của những nỗ lực sát nhập cũng như sự nổi loạn của cổ đông." Li đã viết trong 1 entry blog hôm 4/5.

Các nhà phân tích cũng cho rằng Microsoft đã né được 1 viên đạn bằng cách từ bỏ thỏa thuận Yahoo bởi vì những vấn đề xung quanh việc tích hợp Yahoo vào Microsoft sẽ rất đáng kể.

"Yahoo + Microsoft sẽ là 1 thảm họa", nhà phân tích

George Colony của Forrester viết trong blog hôm 4/5. "Những gì tốt nhất và tươi sáng nhất từ Yahoo sẽ đến với Google, sự xung đột văn hóa sẽ dẫn đến hủy hoại, nó sẽ lại đặt Microsoft vào tầm ngắm của các nhà làm luật. Và Yahoo sẽ không giúp Microsoft với nhiệm vụ lớn nhất của nó trước mắt - thích nghi với mô hình phần mềm Internet đang xuất hiện".

Ballmer lúc này phải quyết định làm thế nào để tái khởi động công ty cũng sản phẩm của nó nhằm cạnh tranh tốt hơn với Google trong thị trường trực tuyến.

"Ballmer sẽ phải cải cách: văn hóa, con người, tốc độ của công ty, cách nhìn nhận phần mềm, xu hướng thiết kế, tiêu chuẩn chất lượng, chiến lược phiên toái và một mối của nó trong việc đi trú khách hàng qua các phiên bản phần mềm có thể đoán trước, phương pháp phát triển phần mềm cũ (vốn đã tạo nên thất bại Vista)", Colony viết.

Li của Forrester Research cho rằng Microsoft phải tận dụng sức mạnh của nó để đạt được sự cải cách này.

"Thay vì tiếp tục đuổi theo vị thế thống trị trong lĩnh vực tìm kiếm của Google, Microsoft nên định nghĩa lại "cuộc chiến" đối với công ty nơi tìm kiếm là 1 phần được tích hợp của hỗn hợp marketing", bà cho biết. "Microsoft có những tài sản và mối quan hệ mà Google không có: 400 triệu mối quan hệ người dùng qua những công cụ liên lạc như Hotmail và Messenger, vụ sát nhập aQuantive, 1 công việc kinh doanh quảng cáo hiển thị ổn định, và những mối quan hệ/dầu tư như Facebook".

Những gì Microsoft cần công thêm vào hỗn hợp này là 1 cỗ máy tìm kiếm mạnh mẽ, 1 vấn đề chủ chốt để tiến về phía trước, Li nói thêm.

Các lãnh đạo Microsoft đang tỏ ra lạc cả, nhưng có khả năng thực tế rằng, sau 1 vài tháng, Microsoft có thể quay lại trong 1 nỗ lực khác với Yahoo, đặc biệt nếu Yang không thể đưa công ty đi đúng hướng. Yang cũng đã báo các phòng việc kể từ khi Microsoft bỏ cuộc rằng ông sẽ mở đối với những cuộc nói chuyện tiếp theo.

Cùng lúc đó, có những báo cáo nói rằng Microsoft đã khởi động những cuộc thảo luận sát nhập không chính thức với Facebook (hiện Microsoft đang sở hữu 1 phần khá nhỏ trong Facebook), Time Warner đang nói chuyện với Yahoo về việc bán AOL, còn Google có thể cung cấp dịch vụ tìm kiếm và quảng cáo cho Yahoo.

Về về cuối, Yahoo cần phải thận trọng, Mitchell của hãng Ovum cho biết.

"Việc đẩy mạnh mối quan hệ với Google có thể là 1 phần của kế hoạch đó, nhưng đây là điểm Yahoo cần thận trọng. Mối quan hệ quảng cáo với Google có thể rất hấp dẫn khi Microsoft đang theo đuổi Yahoo, 1 điều gì đó tương tự như 1 điều khoản thuế độc, nhưng nó đặt ra câu hỏi nghiêm túc về 1 Yahoo độc lập. Câu hỏi cơ bản là "Yahoo muốn trở thành cái gì?"

Yahoo và Yang sẽ phải tự hỏi câu này nếu Microsoft quay lại bàn đàm phán một lần nữa - nhiều khả năng với giá thấp hơn 33 đô/cổ phiếu như đã đề nghị lần cuối.

Yang đã "cố gắng lừa bịp họ", DiDio của Yankee Group nhận xét, "và có thể ông ta quá liều lĩnh". **hps**

# 10 ĐIỀU CHÚNG TA ĐÃ BIẾT TỪ SỰ ĐỔ VỠ CỦA MICROSOFT

## 1. Các nỗ lực tự nguyện tạo nên những vấn đề cơ bản

Đã có các mối đe dọa. Có sự phủ nhận các tuyên bố. Có những sự biểu lộ đáng tin cậy để giải quyết vấn đề từ hai phía. Chưa có 1 nỗ lực hấp dẫn như thế này kể từ khi Oracle vs. vân PeopleSoft.

## 2. Yahoo sẽ bắt tay với Google

Mối lo ngại về Microsoft đã đẩy Yahoo vào vòng tay của Google. Một cách không chính thức, hai nhà cung cấp đã hoàn tất 1 cuộc kiểm tra thử hai tuần về mối quan hệ tìm kiếm do Google trả tiền trên cơ sở máy tìm kiếm của Yahoo. Rốt cuộc, mối đe dọa này tỏ ra quá lớn với Microsoft.

## 3. Ballmer có thể nói không với 1 thỏa thuận

Nếu CEO Steve Ballmer thật sự bị ảnh hưởng bởi việc tiêu diệt Google, ông đã tỏ ra dè dặt đáng kể khi rút lui khỏi cuộc chơi. Mặt tích cực là ông đã tiết kiệm cho công ty 45 tỉ USD hoặc hơn - nhưng phải trả bằng cái giá nào cho tương lai công việc kinh doanh Internet của Microsoft? Điều này sẽ phải hạ hồi phân giải.

## 4. Microsoft tin nó có thể phát triển công việc kinh doanh Web

Ballmer nói Microsoft có thể phát triển công việc kinh doanh thông qua những dịch vụ mới và giao dịch chiến lược với các đối tác kinh doanh khác. Điều này đang được nhắc lại bởi vì không ai khác ngoài Microsoft tin rằng nó khá thì. Microsoft chưa bao giờ thua trong 1 thị trường nó đã nhắm để chinh phục, nhưng Google có thể quá mạnh và uy lực ngay cả với 1 Microsoft hùng mạnh.

## 5. Microsoft sẽ đổi hướng

Facebook, LinkedIn, AOL và ValueClick là 4 nhà cung cấp mà các chuyên gia nói sẽ cho Microsoft nhiều sức mạnh trong thị trường mạng xã hội và quảng cáo trực tuyến. Nhưng thậm chí vài công ty này kết hợp lại cũng sẽ không mang lại đủ giá trị mà Yahoo có thể.

## 6. Yang của Yahoo có những quyết tâm lớn

Cũng khó khăn như việc Ballmer phải thôi lui, thật sự rất khó cho CEO Jerry Yang của Yahoo để nói không với thỏa thuận. Các cổ đông đã bày tỏ sự phẫn nộ sau khi thỏa

thuận bất thành, bằng cách đệ đơn kiện tập thể và giao rắc phần nản một cách công khai.

## 7. Yahoo đang tiếp tục thực hiện công việc tuyệt vời

Yahoo Buzz. OneConnect. AMP. SearchMonkey. Chiến lược mở Yahoo. Đã rất nhiều năm kể từ khi Yahoo có được năng suất như thế này trong một quý liên quan đến nhiều thỏa thuận và kế hoạch chiến lược. Nếu công ty được để yên để thể hiện trong một hoặc hai năm, nó có thể bắt đầu tạo nên bước ngoặt.

## 8. Google có 1 sức mạnh điên rồ

Những kẻ hoài nghi đã bắt đầu nhận ra sức mạnh của Google sau khi chúng kiến công ty tung hoành tại cuộc đấu giá tần phổ không dây 700 MHz để buộc FCC mở ra một kỷ nguyên truy cập mở. Nhưng liệu đã có 1 công ty nào đủ sức mạnh khiến Microsoft phải tránh sang 1 bên khỏi 1 động thái kinh doanh chưa? Chưa, kể từ IBM trước năm 1995. Sức mạnh của Google có thể buộc Microsoft phải chạy đến với Yahoo hoặc 1 công ty khác.

## 9. Hội đồng quản trị tất-cả-trong-một của Yahoo có thể báo hiệu ngày diệt vong

Nếu Microsoft quay lại với 1 cuộc tấn công thù địch, họ có thể gây nhiều rắc rối. Trong khi phần lớn công ty cổ phần đều có 1 hội đồng quản trị so le, nơi một số giám đốc được bầu hoặc tái bầu chọn mỗi năm, toàn bộ hội đồng quản trị của Yahoo được bầu lại mỗi năm. Nếu Microsoft tung ra 1 cuộc chiến ủy nhiệm và chiến thắng, nó sẽ xóa sổ toàn bộ hội đồng quản trị Yahoo một ngày nào đó trước Ngày độc lập (Quốc khánh Mỹ 4/7).

## 10. Cấu trúc cổ đông của Yahoo cũng có thể báo hiệu ngày tận thế

Các cổ đông sở hữu khoảng 73% cổ phần Yahoo, và cuối cùng họ có thể quyết định số phận Yahoo. Yahoo không có 1 cấu trúc cổ phần hai tầng (dual-class), vốn cho những nhà quản lý sáng lập công ty nắm quyền kiểm soát thậm chí nếu họ không sở hữu đa số cổ phiếu. Nếu Yang và nhà đồng sáng lập David Filo - cả hai sở hữu hơn 10% cổ phần Yahoo - điều hành dưới 1 hệ thống hai tầng, 1 cuộc tiếp quản thù địch sẽ khó thành công.

• (theo eWeek)

## Quay lại công việc

Ngày 8/5, giám đốc nghiên cứu và chiến lược của Microsoft, Craig Mundie nói rằng công ty không có kế hoạch chơi một ván bài khác với Yahoo.

"Thị trường có thể mong muốn thỏa thuận Yahoo sẽ quay lại, nhưng Microsoft, ít nhất là trong thời điểm này, cho rằng nó đã kết thúc," Mundie đã nói với Reuters trong 1 cuộc phỏng vấn tại thủ đô Jakarta, Indonesia.

Chính xác Mundie không đóng sầm cánh cửa về 1 thỏa thuận tương lai, nhưng sự đổ vỡ thỏa thuận Microsoft-Yahoo là điều tốt

nhất có thể xảy ra cho phần còn lại của chúng ta.

Microsoft lúc này có thể tập trung vào những sản phẩm của nó và bắt đầu san bằng sự lộn xộn nhân hiệu vốn đã đeo bám nhiều sản phẩm của nó nhiều năm qua, cũng như tiếp tục để ngấm khách hàng. (Live Mesh.vv) Thậm chí Microsoft có thể nâng về việc công thêm các yếu tố xã hội cho những sản phẩm hiện tại bằng cách thực hiện các thương vụ nhỏ hơn thật sự thích hợp với hệ thống sản phẩm hiện hành của nó.

Trong khi đó, 1 Yahoo độc lập sẽ khiến cả Google lẫn Microsoft phải cảnh giác. Chứng nào Yahoo còn đang tự do, họ sẽ phải chú ý.

## ASUS chính thức bán EeePC tại Việt Nam

Ngày 17/5 hãng ASUS đã chính thức bán EeePC tại Việt Nam thông qua 2 nhà phân phối chính thức là Vinh Xuân ở phía Bắc và Viễn Sơn ở phía Nam.



Lỗi hẹn với người tiêu dùng Việt Nam hơn 5 tháng, Ông Leroy Liu – Giám đốc ASUS Việt Nam đã lý giải sự lỗi hẹn này trong 2 buổi họp báo tại TPHCM (15/5) và tại Hà Nội (16/5) là do hãng bị “cháy” mặt hàng này trên thị trường toàn cầu.

Không biết đây có phải là “chiêu tiếp thị” hay không? Thị trường Việt Nam cũng vậy, chỉ sau 1 tuần chính thức bán, theo 2 nhà phân phối, 2.000 chiếc EeePC đã được bán ra trên toàn Việt Nam.

Phát biểu tại buổi họp báo một lần nữa Ông Leroy Liu rất muốn người tiêu dùng Việt Nam hiểu cho EeePC không phải là dòng máy tính xách tay giá rẻ. Theo ASUS đây là chiếc máy tính cá nhân Dễ học – Dễ làm việc – Dễ chơi, nhỏ gọn, linh hoạt đáp ứng đủ mọi nhu cầu về một thiết bị di động cho người dùng là chức năng chính của EeePC.

Chất lượng và Thời trang 2 tiêu chí quan trọng nhất của ASUS cũng

được thể hiện rõ ở sản phẩm EeePC mặc dù chỉ có giá 399 USD (đã có VAT). Hệ điều hành Linux-Asus đã được 1.000 kỹ sư của hãng hoàn thiện có sự tư vấn cũng như phân biện của 10.000 kỹ sư dùng thử nghiệm, trước khi cài đặt trên EeePC. Tình thời trang cũng hoàn toàn không bị mặc dù sản phẩm được coi là rẻ. Với những đường cong gợi cảm một cách hợp lý và với 5 màu đủ cho khách hàng khó tính về thẩm mỹ có thể hài lòng. Ổ đĩa SSD đảm bảo chịu đựng được sự va đập, chấn động khi di chuyển...

EeePC chỉ nặng 0,92 kg và được bảo hành 1 năm bởi chính ASUS.

-Linh Anh

## Sony Ericsson W350i – nói cảm xúc bằng âm nhạc



Sony Ericsson vừa công bố ra mắt điện thoại W350i, chiếc điện thoại dòng Walkman mới với đầy đủ chức năng nhưng cũng đầy phong cách. Được định vị trước hết là điện thoại dạng thanh với nắp bật cá tính, đưa trình âm nhạc lên đầu tiên, W350i đã thành công với kiểu thiết kế kết hợp để sử dụng, cá tính và tiện lợi. Chiếc điện thoại mới nhất của dòng họ Walkman có thể sử dụng được với tai nghe Bluetooth HBBH-DS205 để tận hưởng tuyệt đối trải nghiệm âm nhạc rảnh tay.

Điện thoại W350i Walkman – Thiết kế cho âm nhạc, phù hợp mọi

cá tính:

•**Âm nhạc trong tầm tay** – Chức năng Walkman on Top giúp bạn tiếp cận bộ sưu tập âm nhạc dễ dàng với bộ phím ngay bề mặt bên ngoài của máy.

•**Mảnh mai** – chỉ 10 mm, Walkman W350i có thiết kế đầy năng động và hiện đại.

•**FM radio** – hãy bật kênh yêu thích để nghe tin tức hay thưởng thức âm nhạc

-TM

## Hội thảo công nghệ máy EOS-1Ds Mark III của Canon

Ngày 24/5, tại công viên văn hóa Đầm Sen, Canon tổ chức hội thảo giới thiệu công nghệ được ứng dụng cho máy EOS-1Ds Mark III, model cao cấp nhất dòng máy ảnh số chuyên nghiệp của Canon. EOS-1Ds Mark III có những đặc tính hơn hẳn những phiên bản tiền nhiệm như cảm biến CMOS độ phân giải 21,1 pixel và 2 bộ vi xử lý hình ảnh DIGIC III, chế độ tự động lấy nét khuôn mặt 19 điểm ảnh trên khuôn hình, độ bền màn trập tăng lên 300.000 lần...

Tại hội thảo, các chuyên gia Canon từ Singapore và một số nhiếp ảnh gia có tiếng của Việt Nam đã cùng trao đổi và chia sẻ kinh nghiệm cũng như nhiếp ảnh gia tại TPHCM.

-Thanh Thanh





# NGHĨ LỚN NGHĨ ĐẾN PLASMA



Nếu đang có ý định sắm cho ngôi nhà số của mình một màn hình độ nét cao đẳng cấp, chắc hẳn nhiều bạn cảm thấy băn khoăn khi chọn lựa: Plasma hay LCD? Là hai loại Tivi này đều là dòng Tivi màn hình mỏng, kiểu dáng sang trọng... Câu trả lời sẽ rõ ràng hơn nếu bạn xác định được điều kiện, nhu cầu và sở thích sử dụng kích thước màn hình.

Với những ai muốn chọn một chiếc Tivi phù hợp cho tổ ấm nhỏ bé của mình, LCD là sự lựa chọn lý tưởng bởi sự đa dạng về kích thước từ nhỏ đến trung, lại nhẹ, dễ vận chuyển và dễ treo tường. Đối với Plasma, loại màn hình nổi bật với kích thước lớn hơn, thì không đơn thuần là sản phẩm thỏa mãn nhu cầu giải trí mà còn là một thiết bị số đẳng cấp, sang trọng - biến ngôi nhà của bạn trở thành một rạp hát tại gia hoàn hảo.

Điểm mạnh - yếu của Plasma và LCD thường khó phân biệt đối với dòng sản phẩm kích thước tầm nhỏ và trung. Song, ưu thế dường như dành cho Plasma với các màn hình Tivi trên 40 inch. Hãy cùng theo dõi và đánh giá chất lượng màn hình kích thước lớn giữa Plasma Panasonic và LCD khác có cùng độ phân giải qua các cuộc khảo sát của công ty Nghiên cứu thị trường NIELSEN thực hiện tại Việt Nam vào tháng 3 năm 2008.

Cuộc khảo sát quy mô với số lượng 300 người thuộc đối tượng có thu nhập cao (> 800 USD/Tháng), là những người có ý định mua sản phẩm điện tử tại TP HCM và Hà Nội.

### Mục tiêu cuộc khảo sát:

- Đánh giá quan điểm và sở thích của người tiêu dùng về giá trị công nghệ của Tivi LCD và Plasma
- Chỉ ra các giá trị mà công nghệ tác động lên các yếu tố của hình ảnh (sắc nét, độ phân giải, màu sắc, độ tương phản...)
- Chỉ ra công nghệ phù hợp cho hành vi và quan điểm tiêu dùng (thời gian thưởng thức, thời gian xem, kênh, chương trình...)

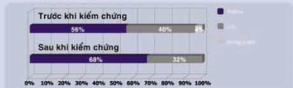
### Nội dung khảo sát:

- Kiểm tra: cảm nhận ban đầu về công nghệ Plasma và LCD
- Chứng nghiệm thực tế: nhận xét từ người xem khi so sánh tổng hợp sản phẩm sau (giải tương đương - đại diện cho mỗi công nghệ) theo phương thức test "mũi":
  - Plasma 42 inch đồng chuẩn của công ty Panasonic với LCD 40 inch đồng chuẩn của công ty Y
  - Plasma 42 inch đồng trung của công ty Panasonic với LCD 40 inch đồng trung của công ty Y
  - Plasma 50 inch đồng cao cấp của công ty Panasonic với LCD 48 inch đồng cao cấp của công ty Y
- Cảm nhận và đánh giá của người tiêu dùng sau khi biết sản phẩm tương ứng công nghệ
- Kế hoạch mua sắm trong tương lai

### Kết quả khảo sát

#### VỀ CHẤT LƯỢNG HÌNH ẢNH TỔNG THỂ

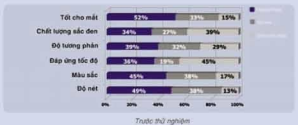
Trước thử nghiệm, 56% số người được hỏi đã chọn Plasma là công nghệ tốt hơn. Sau thử nghiệm, tỷ lệ này đã tăng lên đến 68%.



Nhận xét về Chất lượng hình ảnh tổng thể

#### VỀ CHẤT LƯỢNG HÌNH ẢNH CHI TIẾT

Trước thử nghiệm, số đồng có ý kiến là chất lượng thể hiện và tốt cho mắt thì Plasma cao hơn LCD

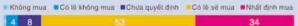


Sau khi xem thực tế, Plasma kích thước lớn đã nhận được sự công nhận mạnh mẽ ở tất cả các hạng mục



#### KẾ HOẠCH MUA SẮM

Với những người có thu nhập cao, Tivi hiện nhiên là một phần quan trọng trong kế hoạch mua sắm khi có đến 87% số người được hỏi cho biết sẽ mua Tivi trong 2 năm tới.



Và 65% trong đó sẽ chọn Tivi plasma, 31% chọn LCD và 4% quyết định "ô lơ" với Tivi CRT truyền thống



Với xu hướng giải trí truyền hình ngày càng hiện đại, tối tân và thực tế thu nhập của người dân Việt Nam, thị trường LCD chắc chắn vẫn nắm ưu thế. Song, nếu bạn có ý tưởng về một chiếc Tivi màn hình có lớn thì Plasma là chọn lựa tối ưu. Điều này mở ra một cơ hội bán hàng đầy tiềm năng tại thị trường Việt Nam dành cho các nhà sản xuất màn hình Tivi LCD và Plasma trong những năm tới.



2 Dòng sản phẩm mới Panasonic Plasma

# BLU-RAY KHÔNG TAO ĐƯỢC NHIỀU SỨC HÚT

Sony đã thắng cuộc chiến để trở thành chuẩn cho DVD độ nét cao. Liệu nó có thể thuyết phục những người tiêu dùng chẳng mấy khi dư dả mua nó không?



**T**rong tháng 1, Sony và đồng minh đã giành 1 thắng lợi lớn. Blu-ray, phiên bản của 1 thế hệ đầu đĩa và đĩa DVD độ nét cao mới của Sony, đã tập hợp đủ các hãng phim ủng hộ để hạ nóc áo định dạng của

Toshiba sau 1 cuộc chiến 6 năm. Đây được xem là 1 thỏa thuận lớn bởi vì doanh thu của các DVD thông thường đang giảm. Các hãng phim và nhà sản xuất phần cứng cần thứ gì đó mới mẽ để thu hút người tiêu dùng - trong trường hợp này, đó là công nghệ giúp phân phối video một cách nhanh chóng và có thể chứa thêm nhiều tính năng. Vì thế tất cả những ai liên quan (tất nhiên là trừ nhóm Toshiba) đều thấy phàn nàn nhóm khi 1 cuộc chiến định dạng tiềm ẩn khả năng phá hoại đã kết thúc một cách đột ngột.

Thật đáng tiếc về thời điểm diễn ra. Những công nghệ mới thường phải mất một thời gian để ổn định, và Blu-ray đang tranh đấu để được chấp nhận vào đúng thời điểm những người tiêu dùng kết tiền đang quay lưng. Trong khi đó, Apple, Netflix, và Amazon.com đang tung ra các dịch vụ download và những dịch vụ khác vốn có thể biến Blu-ray trở nên lỗi thời trước khi nó có cơ hội tạo ra sức hút. "Chúng tôi nhận thấy cánh cửa cơ hội của Blu-ray đang khép lại rất nhanh chóng". Jagdish Rebbelo, Giám đốc và là nhà phân tích chính của iSuppli, một công ty nghiên cứu nhận xét. Câu hỏi là: Blu-ray có thật sự quan trọng không?

Còn quá sớm để tuyên bố Blu-ray là 1 thất bại. Trong khi công ty nghiên cứu NPD Group báo cáo sự sụt giảm 40% doanh thu trong tháng 1, Sony, các hãng phim và các nhà bán lẻ âm chỉ rằng sự khan hiếm của đầu đĩa trong các cửa hàng là điều đáng trách. Họ cho biết các nhà sản xuất phần cứng vẫn đang chuyển sang sản xuất máy Blu-ray sau cuộc chiến định dạng, đồng thời lưu ý về sự tăng trưởng 2% trong tháng 2 khi nhiều đầu đĩa hơn trở nên sẵn có. Andrew J. House, giám đốc marketing của Sony, nói các đầu đĩa giá 399 USD của công ty đang bán rất chạy. CEO Jon Feltheimer của hãng Lions Gate Entertainment cho biết định dạng mới đã tăng 7% doanh thu DVD cho 1 số phim của các hãng phim, bao gồm 3:10 to Yuma và War. "Đó chỉ là phần nổi của tảng băng trôi", ông cho biết. "Mọi người muốn tận hưởng hình ảnh tốt hơn, DVD truyền thống đã lỗi thời".

Tuy nhiên, 1 báo cáo tháng tư từ Sanford C. Bernstein & Co. dự báo rằng doanh thu của đĩa Blu-ray sẽ chỉ cộng thêm 1% tốc độ tăng trưởng cho thị trường DVD năm nay. Một trong những trở ngại lớn nhất là giá cả. Chi phí đĩa bình quân đắt hơn 11 USD so với đĩa DVD thông thường. Còn giá đầu đĩa dao động ở khoảng 400 USD so

với 60 đô của 1 đầu đĩa chuẩn. Điều đó đã khiến người tiêu dùng lưỡng lự khi họ đang cắt giảm chi tiêu tùy ý. Ngoài ra, các nhà lãnh đạo Sony đã nói rằng nhiều khả năng giá sẽ không giảm xuống dưới 200 USD cho đến cuối năm tới - trong thời gian sớm nhất.

Một vấn đề khác: Blu-ray là sự lặp lại của 1 công nghệ hiện hành. Nó không cung cấp hình thức nhay vọt mà DVD đã chứng tỏ với băng VHS. Thậm chí nếu người tiêu dùng nào đó có 400 USD để nâng cấp hệ thống giải trí tại gia, nhiều khả năng họ sẽ nâng cấp tivi trước. Những người hoài nghi cũng nói chỉ có 1 số phim cụ thể

**400 USD**

Giá của 1 đầu Blu-ray độ nét cao

**60 USD**

Giá của 1 đầu DVD độ nét chuẩn

là trông đẹp hơn trên Blu-ray - chủ yếu là phim hành động.

Michael Nathanson, hiện đang làm trong ngành giải trí tại Bernstein, là một người hoài nghi. Ông cho rằng rất ít người sẽ chịu khó nâng cấp bởi vì "độ phân giải video cao hơn không cải thiện nhiều trải nghiệm xem đối với các bộ phim gia đình, tấu hài hay kịch". Điều này có thể giải thích lý do tại sao hãng Lions Gate đang gặp may với các phim hành động của nó.

Hollywood có lý do hợp lý để đẩy mạnh Blu-ray. Chi phí làm ra đĩa từ 4 đến 5 USD, trong khi giá bán sỉ khoảng 17 USD - khá hơi. Những phim được phân phối trên truyền hình cáp hay online không sinh lợi nhiều bởi vì nhìn chung chúng đã được cho thuê; đối nhiều các hãng phim nhận được 60% của 4,99 USD hoặc hơn.

Nhóm Blu-ray có kế hoạch tung ra một chiến dịch tiếp thị vào giữa năm. Và các studio đang đặt hy vọng vào 1 phiên bản mới của công nghệ Blu-ray có tên là Profile 2.0. Nó sẽ cho phép khách hàng sử dụng đầu đĩa của họ để kết nối Web và cũng chia sẻ những tính năng bổ sung liên quan đến phim. Hãng Fox đang chuẩn bị triển khai một video game mà người xem có thể cùng chơi với bộ phim Alien vs Predator của nó. Những người trong ngành cho biết Disney đang lên kế hoạch gắn các phim hoạt hình với nhiều tính năng tương tác hợp thời, vốn có thể bao gồm game và mạng xã hội.

Các studio cũng đang nhắm đến những người sở hữu máy chơi game PlayStation 3 của Sony, vốn có thể chơi đĩa Blu-ray. 13 triệu người sở hữu PS3 khắp thế giới. Nhưng Nathanson cho biết trung bình một người sở hữu PS3 chỉ mua từ 1 đến 3 phim Blu-ray một năm, so với 8 của những người sở hữu đầu Blu-ray thông thường.

Rõ ràng Hollywood đang đi nước đôi. Theo truyền thống, các hãng phim buộc những công ty truyền hình cáp chờ vài tháng để chiếu 1 bộ phim sau khi nó đã được phát hành trên DVD. Ngày 1/5, họ đồng ý cho phép Apple bán phim trực tuyến cùng ngày DVD có mặt ở các cửa hàng. **lgs**

**Các hãng phim đang đặt hy vọng vào phiên bản Profile 2.0 của Blu-ray, vốn cho phép người xem kết nối với các nội dung liên quan trên Web.**





# LG bám sát Motorola

Thiết kế đẹp đang giúp nhà sản xuất điện thoại di động Hàn Quốc tăng thị phần.

Với Motorola đang suy yếu, đang có 1 câu hỏi mới nòng-bồng đặt ra trong công việc kinh doanh điện thoại di động toàn cầu trị giá 142 tỉ USD một năm: Ai sẽ hưởng lợi từ sự xuống dốc của 1 trong những công ty lớn? Thật đáng kinh ngạc, câu trả lời không phải là người dẫn đầu thị trường Nokia hay hãng số 2 Samsung Electronics. Hóa ra kẻ chiến thắng thực sự có vẻ là LG Electronics, 1 công ty Hàn Quốc nổi tiếng trong việc sản xuất ra những thiết bị di động tiện lợi, giá cả phải chăng mà ít khi "gào thét" để được chú ý.

Lúc này, thời của LG với vai trò cầu thủ hạng 2 đã hết. Lượng điện thoại bán ra đã tăng 54% trong 3 tháng đầu năm 2008, so với cùng kỳ năm ngoái. Trong quá trình đó, LG đã tăng thị phần lên 8,6%, so với 6,4% cách đây 1 năm, theo công ty nghiên cứu Strategy Analytics cho biết. Điều đó đã giúp công ty nhảy vọt lên vị trí thứ 4 trong bảng xếp hạng, đứng trên Sony Ericsson và đang thu hẹp khoảng cách với một Motorola thất thường. Nếu Motorola không thể hành động, "LG sẵn sàng vượt qua công ty đang loạng choạng này ngay cuối năm nay", nhà nghiên cứu Thomas Kang của Strategy Analytics cho biết.

Ở một mức độ nào đó, không nghi ngờ gì nữa, sự đi lên nhanh chóng của LG là 1 vấn đề may mắn. Hai đối thủ chính của nó, Motorola và Sony

**54%** là tỉ lệ tăng trưởng số lượng điện thoại di động LG được bán ra trong quý đầu tiên năm 2008 - gần gấp 4 lần mức trung bình 14% của toàn ngành.

Ericsson, đã sẩy chân. Lại một lần nữa, LG đã rút ra một hoặc hai bài học từ những sai lầm của đối thủ. Motorola quá dựa vào dòng RAZR siêu mỏng, hợp thời của nó. Thành công lớn nhất của LG là Chocolate, 1 chiếc điện thoại rất mỏng tương tự 1 thời sôcôla và được trang bị 1 dial pad lấp lánh ánh đờ: khoảng 18 triệu chiếc đã được bán khắp thế giới kể từ lần ra mắt tháng 5/2006. Công ty cũng đã có một thành công tại châu Âu và châu Á với dòng điện thoại Prada, 1 model màn hình cảm ứng được thiết kế chung với hãng thời trang của Ý. Thiết bị đi động đắt tiền này đã ra mắt lần đầu vào tháng 3 năm ngoái - trước iPhone 3 tháng.

Thành công của Chocolate đã giúp người sáng tạo nó, Skott Ahn, được bổ nhiệm phụ trách bộ phận thiết bị đi động trị giá 11,2 tỉ USD tại LG vào đầu năm 2007. Nhưng thay vì bám theo thành công đó, như Motorola đã làm với RAZR, Ahn, người đàn ông 50 tuổi này đã không ngừng kích thích người của mình đưa ra những model mới đặc biệt. Để tăng cường sự đổi mới, ông đã tăng gấp đôi số lượng nhà thiết kế, lên 150 người, và số kỹ sư lên 4.000 người. Ông cũng tổ chức 1 cuộc thi thiết kế nội bộ hàng năm.

Kẻ chiến thắng năm nay là Secret, được tạo hình với kiểu dáng đẹp nhưng cũng cấp bởi kết cấu sợi

carbon, phủ gương, đồng thời được trang bị 1 camera 5 MP và phần mềm cho phép người sử dụng tạo ra các video nhạc của họ. Nó sẽ được bán tại châu Âu trong tháng này, và có khả năng nó sẽ được giới thiệu tại Mỹ. Ahn cho biết, "Chúng tôi cần

đang đối xử với LG một cách tôn trọng hơn", Harrison Cho, nhà phân tích thiết bị viễn thông tại Mirae Asset Securities ở Seoul nhận xét.

Các nhà đầu tư cũng vậy. Cổ phiếu LG đã tăng 57% trong năm nay, biến nó trở thành công ty tốt nhất trong top 5 nhà sản xuất điện thoại đi động hàng đầu thế giới. Cho của Mirae cho rằng lợi nhuận từ công việc kinh doanh thiết bị đi động của LG sẽ tăng gấp đôi trong năm nay, khoảng hơn 2 tỉ USD, dựa trên một cuộc nhảy vọt gần 50% về doanh thu.

Ahn biết rõ công ty của ông vẫn còn yếu trong thị trường smartphone sinh lợi nơi Apple, Research In Motion và HTC của Đài Loan đạt lợi nhuận đến 20%, trong khi LG chỉ đang lơ lửng ở mức 14%. Và Apple, trong khi đang là 1 đối thủ vờn tằm ở lĩnh vực thiết bị đi động, có thể trở thành 1 người khổng lồ nếu nó quyết định hạ giá hơn nữa và ký hợp đồng với nhiều hãng viễn thông. Ahn cho biết, "Chúng tôi còn một chặng đường dài để đi, nhưng chúng tôi đang đi đúng hướng".

54% là tỉ lệ tăng trưởng số lượng điện thoại đi động LG được bán ra trong quý đầu tiên năm 2008-gần gấp 4 lần mức trung bình 14% của toàn ngành. **hps**



những người trình diễn ngôi sao để xây dựng lòng tin vào thương hiệu của chúng tôi."

Nó đang có tác dụng. Thiết bị đi động hàng cao nhất mới đã giúp LG nâng cao tên tuổi ngoài Hàn Quốc và Bắc Mỹ, vốn tạo ra gần phân nửa doanh thu. "Các hãng viễn thông

**CHÁNH NGHIỆP COMPUTER**

**PHƯƠNG CHÂM ĐÀO TẠO**

Những gì doanh nghiệp cần - Chúng tôi đào tạo cho các bạn



**LÀM CHỦ MÁY TÍNH TRONG DOANH NGHIỆP**

**CHƯƠNG TRÌNH HỌC**

- Lắp ráp máy tính & cài đặt phần mềm
- Xử lý các sự cố máy tính (Phần cứng - phần mềm - mạng)
- Cài đặt, vận hành, quản lý phòng Net, phòng Game
- Quản trị mạng máy tính trong doanh nghiệp

CÓ LỖ CỐ TỨC LÀ THÌNG

**ĐẦU TƯ NGẮN HẠN ĐỂ THÀNH NGHỀ**



**KỸ THUẬT THIẾT KẾ ĐỒ HỌA - QUẢNG CÁO**

- Thiết kế đồ họa COREL DRAW (Từ căn bản tới nâng cao)
- Xử lý ảnh cao cấp với PHOTOSHOP (Từ căn bản tới nâng cao)
- Thiết kế tạo màu, quảng cáo với ADOBE ILLUSTRATOR
- Thiết kế tổng hợp sản phẩm (Brochure, Logo, Catalogue...)

HOẶC 2.500.000 VNĐ

HOẶC ĐƯỢC HỌC MIỄN PHÍ VÀ ĐƯỢC HƯỚNG DẪN ĐẾN VIỆC VIỆC

Liên hệ văn phòng: 36 Đường Đồng Nai, Phường 15, Quận 10 (Khu cư xá Bắc Hải)  
ĐT phòng đào tạo: 9063184 - 9183188 - 9707993 Website: www.chanhnghiep.com.vn

## Thiết kế tinh tế

Ấn tượng ban đầu là sự nhất quán của viên kim cương về kiểu dáng thiết kế. Với các góc vát ở mặt sau, lấy cảm hứng từ kim cương trang sức. Mặt sau đen bóng, làm nền cho miếng kim loại hình tam giác, trang trí cho camera 3,2 MP. Kích thước nhỏ, gọn (102x51) và chỉ dày có 11,33mm, Diamond có kích thước nhỏ gọn hơn iPhone.

Màn hình của máy là loại VGA 2,8 inch, có khả năng hiển thị màu sắc tốt. Các nhà thiết kế đã tận dụng độ tương phản của màu đen nền viền quanh màn hình với độ sáng và màu sắc của hình ảnh để tạo thêm ấn tượng về chất lượng hình ảnh hiển thị.

## Ấn tượng 3D

Điểm nhấn mà HTC tập trung giới thiệu Diamond là công nghệ cảm ứng TouchFlo 3D, tạo hiệu ứng hình ảnh ba chiều. Thông qua biểu tượng chức năng bố trí ở bên dưới màn hình, người dùng dễ dàng dùng ngón tay để chọn và sử dụng các chức năng cần thiết hay xem ngay hình ảnh hoặc video được lưu trong máy.

Việc hiển thị hình ảnh được sắp xếp theo lối lịch cuốn, tạo hiệu ứng hình ảnh 3D. Khi không sử dụng, màn hình chính sẽ hiển thị lịch, giờ, theo cách tương tự, trông khá bắt mắt. Sở dĩ hình ảnh hiển thị khá tốt và nhanh là do HTC sử dụng riêng chip 3D cho đồ họa trên thiết bị này.

Trước khi Diamond chính thức ra mắt, nhiều lời đồn đoán trên mạng về việc tích hợp trình duyệt Opera. Quả thật, HTC đã không phụ lòng mong mỏi của người dùng khi tích hợp trình duyệt này. Hình ảnh trang web được tự động điều chỉnh kích thước cho phù hợp với màn hình hiển thị. Bạn đừng lo sẽ bị mất định dạng trang web vì mọi thứ đều giữ được tỉ lệ đúng theo bản gốc. Cũng như iPhone, Diamond sẽ tự động điều chỉnh màn hình hiển thị theo kiểu dọc hay ngang, tùy theo cách cầm của bạn.

## Truyền dữ liệu tốc độ cao

Ngay sau khi có phiên bản mới Windows Mobile 6.1 công bố hồi đầu tháng 5, HTC đã sử dụng ngay phiên



### Thông số

- Màn hình 2,8 inch
- Công nghệ cảm ứng TouchFlo 3D
- Bộ nhớ trong 4 GB.
- Máy ảnh 3,2 MP, lấy nét tự động
- Bộ vi xử lý: Qualcomm MSM7201A 528 MHz
- Hệ điều hành Windows Mobile 6.1 Professional
- GPS
- Nhạc MP3 AAC, AAC+, WMA, WAV
- Kết nối: Wi-Fi, Bluetooth, HSDPA
- Kích thước: 102x51x113 (mm)
- Trọng lượng: 110g



# HTC Diamond

## Viên kim cương công nghệ

HTC vừa giới thiệu Diamond, với công nghệ TouchFlo 3D mới nhất của hãng này. Thế mạnh của Diamond là thiết kế thanh thoát trên nền công nghệ mới, với các ứng dụng truyền dữ liệu tốc độ cao, điều mà iPhone chưa làm được.

bản này cho Diamond. Điều này càng chứng tỏ sự bất tay giữa hãng sản xuất của Đài Loan này với Microsoft, mà trong buổi công bố sản phẩm tại Việt Nam cuối tháng 4, đại diện HTC tiết lộ, họ đã hợp tác chặt chẽ với Microsoft trong 7 năm qua. Sử dụng hệ điều hành phiên bản mới nhất của Microsoft, sẽ tăng tính linh hoạt và kết nối với nhiều thiết bị khác như bàn phím Bluetooth, các ứng dụng của các hãng thư ba hay giữ vai trò modem kết nối Internet cho máy tính. Bên cạnh đó, bạn dễ dàng chọn, sao chép và dán nội dung cần thiết từ trình duyệt Opera.

Với người hay nhập liệu, nhắn tin, bàn phím ảo QWERTY đầy đủ được sử dụng. Thử nghiệm với màn hình cảm ứng, khả năng nhận dạng chữ viết khá nhạy và chính xác, dù đây chỉ là mẫu máy dùng thử giới hạn cho các test lab.

Tương tự như HTC Touch, bạn có thể thêm hình vào mục danh bạ, chỉ khác một điều ở đây là hình ảnh duyệt theo kiểu đổ xuống sau mỗi động tác lật trông rất vui mắt. Bạn sẽ thấy kiểu lật như vậy khá quen thuộc, nếu bạn là người sử dụng PlayStation 3.

Không chỉ thay đổi về giao diện 3D, Diamond còn được trang bị bộ nhớ trong 4 GB, đủ để bạn lưu trữ các dữ liệu cần thiết. Đáp ứng nhu cầu truy cập dữ liệu tốc độ cao, điều mà người dùng iPhone đang chờ đợi ở iPhone 3G, Diamond chạy được trên nền HSPDA tốc độ 7,2 Mb/s.


Ngoài trình duyệt Opera, Diamond được công sẵn ứng dụng để người dùng chia sẻ ảnh hay video lên Youtube. Là người thích du lịch, bạn sẽ thấy ứng dụng eGPS khá hữu ích. Bên cạnh đó, bạn có thể sử dụng Google Map trên đi động để cập nhật lộ trình. **hgs**

Tại quán cafe Y5, điểm đến ưa thích của các bạn yêu công nghệ, TGS đã có cuộc trò chuyện với bạn Việt Hoàng, đang là sinh viên năm 2 trường Đại học Khoa học Tự nhiên TPHCM. "Minh thấy bạn đang xài chiếc Nokia N81, vậy bạn có thú chơi các game trên nền tảng N-Gage 2.0". Hoàng có vẻ hơi ngạc nhiên: "Tất nhiên là có rồi. Mua con phone này mục đích chính là chơi game mà. Tuyệt. Không cần phải mang theo chiếc Sony PSP nữa. Tất cả trong một". Em tâm sự thêm, "Lúc trước chơi game nhiều lắm, hầu như game có tiếng của hệ máy nào cũng phải cày qua. Nhưng nay vào chuyên ngành rồi, việc học nhiều nên chỉ chơi vài game đơn giản trên điện thoại thôi". Khi hỏi về trò chơi nào trên nền tảng N-Gage đã được chơi qua, Hoàng cho biết "Cài cũng đấm bầy game, nhưng lại gần bó với trò Snake, game phổ biến nhất trên điện thoại di động Nokia, cũng như Mario trên các máy Nintendo vậy. Nó thật gần gũi, dễ xả stress mỗi khi rảnh rỗi. Các phiên bản mới của Snake luôn phải "đuối" theo cấu hình của các thế hệ điện thoại mới thì phải? Snake Subsonic được thiết kế trên nền 3D đẹp hơn, âm thanh sống động, độ khó đa dạng, và hỗ trợ multiplayer – quả là quá

khác biệt so với phiên bản cũ từng chơi trên N-Gage QD".

Rồi Y5, tôi ghé sang quán Cát Đằng – Muối Tiêu Chanh trên đường Sư Vạn Hạnh (Q.10, TPHCM). "Trời, tức quá!"... Một tiếng la khá lớn ngay bên cạnh, xuất phát từ anh chàng nọ với màn hình laptop với cơ cấu chìa số chat, web đang mở, nhưng lại đắm chìm vào không gian riêng với chiếc Nokia N95 8GB. Một chút ngạc nhiên qua thì anh bắt chuyện với tôi, "Ờ đang bắt độ đua xe Alphalt 3: Street Rules với đứa bạn, tự nhiên lạc tay lái, đâm sầm ngay xe cảnh sát bên lề đường. Chắc tại vì tôi quen tay với game Burn-Out với NeedForSpeed nên ốm của lối nhịp khi đang bị rượt tề khỏi bởi chiếc Lamborghini LP 640 ở vòng đua San Francisco. Gameplay của Alphalt 3 tuyệt lắm, người chơi phải ra sức đua để kiếm tiền giải thưởng cho việc nâng cấp xe. Mà A.I của game rất ổn, tụi máy nó xài đủ trò để cản đường, ép cho mình leo lên hoài... nhưng như thế mới hay, mặc dù nhiều lúc tức lắm. Bạn chơi thử đi, đảm bảo sẽ có cảm giác rất sướng khi phóng vù vù qua những thành phố nổi tiếng trên thế giới, nhưng nhớ coi chừng cảnh sát đuổi theo đấy".

Tạm đủ ở thế giới thực, tôi mở rộng cuộc thăm dò của mình lên không gian ảo ở diễn đàn [www.gsm.com.vn](http://www.gsm.com.vn). Box Symbian 3rd

OS 9.1 luôn là nỗi nhộn nhịp nhất của cả diễn đàn, với lượng người online là trên 200 người vào thời điểm đó. Qua tình năng PM của diễn đàn, tôi đã có cuộc trò chuyện qua chat với nick khanhvh... với tên thật là Văn Khanh: "Tại một thành phố nọ, hàng đêm đều diễn ra những cuộc thi Block Breaker do một 1 tỷ phú gia tổ chức. Đó là một cuộc đấu gay cấn giữa 10 người chơi để tìm ra người thắng cuộc duy nhất tham gia giải đấu bí mật", Văn Khanh kể cho tôi nghe về nội dung của game và sau đó kết lại một câu khá hay: "cốt truyện nghe dài dòng thế thôi anh à, nhưng khi chơi Block Breaker thì chẳng ai chú ý đến nó đâu, game puzzle này là 'món ăn' nhẹ cho phải nữ đây". Thật vậy, sau khi bắt đầu cuộc chơi, một khối hình đầy màu sắc tràn ngập màn hình N81 có độ phân giải 240x320 pixel. Bạn được trang bị 1 miếng trượt vừa đủ để đón lấy viên bi sắt bắt ngược lên công phá khối màu kia trong thời gian ngắn nhất. "Phải khéo léo, kiên nhẫn mới đủ sức để giết trùm trong game này, còn như anh à, chỉ hợp với những game đua xe hay đánh đấm thôi". Khanh trêu tôi một cách tình nghịch, nhưng khi bỏ vài giờ ra chơi thử thì ngậm lại cũng đúng. 

• Hoàng Linh ghi

## N-GAGE 2.0: Động cơ game trên đường đua di động

Chỉ vừa ra mắt được hơn 1 tháng nhưng nền tảng N-Gage 2.0 đã được đón nhận đầy hào hứng, kể cả từ những người chơi không chuyên. Sức mạnh của N-Gage 2.0 sẽ là một thách thức đáng kể cho những hệ máy game di động như PSP hay Nintendo DS, đặc biệt là đến nhóm người chơi phổ thông. TGS đã có một vài cuộc trò chuyện ngẫu nhiên với nhiều nhóm đối tượng để có được đa chiều về sức hút của N-Gage 2.0/.



**BLOCK  
BREAKER**  
deluxe



# Nokia 3500 classic

## Nét đơn giản cổ điển

Nếu cần một chiếc điện thoại xinh xắn để có thể dùng nó như một vật trang sức, hoặc ngấm nghĩa không biết chán trong những lúc rảnh rỗi thì bạn không cần để ý đến chiếc 3500 classic này. Nhưng nếu bạn cũng như rất nhiều người khác, ưa thích những chiếc Nokia bình dân vì tính tiện dụng, bền bỉ, và đáp ứng tốt những nhu cầu cơ bản như đã từng tìm thấy ở 6030 thì 3500 classic còn làm tốt hơn thế.

### Thiết kế

Máy mang dạng thanh, nhìn cũng tựa tựa những 6020, 6030 của 3 năm về trước, cả về chất liệu tạo thành, có chăng là mỏng hơn rất nhiều. Chiều dày 13,1 mm của 3500 classic là vừa đủ để cầm vào thao tác máy, nhưng nếu so về siêu mỏng thì nó sẽ chịu nhiều thiệt thòi khi gặp đối thủ L7i, khi mà sản phẩm của Motorola thậm chí còn rẻ hơn.

Nếu so với các sản phẩm gần đây thì 3500 classic là một nâng cấp nhẹ của 3110 classic, với khác biệt hầu như chỉ là máy ảnh 1,3 MP được thay bởi máy ảnh 3 MP, và bạn tiết kiệm được khoảng 300 ngàn đồng cho danh dãi này. Máy khá nhẹ, phím bấm làm tốt, đủ để hài lòng những bạn trẻ nghiện nhắn tin. Đa dạng màu sắc cũng là một ưu thế khác của 3500 classic khi bạn có thể chọn lựa các tông màu: xanh lá, xanh biển, hồng và cam trên nền đen mạnh.

Điểm đáng phân nân nhất ở 3500 classic là nó có màn hình quá bé so với phân khúc giá của nó, và độ phân giải cũng kém một cách tương ứng. Bạn đừng 3500 classic được dự định sẽ cạnh tranh với chiếc Sony Ericsson K550i khi cả 2 cạnh tranh với nhau ở hầu hết các điểm về tính năng, và thiết kế, trừ việc màn hình K550i xuất sắc hơn nhiều. Nhưng tại thị trường Việt Nam, K550i được bán đắt hơn 3500 classic đến 1,3 triệu đồng đã đặt chúng vào các phân khúc khác nhau - và điều đó vô tình là 3500 classic hấp dẫn hơn.

### Tính năng

3500 classic mang giao diện Series 40 thế hệ thứ 3, phiên bản mới.

Nhưng một lần nữa, độ phân giải màn hình thấp đã làm giảm đi nhiều tiện ích của giao diện Series 40. Bộ nhớ trong của máy khá nhỏ, chỉ còn trống hơn 8 MB cho người dùng, nhưng không quá quan trọng vì phần lưu trữ do thẻ nhớ microSD đảm trách. Một bất tiện ở đây là bạn không thể cắm nóng thẻ do khe thẻ nằm dưới nắp pin.

Máy hỗ trợ 3 băng tần GSM và EDGE cho truyền tải dữ liệu tốc độ cao. Pin của máy có dung lượng khá thấp, chỉ 820 mAh, nhưng thời gian sử dụng thực tế lại khá tốt, cỡ 3-4 ngày với mức dùng thông thường.

Máy hỗ trợ 3 băng tần GSM và EDGE cho truyền tải dữ liệu tốc độ cao. Pin của máy có dung lượng khá thấp, chỉ 820 mAh, nhưng thời gian sử dụng thực tế lại khá tốt, cỡ 3-4 ngày với mức dùng thông thường.

### Nhận xét

- 3500 classic mang lại nhiều giá trị tốt, nhưng 3110 classic là lựa chọn tốt hơn. **7,5/10**
- Cạnh tranh:** BenQ-Siemens S88, Motorola L7i, i-mobile 611, WellcoM W828
- Ưu điểm:** Thiết kế gọn nhẹ, giao diện Series 40 3.x, máy ảnh 2 MP, khe thẻ nhớ, hỗ trợ quản lý thông tin tốt, nghe FM stereo và hỗ trợ tai nghe Bluetooth stereo, số danh bạ lớn đến 2000 mục...
- Cần cải tiến:** Màn hình bé với độ phân giải thấp, máy ảnh không có flash và nút chụp độc lập, trình duyệt email quá tệ, bộ nhớ trong thấp...
- Giá tham khảo:** 2,35 triệu đồng

**100%** iPhone được làm gia công bởi công ty Foxconn HonHai, thế người tiêu dùng mấy ai biết Foxconn HonHai là ai? Đó chỉ là 1 ví dụ tiêu biểu, còn trên thực tế, một phần rất lớn các thiết bị kỹ thuật số di động và máy tính đều được sản xuất tại một nhà máy nào đấy đặt tại Trung Quốc hoặc Đài Loan. Các hãng rất ít khi tự sản xuất thiết bị đại trà mà chỉ đưa ra các yêu cầu và thực hiện kiểm tra, còn việc sản xuất thường được chỉ định cho những nhà sản xuất thiết bị gốc tại 2 quốc gia này. Nhưng các nhà sản xuất thiết bị gốc này không chỉ nhận đơn hàng từ các đại gia mà còn từ bất kỳ ai dù tiềm lực tài chính, tạo điều kiện cho các nhà thương hiệu địa phương có thể có những sản phẩm tốt, đặc thù dù sức cạnh tranh với các thương hiệu toàn cầu trong những phân khúc nhất định.

ABTEL - công ty TNHH Viễn thông An Bình - là nhà phân phối lâu năm cho các thương hiệu lớn như BenQ-Siemens, Dopod, HTC... Kinh nghiệm tích lũy đã giúp cho ABTEL hiểu được những giá trị phù hợp cho từng nhu cầu, các quan hệ đối tác sâu rộng, cùng tiềm lực tài chính để đủ sức tạo nên một thương hiệu điện thoại cho riêng mình - Q-

mobile. Theo đánh giá của công ty nghiên cứu thị trường GFK thì các thương hiệu địa phương đã chiếm một thị phần khá đáng kể, với sức bán ra thậm chí ngang với cả LG, và gây áp lực mạnh lên những thương hiệu đang nhiều năm liền độc chiếm Top 5.

Đối thủ của các thương hiệu Việt còn đến từ những "chú dế Tàu" nổi tiếng với giá rẻ, tính năng nhiều, nhưng cũng lắm... tai tiếng bởi chất lượng pháp phũ, cũng nhiều phiên toái khác trong sử dụng. Khác biệt ở đây cũng như nhiều ngành hàng khác khi mà hàng Trung Quốc nhập tiểu ngạch hoặc nhập lậu vào thị trường Việt Nam thường là loại do các hợp tác xã hoặc cơ sở tư nhân nhỏ lẻ sản xuất, với tốc độ làm hàng nhái ở mức... trong tuần. Còn với những thương hiệu Việt như Q-mobile, bạn sẽ sở hữu những chiếc điện thoại có cùng chất lượng như những Nokia, Samsung, Motorola... nhưng với giá rẻ hơn đáng kể do nhà phân phối đã cắt giảm được nhiều chi phí trung gian, kể cả khoản đáng kể mang tên "tiền chơi đồ hiệu".

Bạn Minh Dũng, học lớp 11 trường Lê Hồng Phong (TPHCM), vừa mua chiếc Q-mobile Q21 tại siêu thị Thế Giới Di Động cho biết "Kết quả học tập năm nay khá tốt nên mẹ em thưởng cho em 1 triệu đồng để mua điện thoại. Chỉ bỏ vào thêm 100 ngàn đồng, đã được một chú dế ngon lành, vừa nghe nhạc MP3 lại nghe được radio mà không cần cắm tai nghe, đặc biệt là dung lượng pin lớn có thể dùng được cả tuần. Rất tuyệt ở mức giá này". Còn chị Ngọc Yến, là cán bộ văn thư thường đang "xăm xoi" chiếc F23 - "1,7 triệu đồng không hẳn là rẻ khi có một vài mẫu điện thoại nắp trượt cũng có giá khoảng này, nhưng không so được với chiếc F23 này về tính năng. Nó thậm chí còn nhìn hơn chiếc Nokia 5200 đắt hơn đến 400 ngàn đồng. Tôi còn rất ấn tượng về bộ sưu tập hình ảnh Việt Nam cài đặt sẵn trong máy. Nhớ những rất ý nghĩa".

Cơ hội đang mở ra cho thương hiệu mới như Q-mobile- nơi mà chất lượng sản phẩm, phù hợp nhu cầu, và giá cả hợp lý sẽ mang đến thị phần tương xứng. **hgs**

**Q-mobile**  
Sức sống  
mới của  
thương hiệu  
địa phương





Bên cạnh việc chạy đua về chất lượng hình ảnh thì máy quay ngày càng trở nên nhỏ gọn.

Panasonic sau khi tạo nên sự bất ngờ thú vị với chiếc máy quay SW20 siêu bền lại mang đến một sản phẩm thú vị khác - máy quay SDR-S7 với kích thước chỉ bằng một chiếc điện thoại di động, và dễ dàng bỏ vào túi áo để đồng hành cùng bạn dù ở bất kỳ đâu.



# Panasonic SDR-S7

## Máy quay trong lòng bàn tay

### Thiết kế

Hình dáng bên ngoài của SDR-S7 trông rất giống người anh SDR-SW20 của nó nhưng nhỏ gọn hơn. Vỏ máy có chất liệu chủ yếu là nhựa cứng nhưng không được giá cố nhiều thành phần chịu lực, và cũng không khép kín hoàn toàn như SW20 để chống nước, do đó bạn cần nên thứ làm rơi máy hay thử quay phim giữa trời mưa.

Bố trí phím bấm của S7 cũng hệ như SW20, với 2 nút khởi động quay, một ở mặt phải, và một ở phần sau máy, tiện cho việc quay ở nhiều tư thế đặc biệt. Toàn bộ diện tích mặt trái của máy được dành cho màn hình LCD 2,7 inch, mà khi mở ra sẽ để lộ toàn bộ phím tinh chỉnh quay, khá đơn giản để thao tác ngay ở lần đầu. Khác biệt cơ bản với SW20 là ở S7 không có chế độ quay dưới nước - hiển nhiên. Máy được trang bị một microphone stereo ngay dưới ống kính.

### Hiệu năng

Về tính năng, S7 hầu như cũng tương đồng với SW20: dùng cùng ống kính với cảm biến CCD 1/6 inch, zoom quang học 10x, cho phép ghi các đoạn video ở độ nét tiêu chuẩn, chất lượng DVD (640x480).

S7 lưu trữ nội dung ghi được vào thẻ nhớ SD, có hỗ trợ loại thẻ tốc độ cao SDHC với dung lượng có thể đến 16 GB.

Máy cho chất lượng video rất khá khi quay ngoài trời với điều kiện ánh sáng tốt. Khi lượng sáng giảm, máy vẫn đảm bảo độ chính xác màu ở mức chấp nhận được, nhưng nhiều lại tăng lên nhanh chóng.

S7 được trang bị khả năng chống rung điện tử, với hoạt động dựa trên việc giảm bớt độ phân giải để khử chấn động. Thử nghiệm máy với những rung động nhẹ do không chắc tay máy thì khả năng khử rung đạt trên 80%. Với những rung động do di chuyển trên xe, tính năng khử rung gần như không hoạt động. Khử rung quang học thường cho hiệu quả tốt hơn, nhưng với kích thước cỡ S7 thì việc trang bị tính năng này là chuyện không thể ở điều kiện công nghệ hiện tại, chưa kể nó sẽ làm đội giá thành lên đáng kể.

Chuyển máy sang chế độ quay góc rộng, đặt zoom quang về mức thấp nhất, đồng thời tắt tính năng chống rung điện tử thì kết quả cho rất tốt. Hình ảnh được đảm bảo chính xác tỉ lệ, với góc nhìn đến 48 độ, cao hơn mức trung bình ở máy quay.

Chuyển sang kiểm tra các chế độ hoạt động của máy. Khả năng lấy

nét tự động của máy hoạt động nhanh và chính xác khi ánh sáng tốt, nhưng khi quay buổi đêm, máy có một khoảng trễ nhất định nhưng vẫn hoạt động chính xác. Điểm yếu nhất ở chế độ tự động là khả năng cân bằng trắng, đặc biệt khi quay dưới ánh đèn neon.

Chế độ thủ công mang lại khá nhiều bất ngờ khi Panasonic cho phép bạn tinh chỉnh khá nhiều thứ ở đồng máy quay nhỏ gọn, giá rẻ này. Bạn có thể canh nét tay, zoom, chỉnh cân bằng trắng, thậm chí cả khẩu độ và tốc độ. Máy cũng cung cấp một số thiết lập sẵn cho những môi trường đặc biệt, điều thường thấy ở các máy ảnh bỏ túi. **hgs**

### Nhận xét

Nếu quá thất vọng về chất lượng quay video ở chiếc điện thoại di động bất kỳ, nhưng cũng không muốn mang theo một máy quay để nét cao công kênh thì SDR-S7 là chọn lựa khá đi nhất. Cũng như SDR-SW20, chiếc S7 này cũng không có sản phẩm cạnh tranh rõ nét - nó là một sáng tạo khá ấn tượng của Panasonic để đáp ứng đa dạng nhu cầu người dùng. Chất lượng video còn nhiều điểm chưa tốt, nhưng với mức giá 5 triệu đồng, khó mà đòi hỏi hơn được.

8/10

>Giá tham khảo: 5 triệu đồng

# HP-Compaq Presario C700-series

## Hàng hiệu giả rẻ



**HP** là thương hiệu máy tính số 1 thế giới, và đang dần vươn lên vị trí hàng đầu tại Việt Nam với sự đóng góp khá đáng kể của dòng máy giá rẻ. Trước đây, thương hiệu này chỉ cùng với Sony, thường được xem là chỉ cung cấp sản phẩm hàng hiệu, những chiếc laptop cho doanh nhân thành đạt với mức giá có vài ngàn đô. Nhưng nay, thật khó tin khi chỉ từ 500 đến 700 đô, những công chức bình thường, hay giới học sinh, sinh viên cũng có thể sở hữu một laptop HP – dòng C700 - với cấu hình đa dạng, đáp ứng tốt nhu cầu học tập hoặc giải quyết công việc văn phòng.

Về khả năng xử lý, C700 đưa ra cho bạn 5 mức CPU ở 5 model, và đây cũng là phân biệt cơ bản nhất. Chẳng hạn model C733TU với giá chỉ 8,5 triệu đồng được trang bị bộ xử lý Intel Celeron 540 với xung nhịp 1,86 GHz, 1 MB bộ đệm – trong khi đó ở model cao cấp nhất của dòng này là C767TU lại được trang bị bộ xử lý lõi kép Intel Dual-Core T2370. Bộ nhớ cũng có khác biệt khi có 2 model là C765TU và C767TU được trang bị 1 GB Ram, còn những model còn lại chỉ có 512 MB Ram, nhưng bạn sẽ được nhận thêm 512

MB trong gói quà tặng. Thay vào đó, 2 model có 1 GB Ram sẽ được nhận 1 điện thoại LG KP110 trị giá 989 ngàn đồng thật hấp dẫn.

Dòng C700 đặc trưng với kích thước 15,4 inch, màn hình gương, để mang đến không gian làm việc rộng rãi, thuận tiện cho việc sử dụng các ứng dụng văn phòng hay chơi game online. Hệ thống đồ họa trên C700 là giải pháp tích hợp của Intel, sử dụng bộ nhớ chia sẻ để tiết giảm chi phí; trải nghiệm giải trí còn được nâng cao hơn nữa với loa stereo Antec Lansing cao cấp. Về ổ cứng, tất cả đều dùng loại 5400 vòng/phút tốc độ cao, với một chút khác biệt về dung lượng, từ 80 đến 120 GB. Không như phần nhiều các máy giá rẻ thường chọn giải pháp ổ CD hoặc DVD Combo (đọc DVD, đọc/ghi CD), với C700, dù ở model rẻ nhất, bạn vẫn được sở hữu ổ đọc/ghi DVD đa định dạng. C700 được trang bị hầu hết các kết nối thông dụng như Wi-Fi, LAN, modem quay số, nhiều cổng USB và còn có 1 cổng 1394 để kết nối với các nguồn video.

**GIÁ THAM KHẢO MỘT SỐ LAPTOP HP TIÊU BIỂU(CHƯA BAO GỒM VAT):**

- C765TU: 9,2 triệu đồng
- C767TU: 11,23 triệu đồng
- DV2805TU: 14,899 triệu đồng
- DV2804TU: 18,799 triệu đồng

Đặc biệt, từ ngày 26/5 – 30/6/2008, bạn mua máy tính xách tay (laptop) hiệu HP tại [Thegioioidong.com](http://Thegioioidong.com) tại Hà Nội sẽ được giảm giá 2.000.000đ/máy, tặng điện thoại di động thời trang khi mua tại TPHCM.

Ngoài ra, trong thời gian này, hệ thống bán lẻ điện thoại di động – laptop [Thegioioidong.com](http://Thegioioidong.com) cũng thực hiện chương trình “Biến ước mơ thành hiện thực” hỗ trợ mua laptop trả góp với lãi suất 0%, áp dụng cho tất cả các dòng HP với hàng chục model để bạn tùy ý lựa chọn.

Để tham gia chương trình, bạn không cần phải thế chấp hay chứng minh thu nhập mà chỉ cần có hộ khẩu tại TPHCM hoặc Đồng Nai. Bạn chỉ cần trả trước 30% giá trị máy, phần còn lại sẽ được trả dần trong thời gian 8 tháng.

Hồ sơ nhận ngay tại các chi nhánh [Thegioioidong.com](http://Thegioioidong.com) tại TPHCM/ Đồng Nai, duyệt vay trong vòng 10 phút.

Xem thêm chi tiết tại website: [www.thegioioidong.com](http://www.thegioioidong.com) hoặc liên lạc tổng đài 1900.561.292






### CẤU HÌNH

- Bộ xử lý Intel Core 2 Duo T8100 (xung: 2,1 GHz; cache L2 : 3 MB; bus: 800 MHz)
- Bộ nhớ 2 GB DDR II 667 MHz
- Màn hình gương 14,1 inch dạng rộng, độ phân giải 1280x800
- Chip đồ họa tích hợp Intel GMA X3100
- Ổ cứng 250 GB SATA loại 5400 vòng/phút, 8 MB bộ đệm
- Ổ DVD +/- RW DualLayer
- Mạng: Lan 100 Mbps, Wi-Fi 802.11 a/b/g
- 3 cổng USB 2.0, PC Card Type II, đầu xuất tín hiệu VGA, S-Video
- Bộ đọc thẻ 6 trong 1 (MS, MS Pro, MMC, SD, SP pro, xD)
- Web Camera 1,3 MP
- HĐH: PC DOS
- Nặng 1,9 kg

# LENOVO 3000 Y410

## Sẵn sàng thời "hậu IBM"



Nếu như Lenovo 3000 series C, N, V là những model hướng vào đối tượng doanh nhân với tiêu chí nhỏ gọn, mạnh mẽ thì series Y lại nhắm đến người dùng gia đình bởi sức hấp dẫn về cấu hình, tính năng cũng như giá thành mà chúng đem lại. Hợp đồng nhượng quyền thương hiệu giữa IBM và Lenovo đã bước vào những ngày cuối cùng, và đây là thời điểm Lenovo cần chứng tỏ sức mạnh độc lập của mình để có thể trụ vững trong Top 5 nhà sản xuất máy tính lớn nhất thế giới.

## Thiết kế

Lenovo 3000 Y410 có khung máy cứng cáp, được phủ lớp vỏ màu trắng bạc sang trọng, dày và tinh. Bàn phím được bố trí có phần khó chịu khi phím Fn được đặt sát ra ngoài cùng góc trái, phím Ctrl bị lùi vào khiến người dùng quen sử dụng bàn phím rời gặp nhiều rắc rối trong các thao tác phím tắt. Hai phím Home/End bị đẩy xuống gần 4 phím môi bên ngay góc dưới cùng bên phải trong khi nó được sử dụng khá nhiều trong khi soạn thảo văn bản hay lướt web. Bàn sử phím thường xuyên nhấn Fn + PgUp (Home) hay Fn + PgDn (End) khá rời rắm cho người dùng. Tuy nhiên, những phím cơ bản đều được thiết kế vừa tay người dùng Châu Á, độ nảy cao. Máy cung cấp đầy phím chức năng "một chạm" để kích hoạt trình duyệt, tiện ích gửi nhận email và các ứng dụng do người dùng thiết lập sẵn. Vượt trội so với người anh Y400, Y410 được trang bị cho đầy phím bấm chuyên dụng dành riêng cho việc nghe nhạc, nó kết hợp với tính năng chính âm thanh, cho phép người dùng nghe nhạc mà không cần mở máy.

Hệ thống lá tản nhiệt được bố trí bên trái thân máy giúp máy hoạt động mát mẻ, đảm bảo hệ thống hoạt động ổn định trong mọi điều kiện môi trường.

## Tính năng

Lenovo 3000 Y410 sử dụng bộ xử lý Intel Core 2 Duo T8100 (2,1 GHz, bộ đệm thứ cấp 3 MB, bus hệ thống 800 MHz) và chipset Mobile Intel GM965 (tên mã Crestline) dành cho nền tảng di động, cung cấp bus hệ thống tốc độ cao. BXL Intel Core 2 Duo T8100 có ưu điểm là xung nhịp cao, đáp ứng khá tốt các ứng dụng giải trí đơn luồng nhưng lại tỏ ra yếu thế ở các ứng dụng đa xử lý. Bộ nhớ đệm thứ cấp bị "cắt gọt" nên hiệu năng của dòng T8x00 tỏ ra yếu hơn so với T7x00 (4MB) và T9x00 (6 MB). Tuy nhiên, dòng T8xxx lại được sản xuất trên công nghệ 45 nm thuộc thế hệ Penryn mới nhất của Intel nên khả năng tiêu thụ điện năng luôn ở mức tối ưu, do đó giúp kéo dài thời gian dùng pin (tối đa 3 giờ) và giảm đáng kể nhiệt lượng tỏa ra trong quá trình sử dụng. Sự có mặt của tập lệnh SSE 4.1 trong T8x00 giúp cải thiện đáng kể hiệu năng trong các ứng dụng Multimedia.

Để khai thác hiệu quả hơn sức mạnh BXL, máy trang bị bộ nhớ kênh đôi 2 GB DDR2 667MHz (có thể nâng cấp tối đa đến 4 GB), đĩa cứng 250 GB, ổ quang DVD Super Multi và màn hình 14,1 inch khá rộng (tỉ lệ 16:9), hỗ trợ công nghệ VibrantView giúp tăng cường độ sáng, chất lượng hình, độ tương phản, phù hợp cho các mục đích xem phim DVD di động toàn màn hình. Chip đồ họa tích hợp Intel Graphics Media Accelerator (GMA) X3100 với bộ nhớ chia sẻ có thể đạt đến 384MB cung cấp cho Y410 khả năng hiển thị tốt hình ảnh động với màu sắc tươi sáng. Nhu cầu chủ yếu của người dùng gia đình là xem phim và chơi game nhưng sự hạn chế về sức mạnh đồ họa tích hợp sẽ không cho phép người dùng tận hưởng cảm giác đắm chìm trong thế giới 3D mà chỉ

dùng lại ở những game 2D hay 2.5D hoặc cố làm là những game 3D đơn giản.

Phía trên màn hình là một webcam 1,3 MP để đáp ứng nhu cầu hội thoại trực tuyến. Điểm nổi bật của thế hệ webcam này là nó sử dụng công nghệ VeriFace có khả năng nhận diện khuôn mặt. Nhờ đó, người dùng có thể thiết lập mặt khẩu bằng chính khuôn mặt của mình và bạn chỉ cần ngồi ngay trước webcam mỗi khi muốn đăng nhập.

Máy còn được trang bị đầu đọc thẻ nhớ 6-trong-1, người dùng có thể dễ dàng và nhanh chóng sao chép dữ liệu, ảnh chụp, phim video, tập tin nhạc với máy ảnh số, máy quay số, điện thoại di động, thiết bị trợ giúp cá nhân PDA hay smartphone. Máy còn hỗ trợ kết nối không dây cho phép người dùng nhanh chóng truy cập Internet. Các cổng kết nối như card mạng ethernet, USB 2.0, khe cắm PC Card Type II, luôn sẵn sàng. Hơn thế nữa, để giúp người dùng thuận tiện hơn khi trình chiếu kết hợp với máy chiếu và màn hình LCD khổ lớn, ngoài cổng tín hiệu VGA, máy còn trang bị cổng S-Video/TV-out.

## Thử nghiệm

Model	Thời gian
Lenovo 3000 Y410 (2.1 GHz, Intel C2D T8100)	36,285 giây
Gateway M-152XL (2.4GHz, Intel C2D T8300)	31,792 giây
Dell XPS M1530 (2.2 GHz, Intel C2D T7500)	37,485 giây
Toshiba Satellite A305 (2.1 GHz, Intel C2D T8100)	36,443 giây

**Super Pi 2M:** tính toán chính xác giá trị của số Pi với 2 triệu giá trị. Kết quả này cũng phụ thuộc khá nhiều vào thiết lập bộ nhớ kênh đôi/đơn. Lúc này kiến trúc Penryn đã tỏ ra hiệu quả nên bộ xử lý T8100 lại cho khả năng xử lý tốt hơn T7500 dù có xung nhịp thấp hơn.

Model	PCMark05
Lenovo 3000 Y410 (2.1 GHz, Intel C2D T8100, GMA X3100)	4711
Gateway M-152XL (2.4GHz, Intel C2D T8300, ATI Mobility HD2600)	6301
Dell XPS M1530 (2.2 GHz, Intel C2D T7500, Nvidia 8600M GT 256 MB)	5480
Toshiba Satellite A305 (2.1 GHz, Intel C2D T8100, ATI Radeon 3650 512 MB)	5624

**PCMark05:** Kết quả thử nghiệm đưa ra sức mạnh tổng thể của tất cả các thành phần chính (bộ xử lý, đồ họa, bộ nhớ, ổ cứng). Y410 sử dụng đồ họa tích hợp nên đã chịu thua sút đáng kể ở bài kiểm tra này. [\[TS\]](#)

## Nhận xét

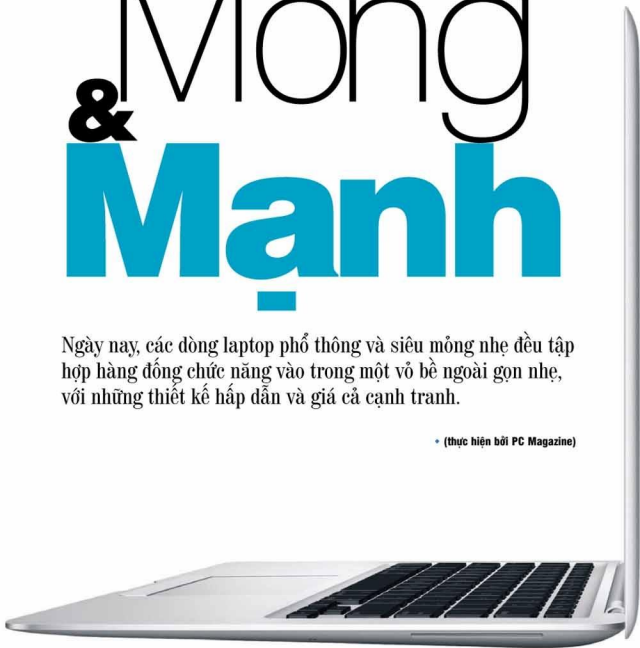
Y410 không được cài đặt sẵn Windows, nó sẽ khiến bạn mất một chút thời gian, nhưng lại rất thích hợp cho thị trường Việt Nam, và làm giảm đáng kể giá thành. Lenovo có kèm theo khá nhiều tiện ích trên đĩa cài đặt như VeriFace 2.0; EasyCapture 2.5; OneKey Recovery 4.65; Energy Cut 2.1; Adobe Reader 8.0; Power2GO 5.5; Microsoft Office (bản dùng thử). Qua dòng Y, có thể thấy Lenovo đã khá trưởng thành để sản xuất những laptop chất lượng cao, đáp ứng đa dạng nhu cầu thời "hậu IBM".

>Giá tham khảo: 1160 USD

# Mỏng & Mạnh

Ngày nay, các dòng laptop phổ thông và siêu mỏng nhẹ đều tập hợp hàng đống chức năng vào trong một vỏ bìa ngoài gọn nhẹ, với những thiết kế hấp dẫn và giá cả cạnh tranh.

• (thực hiện bởi PC Magazine)



Laptop lý tưởng của một người dùng máy tính điện hình sẽ rơi vào một trong hai dòng nổi tiếng nhất – phổ thông và siêu mỏng nhẹ. Các laptop phổ thông là sự cân bằng hoàn hảo giữa tính tiện dụng và điện năng, trong khi các laptop siêu mỏng nhẹ thì rất mỏng manh và đẹp đẽ, thường khối lượng dưới 1,8 kg, và có thể mang đến bất cứ nơi đâu. Giữa hàng loạt nhà sản xuất, các mẫu, và các mẫu phụ khác nhau, người tiêu dùng có một sự lựa chọn vô cùng phong phú các mẫu laptop, đa dạng về giá cả, mẫu thiết kế, các tính năng, và hiệu năng – mặc dù không nhiều.

Hiệu năng, được chỉ ra bởi điện năng và chất lượng của các thành phần, đã từng là nhân tố chính trong việc chọn laptop phổ thông. Còn đối với các laptop siêu mỏng nhẹ, hiệu năng không phải là điểm chính yếu hút khách, bởi vì sự ràng buộc về kích cỡ không cho phép có các thành phần chạy tốc độ nhanh. Ngày nay hiệu năng không còn là vấn đề, và đa phần các laptop ở 2 loại trên không cần thiết phải chạy hết giới hạn của chúng. Mặc dù số đo gigahertz của CPU và gigabyte của RAM trong một hệ thống vẫn là yếu tố cần cân nhắc khi mua máy, các tính năng truyền thông, và sự hạ giá sản phẩm quan trọng hơn trước đây đối với người tiêu dùng. Ở đây chúng tôi đi qua vài laptop phổ thông và siêu mỏng nhẹ “hot” nhất trên thị trường, và chỉ ra những ưu điểm của chúng chứ không chỉ là tốc độ và điện năng.

## Vài điểm quan trọng

Cách đây không lâu, laptop được xem như là cực ít chức năng, có mỗi tương quan nghèo nàn với hệ thống máy tính để bàn. Tất nhiên, chúng là giải pháp linh động tuyệt vời, để có thể mang công việc theo bạn, nhưng không ai trông chờ chúng trở thành nơi gửi gắm toàn bộ công việc. Thông thường, những người dùng cảm thấy mình đang chi trả một chi phí (thường trong tầm 2.000 USD hay hơn) cho các thành phần bình thường, các bộ chức năng thừa thãi (so sánh với những thứ trong các máy để bàn), và thời lượng pin tầm tầm (3 giờ, nếu may mắn). Và bạn có thể quên đi những thứ trang trí xinh xắn: Nếu laptop xuất hiện trong cái vẻ ngoài hoàn toàn màu đen, thế là đủ để gọi nó là kiểu cách.

Thời gian đã thay đổi nhiều. Ngày nay, các laptop đã trở thành hệ thống chính yếu cho nhiều người, và những khách hàng này yêu cầu hơn thế. Thị trường đã phản hồi ngay lập tức. Các nhà sản xuất PC bây giờ đưa ra các laptop với số lượng lớn các chức năng, giá dưới 1.000 USD. Bán một hệ thống 1.500 USD ư? Có chắc rằng nó tương thích độ nét cao không.

Các hệ thống phổ thông đây các thành phần hấp dẫn và mạnh mẽ nhưng bây giờ ít khi đạt tới khối lượng 2,8 kg, trong khi thị trường các laptop siêu mỏng nhẹ đang sôi lên, với các tính năng mới, từ các ổ đĩa cứng nhỏ đến khó tin và các ổ đĩa quang học siêu mỏng, tới các màn hình đèn LED chiếu sáng lung. Với thiết kế sáng suốt, các nhà sản

xuất laptop đang gạt đi tất cả các trở ngại, với các khung hợp kim cải tiến, gập khung uốn cong, và đủ màu sắc như cầu lông để chọn lựa.

## Giải trí, hẳn nhiên rồi

Các laptop phổ thông đưa ra sự kết hợp tốt nhất giữa tính tiện lợi và các chức năng. Chúng đã từng đặc trưng với màn hình 14 inch với độ phân giải hạn chế, nhưng các sản phẩm ngày nay đưa ra các màn hình độ phân giải cao hơn, đủ loại kích cỡ và định dạng. Với các thành phần co cụm lại và sự xuất hiện của màn hình rộng, những màn hình 13,3 inch đã làm đơn giản hóa vấn đề, và thậm chí màn hình rộng 15,4 inch có thể được tính hợp vào mà không vượt quá cái giới hạn 2,8 kg. Độ phân giải bây giờ đang được quảng cáo là “sẵn sàng cho HD”, trong khi đó giá trị phổ biến là 1280x800, mức của độ nét cao 720p.

Một ổ đĩa quang học là chắc chắn có trên một máy tính phổ thông - việc chọn một thiết kế với ổ đĩa Blu-ray đem đến cho bạn cả một trung tâm truyền thông chất lượng cao. Việc chọn lựa thậm chí còn làm bạn hoa cả mắt lên với các ổ đĩa quang khay đẩy truyền thống hay dạng nhét (slot), và các ổ đĩa module mà có thể chuyển thành ổ đĩa cứng thứ 2 hay một nguồn pin thắp vào. Các cổng xuất video HDMI thay thế tương tự S-Video, cho phép những laptop này nối với một tivi màn hình phẳng hiện đại hay màn hình lớn và thực hiện chức năng như là bộ chơi đĩa độc lập.

Hầu như tất cả các laptop phổ thông bây giờ đều có sẵn webcam. Khi nó hoạt động như là máy chụp hình, ảnh webcam đưa ra có độ phân giải thấp hơn nhiều so với đa phần máy ảnh kỹ thuật số đang bày bán hiện giờ; hội thoại hình ảnh là điều hữu dụng nhất ở chúng. Bộ đọc vân tay, một thứ chỉ giành cho các laptop doanh nhân, bây giờ được đưa ra ở các laptop thông dụng như là các thiết bị bảo mật cá nhân. Các laptop phổ thông ngày nay có thể bao gồm một ổ đĩa cứng đơn mà có thể lưu tới 300 GB dữ liệu.

## Mỏng mà không bị hạn chế

Các laptop siêu mỏng nhẹ từng là đối tượng khiến nhiều người thêm muốn nhưng rất ít người mua, bởi giá đưa ra quá cao và những thiếu sót không thể kể xiết. Mặc dù giá cả của chúng vẫn cao, những laptop siêu mỏng nhẹ mới nhất có ít hơn những hạn chế. Thiết kế đơn độc có thể giúp bạn cũng có thể gây trở ngại cho bạn, vì thế các công ty làm hết sức để đạt được tới các giới hạn. Hãy nhìn Apple MacBook Air. “Thứ tuyệt vời nhất vừa tập hồ sơ” này có số đo dày 1,9 cm ở cạnh sau và chỉ 4 mm gập mở trước. Một máy tính siêu mỏng nhẹ muốn khác biệt trong cái thị trường cạnh tranh khốc liệt này, nó phải hoàn toàn mỏng, được bao phủ bởi các kim loại dát mỏng, và chứa cả tá chức năng. ASUS U6S phủ một lớp sơn lên các khung hợp kim Magie của nó, thêm vào một lớp da bên trong, trong khi Acer Ferrari 1100 che phủ cái vỏ của nó với sợi carbon.

## Nhỏ nhưng giàu chức năng

Đa chức năng, cái ranh giới giữa các laptop siêu mỏng nhẹ và các máy phổ thông đang từ từ, tuy chậm, mờ đi.



Các nhà sản xuất nhận ra rằng màn hình rộng 12 inch là yêu cầu tối thiểu để giảm sự căng thẳng cho đôi mắt. Apple MacBook Air tạo một sự kết hợp chưa từng có tiền lệ với màn hình rộng 13 inch trong một khung nặng chưa đến 1,4 kg. Đa phần máy laptop siêu mỏng nhẹ ngày nay đưa ra các bàn phím kích cỡ lớn, cũng tiện lợi như các bàn phím trên máy tính để bàn. Được tích hợp các ổ đĩa quang học, một thời khan hiếm, bây giờ đang ngày càng rộng khắp hơn. Tất cả các máy siêu mỏng nhẹ mà chúng tôi đề cập ở đây, ngoại trừ MacBook Air, đều có ổ đĩa ghi DVD hai lớp.

Đa phần các laptop siêu mỏng nhẹ có sẵn cả Bluetooth và Wi-Fi. Sony VAIO VGN-SZ791N cải tiến đáng kể kết nối không dây bằng cách cài sẵn một modem nhỏ bằng thông rộng, dùng 3 công nghệ truy cập Internet. Với nhiều khách du lịch doanh nhân mang theo các máy ảnh kỹ thuật số trong các chuyến du lịch, những đầu đọc nhiều thẻ tích hợp là sự thay thế hấp dẫn cho các cable và bộ đọc thẻ gắn ngoài. Và các cổng màn hình hiện đại không còn giới hạn ở các laptop lớn – bạn có thể thấy một cổng ra HDMI trên ASUS U6S và một cổng DVI-mini trên Apple MacBook Air.

## Hiệu năng mạnh mẽ

Hiệu năng vẫn là vấn đề cần chú ý, mặc dù không nhiều như trước: Thiết kế và các chức năng đã trở thành chìa khóa của doanh thu. Hiệu năng là vấn đề được quan tâm nhiều trong các máy siêu mỏng có kích thước nhẹ, bởi vì chúng có thể được tích hợp với các bộ vi xử lý đủ loại, đồ họa, bộ nhớ, và các bộ vi xử lý điện năng thấp. Nhờ một loạt đồ đóng gói nhỏ hơn và các lõi siêu tiết kiệm điện

năng, các bộ vi xử lý này được đặc biệt làm để điều tiết các thiết kế nhỏ xíu như những thứ trong Apple MacBook Air và Fujitsu LifeBook P8010. Hiệu năng của chúng có xu hướng kém hơn so với các bộ vi xử lý điện áp tiêu chuẩn, nhưng Intel đã tiếp tục phát triển các thành phần điện áp thấp và điện năng thấp của họ. Các bộ vi xử lý điện năng thấp dùng ít điện, kéo dài thời gian pin, khi mà các laptop siêu nhẹ nặng dưới 1,5 kg không thể đủ khoảng trống cho những pin lớn hơn.

Hiệu năng của laptop siêu mỏng nhẹ tăng mạnh nếu bạn nâng lên mức 1,8 kg. Có đủ loại bộ vi xử lý cho bạn chọn. Hiệu năng xử lý của chúng – như là AMD Turion 64 X2 trên Acer Ferrari 1100 và Intel Core 2 Duo T7500 trên ASUS U6S, cả hai bộ vi xử lý điện áp tiêu chuẩn – giống như những cái trong các máy tính phổ thông họ hàng với chúng. Các bộ vi xử lý này có thể chạy các card đồ họa rời, những cái mà có thể kêu gọi sự hứng thú của các game thủ cũng như các nhà phát triển CAD.

Sony SZ791N khai sinh dòng chip mới với bộ vi xử lý Intel Core 2 Duo T9300 2,5 GHz, có mã Penryn. Những CPU này được chế tạo trên một kiến trúc 45 nm, nhỏ hơn cả 65 nm chuẩn cho các chip Merom thế hệ hiện tại của Intel. Chip Penryn mang đến sự hứa hẹn về hiệu quả điện năng và một sự tăng tốc hiệu năng được xác nhận qua các điểm số dành cho SZ791N.

Còn với các laptop phổ thông, hiệu năng xử lý thậm chí đã rất gần với máy để bàn. Không cần thiết phải tiết kiệm kích thước và khối lượng, tất cả các máy phổ thông mà chúng tôi kiểm tra có những nét đặc trưng giống nhau, các thành phần điện áp chuẩn. Giá cả bộ nhớ đã xuống thấp



# Các chỉ số có ý nghĩa gì



**C**húng tôi gần đây đã sử dụng bộ kiểm tra chuẩn mới, bao gồm các bản mới nhất của CineBench R10 và các script Adobe Photoshop CS3. Hai bài kiểm tra này cho chúng tôi một ý tưởng tốt hơn về sự kết hợp nào giữa các CPU và bộ nhớ của laptop siêu mỏng nhẹ là tốt nhất. Bộ kiểm tra điểm chuẩn trò chơi mới của chúng tôi, bao gồm Crysis và World of Conflict, giúp phân loại các hệ thống phổ thông để chơi game với những cái không thích hợp để chơi game. Chúng tôi tiếp tục sử dụng SYSmark 2007 Preview của BAPCo và MobileMark 2007 để đưa ra cái nhìn tổng thể về hiệu năng.

## Cuộc đua cân sức

Sự đồng dạng là một điểm nổi bật trong dòng laptop phổ thông. Tất cả đều có một con chip Intel Core 2 Duo và 2 GB RAM, và 3/4 có card đồ họa nVidia GeForce 8600M GT, vì thế bạn sẽ không thấy sự khác biệt lớn về hiệu năng. HP Pavilion dv6500t, một laptop giá tốt, có chứa card đồ họa tích hợp (hệ thống duy nhất trong bộ 4 làm thế), vì thế nó không đạt điểm nào trong bài kiểm tra 3D của chúng tôi.

Khi lần đầu tiên đánh giá Apple MacBook Pro 15 inch (LED), chúng tôi chạy nó với Apple's Boot Camp và Windows XP Professional. Thời điểm này, chúng tôi chạy nó lại với Windows Vista Home Premium và các bài kiểm tra điểm chuẩn mới của chúng tôi. MacBook Pro 15 inch vượt qua Dell XPS M1530 bằng chỉ 1% tổng điểm trong SYSmark 2007 Preview Overall. M1530 là kẻ chiến thắng trong lĩnh vực tổng hiệu năng, đánh bại MacBook Pro trong tất cả những bài kiểm tra khác. Cả Apple và Dell đều chạy Intel Core 2 Duo T7500 2,2 GHz, CPU nhanh nhất trong đợt kiểm tra này, điều này giải thích việc chúng đạt điểm số trò chơi cao hơn ở các độ phân giải thấp. Toshiba Qosmio F45-AV425 và HP Pavilion dv6500t đạt thấp hơn vì CPU của chúng chạy với tốc độ đồng hồ thấp.

Pin 85 Wh của Dell M1530 là lớn nhất ở đây, và thời lượng của nó: 5 giờ 2 phút do được trên các bài kiểm tra là tốt nhất trong các máy phổ thông được chúng tôi kiểm tra.

## Vào đường đua

Các laptop siêu mỏng nhẹ được chúng tôi đưa ra đây chạy trên nhiều bộ vi xử lý. Có một CPU của

AMD, các bộ vi xử lý điện áp tiêu chuẩn đưa trên Penryn của Intel và kiến trúc Merom, một chip điện áp thấp, và một bộ vi xử lý với nhãn "điện áp chuẩn - điện năng thấp". Sony VAIO VGN-SZ791N có CPU Intel Core 2 Duo T9300 (Penryn) 2,5 GHz có hiệu năng tổng thể tốt nhất. Nó đánh bại ASUS U6S, với bộ vi xử lý Merom Core 2 Duo, với 3% trội hơn trong SYSmark 2007 Preview Overall. SZ791N trội hơn U6S với chênh lệch lớn trong các bài kiểm tra Adobe Photoshop CS3 (19%) và mã hóa video (14%).

Acer Ferrari 1100, với CPU AMD Turion 64 X2 TL-66 2,3 GHz, đạt được các điểm số khá tốt, nhưng vẫn thua 1 xiu so với Sony và ASUS. Những hiệu năng của Fujitsu LifeBook P8010 và Apple MacBook Air bị bất lợi bởi chip xung thấp, sử dụng ít điện năng hơn khi so sánh với các điểm số ở các hệ thống Sony, ASUS, và Acer.

Triển vọng của các phần điện năng thấp là kéo dài thời lượng pin. Ở Fujitsu P8010 là 5 giờ 5 phút trên các bài kiểm tra MobileMark 2007 (ASUS U6S, với một CPU điện áp tiêu chuẩn, chỉ có thể chạy 2 giờ 4 phút với cùng pin tương tự). Thời lượng pin MacBook Air kém hơn Fujitsu. Vì điều này bạn có thể không thích pin dung lượng nhỏ (37 Wh) của Apple.

Trong các máy siêu mỏng nhẹ, Sony SZ791N và ASUS U6S đạt điểm số tốt nhất trong phần 3D, khi cả hai đều chạy card đồ họa nVidia rời. Nhưng việc chạy các trò chơi đòi hỏi tập trung nhiều vào 3D như Crysis và World of Conflict thì giống như xác suất hên xui vậy. Nó thậm chí còn khó khăn hơn trên các máy Acer, Fujitsu, hay Apple với các phần cứng đồ họa không đạt tiêu chuẩn chung của chúng.

Sony VAIO VGN-SZ791N chiến thắng hầu hết tất cả các bài kiểm tra hiệu năng để giành được danh hiệu Sự Lựa Chọn Của Ban Biên Tập trong lĩnh vực máy tính siêu mỏng nhẹ của chúng tôi. Thậm chí khi hiệu năng là phần duy nhất trong bảng tổng sắp, nó vẫn là quan trọng khi các tiêu chuẩn khác đều ngang nhau. Với các máy phổ thông của chúng tôi, điểm số hiệu năng không thuyết phục như thiết kế và các chức năng. Mặc dù Dell XPS M1530 là kẻ chiến thắng trong lĩnh vực hiệu năng, nó không đạt đủ những số điểm cao cần thiết trong các lĩnh vực khác để trở thành MacBook Pro 15 inch (LED) trong danh hiệu Sự Lựa Chọn Của Ban Biên Tập của chúng tôi. **hgs**

đến mức tất cả các nhà sản xuất này đều đưa vào sản phẩm mình ít nhất 2 GB RAM, và đa phần các ổ đĩa cứng được đo ở mức 5400 rpm. Các bộ vi xử lý Intel Penryn đang chuẩn bị ra mắt sẽ sớm thiết lập tiêu chuẩn về hiệu năng, phân biệt rõ các laptop mới và các laptop cũ. Nhưng cũng sớm thôi, tất cả laptop phổ thông mới cũng sẽ đi theo kỹ thuật mới hơn, và cân bằng cuộc chơi lại lần nữa.

## Một tương lai nhẹ hơn, sáng hơn

Các laptop siêu mỏng nhẹ đang lắt đường tới tương lai của ngành điện toán. Mặc dù chúng tiếp tục giữ mức giá cao hơn các laptop phổ thông, các nhà sản xuất đang tính hợp một số lượng lớn các tính năng vào trong những mẫu thiết kế nhỏ và mỏng hơn. Những thứ này trong mấy năm nữa sẽ trở thành những hệ thống cần thiết phải có. Trong khi hiệu năng hiện tại không là chìa khóa của doanh thu đối với các laptop phổ thông, chúng dường như sẽ tiếp tục thuyết phục khách hàng với giá cả hấp dẫn, các tính năng giải trí, và thiết kế đẹp mắt.

## Công Nghệ Mỏng

Chế tạo một laptop siêu mỏng yêu cầu việc chọn lựa thật cẩn thận các thành phần, cũng như sự sáng đi đến tận cùng giới hạn của công nghệ.

Các nhà sản xuất laptop cố gắng xây dựng các máy tính siêu mỏng nhẹ của họ càng ngày càng nhẹ hơn và mỏng hơn mà không giảm bớt chức năng hay tăng thêm điện năng. Toshiba Portégé R500 và Sony VAIO VGN-TZ150N vào năm ngoái đã là những kẻ tiên phong trong việc tìm tòi mỏng hóa. Cả hai đều đạt những ổ đĩa quang học trong máy nặng chưa đầy 1,4 kg, dày chỉ 1 cm (ổ DVD của R500 chỉ dày 7mm). Chúng đều có các bo mạch chủ bằng kích cỡ bàn tay bạn, và các thành phần thu nhỏ khác. Còn cái giá phải trả? R500 và TZ150N chỉ có mỗi cái RAM

1 GB ít hơi (chúng tôi đề nghị cần có 2 GB để chạy Vista), và CPU của chúng quá yếu.

Máy mỏng đỉnh cuối cùng được mong chờ là Apple MacBook Air. Nó dày chưa đầy 2 cm ở phần dày nhất, nơi gờ máy giao với màn hình, và được vát vào mỏng từ từ để chỉ còn 4 mm ở mặt đối diện. Mặc dù nó có thể rất tuyệt vời nếu tất cả laptop có thể nhét vừa vào một bia đựng hồ sơ như MacBook Air đang làm, Apple đã chỉ một giá không nhỏ cho việc kích thước có thể nhét nó vào một bia hồ sơ không có ổ đĩa DVD và các pin có thể tháo rời. Hoàn toàn không có gì phù hợp trong đây – thiết kế là một nghệ thuật. Chúng ta hãy nhìn điều gì xảy ra trong công việc chế tạo Air và các laptop siêu mỏng nhẹ khác, cũng như vài sự thương thảo yếu cầu.

Một khía cạnh hấp dẫn khác trong thiết kế của MacBook Air là kiến trúc bên trong của nó. Thứ đầu tiên mà bạn thấy, một khi bạn tháo lớp vỏ ra, là (1) pin lớn nhưng siêu mỏng, cái mà chiếm 2/3 laptop. (2) Bo mạch chủ và (3) ổ đĩa cứng chiếm phần còn lại. Apple nhét (4) ngán wireless 802.11n, to khoảng bằng ổ PCI Express Mini Card Wi-Fi dùng trong đa phần các laptop, ở một góc. Chỉ có chỗ cho một (5) cổng USB duy nhất, thêm một cổng mini-DVD và chỗ cắm tai nghe.

Các nhà sản xuất PC đang dùng các nguyên liệu mạnh mẽ nhưng nhẹ cần để tạo các khung mỏng. Sony TZ150N sử dụng sợi carbon; Toshiba R500, sử dụng một chất dẻo vững chắc. MacBook Air thì dùng hợp kim nhôm.

Tất cả các laptop siêu mỏng nhẹ được nhắc ở đây, ngoại trừ Acer Ferrari 1100, dùng màn hình LED-chiếu sáng lưng, cái mà đang thay thế các ống CCFL (huỳnh quang). Các màn hình LED mỏng hơn 1 xíu (và có thể được giữ bởi các khung mỏng hơn) và tiết kiệm điện năng hơn. Một lý do các màn hình LED mỏng hơn là LED giống như các

## Kiểm tra hiệu năng

▲ Cao hơn thì tốt hơn ▼ Thấp hơn thì tốt hơn Giá trị là độ đậm là tốt nhất	Mobile Mark 2007 ▲ giờ:phút	Sysmark 2007, tổng quát ▲	Đa phương tiện			3D ▲	Game ▲		
			WM Encoder	Cinebench R10 ▲	Photoshop CS 3 Action Set ▼ phút:giây	3D Mark 06 1024x768	CRYSIS** Trung bình 1024x768	World of Conflict** 1024x768	
<b>Dòng máy phổ thông</b>									
Apple MacBook Pro (LED)	3:10	90	1:29	4230	0:49	3685	20,2	18	
Dell XPS M1530	5:02	89	1:23	4264	0:38	4790	21,2	22	
HP Pavilion dv6500t	3:13	75	1:45	3329	0:59	n/a	n/a	n/a	
Toshiba Qosmio F45-AV425	1:33	79	1:34	3797	0:41	3716	8,7	16	
<b>Dòng máy siêu di động</b>									
Acer Ferrari 1100	3:27	82	1:37	3630	1:01	416	6	6,5	
Apple MacBook Air	3:05	67	2:11	2483	0:51	n/a	n/a	n/a	
Asus U6S	2:04	97	1:21	4143	0:37	1125	4	4	
Fujitsu LifeBook P8010	5:05	72	2:13	2349	1:04	n/a	n/a	n/a	
Sony VAIO VGN-SZ791N	3:49	100	1:10	5254	0:30	1236	6	7,8	

Tổ độ chỉ ra "Sản phẩm được chọn", n/a: không chạy được test đó, \*: Bật AA/AF ở mặc định, \*\*: Tắt AA/AF

chuỗi dây dọc các cạnh của màn hình hay như là một mặt trôn ở giữa, trong khi CCFL là các ống kính dày hơn. Thêm nữa, cổng đảo của CCFL, cái mà đưa điện năng tới các ống, được thay thế bởi một bo mạch nhỏ hơn trong LED.

Bo mạch chủ gọn nhẹ là chìa khóa chính. Cả TZ150N và MacBook Air đều nhét các thành phần vào cả hai mặt bo mạch của chúng. Bộ nhớ của Sony có thể nâng cấp lên theo thông qua một khe cắm SODIMM, nhưng Apple thì không thế vì Air đã quá mỏng. (6) 16 chip bộ nhớ, thứ mà mang lại tổng cộng 2 GB RAM, phải được hàn vào bo mạch chủ, mỗi mặt 8 chip.

Bạn thường tìm thấy các bộ vi xử lý điện áp thấp (LV) hay điện áp siêu thấp (ULV) trên các laptop siêu mỏng nhẹ dưới 1,4 kg. Mặc dù không mạnh như các chip điện năng tiêu chuẩn, chúng nhỏ hơn và hiệu quả tiêu thụ điện năng cao hơn. Sự nhỏ gọn của chúng mở ra khoảng không trên bo mạch chủ, hay cho phép các hãng phát hành tạo các bo mạch nhỏ hơn. Chúng thái ra ít nhiệt lượng hơn vì thế các quạt và các tản nhiệt nhỏ hơn. Portégé R500 và VAIO TZ150N dùng các CPU Core 2 Duo ULV, trong khi Fujitsu LifeBook P8010 có một chip Core 2 Duo 1,2 GHz LV. CPU của MacBook Air kém thông dụng hơn. Tất cả những gì mà Intel và Apple đã nói về nó là nó là một (7) 1,6 GHz Core 2 Duo P7500, trên nền một chip Merom 65-nm. Điện thế của nó hầu như 40% ít hơn, và nó đạt 15 W ít hơn một chip điện áp chuẩn. Apple gọi nó

là “điện năng thấp với điện áp tiêu chuẩn”.

Thậm chí cả khi đi theo hướng thu nhỏ, đa phần các laptop vẫn giữ các pin tiêu chuẩn. MacBook Air là một ngoại lệ, và pin độc quyền của nó cũng có những khiếm khuyết. Nó có giá 129 USD, với dung lượng chỉ là 37 Wh, theo báo cáo lại là dễ vỡ và không hỗ trợ khả năng người dùng nâng cấp.

Với nguồn điện ngoài, Apple dùng một (8) MagSafe AC adapter, thêm dây nam châm nhỏ được nối với nó.

Sony VAIO VGN-TZ150N và Panasonic Toughbook CF-cũng đáng chú ý ở nhóm dưới 1,5 kg với các ổ đĩa quang học bằng cách đưa ra một modem băng rộng EV-DO. Không như Air, các khung của chúng đủ dày để hỗ trợ khe cắm thẻ PCI của modem. Nó cũng thú vị khi xem nhà sản xuất laptop nào thích ứng WiMAX, công nghệ không dây thế hệ kế tiếp của Intel, khi nó được giới thiệu vào cuối năm nay.

Đa phần các laptop siêu mỏng nhẹ nhỏ xíu sử dụng các ổ đĩa có đường kính 1,8 inch, nhỏ hơn mức 2,5 inch ở laptop, nhưng cũng quay chậm hơn, 4.200 vòng/phút so với 5.400 vòng/phút. Các đĩa SSD là sáng kiến mới nhất trong lĩnh vực lưu trữ cá nhân. SSDs có cả 2 dạng 1,8 inch và 2,5 inch. Chúng nhanh hơn các ổ đĩa xoay vòng và có tuổi đời dài hơn, nhưng chúng vẫn bị giới hạn bởi dung lượng và chúng rất mắc. Apple đưa ra giá SSD 64 GB cho Air là 999 USD.**hgs**

## Bảng tóm tắt tính năng

	Day*	Nặng**	Màn hình	Bộ xử lý	Đồ họa	Bộ nhớ	Ổ cứng	Ổ quang	Pin	USB
<b>Dòng máy phổ thông</b>										
Apple MacBook Pro (LED)	2,5	2,4	15,4 1440x900	Intel C2D T7500 2,2 GHz	nVidia Geforce 8600M GT, 512 MB	2 GB	120 GB 5400 rpm	DVD+R DL	60 Wh	2
Dell XPS M1530	3,5	2,8	15,4 1440x900	Intel C2D T7500 2,2 GHz	nVidia Geforce 8600M GT, 256 MB	2 GB	160 GB 5400 rpm	BD-RE DVD+R DL	85 Wh	3
HP Pavilion dv6500i	4,3	2,65	15,4 1280x800	Intel C2D T5450 1,67 GHz	Tích hợp Intel GMA X3100, 358 MB	2 GB	120 GB 5400 rpm	DVD+R DL	47 Wh	3
Toshiba Qosmio F45-AV425	4,5	3,1	15,4 1280x800	Intel C2D T7250 2 GHz	nVidia Geforce 8600M GT, 256 MB	2 GB	300 GB 5400 rpm	HD DVD ROM DVD+R DL	43 Wh	4
<b>Dòng máy siêu di động</b>										
Acer Ferrari 1100	2,8	2	12,1 1280x800	AMD X2 TL-66 2,3 GHz	ATI Radeon Xpress 1270	4 GB	250 GB 5400 rpm	DVD+R DL	63 Wh	3
Apple Macbook Air	2	1,35	12,1 1280x800	Intel C2D P7500 1,6 GHz	Tích hợp Intel GMA X3100, 358 MB	2 GB	80 GB 4200 rpm	Không	37 Wh	1
Asus U6S	3	1,75	12,1 1280x800	Intel C2D T7500 2,2 GHz	nVidia Geforce 8400M GS, 128 MB	2 GB	160 GB 5400 rpm	DVD+R DL	53 Wh	4
Fujitsu LifeBook P8010	3,5	1,25	12,1 1280x800	Intel C2D L7100 1,2 GHz	Tích hợp Intel GMA X3100, 358 MB	2 GB	120 GB 5400 rpm	DVD+R DL	63 Wh	3
Sony Vaio VGN-SZ791N	3,8	1,75	12,1 1280x800	Intel C2D T9300 2,5 GHz (Penryn)	nVidia Geforce 8400M GS, 64 MB	4 GB	250 GB 5400 rpm	DVD+R DL	63 Wh	2

Chú thích: \*cm, \*\* kg



# CÁC LAPTOP PHỔ THÔNG

## Apple MacBook Pro 15 inch (LED)

1.999 USD

Kể từ khi Apple chuyển sang xài các chip Intel, MacBook Pro 15 inch chưa bao "thèm" ngó lại quá khứ. Laptop này toát ra vẻ quyền rũ với việc nó qua bộ áo hợp kim nhôm với bề dày khung máy chỉ 1 inch, và không thừa khi nhắc lại đây là chiếc laptop 15 inch mảnh mai nhất hiện nay. Ở phiên bản mới nhất nó chuyển sang màn hình dùng đèn LED chiếu sau tiết kiệm điện năng, và rõ ràng là thời lượng dùng pin – vốn đã rất khá – được nâng lên đáng kể. Cấu hình xử của nó luôn là những gì mới nhất của Intel để có được những điểm số hiệu năng tuyệt vời. Và nếu bạn là một người dùng nhiều hệ điều hành, thật dễ dàng để Windows Vista và Mac OS X sống chung nhà.



## HP Pavilion dv6500t

899 USD

HP chứng tỏ rằng bạn không cần phải tốn nhiều tiền để có được một laptop đa tính năng mạnh mẽ. Màu trắng trau chuốt và các góc cạnh được xử lý tinh tế, thanh thoát; bộ vi xử lý Intel Core 2 Duo và 2 GB RAM khiến dv6500t trở nên quá quyền rũ với giá niêm yết của nó. Card đồ họa rời của nó cũng hoạt động khá tốt. Nhưng với mức giá thế này, bạn không thể trông chờ nó có mọi thứ được.



## Toshiba Qosmio F45-AV425

1.599 USD

Bạn có thể gọi máy Qosmio này là phiên bản thu nhỏ của con tàu đầu đàn trong lĩnh vực giải trí của Toshiba, nhưng vẫn còn đó sức mạnh công hưởng của màn hình rộng 15-inch với dàn loa chất lượng cao của nó. HD DVD-ROM có vẻ hơi cô đơn khi nó đã là một định dạng thua cuộc nhưng bạn có thể chọn phiên bản ổ DVD thông thường, và thế là tiết kiệm được khá khá. Thời lượng pin của nó thì dường như vô tận.



## Dell XPS M1530

2.200 USD

Chắc chắn rằng bạn có đủ chỗ trên bàn cho cả một rạp hát di động này. Phần kim loại bên trong và sự lộng lẫy bên ngoài của XPS M1530 nói lên sự sang trọng. Nó còn gây sửng sốt với một ổ đĩa Blu-ray dạng slot, cùng vài thứ tốt nhất đến từ Intel, và thời lượng pin đến hơn 5 giờ. Cổng FireWire nối với ổ đĩa cứng 160GB là một lợi tuyệt vời với các nhà biên tập video.



# CÁC LAPTOP SIÊU MỎNG NHẸ

## Sony VAIO VGN-SZ791N

2.499 USD



Sony VAIO VGN-SZ791N dẫn đầu tới khái niệm laptop siêu mỏng nhẹ có đủ mọi thứ. Với 1,76 kg, nó dễ dàng chứa một bàn phím cỡ to, màn hình rộng 13 inch, và ổ ghi

đĩa DVD hai lớp. Nó cũng là máy laptop siêu mỏng nhẹ đầu tiên đưa vào một trong những bộ vi xử lý mới nhất của Intel là Penryn, và chúng tôi cũng không bàn về vấn đề điện năng thấp. SZ791N chạy một Intel Core 2 Duo T9300 2.5-GHz kích cỡ đầy đủ, và nó không làm khó bạn với thời lượng pin không đầy đủ. Đó là bởi vì hệ thống phụ hình ảnh đôi của nó sẽ cho phép bạn chọn giữa hiệu quả điện năng tích hợp trong card đồ họa và card đồ họa nVidia sẵn sàng cho game. Máy Sony VAIO này biểu trưng cho sự pha trộn sau cùng giữa tính tiện dụng và hiệu suất cao.

## Asus U6S

1.700 USD



U6S là một laptop 1,8 kg ấn tượng, với vẻ ngoài màu nâu cà phê và phần nội thất da thuộc bên trong chỉ có thể thấy ở Asus. Cái đáng chú ý nhất ở nó là tốc độ, và bạn sẽ có điều đó với bộ vi xử lý Intel Core 2 Duo 2,2-GHz, 2 GB RAM, và card đồ họa rời từ nVidia. Tuy thế, pin có nó lại khá xoàng xĩnh để đủ sức kéo máy chạy mức hiệu năng cao nhất trong thời gian dài.

## Apple MacBook Air

1.799 USD

Thiết kế của MacBook Air là một cuộc cách mạng; nó là laptop mỏng nhất từng được biết đến (xem trang trước để thấy bằng cách nào mà Apple làm được nó). Mặc dù phải hi sinh nhiều để chế tạo nó (ví dụ sự thiếu vắng ổ đĩa quang học, chỉ có 1 cổng USB), Apple đã tạo được sự ấn tượng với màn hình rộng 13 inch khác với thông lệ và bàn phím có chiếu sáng nền.

## Fujitsu LifeBook P8010

2.000 USD



P8010 là một dòng hiếm hoi các laptop siêu mỏng nhẹ mà nặng dưới 1,4 kg nhưng tích hợp một ổ đĩa quang học. Thời lượng pin của nó dồi dào, và nó có tất cả sự tin nhiệm trong lĩnh vực "xanh" mà bạn có thể yêu cầu. Chỉ cần nếu bàn phím lớn hơn một chút, hiệu năng của nó sẽ tốt hơn một xíu, và giá cả của nó sẽ thấp hơn tí nữa, laptop này sẽ đánh một đòn đích đáng vào tất cả những sản phẩm nào nhắm nhẹ làm đối thủ của nó.

## Acer Ferrari 1100

1.860 USD



Máy tính siêu mỏng nhẹ này có vẻ ngoài rất thẩm mỹ, với vỏ ngoài được tạo nên từ sợi carbon bền chắc nhưng rất nhẹ, với một chút nhẵn nhụi từ logo "chú ngựa" của thương hiệu xe Ferrari. Không như Acer Ferrari 5000 và những máy laptop tiền nhiệm, Ferrari 1100 được trang bị ổ ghi DVD ngăn dạng slot. Nó nặng 2 kg, hơi tệ so với một laptop siêu mỏng nhẹ, nhưng hiệu năng của nó thì thì đúng là phải xếp vào nhóm này thôi.

Giá sản phẩm trong bài chỉ mang tính tham khảo, tại Mỹ, chưa thuế và vận chuyển. Giá bán lẻ tại Việt Nam thường cao hơn khoảng 30%.

# Cần một bộ dò sóng Để biến PC thành tivi và trung tâm giải trí



Cách đây không lâu, chiếc PC cũng chẳng hơn chiếc máy tính điện tử là mấy.

Ngày nay, PC đã vượt hơn hẳn trong mọi lĩnh vực thông tin – cho phép bạn chơi, chuyển đổi, biên tập, tải lên và tải về hình ảnh, video và nhạc, hầu như ở khắp mọi nơi bạn muốn. Nhưng để có thể hoàn toàn biến PC thành một trung tâm giải trí đa năng, bạn sẽ cần một bộ dò sóng tivi.

**C**hắc chắn, bộ dò sóng sẽ cho phép bạn xem tivi trong khi chơi game Solitaire và duyệt 60s.com.vn, nhưng đó mới chỉ lướt trên bề mặt của bộ dò sóng. Một bộ dò sóng biến PC thành một DVR đầy đủ chức năng, cho phép bạn thu, dừng, và tua lại truyền hình trực tiếp. Với bộ dò sóng, bạn cũng có thể “ra lệnh” cho PC thu một chương trình hoặc một sự kiện thể thao mà bạn bỏ lỡ hoặc lưu trữ cả toàn bộ chương trình yêu thích mới của bạn bất kể nó được chiếu trên kênh nào và vào lúc nào. Một số bộ dò sóng, như PCTV HD Card của Pinnacle Systems, thậm chí còn cho phép bạn nghe và thu đài FM. Card này còn có phiên bản USB, tiện lợi cho việc dùng với laptop.

## Điều kiện tiên quyết về phần cứng

Trước khi mua bộ dò sóng, hãy bảo đảm PC của bạn có đủ chỗ chứa trên ổ cứng. Hãy xem mục “Tiến thoái lưỡng nan DVR”, trong bài viết này để quyết định xem bạn cần bao nhiêu chỗ trống để lưu trữ các file ghi lại của bạn. Bạn sẽ cần CPU hiện tại (tốt nhất là loại đa lõi), bộ nhớ hệ thống (ít nhất 512 MB cho Windows XP và 2 GB



cho Vista), và đầu ghi DVD để lưu trữ file ghi tivi của bạn. Ngoài ra, bộ dò sóng cần được kết nối trực tiếp với nguồn tivi, dù là cáp, vệ tinh, hay anten cho truyền hình OTA (over the air - qua không trung).

Để thưởng thức các tính năng DVR của bộ dò sóng trên tivi, hãy kết nối PC với tivi qua mạng có dây hoặc không dây và thiết bị media mở rộng (media extender), như Xbox 360. Nếu bạn chọn bộ định tuyến không dây (wireless router), hãy bảo đảm là bộ định tuyến của bạn tương thích với thiết bị media mở rộng. Hơn nữa, để truyền nội dung HD từ PC đến thiết bị media mở rộng, bạn sẽ cần dùng thiết bị mạng 802.11n (hiện được biết đến như Draft N), như bộ định tuyến và và bộ điều hợp, để bảo đảm bạn có băng thông rộng cho nội dung HD.

Một cách khác để truyền các chương trình được ghi lại của bạn là trực tiếp kết nối PC được trang bị bộ đồ sóng với tivi, nhưng bạn sẽ cần bảo đảm là card video hoặc bộ đồ sóng của bạn và tivi có đầu vào và đầu ra âm thanh/hình ảnh tương thích với nhau để hỗ trợ cấu hình này.

Một khi thiết lập, bạn có thể ngồi ngay trên ghế sofa mà điều khiển Windows Media Center của bạn. Để hoàn thiện trải nghiệm này, chúng tôi xin tiến cử Advanced Universal Harmony của Logitech cho Xbox 360.

## Phần mềm cần thiết

Nếu đang chạy Windows XP Media Center Edition, Vista Home Premium, hay Vista Ultimate, thì bạn có thể dùng ứng dụng Window Media Center để thực hiện các tác vụ tivi. Windows Media Center thậm chí còn có EPG (electronic program guide – hướng dẫn chương trình điện tử) riêng của nó, cho phép bạn xem và lập thời gian biểu để thu trước hai tuần. Hệ bộ đồ sóng hỗ trợ hệ điều hành tương đương, thì bạn có thể dùng thuật sĩ cài đặt Windows Media Center để thiết lập cấu hình cho hệ thống.

Nếu máy của bạn chạy hệ điều hành Vista Business, Vista Basic, Windows XP, Linux, hay Mac, bạn sẽ cần cài đặt phần mềm đi kèm với bộ đồ sóng (cứ cho là hệ điều hành của bạn hỗ trợ bộ đồ sóng đi). Nhiều bộ đồ sóng cũng bao gồm EPG, nhưng một số đòi hỏi đăng ký trực tuyến với dịch vụ hay nhà cung cấp EPG bên thứ ba.

Phần mềm biên soạn DVD cho phép bạn chuyển các file thu truyền hình và chép chúng ra đĩa để xem trên đầu DVD. Easy Media Creator 10 Suite của Roxio ([www.roxio.com](http://www.roxio.com)) cho phép bạn biên tập, chuyển đổi, và chép nội dung được thu lại và giúp bạn đồng bộ hóa chúng với các thiết bị media di động.

## Chọn đúng bộ đồ sóng

Tùy vào model bạn mua, bộ đồ sóng có một trong nhiều loại giao tiếp. Bộ đồ sóng PCI và PCI Express cần được cài đặt bên trong PC và đòi hỏi một khe cắm ngoại vi riêng trên bo mạch chủ của máy tính. Nếu máy của bạn đã dùng vài năm rồi, hãy chọn bộ đồ sóng dùng giao tiếp PCI. Nhiều máy tính mới hơn sẽ có khe cắm trống cho PCI Express. Nếu không chắc và không muốn phải tháo tung thùng máy ra, hoặc nếu bạn có máy tính xách

tay, thì bộ đồ sóng ngoại vi USB có thể là sự lựa chọn lý tưởng nhất. Các thiết bị này được gắn vào cổng USB có sẵn trên máy của bạn.

Các bộ đồ sóng cơ bản nhất (30 đến 60 USD) thường cho phép bạn xem và thu truyền hình analog SD (standard definition – độ nét tiêu chuẩn). Các bộ đồ sóng ATSC này cũng thường có con chip đơn chi có thể xử lý một kênh trong một lần. Một số bộ đồ sóng rẻ tiền dựa vào phần mềm để thu các chương trình, có thể làm giảm khả năng của một máy tính hạng trung. Chúng tôi thường khuyên dùng bộ đồ sóng với các tính năng mã hóa dựa trên phần cứng. Windows Media Center đòi hỏi bộ đồ sóng có khả năng mã hóa phần cứng, vì vậy nếu bộ đồ sóng có biểu tượng WinXP Media Center Edition hay Vista Compatible, bạn biết rằng nó sẽ hoạt động tốt với phần mềm tích hợp của hệ điều hành.

Từ 70 đến 150 đô, bạn thường có thể tìm thấy bộ đồ sóng có khả năng thu lại cả kênh truyền SD lẫn HD. Một số bộ đồ sóng “đa tài” hơn cũng bao gồm chip đồ sóng đổi, cho phép bạn thu cả hai chương trình cùng một lúc hoặc chuyển kênh và xem tivi trực tiếp trong khi đang thu một kênh khác. Một số bộ đồ sóng cũng bao gồm đồ điều khiển từ xa, cho phép bạn lướt qua các kênh, điều khiển nội dung đã lưu, và điều chỉnh âm lượng mà không cần đụng tới máy tính. Chỉ có PCTV HD Card của Pinnacle dùng bộ đồ sóng đơn, nhưng vẫn xử lý kênh truyền SD lẫn HD và bao gồm đồ điều khiển từ xa. **rgs**

### MỘT VÀI ĐỊA CHỈ MUA SẴM

- Bộ đồ sóng tivi Pinnacle: [www.mmc.vn](http://www.mmc.vn)
- Bộ điều khiển đa năng của Logitech: [www.coolgear.vn](http://www.coolgear.vn)

## Tiến thoái lưỡng nan DVR

Microsoft Windows Media Center cho phép bạn ghi lại chương trình ở nhiều mức chất lượng khác nhau, từ Fair (chấp nhận được) tới Best (tốt nhất). Mức cao hơn sẽ cho hình ảnh sắc nét hơn, âm thanh trung thực hơn, nhưng cũng vì thế mà chúng “ngốn” hơn rất nhiều dung lượng ổ cứng. Bảng dưới đây sẽ cho bạn thấy ổ cứng của bạn có thể đủ cho bao nhiêu giờ ghi video, ở vài mức chất lượng tiêu biểu.

Dung lượng đĩa	Trung bình	Khá	Tốt	Tốt nhất
100 GB	67 giờ	57 giờ	40 giờ	30 giờ
200 GB	133 giờ	114 giờ	80 giờ	60 giờ
500 GB	333 giờ	285 giờ	200 giờ	150 giờ



Đạt hiệu suất cao hơn  
với bộ vi xử lý Intel bên trong



Đạt hiệu suất cao hơn với bộ vi xử lý Intel Core™ 2 Duo



# Xbox 360, PlayStation 3, hay Wii?

# Tại sao không phải là cả ba?

## So sánh hệ thống chơi game

Chọn hệ thống chơi game từ giữa những Xbox 360 của Microsoft, Wii của Nintendo, và PlayStation 3 của Sony là một quyết định khá thú vị. Lý tưởng nhất là có cả ba vì mỗi hệ thống đều có các tính năng và cách chơi game độc đáo, hấp dẫn. Chúng tôi đưa ra các so sánh về ưu khuyết điểm và thể loại game để bạn có thể “cẩn trọng” chọn một trong ba hệ thống.

### PLAYSTATION 3 CỦA SONY

7,5 - 8,5 triệu đồng tùy theo tay cầm / đều có ổ cứng 80 GB

•**Ưu điểm:** Tất cả các game đều có định dạng độ nét cao, và hệ máy cuối cùng đã có các tựa game độc quyền, chẳng hạn như Uncharted: Drake's Fortune, nằm trong danh sách hạn chế của bất kỳ game thủ nào. PlayStation 3 cũng là thiết bị đa phương tiện, rất lý tưởng để nghe nhạc, xem ảnh hay coi phim. Nó rất “giỏi” chuyển DVD độ nét tiêu chuẩn lên độ nét cao. Đầu chơi BD (đĩa blu-ray) tích hợp có thể nói là một trong những đầu chơi tiên tiến nhất trên thị trường vì nó có thể cập nhật qua mạng để thích ứng với các chuẩn Blu-ray mới nhất.

•**Khuyết điểm:** Thư viện game vẫn khá nhỏ so với Xbox 360, nhưng cũng có thể “thông cảm” vì hệ máy này ra đời sau 360. Các điều khiển không dây không có tính năng tạo rung (nhưng sẽ có ở phiên bản mới), và đầu chơi BD không tương thích với đồ điều khiển từ xa thông minh chuẩn, vì vậy bạn phải dùng đồ điều khiển có sẵn hoặc đồ điều khiển từ xa đĩa Blu-ray cho PlayStation 3 (25 USD).

•**Các phụ tùng “đáng nể”:** Webcam PlayStation Eye (40 USD) đi kèm với phần mềm biên tập video và cho

phép hệ máy tận dụng các game cải tiến mới, như Eye of Judgment, khiến game giống thực hơn. Hãy bảo đảm bạn đã có đồ điều khiển từ xa đĩa Blu-ray cho PlayStation 3 để khỏi phải điều khiển DVD hay BD bằng đồ điều khiển game, và nếu HDMI của bạn hỗ trợ ngõ nhập HDMI, hãy dùng cáp HDMI để thưởng thức chất lượng âm thanh và hình ảnh tốt nhất.

•**Game đình:** Uncharted: Drake's Fortune; Rock Band; The Orange Box...

•**Thích hợp cho:** những ai thích loại thiết bị “đa năng”, vừa xem BD vừa chơi được các game mới nhất.

•**Kết luận:** Vì giá ngày càng giảm, game ra đời ngày càng nhiều và ngày càng có nhiều phim BD để xem, nên PlayStation 3 là một “món hời” thật sự cho các game thủ muốn các tính năng đa phương tiện hiện đại.



## WII CỦA NINTENDO

### 4,6 - 5,6 triệu đồng, tùy phụ kiện

- **Ưu điểm:** Bộ điều khiển cảm ứng chuyển động giúp những người không thường chơi game bị cuốn hút vào cách hành động và tăng khả năng trực giác hơn so với bộ điều khiển truyền thống. Các tựa game độc quyền của Nintendo như Super Mario Galaxy, mang tính sáng tạo và phát huy hết khả năng của công nghệ cảm ứng chuyển động.
- **Khuyết điểm:** Hệ máy game này không hỗ trợ ngõ xuất video HD và thậm chí không chơi được các DVD chuẩn. Vì nó dùng phần cứng không mạnh bằng Xbox 360 và PlayStation 3, nên phần đồ họa không chi tiết và tinh vi bằng.
- **Các phụ tùng "đáng nể":** Hãy mua ngay một tay máy cổ điển (20 USD) và bạn có thể dễ dàng chơi mọi game hay có sẵn để tải về. Cáp video component Wii (29,95 USD) là một phụ kiện không thể thiếu đối với những người có sẵn HDTV vì nó giúp Wii phát ra tín hiệu quét liên tục 480p, vốn sắc, rõ nét và bớt nhòe hơn tín hiệu xen kẽ 480i mà Wii hỗ trợ.

- **Game đỉnh:** Super Mario Galaxy; Super Paper Mario; WarioWare; Smooth Moves...
- **Thích hợp cho:** Mọi lứa tuổi. Nintendo luôn nổi tiếng về các game hấp dẫn cả trẻ con lẫn người lớn và một ví dụ điển hình nhất là Wii. Ai thấy cũng đều xin được chơi.
- **Kết luận:** Wii không giúp bạn "khoe" chiếc HDTV mới, nhưng có thể đem lại nụ cười cho bất kỳ ai cầm lên chơi. Các loại máy khác đều tập trung vào người lớn, nhưng Wii lại thích hợp cho mọi người.



## MICROSOFT XBOX 360

### 5,3 - 9,5 triệu đồng, tùy game và phụ kiện đi kèm, đã có phiên bản Halo 3

- **Ưu điểm:** Xbox Live truyền nội dung có thể tải được, các tựa game, video và những thứ khác cách ổn định, bởi đó biến nó thành sự lựa chọn hoàn hảo cho việc chơi game nhiều người. Mỗi game đều hoạt động tốt trên HDTV, và thư viện game của hệ thống thì vừa "đồ sộ" vừa đa dạng.
- **Khuyết điểm:** Hiện tại 360 không hỗ trợ phim BD. Microsoft gần đây đã ngừng sản xuất đầu chơi HD DVD nhưng tiếp tục cung cấp hỗ trợ bảo hành tiêu chuẩn cho các thiết bị hiện có.
- **Các phụ tùng "đáng nể":** Webcam Xbox Live Vision (40 USD) cho phép bạn chat video và gắn hình của mình vào một số game, và bạn có thể dùng card mạng không dây Xbox 360 (100 USD) để truy cập Live mà không cần dây.
- **Game đỉnh:** Halo 3; BioShock; Rock Band; Call of Duty 4; Modern Warfare...
- **Thích hợp cho:** Các game thủ "cứng tay" muốn thử

- qua mọi game mới và hoành tráng nhất; cùng với những người "nghiện" chơi nhiều người muốn có những trải nghiệm trực tuyến cao nhất.
- **Kết luận:** Xbox 360 có phần đồ họa đẹp và thư viện game lớn và Xbox Live Arcade biến giấc mơ bất chợt của game thủ thành hiện thực.



Đạt hiệu suất cao hơn  
với bộ vi xử lý Intel bên trong

Intel

Intel Core 2 Duo

# Dàn dựng cảnh để chụp

Trong nhiều thể loại ảnh như ảnh báo chí, ảnh du lịch, ảnh thể thao thì việc dàn dựng cảnh để chụp là điều thường không thể chấp nhận. Tuy nhiên trong ảnh lưu niệm, ảnh nghệ thuật, ảnh quảng cáo... chúng ta vẫn thường dàn dựng hay bố trí theo ý thích để có một tấm ảnh ưng ý.

## 1. Dàn dựng trong ảnh lưu niệm

Nếu bạn chụp ảnh chân dung lưu niệm thường thì việc dàn dựng sẽ là đặt người mẫu ngắm thẳng ống kính rồi đếm 1,2,3 và chụp. Tuy nhiên bạn cũng nên nắm thêm một số điểm khi sắp xếp và chọn góc máy như nếu người mẫu nhìn nghiêng thì bạn phải chừa 2/3 hướng nhìn của mắt cho nhân vật. Nếu bạn chụp một đám đông thì nên xếp những người thấp ở bên trong và những người cao hơn ở bên ngoài, hoặc một hàng ngồi, một hàng đứng...

*Để chân dung ông lão được nổi bật, ảnh này đã được chụp với một miếng vải đen căng ở phía sau làm cho hậu cảnh tối hẳn.*

## 2. Dàn dựng trong chụp ảnh cưới, ảnh quảng cáo

Trong thể loại chụp ảnh cưới, ảnh quảng cáo thì hầu hết phải dàn dựng để có điều kiện ánh sáng lẫn bố cục ưng ý nhất cho nhiếp ảnh gia. Bên cạnh đó việc sắp xếp sẽ do một người chuyên môn phụ trách thường gọi là stylist, cũng như sự hỗ trợ của những chuyên viên hát sáng, bố trí đèn...

Có những hình ảnh cũ trong quá khứ nhưng với nhịp sống hiện đại thường không còn nữa nên chúng ta



*Một ảnh cận ảnh đơn giản được bố trí chụp trên nền một tờ giấy trắng.*

## 3. Dàn dựng đem trở lại những hình ảnh ngày xưa

cần phải dàn dựng để tái hiện. Ví dụ bạn muốn chụp một ông đồ già viết câu đối ngày Xuân, hình ảnh các em nhỏ chơi trò chơi dân gian bên lũy tre, ụ rơm.... Để thực hiện điều này thường là bạn sẽ mượn những nhân vật mẫu, thông thường họ cũng khá vui lòng giúp đỡ bạn.

*Những em bé được chụp trong ảnh này bằng cách sắp xếp cho các em chơi tự nhiên dưới ụ rơm. Dàn gà xuất hiện trong ảnh cũng do việc sắp xếp bằng cách rải thóc cho ăn. Ảnh được chuyển về trắng đen để mang lại không khí ngày xưa.*

#### 4. Dàn dựng khi điều kiện bị hạn chế



Trong một số tình huống mà bạn không thể chụp thực tế bạn cũng có thể dàn dựng để có được hình ảnh mình muốn. Ví dụ bạn muốn chụp một đêm khuya, thay vì phải chờ trời tối và điều chỉnh ánh sáng thật khó khăn thì bạn có thể chụp vào ban ngày và gắn một kính lọc sẫm màu vào ống kính. Những hình ảnh còn trùng khi chụp cận ảnh có thể chụp ở thiên nhiên, nhưng cũng có thể do bạn bắt đem về và đặt vào điều kiện ánh sáng hay bối cảnh mong muốn.

*Cánh bướm được đặt để chụp với việc sử dụng ánh sáng đèn mà không chụp ở thiên nhiên nhằm chủ động điều khiển ánh sáng.*

#### 5. Dàn dựng vì bối cảnh bừa bộn

Trong nhiều trường hợp khi bạn chụp ảnh bạn cần phải dọn dẹp bối cảnh chung quanh tương tất để nổi bật chủ đề. Nếu bạn chụp một cảnh quan kiến trúc nhưng ở tiền cảnh là một số bao ni lông hay rác thì bạn cũng nên chọn góc máy khác hay phải dọn dẹp cho sạch sẽ. Nếu bạn



*Ảnh được dàn dựng và góc máy được chụp từ một ngôi nhà trên cao.*

chụp người mẫu mà hậu cảnh rồi rậm bởi những bàn ghế hay cây cối... thì bạn nên dọn dẹp trước khi chụp. Bên cạnh đó, ngày nay có khá nhiều phần mềm biên tập ảnh nhưng nếu ảnh bạn sạch sẽ ở hình gốc thì việc xử lý cũng đơn giản và hiệu quả hơn.

*Hai cô người mẫu được dàn dựng trong khung cảnh nhằm tạo một điểm nhấn cho ảnh.*

#### 6. Dàn dựng cho những hình ảnh thoáng qua

Có những hình ảnh thoáng qua trong cuộc sống hàng ngày và bạn chưa kịp bấm máy thì nó đã lướt qua. Để chụp được bạn phải kiên nhẫn và luôn luôn sẵn sàng cũng như phải có cơ hội nữa. Trong trường hợp này dàn dựng sẽ có hiệu quả hơn nhiều. Ví dụ bạn phải vượt đoạn đường và trạm km đến Mũi Né và mong muốn chụp hình ảnh đôi cát trong buổi sớm với những sinh hoạt gánh hàng, đi chợ, thả diều... thì phương pháp làm sẽ là thuê sẵn người mẫu từ chiều hôm trước để bạn có thể chụp vào sáng hôm sau. Đây cũng là phương pháp lựa chọn hiệu quả nhất vì nếu bạn chụp theo cơ hội thì sẽ khó mà có được cảnh này. Ở đôi cát, nếu bạn đi trễ một chút thì đã có khá nhiều du khách dạo chơi sẽ làm mặt cát loang lổ những vết chân. Đi sớm dàn dựng với người mẫu, và khi du khách bắt đầu tham quan thì bạn có thể dần dần rút khỏi, vì ở đó khi nắng mạnh không khí khá nóng.

#### 7. Những ưu điểm của dàn dựng

a. Thể hiện được ý tưởng dễ dàng hơn: Đôi khi trong khi làm việc, học hành, vui chơi... trong đầu bạn bật ra những ý tưởng để chụp thì bạn nên ghi lại và tìm bối cảnh, người mẫu... để chụp sau đó.

b. Chuẩn bị phương tiện đầy đủ hơn: Khi bạn dàn dựng để chụp thì ngoài những đạo cụ, trang phục... dành cho người mẫu thì thiết bị chụp của bạn cũng được chuẩn bị chu đáo hơn.

c. Chụp được ảnh đẹp dễ hơn: Bạn có thể dàn dựng, yêu cầu người mẫu diễn, tạo dáng... lặp đi lặp lại nhiều lần cho đến khi bạn chụp được tấm ảnh ưng ý.

d. Tìm được bối cảnh, nguồn sáng theo ý tưởng cũng như góc máy đẹp, bố cục vững vàng.

#### 8. Dàn dựng với phần mềm biên tập ảnh

Ngày nay có khá nhiều phần mềm biên tập ảnh để hỗ trợ cho các nhiếp ảnh gia xử lý hậu kỳ về màu sắc, cắt cúp... Nếu bạn nắm vững một phần mềm như Photoshop chẳng hạn thì sự sáng tạo của bạn sẽ không có giới hạn. Điều này sẽ hỗ trợ khá nhiều trong việc dàn dựng cũng như thể hiện ý tưởng dễ dàng hơn. Tuy sử dụng phần mềm nhưng bạn cũng cần áp dụng các nguyên tắc về luật xa gần, độ rõ mờ của tiêu cự ống kính, cũng như nguồn sáng trong ảnh... **tps**

• Nguyễn Thứ Tinh  
(tinphoto@gmail.com)



# Hiệu ứng Lomo Phủ chất tự do

Đây là một phong cách nhiếp ảnh đơn giản và thịnh hành nhưng kết quả thu được lại vô cùng độc đáo. Phong cách Lomo thể hiện sự tự do, phóng khoáng trong nhiếp ảnh. Được khởi nguồn từ máy ảnh phim Lomo Compact của Liên Xô cũ, sự hạn chế về kỹ thuật ống kính khiến cho các bức ảnh chụp có độ nhạy cảm đặc biệt với các màu xanh, đỏ, vàng... tuy nhiên, sự hạn chế này lại là điểm mạnh tạo nên trường phái nhiếp ảnh Lomography.



Một bức ảnh Lomo thường có độ bão hòa màu cao, sắc sỡ và màu sắc tỳ do, không theo nguyên tắc nào cả. Bài hướng dẫn kỹ này giúp bạn tái tạo hiệu ứng Lomography lên bức ảnh chụp thông thường bằng các bước đơn giản sau đây:

### Bước 1: Áp dụng bộ lọc blur



Với bức ảnh cần xử lý đang được mở bởi chương trình Photoshop CS3, vào Filter\Convert For Smart Filters. Nhấn OK. Vào Filter\Blur\Motion Blur. Gõ giá trị 35 vào ô Angle và giá trị 17 vào ô Distance. Nhấn OK. Trong Elements, bạn có thể sử dụng bộ lọc Motion Blur thông thường thay vì sử dụng Smart Filter trong Photoshop.

### Bước 2: Tăng độ bão hòa màu

Bước tiếp theo bạn sẽ hiệu chỉnh độ tương phản và độ bão hòa màu. Vào Layer\new Adjustment Layer\Brightness and Contrast. Kéo thanh trượt Contrast đến giá trị +40. Nhấn OK. Để tăng độ bão hòa



màu, vào Layer\new Adjustment Layer\Hue and Saturation, tăng giá trị của thanh trượt Saturation đến +20.



### Bước 3: Tạo hiệu ứng mờ bốn góc của ảnh



Tạo thêm một layer mới bằng cách nhấn tổ hợp phím Ctrl+Shift+N. Vào Select\All. Sau đó vào Select\Modify\Contract. Gõ thông số 100 pixels và click OK. Chọn Select\Modify\Father, gõ vào giá trị 200 pixels cho thông số Feather. Nhấn OK. Vào Select\Inverse. Đổ màu cho vùng chọn bằng cách vào Edit\Fill, chọn Black for Contents. Thiết lập chế độ hòa trộn Blending Mode là Multiply.

### Bước 4: Áp dụng hiệu ứng hạt

Trở lại layer Background và vào



Filter\Texture\Grain. Vào Grain Type chọn Soft. Gõ vào giá trị 40 cho thông số Intensity và 50 cho thông số Contrast. Nhấn OK để áp dụng bộ lọc. Trong Photoshop, bạn có thể nhấn chuột 2 lần vào Smart Filter để hiệu chỉnh các thiết lập này, nhưng trong Elements thì không có tính năng này.

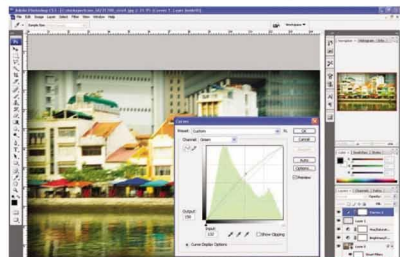
### Bước 5: Chỉnh màu bằng Curve



Nhấn vào layer trên cùng và vào Layer\New Adjustment Layer\Cuves. Trong hộp thoại Curves, chọn kênh Red, hiệu chỉnh đường cong như trong hình sao cho thông số Output có giá trị là 140 và giá trị của thông số Input là 125.

### Bước 6: Chỉnh thêm về màu sắc

Để có màu như mong muốn, nhấn vào điểm giữa của đường cong và kéo nó xuống bên phải một chút. Chọn kênh màu Green, nhấn vào điểm giữa của đường cong và kéo nó lên bên trái một chút để tăng màu xanh cho ảnh. Sau đó nhấn OK để hoàn tất. **hgs**





**The Forbidden Kingdom - Vua Kungfu**

Thể loại: **Hành động** - **Phiêu lưu**  
 Phát hành: 18/04/2008  
 Chất lượng phim: **R5**  
 Điểm IMDb: 7,3/10

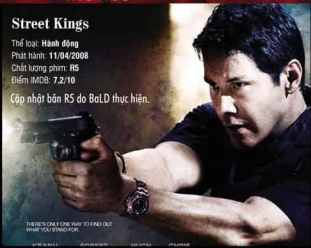
Cập nhật phiên bản DVDRip do aXxo thực hiện.



**Nim's Island**

Thể loại: **Hài** - **Phiêu lưu**  
 Phát hành: 4/04/2008  
 Chất lượng phim: **TeleSync**  
 Điểm IMDb: 6,2/10

Cô bé Nim luôn đắm chìm trong thế giới mơ ước của nhà văn Alexandra Rover - nhà thám hiểm vĩ đại trong truyền đó. Một ngày nọ, ba của Nim bỗng nhiên mất tích, Nim đã phải cứu cứu Alex Rover và cô bé khám phá được rằng tác giả bộ truyện đó lại là một phụ nữ nhất nhất, rụt rè...



**Street Kings**

Thể loại: **Hành động**  
 Phát hành: 11/04/2008  
 Chất lượng phim: **R5**  
 Điểm IMDb: 7,2/10

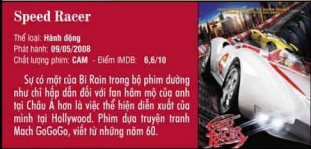
Cập nhật bản R5 do BaLD thực hiện.



**The Eye**

Thể loại: **Kinh dị** - Phát hành: 01/02/2008  
 Chất lượng phim: **DVDRip** - Điểm IMDb: 5,2/10

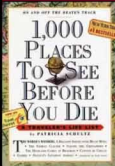
Cập nhật phiên bản DVDRip do aXxo và NeDiVx thực hiện.



**Speed Racer**

Thể loại: **Hành động**  
 Phát hành: 09/05/2008  
 Chất lượng phim: **CAM** - Điểm IMDb: 6,6/10

Sự cố mất của Bi Rain trong bộ phim đường như chỉ hấp dẫn đối với fan hâm mộ của anh tại Châu Á hơn là việc thể hiện diễn xuất của mình tại Hollywood. Phim dựa truyền tranh Mach GoGoGo, viết từ những năm 60.



**1,000 Places to See Before You Die**

Thể loại: **Tài liệu**  
 Phát hành: 2007  
 Chất lượng phim: **HDRip (720p)** - **DVDRip**  
 Điểm IMDb: 7,5/10

Cuộc hành trình vòng quanh thế giới để đến 1.000 địa danh đáng ghé thăm nhất để có thể cảm nhận được vẻ đẹp mà tạo hóa đã ban tặng.



**The Chronicles of Narnia: Prince Caspian**

Thể loại: **Tâm lý** - **Tình cảm**  
 Phát hành: 28/3/2008  
 Chất lượng phim: **R5**  
 Điểm IMDb: 7,0/10

Thảm thoát 1 năm trôi qua kể từ khi lũ trẻ nhà Pevensie rời khỏi vùng đất Narnia, nay họ đã bị triệu tập trở lại vùng đất đó. Họ không thể ngờ rằng 1 năm ở thế giới thất lại tương đương với 1.300 năm ở Narnia và rất nhiều chuyện xảy đến với chàng hoàng tử Caspian...



**Horton Hears a Who**

Thể loại: **Hoạt hình**  
 Phát hành: 14/03/2008  
 Điểm IMDb: 7,5/10  
 Chất lượng phim: **DVDRip**

Cập nhật bản DVDRip do FXG thực hiện.

DOWNLOAD TẤT CẢ TẠI [HTTP://F.60S.COM.VN](http://f.60s.com.vn)

- > Tất cả những nhạc, phim này đều có thể tải về từ các mạng chia sẻ như E-mule, BitTorrent, Newsgroup...
- > Một số Website tiêu biểu: [mininova.org](http://mininova.org), [demonoid.com](http://demonoid.com), [isohunt.com](http://isohunt.com)...
- > Các diễn đàn và Website thì thường chỉ thiếu dưới dạng file chứa trên [rapidshare.com](http://rapidshare.com), [megaupload.com](http://megaupload.com)...
- > Điểm IMDb được công bố bởi Website [www.imdb.com](http://www.imdb.com), bởi người dùng Internet bình chọn. Đây là công thông tin về điện ảnh lớn nhất trên Internet

- ngày nay. Tuy nhiên điểm số chỉ có giá trị tham khảo, vì nó còn phụ thuộc vào "gũ" phim của từng người.
- > Chúng tôi không nhận giải đáp các thắc mắc về nơi download, chất lượng file tải về...
- > Các phim được công bố tại đây cũng là căn cứ để bạn chọn mua đĩa. Khi một phim đã được chúng tôi liệt kê là bản camera thì nó không thể là "bản đẹp" trong khoảng thời gian 1 tuần từ ngày ra báo.

E  
Cinema

ENTERTAINMENT 2.0

NARNIA  
PRINCE CASPIAN  
MAY 10Biên niên sử Narnia:  
Hoàng tử CaspianThe Chronicles of Narnia: Prince  
Caspian

- ĐẠO DIỄN: ANDREW ADAMSON
- CHIU TRÁCH NHIỆM SẢN XUẤT: GEORGIE HENLEY 12 TUỔI (LUCY), SKANDAR KEYNES 16 TUỔI (EDMUND), ANNA POPPLEWELL 19 TUỔI (SUSAN), WILLIAM MOSELEY (PETER), BEN BARNES 21 TUỔI (HOÀNG TỬ CASPIAN)...

Phần một bộ phim, "The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe" phát hành năm 2005 đã đem lại cho hãng này 754 triệu USD, trở thành một trong những siêu phẩm về doanh thu đã đảm bảo cho chất lượng ở phần hai này. Nếu đã từng xem phần một, hẳn không ai quên được cuộc chiến đấu ngoan cường của những cư dân thú biết nói Narnia dưới sự lãnh đạo của Vua sư tử Aslan chống lại sự tàn bạo của Nữ hoàng Băng giá.

Sau khi trở về thế giới của mình, bốn anh em nhà Pevensie lại nghe lời kêu cứu từ vương quốc Narnia. Thật bất ngờ khi 1 năm thực tại được đánh đổi bằng 1300 năm tại Narnia, và lúc này nơi đây được thống trị bởi con người, còn những con thú biết nói đã bị đẩy lùi vào rừng sâu. Cuộc chiến lúc này

nhằm vào tên Miraz tàn ác, trao trả lại ngai vàng cho người thừa kế hợp pháp, hoàng tử Caspian đứng cam.

Prince Caspian xây dựng hoàng thành với những khung cảnh hùng vĩ, những nhân vật như bước ra từ cổ tích. Bộ phim xây dựng tình yêu thiên nhiên, lên án sự tàn bạo, tàn phá thiên nhiên của con người, "Đến nỗi cây cối cũng trở nên cảm lạnh, không cất lên tiếng ca như ngày xưa".

Prince Caspian đạt kỷ lục về bộ phim quay ở nhiều châu lục nhất (5), tổng số trang phục cho diễn viên chính trong phim lên tới 1.042 bộ, cho đội quân Telmarine của Miraz là 3.722 bộ...

> Phim khởi chiếu 30-5-2008 tại các cụm rạp MegaStar toàn quốc.

## Speed Racer

- ĐẠO DIỄN: ANDY VÀ LARRY WACHOWSKI
- DIỄN VIÊN CHÍNH: EMILE HIRSCH (SPEED RACER), CHRISTINA RICCI (TRIXIE), BI RAIN (TAEJO)...

Tài năng, lòng can đảm và niềm đam mê tốc độ bẩm sinh đã giúp Speed Racer trở thành tay đua ôtô bất khả chiến bại. Mục tiêu lớn nhất của anh là Crucible, cuộc đua ôtô xuyên quốc gia từng cướp mất mạng sống của anh trai anh - Rex Racer huyền thoại.

Speed Racer được tập đoàn ôtô Royalton Industries đề nghị lái xe dưới màu cờ của họ nhưng anh từ chối vì không muốn niềm đam mê của mình bị biến thành hàng hóa. Hơn nữa, đối với Speed Racer, không chiếc xe nào có thể qua mặt chiếc March 5 do cha anh chế tạo. Gáo nước lạnh của anh làm ông chủ Royalton Industries nổi giận. Cũng nhờ đó, anh phát hiện ra trò gian lận, sắp xếp kết quả của các tập đoàn ôtô.

Biết chắc mình sẽ bị chơi xấu nhưng Speed Racer vẫn lao vào cuộc đua với quyết tâm khôi phục công việc làm ăn của gia đình và quan trọng hơn cả là cứu lấy môn thể thao mà anh đam mê.

Speed Racer được dự báo là phim bom tấn đầu hè, có sự tham gia diễn xuất của ngôi sao châu Á, top 100 người có sức ảnh hưởng lớn nhất thế giới Bi (Rain). Bộ phim được quay hoàn toàn trên phông xanh, chất lượng phim tốt cùng chiến dịch quảng bá rầm rộ là bảo đảm cho thành công của Speed Racer.

> Speed Racer khởi chiếu 30-5-2008 tại TPHCM ở các cụm rạp Galaxy.



happychi.vn/oc.info

# HotStep

## Có thật sự

# “NÓNG”?

Sự kiện game HotStep mở phiên bản thử nghiệm hạn chế Closed Beta ngày 22/5 vừa qua là một ngày khá «nóng» với các games thủ. Chỉ 3 giờ sau khi server chính thức mở, Nhà phát hành đã phải mở thêm server Thủy Tinh cho cụm máy chủ TP.HCM vì server đầu tiên – Kim Tinh – đã quá tải. Tiếp theo đó là hàng loạt server Mộc Tinh, Hỏa Tinh, Thổ Tinh được mở để đáp ứng nhu cầu chơi thử liên tục tăng của game thủ. HotStep có những gì đặc biệt thu hút sự quan tâm của game thủ Việt Nam đến vậy?



Trong HotStep, điều thú vị là bạn hoàn toàn có thể tự ý thiết kế chiều cao, vóc dáng, số đo 3 vòng, bàn tay và chân... của nhân vật theo ý mình và theo các cung hoàng đạo, chòm sao của ngày sinh nhật mình.

nguồn, Thủy trúc, Sân trượt phổ nghèo và Ga điện ngầm để phục vụ người chơi.

## Lối chơi đầy ngẫu hứng!

Mỗi sàn nhảy của HotStep chứa những ca khúc có nhịp điệu (BPM) nhất định. Đối với những nơi dành cho người mới chơi, nhịp điệu các ca khúc vào khoảng 80 – 120 BPM. Ở những sàn nhảy dành cho những "cao thủ", nhịp điệu các ca khúc nhanh hơn và điều này đồng nghĩa với việc bạn khó mà đạt được điểm Perfect hơn.

HotStep có một điểm mới lạ là mỗi sàn nhảy có sức chứa lên đến 30 người chơi và hoàn toàn không có "chủ", nghĩa là cách nhảy được quyết định bởi từng người chơi chứ không bị phụ thuộc. Bước vào một sàn nhảy, bạn có thể chọn nhiều thể loại nhảy bao gồm: nhảy đơn (cá nhân nhảy để tích lũy điểm lên cấp), nhảy đôi (nhảy cặp một nam/một nữ hoặc đôi nam, đôi nữ), nhảy nhóm, nhảy thi và nhiều thể loại nhạc khác nhau từ sôi động cho đến êm ái, hiphop, popping, rap, locking, robot, reggae, và đặc biệt là khuyến khích sự tự do sáng tạo theo kiểu nhảy free style của phong cách street dance... đang lên ngôi. HotStep mở rộng mọi cơ hội giao lưu kết bạn và cùng nhau thi thử tài năng phát huy sự sáng tạo nghệ thuật cho người chơi.

Điều đáng nói là các động tác vũ đạo trong HotStep được mô phỏng khá hoàn hảo bằng kỹ thuật đồ họa 3D trung thực. Từ những động tác uyển chuyển của thể loại Reggae đến các động tác Foodwork phức tạp của Breaking được mô phỏng gần như chính xác tuyệt đối được biên đạo dựa trên chính các vũ điệu gần gũi của cuộc sống.

Điểm thu hút game thủ nhất là các động tác trong điệu nhảy cặp đôi đặc biệt là các "tuyệt chiêu" (stun) được sử dụng khi nhảy cặp đôi.

Điểm khá thú vị trong HotStep là người chơi có thể mua được "tuyệt chiêu" và nếu phối hợp tốt các tuyệt chiêu trong khi nhảy, bạn sẽ có được một bài biểu diễn chuyên nghiệp như những vũ công siêu hạng.

Bạn không biết nhảy và không đủ sức khỏe để nhảy ở ngoài đời ư? Điều đó hoàn toàn không thành vấn đề khi bạn đến với HotStep, bạn sẽ thấy mình cũng nhảy tốt cũng đẹp và dẻo dai, uyển chuyển đầy cảm hứng như chính những vũ công chuyên nghiệp vậy! Ngoài ra khi sử dụng các vật phẩm bổ trợ hợp lý, bạn còn có thể biểu diễn những màn nhảy thật quyến rũ và nổi bật.

## HotStep – sân chơi thời trang thú vị

Đa số mẫu thời trang trong HotStep rất gần gũi với cuộc sống và được cập nhật thường xuyên theo xu hướng thời trang đương đại.

Trang phục của nhân vật trong HotStep được chỉnh chu và vẽ trên nền đồ họa 3D sắc sảo, màu sắc sinh động, kiểu dáng đa dạng từ trang phục, kiểu tóc, trang sức đều được chú trọng thiết kế, tỉ mỉ đến từng chi tiết và được cập nhật thường xuyên theo xu hướng thời trang của cuộc sống đương đại. Trong giai đoạn chạy thử nghiệm bán Close Beta, HotStep sẽ cung cấp cho game thủ bộ sưu tập thời trang HotStep đầu tiên với hơn 1.500 lựa chọn thời trang với nhiều kiểu dáng và chủng loại khác nhau gồm: áo quần, mũ nón, giày dép, mắt kính, trang sức, màu tóc, kiểu tóc... nam nữ các loại.

Người chơi có thể chọn lựa những bộ đồ thiết kế sẵn tận ứng ý theo xu hướng ăn mặc của thời đại hoặc tự thiết kế cho nhân vật theo style riêng "không đụng hàng" của mình. Một thông tin ngoài lề cho hay, trong tương lai, nhà phát hành VinaGame sẽ hỗ trợ người chơi đưa những trang phục



Bộ sưu tập trang phục, trang sức của nhân vật luôn được cập nhật thường xuyên trong shop thời trang tại các khu mua sắm sang trọng trong game.

minh yêu thích vào game bằng các bản vẽ thiết kế hoặc hình chụp. Đây sẽ là bước đột phá ấn tượng và là niềm vui cho người chơi có thể tự do sáng tạo không định cá tính và phong cách thời trang của chính mình.

Ông Lê Anh Minh, Giám đốc sản phẩm game HotStep, chia sẻ: "Với HotStep, chúng tôi mong muốn mang đến cho mọi đối tượng người chơi sự trải nghiệm mới lạ và đa diện: được giải trí nhẹ nhàng với âm nhạc, được thưởng thức, chia sẻ những bài hát hay, điệu nhảy đẹp và bắt nhịp cùng xu hướng thời trang, ăn mặc đang hot của cuộc sống, đặc biệt là kết nối người chơi với bè bạn. Hy vọng HotStep sẽ là sân chơi giao lưu văn hóa giải trí gắn gũi với cuộc sống cho tất cả mọi người".

## HotStep – nơi giao lưu kết bạn

Nếu nhận xét HotStep là một game Casual Dancing thì có vẻ như không chính xác vì thật ra HotStep mang nặng tính cộng đồng hơn là một game nhảy. Khi chơi HotStep, bạn vào một sân nhảy không nhất thiết bạn phải nhảy. Người viết gặp khá nhiều người vào game chỉ để nghe nhạc và xem những người khác nhảy hoặc trò chuyện với bạn bè qua hệ thống chat tool khá hoàn thiện, tích hợp nhiều tính năng trong game. Bạn có thể chat và liên hệ bạn bè từ trong sân nhảy hay khi về nhà riêng qua cửa sổ chat tiện ích, thông suốt với nhiều tính năng mới lạ và icons biểu cảm phong phú như các công cụ chat đang phổ thông hiện nay.

Đáng chú ý nhất là sự tích hợp hệ thống camera (quay hình toàn diện, toàn cảnh buổi nhảy của nhân vật và phát lại tại nhà riêng) và chat-webeam (là một tính năng vượt trội) sẽ trở thành thế mạnh cạnh tranh của game HotStep trên thị trường. Đặc biệt, bạn có thể lưu lại các vũ điệu đẹp của mình và chia sẻ cho mọi người cùng thưởng thức. **igs**

• K.J.

Chào bạn!

Ngày 22/5/2008

HotStep chính thức Close

Beta, mở rộng cửa cho tất cả game thủ cả nước tải game và đăng ký tài khoản chơi thử miễn phí tại trang chủ

<http://hot.zing.vn>. Bên cạnh đó, người chơi còn có thể sử dụng những tài khoản (acc) đã có sẵn của tất cả các game do VinaGame phát hành để chơi thử nghiệm game HotStep, đây là điểm thuận lợi nhằm giúp mọi người có thể chơi thử game HotStep để đăng khi ra mắt.

Dù được thiết kế trên nền đồ họa 3D với nhiều tiện ích công thêm vượt trội nhưng cấu hình yêu cầu để chơi HotStep chỉ ở mức vừa phải, gọn nhẹ phù hợp với Win 98/2000/Me/XP, ổ cứng 2 GB, RAM từ 256 – 512 MB, Pentium 3 800MHz – Pentium 4 2.0 GHz, Card màn hình 64 – 128 MB để đảm bảo thích nghi với hệ thống hạ tầng máy tính tại nhà riêng và ở các phòng máy, tiệm Internet phổ biến tại Việt Nam.

Những thế nhảy đẹp.



Phát triển: Masthead Studios  
 Thể loại: MMORPG/FPS  
 Hệ máy: PC  
 Tình trạng: Alpha  
 Website: <http://www.play-earthrise.com>

## Cốt truyện

Cuối thế kỉ 21, các nguồn năng lượng trên Trái đất đang dần cạn kiệt, kéo theo đó là những cuộc chiến tranh liên tiếp nổ ra. Hàng tỉ người đã thiệt mạng trong chiến tranh thế giới thứ 3 trên toàn cầu.

Trong tình hình này, một nhóm những nhà lãnh đạo và các khoa học gia đã bắt đầu kế hoạch "Continoma" - một thư viện DNA khổng lồ của tất cả các sinh vật sống trên trái đất, trong đó có con người. Những thành viên này tự coi mình là người quản lý thế giới và họ bắt đầu tự do thực hiện hành động trong cơ sở dữ liệu này, loại bỏ những DNA của những người gây ra tội ác chiến tranh chống lại loài người.

Tuy nhiên có một số kẻ đã mua chuộc được các thành viên của dự án này, giúp họ có được cuộc sống vĩnh viễn. Ngoài những thành viên của dự án Continoma, cả nhân loại đều đã gần như bị diệt vong, số còn lại tập trung thành những bộ lạc nhỏ nhưng họ cũng dần biến mất, một thời gian rất dài sau trái đất mới là nơi có thể sống được.

Sau khoảng 100 năm, những nhà khoa học Continoma bắt đầu tạo ra những con người đầu tiên, gọi là Pioneer. Họ mang theo một số bản năng của con người như ăn cây cỏ, các loài động vật và cả sự hiếu chiến. Những người Pioneer chỉ sống ở đảo Enterra. Tại đây họ đã tìm ra thành phố Sal Vitas, nơi mà những người lãnh đạo Continoma đã xây dựng nên một chính quyền mới với hi

vọng có thể xóa bỏ được những nỗi đau trong quá khứ.

Không đồng ý với những hành động đàn áp đã man của Continoma, một nhóm nhỏ những nhà tri thức và sinh viên đã tạo ra một tổ chức chuyên kiểm soát hoạt động của Continoma thông qua các hoạt động dân sự. Tổ chức này đã thay đổi cách thức làm việc, với những mục tiêu rõ ràng hơn và cũng lấy tên mới là Noir.

Noir bắt đầu những hành động đấu tranh bằng bạo lực của mình và không lâu sau đó, 7 người sáng lập ra Noir đã bị Continoma bắt. DNA của họ bị xóa khỏi hệ thống dữ liệu, 6 thành viên còn lại bị trục xuất khỏi thành phố. Thật may mắn cho Noir, một nhà khoa học của Continoma đã giữ lại được DNA của người chỉ huy Noir và gửi chúng cho những người còn sống. Vị thủ lĩnh này được hồi sinh và tạo ra một cuộc chiến chống lại Continoma.

## Những tính năng chính trong game:

- Khả năng tùy biến nhân vật cực tốt với hơn 100 kỹ năng và chiến thuật khác nhau. Trong Earthrise không có sự gò bó của các class, người chơi có thể xây dựng nhân vật theo ý mình.
- Hệ thống chiến đấu với những pha hành động nhanh, khả năng tùy biến áo giáp, những cỗ máy chiến tranh to lớn và hàng trăm loại vũ khí hiện đại.
- Chức năng PvP độc đáo cho phép người chơi chiến đấu như một lính đánh thuê, tham gia các tổ chức đối nghịch hay tự chọn con đường trở thành tội phạm khét tiếng.
- Tấn công và phòng thủ các khu vực. Trong vùng đất của bạn, bạn có thể tự tạo luật pháp của mình hay để tình trạng vô chính phủ tiếp tục diễn ra.
- Nhân vật vẫn tiếp tục phát triển trình độ nghề nghiệp dù bạn không đăng nhập vào game.
- Hệ thống kinh tế nhiều cải tiến phụ thuộc rất nhiều vào người chơi.
- Việc chế tạo đồ vật rất đa dạng, cho phép người chơi tự thiết kế và chế tạo các vật phẩm từ những nguyên liệu tự nhiên.

• Hoàng Hải



# Điều bất ngờ

Những ngày đầu tập tễnh gia nhập chôn giặc hồ, tôi đã từng bị đổ sất. Nặng nề nhất có lẽ là lần đến Nhận Môn Quan thực hiện nhiệm vụ Thiên Môn Trấn, tôi bị một gã Vô Đang ngăn trở. Trông hán thật oai vệ khi khoác trên người trang phục hoàng kim rực rỡ, nhưng máu đỏ sặc lại cuộn cuộn trong hân. Vừa gặp tôi, hân xông vào đánh điên cuồng. Sau 3 đường bút của hân, tôi đã cụ xuống ngựa và trở về thành. Cứ như vậy, hân tạm trú ở Nhận Môn Quan rất lâu như thể chờ đợi tôi vậy. Cả ngày không thực hiện được nhiệm vụ vì hân, tôi vừa tức giận, vừa nười ý chi... phục thù. Và sự tức giận cùng ý chí đó đã khiến tôi đi đến một hành động tức thời. Trút giận lên các đồng môn sơ nhập giang hồ, cùng bằng cách đổ sất họ vì đầu sao tôi cũng hơn họ vài đẳng cấp.

Khi đã là một chiến tướng Dương Môn Thương xứng xinh trong bộ giáp hoàng kim và cưỡi chủ ngựa Bốn Tiêu oai phong lẫm liệt, tôi bắt đầu thực hiện ý đồ phục thù của mình. Bất gặp những thiếu hiệp và cô nương miệt mài đánh thỏ và heo rừng, tôi chạy sau lưng họ và can thiệp thỏ bao bằng cách đánh què tất cả những quái mà nhiệm vụ của họ chỉ định. Cứ thế, anh chàng thiếu hiệp không sao đánh đủ 60 con heo rừng mà Chương môn giao phó. Anh ta trở nên nóng



Tôi trút giận lên các đồng môn sơ nhập giang hồ

nảy, lũng túng nhưng đành im lặng chịu đựng khi nhìn dấu hiệu đổ sất đổ rục trên đầu tôi. Cuối cùng, anh ta bỏ chạy và tôi vẫn léo léo bám theo. Gặp được vị cứu tinh NPC có thể đưa anh ta đến một địa điểm an toàn hơn, tôi nhả tâm tung chưởng Bốn Lang Thương cực mạnh lấy đi mạng sống tạm thời của họ.

Cho đến một ngày, cũng trên bình nguyên đó, khi tôi đang thực hiện "đá tâm" quen thuộc với những tàn thú, bất ngờ, một nhóm cao thủ xuất hiện với biểu tượng đổ sất trên đầu. Họ bao vây và rượt tôi đến tận mạng và kết cục là tôi trở về thành trong tình trạng không còn một giọt máu nào.

\*\*\*

Sáng nay, người yêu tôi đến sớm. Tôi và em cùng ngồi trong quán cóc quen thuộc đọc báo, trò chuyện. Em thỏ thẻ bí mật là cũng đã vào VLTK II để tạo bất ngờ cho tôi. Vì trước nay em vẫn bước bình không bao giờ chơi game vì nghĩ game... tiêu cực. Tôi ngạc nhiên hỏi vì sao em thay đổi. Em chỉ cười: "Vi anh, em muốn chứng minh đồng điệu". Em làm tôi đắm chìm trong niềm hạnh phúc tột cùng. Nhưng sao em không hỏi tôi, để tôi có cơ hội trở thành người hùng bảo vệ và hỗ trợ em hết mình trong những chuyến phiêu lưu nhiều lúc thú vị nhưng cũng lắm khi chông gai lắm. Biết được suy nghĩ của tôi, em cười tit mắt. Em cho biết đang được đảm em đẳng cấp cao ở nhà bảo vệ hết mình. Rồi em hào hứng kể, tôi qua có gã Dương Gia Thương bắt nạt khi em làm nhiệm vụ, gã đã bị đảm em của em bao vây và giáng cho một đòn chí mạng. Nói đến đây em gục đầu lên vai tôi cười khùng khục: "Già như anh thấy gã bỏ chạy thế nào".

Em có biết một dòng máu nóng đang chảy rần rần trong người khiến tôi bần rùn. Giờ đây, tôi chỉ ước ao bầu trời tối sầm lại để em không nhìn thấy ông mắt trời đó chót đang ngồi kể bên em. Cuộc sống trong thế giới ảo tưởng như có thể thực hiện được những gì như mình mong muốn! Tôi chờ đợi hỏi nhàn ra không phải thế...

• Kiếm Vương

Bạn hãy bày tỏ cảm nhận chân thật của mình với Võ Lâm Truyền Kỳ II (Tối đa 500 từ) và gửi về: Ms. Huỳnh Thị Minh Thảo (phòng Truyền thông) 459B Nguyễn Đình Chiểu, quận 3, TP.HCM hoặc email: thaohm@vinagame.com.vn

GÓC ANH ĐẸP

PHIÊN BẢN MỚI CỦA VLTK II - LOẠN GIANG HỒ

SẼ CHÍNH THỨC RA MẮT VÀO NGÀY 6/6/2008. LOẠN GIANG HỒ LẤY GAM MAU NÓNG LAM MAU CHỦ ĐẠO TRAY CHƠ MAU NHAN BÁT NGÂN CỦA RỪNG TRÚC TRONG PHIÊN BẢN THẬP DIỆN MAI PHỤC TRƯỚC ĐÂY. NHƯNG GAME MAU NAY BIỂU HIỆN CHO THẾ GIỚI VÕ LAM HỒ KHÔNG CÒN YÊN BÌNH MÀ AN CHUA NHƯNG ĐIÊN ĐÓNG KHÓ LƯƠNG. TẤT CẢ NAM NỮ ĐỀU XÔNG PHA TRẦN MẠC, CHỒNG LẠI CÁC THỂ LỰC TAN AC XUẤT HIỆN SẼ CÓ NHIỀU CHỨC NĂNG MỚI RA MẮT NHƯ SÁT THỦ ĐƯƠNG, KẼN KỖ, THAI HU AỒ CẢNH, ĐUA THUYỀN ĐÓNG...



## OVERCLOCKED

Đánh giá Điểm (%)

Đồ họa	82
Âm thanh	82
Cách chơi	85
Giao diện	85
Độ hấp dẫn	85
Tổng thể	84

**T**rong Overclocked bạn vào vai nhà tâm lý học Dave MacNamura, được gọi tới New York và phân công vào một trường hợp đặc biệt. Năm người đàn ông và phụ nữ được tìm thấy ở New York trong tình trạng hoảng loạn, la hét, tất cả đều không hề nhớ được những gì đã xảy ra với mình. Không ai biết chuyện gì đã xảy ra và họ từ đâu đến. Họ được giữ trong những xà lim riêng biệt ở bệnh viện tòa án đảo, Dave được thám tử Moretti của NYPD gọi đến để điều tra thân thể của những bệnh nhân này cũng như những gì đã xảy ra trong quá khứ của họ. Inquisitor mang đến cho người chơi một số tính năng mới để giúp người chơi gần gũi và hiểu rõ hơn thể giới Norrath. Mặc dù đã có khá nhiều class xuất hiện trong 2 bản mở rộng trước, nhưng xem ra vẫn chưa đủ. Nếu như Forsworn giới thiệu những lá bài tập trung vào Paladins, Necromancers, Druids và Scouts thì Inquisitor tập trung vào giới thiệu 4 class mới là Monks, Bards, Enchanter và Inquisitors.

Khi Dave mang kỹ ức của những bệnh nhân chấn thương này ra ánh sáng thì họ sẽ hồi tưởng lại các sự kiện trong quá khứ theo một trật tự thời gian ngược. Những câu thoại sau đó sẽ đưa họ trở về quá khứ xa

hơn, với những đoạn hồi tưởng giúp họ nhớ lại các sự kiện trước đó.

Khi bệnh nhân thuật lại kỹ ức của họ thì bạn sẽ "chơi" bên trong những đoạn hồi tưởng này. Điều này mang lại một không gian lý thú mới cho game, nơi các sự kiện trong quá khứ sẽ được nhìn với nhiều góc độ và mọi thứ bạn đầu trông như thế nhưng sự thực lại không như thế. Dave mang theo một máy PDA để ghi lại những đoạn hồi tưởng, và sau đó cho họ xem lại đoạn băng này. Nó đóng vai trò kích hoạt kỹ ức của từng một người hay trên người khác. Khám phá ra manh mối kỹ ức của mỗi người là một thử thách quan trọng trong game. Phần lớn thời gian trong game bạn sẽ dùng để nghĩ cách mở những cánh cửa khóa chặt, sửa lại những thiết bị hỏng, giải đố, tìm kiếm những thứ trang sức, nối các item lại với nhau và sử dụng chúng đúng lúc đúng chỗ.

Game có những nút thắt bất ngờ khiến bạn bị cuốn hút theo nó, tiếp tục chơi và hình dung xem điều gì sẽ xảy ra tiếp theo. Khi phân tích hồ sơ các bệnh nhân thì bạn sẽ thấy rằng chỉ có 1 người duy nhất trong số đó luôn

sẵn sàng nhớ lại vào bất cứ lúc nào. Và đôi khi bạn cũng không thực hiện được một số việc như gọi điện thoại trừ khi bạn đang đứng trong một nơi đặc biệt.

Game được lồng tiếng rất tinh tế và hình ảnh 3D, kể cả nhân vật và môi trường sẽ làm người chơi mất mắt. Nhà phát triển đã làm tốt công tác của mình với hiệu ứng ánh sáng và thời tiết. Đây có lẽ là một trong những game đẹp nhất mà tôi từng thấy. Bạn đi loanh quanh một khu vực qua nhiều cảnh khác nhau mà không gặp phải chút thời gian loading (chuyển cảnh) nào, dù đôi khi những cảnh cutscene lại bắt bạn chờ một chút. Puzzle của game không khó lắm nhưng nhiều khi bạn cần phải chú ý vào những mẫu hội thoại và môi trường chung quanh mới nắm được manh mối để giải quyết.

Lời cuối, Overclocked đã không làm được những điều như tiềm năng vốn có của nó. Nếu nhà sản xuất chú ý hơn tới cốt truyện, nhân vật và môi trường thì đây có thể là một game tuyệt vời. Thiếu hẳn tính tương tác và sự sâu sắc của nhân vật cùng với tính đơn giản của gameplay khiến tôi cảm thấy thất vọng. Nhưng nói gì thì nói, Overclocked cũng là một game phiêu lưu đáng chú ý gần đây, đặc biệt khi bạn là fan của thể loại này.

• Minh Anh



A STEVEN SPIELBERG | EA GAME

## BOOM BLOX™



Bánh giá	Điểm (%)
Đồ họa	80
Âm thanh	80
Cách chơi	80
Giải đện	80
Độ hấp dẫn	80
Tổng thể	80

Khi người ta tuyên bố rằng Steven Spielberg đang phát triển một game trên Wii thì rất nhiều fan của Nintendo đã nghĩ tới hình ảnh của Medal of Honor. Người ta cho rằng đạo diễn Hollywood này chẳng làm điều gì tầm thường cả. Nhưng khi mọi thông tin về kế hoạch này rò rỉ ra thì game thủ lại tỏ ra bối rối, không biết rằng Spielberg đã nghĩ gì.



**B**oom Blox là một thế giới màu sắc với những cư dân hình hộp sạ lạ với bất kỳ một fan nào của thế loại bắn súng. Bạn sẽ không thấy một câu chuyện sâu sắc nào trong Boom Blox, nhưng bạn sẽ hiểu được điều gì làm cho một game Wii trở nên tuyệt vời hơn.

Mọi thứ trong Boom Blox hoạt động theo quy tắc động lực, lực mà vật này tác động lên vật khác và cuối cùng đó sập xuống dưới tác dụng của trọng lực. Cho dù là rút thanh cuối cùng trong khối ra khỏi tòa tháp hay ném bom để mọi thứ đó sập xuống thì người chơi dễ dàng hiểu được mình phải chơi như thế nào vì nó hoàn toàn tương đồng với thế giới vật lý thực của chúng ta: những vật đổ xuống.

Kỹ năng đầu tiên mà người chơi cần phải vượt qua chính là ném. Đưa con trỏ vào nơi bạn muốn ném, nhấn A, kéo giật lùi và thả nút ra khi bạn ném. Giống như khi ném một quả banh vậy. Và nên chú ý rằng sợi dây nối Wii mote với cổ tay bạn cần phải được buộc chặt.



Chế độ Explore sẽ cho bạn biết mọi góc ngách mà mỗi món item có thể làm được. Bằng cách giải puzzle với quả banh bowling, súng laser hay một ống nước tưới trong vườn, bạn có thể mang thắng lợi của mình và Create mode để xây dựng nên puzzle của riêng mình. Puzzle ở các màn chơi ban đầu chỉ là những câu đố thử thách đầu óc bình thường nhưng ở các phần sau sẽ luôn đòi hỏi người chơi phải có tư duy logic tương đối.

Nội dung nhiều người chơi này luôn dễ dàng tiếp cận và đầy trực quan. 4 người chơi có thể tham gia phá lâu đài, bắn khối của nhau, hay rút những thanh cuối cùng trong kết cấu. Đó là một tòa lâu đài xây dựng từ những khối mà bạn không phải gắn chúng lại với nhau hay dọn dẹp sau khi ai đó đã phá nát chúng; chỉ cần bắn phá cho chúng vỡ tan ra mà

thôi. Nội dung nhiều người chơi này cho phép bạn chọn lựa cách chơi, ném, kéo, bắn hay dùng quả banh. Để giải quyết vấn đề Jenga, một hạt xí ngầu điện tử quyết định màu sắc bạn chọn. Nếu không muốn suy nghĩ thì bạn có thể ném banh bowling để phá hủy lâu đài của đối phương.

Rồi bạn được quyền can thiệp vào cấu trúc của những tòa lâu đài này. Chế độ Create mode có thể khó khăn với nhiều người lúc đầu nhưng nếu bạn sẽ thấy quen thuộc nếu từng vọc vạ một chương trình tạo mô. Dĩ nhiên là bạn đang vọc với khối, bạn có thể xây dựng những cấu trúc phức tạp hoặc dùng những thứ có sẵn và mọi thứ còn lại đều phụ thuộc vào bạn. Sơn gạch để chúng có thêm đặc tính như phát nổ hay biến mất khi va chạm.

Có thể nhiều game thủ sẽ cảm thấy không hợp với màu sắc sáng của game và sự thiếu vắng của những nội dung phức tạp. Spielberg phụ trách toàn bộ game, từ nội dung chơi đơn cho tới nhiều người chơi. Hãy thử xem, những gì trông có vẻ đơn giản lại có thể giữ chân bạn hàng giờ liền.

+ Song Linh



## Warhammer: Mark of Chaos – Battle March

Phát hành: Deep Silver, Namco  
Phát triển: Black Hole Entertainment

Thể loại: Chiến thuật RTT  
Hệ máy: PC, Xbox 360

Nếu như phiên bản Warhammer: Mark of Chaos dành riêng cho hệ máy PC thì Warhammer: Battle March sẽ có thêm phiên bản cho Xbox 360. Battle March được bổ sung thêm những đơn vị mới, đánh dấu sự xuất hiện của hai chủng tộc: Orcs - Goblins và Dark Elves, nhiệm vụ mới, và thêm một số chế độ chơi đầy hấp dẫn.

## The Chronicles Of Narnia: Prince Caspian

Phát hành: Disney Interactive Studios  
Phát triển: Travellers Tales  
Thể loại: The game  
Hệ máy: PS2, 3, X360, PC

Sự lôi cuốn và hấp dẫn của bộ phim The Chronicles of Narnia: Prince Caspian tiếp tục cho phiên bản game tương ứng trên tất cả các hệ máy mà hãng Disney đã sẵn sàng. Bạn sẽ trở lại hội quay trở lại vùng đất Narnia cùng với những đứa trẻ của gia đình Pevensie: Peter, Susan, Edmund, và Lucy để bảo vệ vương quốc của hoàng tử Caspian. Câu chuyện xảy ra khá nhanh và một lời khuyên là bạn nên xem qua bộ phim trước khi chơi để nắm vững mọi tình tiết quan trọng.

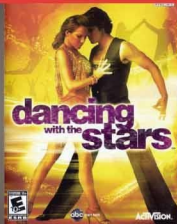
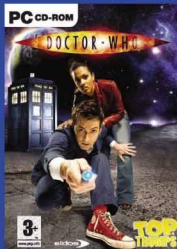
Walt Disney Pictures – Walden Media

THE CHRONICLES OF  
**NARNIA**  
PRINCE CASPIAN  
MAY 16

## Top Trumps: Doctor Who

Phát hành: Eidos  
Phát triển: Ironstone Partners  
Thể loại: Puzzle/Card  
Hệ máy: PC, Nintendo DS, PS2

Top Trumps: Doctor Who thuộc thể loại game Puzzle/Card nhưng mang nhiều nét hiện đại và thực tế hơn bạn nghĩ. Game giới thiệu những yếu tố mới gắn kết cuộc sống của con người với thú vật nuôi thông qua các card chứa những câu hỏi trong nhiều ngữ cảnh khác nhau. Bạn phải luôn chủ động trong việc giải quyết các tình huống hay nhiệm vụ mà game đặt ra. Game phù hợp với mọi lứa tuổi.



## Dancing With The Stars (DWTS)

Phát hành: Aurore - Phát triển: Activision  
Thể loại: Giải lập - Âm nhạc  
Hệ máy: PC (2008), Wii, PS2

DWTS có tổng cộng 36 bài hát độc quyền và 2 chế độ chơi độc đáo: co-operative (hợp tác) và competitive (tranh đấu). Game dựa trên cuộc thi nhảy hàng tuần của hãng ANC với sự góp mặt của hàng loạt "sao" trên thế giới như Emmitt Smith, Stacy Keibler, Mario Lopez và Joey Lawrence. Để đạt được thành tích cao trong các cuộc thi, bạn phải nắm vững các điệu nhảy chủ đạo: cha-cha-cha, tango, mambo, samba, rumba, waltz... Chế độ 5 bài hát được bình chọn nhiều nhất sẽ giữ chân bạn ở lại thế giới DWTS: "Put Your Records On", "I Like the Way You Move", "She's a Lady", "These Boots Were Made for Walking", "The Final Countdown".

## XIII Century Death or Glory

### XIII Century: Death or Glory

Phát hành: Atari, Inc. - Phát triển: Unicorn Games Studio.

Thể loại: Chiến thuật RTS - Hệ máy: PC



XIII Century: Death or Glory lấy ý tưởng khá rõ nét từ cuộc chiến thời Trung Cổ, mang đậm dấu ấn của dân Medieval II: Total War nhưng có khá nhiều điểm "trừ" hơn so với tựa game đại RTS của hãng Creative Assembly. Game sẽ tái hiện lại tất cả 30 cuộc chiến lớn, được chia đều cho 5 chiến dịch trong lịch sử châu Âu, trong đó, đáng chú ý nhất là những trận đánh như Bouvines, Folkirk, Las Navas de Tolosa... Độ chi tiết của chiến trường lịch sử thể hiện rất rõ nét, mức AI cao và liên tục gây khó dễ cho người chơi.

## Dracula: Origin

Phát hành: The Adventure Company.

Phát triển: Frogwares, Ltd.

Thể loại: Phiêu lưu - Hệ máy: PC

Những câu chuyện về ma cà rồng của nhà văn Bram Stoker tiếp tục được xây dựng nên qua game Dracula: Origin. Người chơi sẽ nhập vai một nhân vật rất nổi tiếng, chuyên săn ma cà rồng - Giáo sư Abraham Val Helsing. Lần theo các dấu vết tàn sát lại, bạn sẽ phải tìm kiếm những bí ẩn về bà tước Dracula. Quý vương sẽ quay trở lại để tìm kiếm và hồi sinh cho người yêu cũ của mình và nhiệm vụ của bạn là phải ngăn chặn việc đó bằng mọi giá. Qua game, bạn sẽ có dịp khám phá những vùng đất nổi tiếng hằn khắp thế giới, từ London, Ai Cập, Áo... cho đến Transylvania.



## Terrorist Takedown 2: US Navy SEALs

Phát hành: CITY Interactive

Phát triển: CITY Interactive

Thể loại: Bắn súng FPS - Hệ máy: PC

Cuộc chiến chống khủng bố ngày càng diễn ra khốc liệt hơn. Tội ác leo thang, cuộc sống của những công dân vô tội đang bị đe dọa bởi những cuộc bắt cóc quy mô lớn... Chính phủ để nhượng bộ và chấp nhận thương thuyết để đổi lấy sinh mạng của toàn bộ con tin. Cùng lúc đó, lực lượng phản ứng nhanh được điều động khẩn cấp để giải thoát con tin trong thời gian ngắn nhất và bạn chính là người tham gia cuộc chiến sống còn đó. Hãy cẩn thận và giải quyết lũ khủng bố một cách nhanh gọn nhất!



## Crimes of War

Phát hành: City Interactive

Phát triển: City Interactive

Thể loại: Bắn súng FPS - Hệ máy: PC

Vào một ngày cuối tháng 4 năm 1945, Thế chiến thứ 2 sắp đến giai đoạn kết thúc khi mà Berlin lúc đó bị vây hãm. Hitler đang lẩn trốn dưới hầm Fuhrerbunker khá an toàn nhưng không thoát khỏi sự tuyệt vọng vì để chế sắp sụp đổ. Một âm mưu mới được vạch ra để đánh bật sự vây hãm của quân đồng minh dưới sự chỉ đạo trực tiếp của Hitler. Một cuộc chạm trán nảy lửa diễn ra và thế cuộc bắt phân thắng bại...



# TERRORIST TAKEDOWN

## GÓC ANH ĐẸP

CHIÊU THỨC THAI CỰC THẦN CÔNG - VŨ CÔNG CỦA PHẢI VŨ ĐANG TỤC GIA TRONG VLTK II. CÔNG PHU TỤC GIA VŨ ĐANG CHƯ TRỌNG LINH HOẠT CỦA BẢN THÂN, CHIÊU THỨC NHANH NHIÊN, CHUẨN, NIỀM, THOÁT ÁN THOÁT HIỆN LAM GIỮ PHƯƠNG CHONG ĐÓ VŨ CUNG KHỜ KHUÂN.





## Castle of Shikigami III

Phát hành: Aksys Games Localization, Inc.  
Phát triển: AlfaSystem Co., Ltd.  
Thể loại: Bản súng  
Hệ máy: Wii

Castle of Shikigami III luôn được gamer mong chờ xuất hiện trên hệ máy Wii sau nhiều thành công vang dội tại thị trường Nhật ở thể loại game bản súng với nhiều ưu điểm vượt trội: gameplay nhanh nhẹn, mang đậm chất anime, cốt truyện lôi cuốn. Người chơi CoS III chỉ cần tập trung chú ý vào nhân vật của mình và không phải tương tác với bất cứ phương tiện vận chuyển nào trong game. Mỗi nhân vật được trang bị sẵn một loại vũ khí riêng biệt và một số khả năng nổi bật cho mình. Hệ thống "tension bonus" sẽ tặng người chơi 1 số điểm thưởng khá lớn khi bạn áp sát kẻ thù càng gần càng tốt để thực hiện một số nhiệm vụ quan trọng.



## Deca Sports

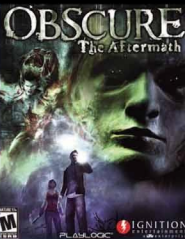
Phát hành: Hudson - Thể loại: Thể thao  
Phát triển: Hudson - Hệ máy: Wii

Đức kết kinh nghiệm từ những thành công của game Wii Sports, hãng Hudson đã đưa ra phiên bản cạnh tranh mang tên Deca Sports dành riêng cho hệ máy Nintendo Wii. Deca Sports bao gồm 10 môn thể thao phổ biến: bóng đá, cầu lông, trượt tuyết, bắn cung, bóng rổ, bóng chuyền bãi biển, đua xe mini, đua mô tô địa hình, trượt băng và đánh bi darts trên tuyết.

## We Ski

Phát hành: Namco Bandal  
Phát triển: Namco Bandal  
Thể loại: Thể thao  
Hệ máy: Wii

Điểm nổi bật duy nhất mà We Ski đem lại cho người chơi là cảm giác lo ki, hấp dẫn khi bạn trượt tuyết bằng tấm thảm cảm ứng Balance Board của Nintendo dành riêng cho game này bên cạnh việc hỗ trợ Wii Remote và Nunchuk thông thường. Với Wii Balance Board, bạn sẽ phải học cách dẫn trọng lượng cơ thể về các hướng để giữ thăng bằng cũng như "lạng lách" trong suốt cuộc đua. Nếu bạn dẫn hết trọng lượng về một bên nhất định, chắc hẳn nhân vật của mình sẽ cảm đầu xuống tuyết do mất trọng tâm.



## Obscure II

Phát hành: Playlogic Entertainment, Inc  
Phát triển: Hydravision  
Thể loại: Phiêu lưu - Kinh dị  
Hệ máy: Wii, PC, PS2

Phiên bản game Obscure đầu tiên được ra mắt năm 2005 đã bị rơi vào quên lãng do gặp phải đối thủ khổng lồ - Resident Evil 4 ở cùng thể loại kinh dị, phiêu lưu mới dù Obscure được đánh giá khá cao. Sau đó, hãng Hydravision đã phải bắt tay vào cuộc "đòi tu" nhằm đem lại một luồng gió mới cho phiên bản Obscure kế tiếp trên cả 3 hệ máy: Wii, PC, PS2 trong năm 2008. Chế độ chơi co-op: cho phép người chơi vào game bất cứ lúc nào để giúp đỡ người điều khiển nhân vật chính.



## Rondo of Swords

Phát hành: **Atlus** - Phát triển: **Success** - Thể loại: **Nhập vai** - Hệ máy: **Nintendo DS**

Các sự kiện trong Rondo of Blood diễn ra tại vùng đất Bretwalde đầy bạo loạn khi vị vua băng hà. Các thế lực đang nhòm ngó và chuẩn bị thực hiện âm mưu thôn tính vùng đất này. Nghe tin hung dữ xảy đến với vương quốc của mình, Serdic lãnh đạo ki binh đến bộ tộc Shalem để kêu gọi sự giúp đỡ thì ngay lúc đó, nàng công chúa Marie bị bắt cóc ngay giữa cung điện. Serdic sẽ phải làm gì để giải thoát công chúa và bảo vệ vương quốc?

## Speed Racer

Phát hành: **Warner Bros. Interactive** - Phát triển: **Virtuos Ltd.**  
 Thể loại: **Đua xe** - Hệ máy: **PS2, Wii, Nintendo DS**

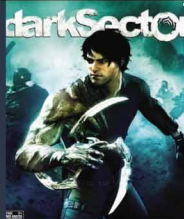
Với xu hướng phổ biến hiện tại, game và phim luôn được cho ra mắt cùng 1 thời điểm nhất định để đánh vào tính hiếu kỳ của người chơi. Phiên bản Speed Racer mới nhất sẽ có mặt trên cả 3 hệ máy PS2, Wii, Nintendo DS sau gần 10 năm im hơi lặng tiếng tại thị trường Nhật Bản. Người chơi sẽ có dịp gặp lại Speed, Trixie, Racer X và một số nhân vật khác trong suốt cuộc chơi của mình. Speed Racer cho phép người chơi chọn lựa nhiều nhân vật khác nhau với những chiếc xe được thiết kế riêng để tạo nên sự hứng thú trong mỗi cuộc đua.



## Alarm for Cobra 11: Crash Time

Phát hành: **RTL Entertainment**  
 Phát triển: **Synetic**  
 Thể loại: **Đua xe** - Hệ máy: **Xbox 360**

Khác hẳn với những cuộc đua ngoạn mục trên những chặng đường khó khăn, Cobra 11 - Crash Time sẽ dẫn dắt bạn vào một thế giới nào nhiệt hơn: những màn đua xe "cày nát" đường phố. Những pha đâm xe, rượt đuổi, trốn thoát... sẽ liên tục diễn ra và nhiệm vụ của bạn là phải làm chủ tay lái của mình trên những chiếc xe hiện đại nhất thế giới, đi nhiên Limousine cũng vào cuộc góp vui cùng bạn.



## Dark Sector

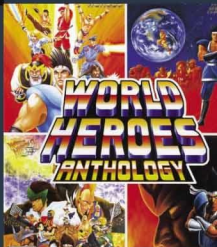
Phát hành: **D3Publisher of America**  
 Phát triển: **Digital Extremes** - Thể loại: **Bắn súng**  
 Hệ máy: **Xbox 360, PS3**

Tính đến nay, người chơi đã phải chờ đợi hơn 5 năm để có được bản Dark Sector trên tay. Người chơi sẽ vào vai một nhân viên thuộc Cục tình báo trung ương Mỹ (CIA) mang tên Hayden Tenno được cử tới khu vực Lasria thuộc Liên xô cũ để thực hiện nhiệm vụ mật. Hayden khám phá ra rằng mình lạc vào cuộc chiến tàn khốc giữa 2 thế lực kì lạ. Sau khi bị kẻ thù la mật tấn công, anh ta tỉnh giấc và nhận ra rằng cơ thể đang có những biến đổi lạ thường...

## World Heroes Anthology

Phát hành: **SNK Playmore USA**  
 Phát triển: **SNK Playmore Corporation**  
 Thể loại: **FTGS**  
 Hệ máy: **PS2**

World Heroes Anthology tổng hợp 4 game World Heroes, World Heroes 2, World Heroes Jet và World Heroes Perfect thuộc thể loại Fighting 2D nổi tiếng vào những năm 90 của hãng SNK trên hệ máy PS2. Người chơi sẽ có dịp gặp lại hơn 50 nhân vật như Hanzo Hattori, Rasputin, Janne D'arc, Captain Kidd... đã đi vào lịch sử bởi những tuyệt chiêu độc đáo và không thể nào quên được.



# game PREVIEWS

## THE DOG ISLAND

SẢN XUẤT: UBISOFT

PHÁT TRIỂN: YUKES

HỆ MÃY: WII/PS2 - THỂ LOẠI: MÔ PHỎNG

NGÀY PHÁT HÀNH: 6/5/2008

Đây là một game phiêu lưu dựa trên "The Dog" nổi tiếng. Người chơi vào vai "một con chó khi "anh trai" của mình lâm bệnh một ngày nọ. Để cứu anh trai, bạn phải đến một hòn đảo để tìm bằng họa truyền thuyết. Game có những màn chơi trên bãi cỏ, cánh đồng tuyết và cả sa mạc. Bạn có thể chọn từ nhiều chú chó khác nhau.



## WII FIT

SẢN XUẤT: NINTENDO - PHÁT TRIỂN: NINTENDO - HỆ MÃY: NINTENDO WII  
THỂ LOẠI: THỂ THAO - NGÀY PHÁT HÀNH: 21/5/2008

Sự kết hợp giữa Wii Sports và Wii Remote đã mang lại trò đánh golf và tennis cho mọi gia đình. Giờ đây Nintendo đang biến phòng khách của các gia đình thành một nơi trung tâm mà các thành viên đều dành thời gian với Wii Fit và Wii Balance Board. Các thành viên của gia đình có thể thảo luận và so sánh kết quả của họ qua một kênh mới trên Wii Menu. Nghiêng người để chặn một quả banh, vận hông để giữ thăng bằng trong một tư thế yoga, khi người chơi đứng trên bảng Wii Balance Board với Wii Fit, toàn bộ thăng bằng của người chơi được nối với game theo một cách mà họ chưa từng được biết tới trước đây. Wii Fit còn sử dụng Wii Balance Board cho các bài tập hàng ngày.



## EMERGENCY HEROES

SẢN XUẤT: UBISOFT - PHÁT TRIỂN: UBISOFT -  
HỆ MÃY: WII THỂ LOẠI: ĐUA XE - NGÀY PHÁT  
HÀNH: 29/5/2008



Những người giải cứu của bạn có thể nhảy lên 16 loại xe giải cứu thể hệ mới khác nhau trong vai trò của một sĩ quan cảnh sát hay lính cứu hỏa và lái chúng qua những con phố ngổn ngang của San Alto, giữ cho cư dân của thành phố được an toàn. Hai người chơi có thể kết hợp với nhau để hình thành đội giải thoát bảo vệ thành phố, lái trên những chiếc xe công nghệ mới, sử dụng những thiết bị đặc cấp được thiết kế dành riêng cho công việc giải cứu trong những nhiệm vụ nguy hiểm này.

## NINJA GAIDEN II

SẢN XUẤT: TECMO - PHÁT TRIỂN: TEAM NINJA - HỆ  
MÃY: X360 - THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG - PHIÊU LƯU  
- NGÀY PHÁT HÀNH: 2/5/2008

Đây là một hậu bản của game Ninja Gaiden lung danh của Tecmo do Team Ninja đảm nhận. Người chơi vào vai chàng Ninja Hayabusa

Ryu trên đường thi hành nhiệm vụ, bảo thủ cho dòng họ mình và cứu cả nhân loại khỏi sự hủy diệt. Ryu được trang bị với nhiều loại vũ khí Ninja khác nhau và người chơi phải hướng dẫn Ryu trong thế giới đầy cam bẫy này. Ninja Gaiden 2 thay trên một engine hoàn toàn mới với hệ thống tự động hồi phục "máu", những địa điểm và kẻ thù mới.



## FLORENSIA

SẢN XUẤT: SCEA - PHÁT TRIỂN: Q-GAMES HỆ MÃY: PS3  
THỂ LOẠI: CHIẾN THUẬT - NGÀY PHÁT HÀNH: 28/5/2008

Florensia, game của những chuyển hải trình và thám hiểm những vùng đất lạ. Tham gia vào thế giới thám hiểm, cùng bạn bè chinh phục đại dương bao la, những vùng đất mà chưa từng có dấu chân người, được trải nghiệm những kinh nghiệm chơi game hoàn toàn mới, học cách lái tàu và chiến đấu trên đại dương. Không chỉ trên đất liền mà ngay cả ở đại dương, những thử thách luôn luôn chờ đợi bạn. Cuộc hành trình của bạn sẽ bắt đầu tại một thị trấn nhỏ xinh đẹp ở đảo Cardiff. Bạn sẽ sớm nhận ra rằng ngoài những người dân làng tốt bụng, dễ mến thì ở bên kia cảnh cổng, nguy hiểm đang rình rập ngoài đó. Những cuộc hành trình đã sẽ đưa bạn đến với Castle Hall trên đảo Magnet hay thành phố Glaston ở đảo Exeter. Game cho phép bạn xây dựng nhân vật theo hướng bạn muốn và không có bất kỳ sự giới hạn nào. Bạn có thể chơi một mình, lập nhóm với vài người cùng chỉ hướng và lập bang hội với những người bạn của mình.







DÒNG CƠ BẢN


**869.000**



**NOKIA 1650**

- Nặng 80g, mỏng 17,8 mm
- Bộ nhớ trong 8 MB
- Pin 1020 mAh
- Danh bạ 200 số

**959.000**



**NOKIA 2626**

- Nặng 91g, mỏng 18 mm
- Bộ nhớ trong 2 MB
- GPRS/MMS
- Nhạc chuông MIDI, MP3

**1.389.000**



**NOKIA 2600**

- 65 ngàn màu, 128x160 pixel
- Bộ nhớ trong 10 MB
- GPRS/MMS, FM Radio
- Máy ảnh VGA

**1.229.000**



**MOTOROLA W230**

- 65 ngàn màu, 128x128
- Bộ nhớ trong 1 GB
- GPRS/MMS
- Khe cắm thẻ TransFlash

**1.449.000**



**MOTOROLA W375**

- TFT 65 ngàn màu, 128x160
- Danh bạ 100 số
- GPRS/MMS
- Máy ảnh VGA

**849.000**



**MOTOROLA W218**

- 65 ngàn màu
- Mỏng 15 mm
- Danh bạ lớn
- Nhạc chuông MIDI

**1.329.000**



**SAMSUNG X210G**

- TFT 65 ngàn màu, 128x160
- Danh bạ 1000 số
- GPRS/MMS
- Java, FM Radio


**1.039.000**



**SAMSUNG C170**

- 65 ngàn màu, 128x128
- Danh bạ lớn
- GPRS/MMS
- Nhạc chuông MIDI

**1.179.000**




**SAMSUNG C300**

- TFT 65 ngàn màu, 128x160
- Bộ nhớ trong 2 MB
- GPRS/MMS, Java
- Danh bạ lớn

DÒNG BÌNH DÂN

**1.509.000**



**NOKIA 2630**

- 65 ngàn màu, 128x160
- Bộ nhớ trong 11 MB
- GPRS/MMS
- Java, máy ảnh VGA
- Quản lý thông tin cá nhân

**1.489.000**



**NOKIA 2760**

- TFT 65 ngàn màu, 128x160
- Bộ nhớ trong 10 MB
- GPRS/EDGE/MMS
- Máy ảnh VGA

**1.979.000**



**NOKIA 6085**

- 262 ngàn màu, 128x160
- Bộ nhớ trong 4 MB
- Máy ảnh VGA, FM Radio
- Nhạc chuông MIDI, MP3

**1.539.000**



**SAMSUNG C520**

- UFB 65 ngàn màu, 128x160
- Danh bạ lớn
- GPRS/MMS, máy ảnh VGA

**1.399.000**



**SAMSUNG X510**

- UFB 65 ngàn màu, 128x160
- Danh bạ 1000 số
- GPRS/MMS, máy ảnh VGA


**1.399.000**



**SAMSUNG M300**

- UFB 65 ngàn màu, 128x160
- Danh bạ lớn
- GPRS/MMS, máy ảnh VGA

**1.769.000**



**SAMSUNG X520**

- 262 ngàn màu, 128x160
- Bộ nhớ trong 2,8 MB
- Máy ảnh VGA, FM Radio
- Nhạc chuông MIDI, MP3

**1.599.000**



**SE Z250I**

- UFB 65 ngàn màu, 128x160
- Danh bạ lớn
- HSWSC, EDGE, GPRS
- Java, máy ảnh VGA

**1.689.000**



**SE K510I**

- TFT 65 ngàn màu, 128x160
- Bộ nhớ trong 30 MB
- GPRS/MMS, USB, Bluetooth
- Máy ảnh 1,3MP, Java

**1.699.000**



**SE Z310I**

- TFT 65 ngàn màu, 128x160
- Bộ nhớ trong 14 MB
- GPRS/MMS, USB, Bluetooth
- Máy ảnh VGA, Java


**1.549.000**



**LG KG195**

- TFT 262 ngàn màu, 176x220
- Máy nghe nhạc MP3
- Khe cắm thẻ TransFlash
- Máy ảnh VGA, Java

**1.499.000**



**SIEMENS C30**

- 262 ngàn màu, 128x160
- Thẻ nhớ microSD
- GPRS/MMS
- Java, máy ảnh VGA
- Quản lý thông tin cá nhân

DÒNG PHỔ THÔNG


**2.099.000**



**NOKIA 5200**

- TFT 65 ngàn màu, 128x160
- EDGE, GPRS, MMS
- Java, máy ảnh VGA
- FM Radio

**2.069.000**



**NOKIA 3110**

- 262 ngàn màu, 128x160
- Bộ nhớ trong 1 GB
- Máy ảnh 1,3 MP, FM Radio
- Nhạc chuông MIDI, MP3

**2.349.000**



**NOKIA 3500**

- 262 ngàn màu, 128x160
- EDGE, GPRS, MMS
- Java, máy ảnh 2,0 MP
- FM Radio

**2.999.000**



**SAMSUNG F200**

- TFT 220 ngàn màu, 128x220
- Thẻ nhớ microSD
- GPRS/EDGE/MMS, Bluetooth
- FM Radio

**2.819.000**



**SAMSUNG J700**

- TFT 65 ngàn màu, 128x160
- Bộ nhớ trong 1 GB
- EDGE, GPRS, MMS
- Máy ảnh 1,3 MP, Java

**2.299.000**



**SAMSUNG M610**

- TFT 65 ngàn màu, 128x160
- Thẻ nhớ microSD
- GPRS/EDGE/MMS, Bluetooth
- FM Radio

**2.799.000**



**SAMSUNG J600 - 1 GB**

- TFT 65 ngàn màu, 128x160
- Máy nghe nhạc MP3, WMA
- Khe cắm thẻ TransFlash
- Máy ảnh 1,3 MP

**1.889.000**



**BENQ-SIEMENS T33**

- TFT 262 ngàn màu, 176x220
- Máy nghe nhạc MP3
- Bộ nhớ trong 23 MB
- Máy ảnh 2,0 MP

**2.879.000**



**MOTOROLA L72**

- TFT 262 ngàn màu, 176x220
- Máy nghe nhạc MP3
- GPRS/EDGE/MMS, Bluetooth
- Máy ảnh 2,0 MP

**3.139.000**



**NOKIA 6233**

- TFT 262 ngàn màu, QVGA
- Thẻ nhớ TransFlash
- 3G, FM Radio, máy ảnh 2 MP
- GPRS, Bluetooth, USB

**3.359.000**



**NOKIA 6300**

- TFT 16 triệu màu, 240x320
- GPRS, EDGE, Bluetooth, USB
- Máy ảnh 2.0 MP, FM Radio
- Thẻ nhớ TransFlash

**4.929.000**



**NOKIA 5610**

- TFT 16 triệu màu, 240x320
- GPRS, EDGE, 3DG
- Máy ảnh 3.15 MP, FM Radio
- Thẻ nhớ TransFlash

**4.589.000**



**NOKIA 5700 XMUSIC**

- TFT 16 triệu màu, 240x320
- Thẻ nhớ TransFlash
- Nghệ nhạc MP3, AAC+, WMA
- Máy ảnh 2.0 MP

**9.269.000**



**SAMSUNG F500**

- TFT 262 ngàn màu, 240x320
- Thẻ nhớ TransFlash
- 3G/GPRS/EDGE, USB, Bluetooth
- Máy ảnh 2.0 MP

**6.359.000**



**SAMSUNG G600**

- TFT 16 triệu màu, 240x320
- Thẻ nhớ TransFlash
- GPRS, EDGE, USB, Bluetooth
- Máy ảnh 5,0 MP

**3.199.000**



**MOTOROLA KRZR K1**

- Thiết kế sang trọng
- Màn hình chính chất lượng cao
- USB, Bluetooth, EDGE
- Máy ảnh 2 MP, thẻ nhớ
- Phần mềm thông minh

**5.429.000**



**MOTOROLA RAZR2 V8**

- Thiết kế sang trọng
- TFT 65 ngàn màu, 128x160
- GPRS, EDGE, USB, Bluetooth
- Máy ảnh 2 MP
- Bộ nhớ trong 2 GB

**5.549.000**



**NOKIA 6500-1 GB**

- TFT 16 triệu màu, 240x320
- Thẻ nhớ TransFlash
- Nghệ nhạc MP3, AAC+, AAC
- Máy ảnh 3.2 MP

**7.099.000**



**RAZR2 V9**

- Thiết kế sang trọng
- TFT 262 ngàn màu, 240x320
- GPRS, EDGE, 3G, Bluetooth
- Máy ảnh 2 MP
- Thẻ Transflash

**7.099.000**



**SE W910I**

- TFT 262 ngàn màu, 320x240
- 3G/GPRS, USB, Bluetooth
- Máy ảnh 2.0 MP
- Thẻ nhớ M2

**3.699.000**



**SE K550I-512 MB**

- TFT 262 ngàn màu, 176x220
- Bộ nhớ trong 64 MB,
- Thẻ nhớ M2, Bluetooth, USB
- Máy ảnh 2.0 MP

**5.889.000**



**NOKIA 7900 PRISM**

- Điện thoại thời trang
- TFT 16 triệu màu, 320x240
- Bộ nhớ trong 1GB, Bluetooth
- Máy ảnh 2.0 MP

**9.339.000**



**LG KF600**

- Điện thoại thời trang
- TFT 262 ngàn màu, 240x320
- GPRS/EDGE, Bluetooth
- Máy ảnh 3.2 MP
- Thẻ Transflash

**3.799.000**



**SAMSUNG U600**

- TFT 262 ngàn màu, 240x320
- Bộ nhớ trong 60 MB,
- GPRS, EDGE, Bluetooth, USB
- Máy ảnh 3.2 MP


**8.149.000**



**NOKIA N82**

- Symbian 9.2, Series 60 v3.1
- Máy ảnh 5.0 MP lấy nét tự động
- Màn hình 2,4 inch QVGA
- WLAN, GPRS
- Thẻ Transflash

**6.709.000**



**NOKIA N81-8GB**

- Symbian 9.2, Series 60 v3.1
- Chụp ảnh 2.0 MP
- Màn hình 2,4 inch QVGA
- WLAN, HSCSD, 3G/UMTS
- Bộ nhớ trong 8 GB

**6.269.000**



**NOKIA N81-2GB**

- TFT 16 triệu màu, 240x320
- Màn hình 2,4 inch QVGA
- Bộ nhớ trong 1GB
- Máy ảnh 2.0 MP
- WLAN, HSCSD, 3G/UMTS

**11.759.000**



**NOKIA E90 RED**

- Bộ xử lý ARM 330 Mhz
- Máy ảnh 3.2 MP lấy nét tự động
- TFT 16 triệu màu, 800x352
- WLAN/3G/HSCSD/EDGE/GPRS
- Thẻ Transflash

**5.619.000**



**NOKIA N76**

- Symbian 9.2, Series 60 v3.1
- Chụp ảnh 2.0 MP
- Màn hình 2,4 inch QVGA
- USB, Bluetooth, 3G/UMTS

**11.089.000**



**SE W960I**

- TFT 262 ngàn màu, 320x240
- Symbian 9.1, UIQ 3.0
- Chụp ảnh 3.2 MP
- WLAN, 3G, GPRS
- Bộ nhớ trong 8 GB

**7.879.000**



**SE P11 BLACK**

- Symbian 9.2, UIQ 3.1
- Bàn phím QWERTY
- TFT 262k màu, QVGA
- USB, Bluetooth, 3G, Wi-Fi
- Máy ảnh 3.15 MP, autofocus

**12.099.000**



**NOKIA N95-8 GB**

- Symbian 9.2, Series 60 v3.1
- Chụp ảnh 5.0 MP
- TFT 16 triệu màu, 320x240
- USB, Bluetooth, 3G, Wi-Fi

**5.659.000**



**NOKIA E65-2 GB**

- Symbian 9.1, Series 60 v3.0
- Chụp ảnh 2.0 MP
- FT 16 triệu màu, 320x240
- GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, WIFI
- Bộ nhớ trong 50 MB, thẻ miniSD

DÒNG THỜI TRANG

SMARTPHONE



**1900 561 292**

VUI HÈ **THÁI LAN** CÙNG **LG**

Từ ngày 28/05/2008 đến hết ngày 28/06/2008 Quý khách mua bất kỳ điện thoại LG nào sẽ được nhận ngay 1 trong nhiều phần quà giá trị: Bút Laser da nâng . Bình giữ nhiệt tiện dụng . Loa nghệ nhạc sành điệu

Phạm vi áp dụng:  
Tất cả các siêu thị thuộc Hệ Thống Thế Giới Di Động trên toàn quốc, giải thưởng không qui đổi thành tiền mặt. Thông tin chi tiết xem tại [www.thegioididong.com](http://www.thegioididong.com)

Cơ hội trúng **5** **Chuyến du lịch Thái Lan.**



## Đào tạo miễn phí

Trung tâm đào tạo công nghệ thông tin SK Telecom đã chính thức mở đợt tuyển sinh khóa 2 lớp đào tạo chuyên gia công nghệ thông tin thuộc chương trình đào tạo miễn phí cho các sinh viên Việt Nam đạt tiêu chuẩn của khóa học. Khóa học sẽ bắt đầu tuyển sinh từ ngày 19/5 đến 31/5/2008, dự kiến khai giảng vào ngày 1/7/2008 với 40 học viên thuộc độ tuổi dưới 32 và đáp ứng đủ tiêu chuẩn về trình độ Anh ngữ cũng như kiến thức CNTT. Đây là các khóa học công nghệ thông tin chuyên nghiệp về các môn học lập trình như JAVA, Oracle, Unix... kèm theo các chương trình đào tạo ngoại ngữ tiếng Anh và tiếng Hàn Quốc. SK Telecom sẽ hỗ trợ toàn bộ chi phí đào tạo cho mỗi học viên. Mỗi khóa học tập trung trong 6 tháng do các giảng viên Hàn Quốc, học viên có thể chọn thực tập 2 tháng tại các công ty CNTT hàng đầu Hàn Quốc với mức lương 1.500USD/tháng và được trung tâm tài trợ 100% chi phí sinh hoạt.

-B.Đông

## Giải pháp in tổng thể Samsung

Ngày 17/5 tại TPHCM, Công ty Điện tử Samsung Vina chính thức công bố việc Samsung Electronics giới thiệu 26 mẫu máy in mới và những giải pháp in ấn sáng tạo nhất. Những mẫu máy in mới thuộc các dòng máy in laser đơn sắc (ML-1640, ML-2240, ML-1630W, loạt máy ML-2850); máy in laser đa chức năng (SCX-4300, SCX-4500W, SF-565PR, MultiXpress 6555N, SCX-4824N và SCX-4828FN); máy in laser màu (loạt máy CLP-310, loạt máy CLP-660, CLP-350N); máy in laser màu đa chức năng (loạt máy CLX-3170, loạt máy CLX-6200, MultiXpress C8380ND). Các mẫu máy in mới của



Samsung thích hợp với từng loại hình và quy mô khác nhau của doanh nghiệp lớn, vừa, nhỏ, đặc biệt tiết kiệm chi phí mực in cũng như thời gian quản lý công việc. Hỗ trợ cho các công cụ in ấn này là những giải pháp quản lý tài liệu, giải pháp quảng cáo và quản lý công cụ đi kèm.

-B.Đông

## Luớt Net hè 2008

Chương trình Luớt Net hè 2008 được triển khai trên toàn quốc từ ngày 1/5 đến hết ngày 14/6/2008 dành cho mọi đối tượng khách hàng đăng ký sử dụng dịch vụ Internet băng thông rộng ADSL của VNPT và mua sản phẩm máy tính với bộ vi xử lý của Intel. Các ưu đãi cho khách hàng đăng ký ADSL của VNPT là sử dụng miễn phí modem, tặng cước hoà mạng và cước dịch vụ với tổng trị giá tới 1 triệu đồng/thuê bao. Nếu mua các máy tính để bàn hoặc máy tính xách tay của các hãng FPT Elead, CMS, Apollo, Acer dùng chip Intel đồng thời lắp đặt ADSL của VNPT khách hàng còn được tặng một thẻ cào biết trúng ngay với cơ cấu giải 10 xe máy Wave Alpha, 100 iPod Nano 4GB, 500 USB 2GB, 1000 túi thể thao Intel.

Chương trình tổ chức kèm theo chuỗi các hoạt động cổ động tại Hà Nội, TPHCM, Đà Nẵng và Quy Nhơn. Tại buổi cổ động đầu tiên tại Hà Nội, Intel và VNPT đã phối hợp cùng Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam triển khai chương trình thí điểm Sinh viên Tình nguyện IT - Hè 2008, đưa sinh viên các trường ĐH ở Hà Nội đi hướng dẫn sử dụng máy tính và mạng Internet cho đồng bào ở 15 xã thuộc các tỉnh Thanh Hóa, Hoà Bình và Ninh Bình. Chương trình sinh viên tình nguyện này sẽ còn được tiếp hành trong tháng 6/2008 tại các địa phương khác.

-PV

## Gọi 1 lần nhận 2 tiện ích

"Gọi 1 lần nhận 2 tiện ích" là chương trình chăm sóc khách hàng dành cho khách hàng sử dụng dịch vụ Gọi 177 đi quốc tế từ ngày 1/6/2008 đến ngày 31/8/2008 của Trung tâm Viễn thông IP - Công ty SPT.

Với chương trình này, Quý khách chỉ cần bấm 177 gọi đi quốc tế sẽ được tham gia vào chương trình khách hàng thân thiết và được tặng ngay một phiếu quà tặng sử dụng miễn phí một trong các dịch vụ như: đăng ký tên miền, duy trì tên miền, mail, webhosting, Server Placing, Leased-line Internet... của Trung tâm Viễn thông IP.

Bên cạnh đó, khi sử dụng dịch vụ 177 gọi đi quốc tế đạt doanh số từ 500.000 đ trở lên ngoài mức chiết khấu lên đến 10%, bạn còn được tặng thêm nhiều phiếu quà tặng nữa.

-TM