

PLAY! sa novim dizajnom!

DECENBAR 2007. 18. BROJ

PLAY!



CT Computers
Member of
ComTrade Group

COUVER STORY:

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

REVIEWS:

**HELLGATE: LONDON
THE WITCHER**

KLAN RUR
www.klanrur.co.yu



LOGITECH WAVE



Savršenstvo koje sanjaš!

CALL CENTER
011 201 56 78

www.comtradeshop.com

 **ComTrade**
SHOP

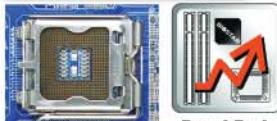
“CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, AND XEON INSIDE ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION OR ITS SUBSIDIARIES IN THE UNITED STATES AND OTHER COUNTRIES.”

TF7 150U-M7

**NVIDIA
GEFORCE
7150**

GeForce 7150 chipset was made 80nm technology and it supports:

- ① DirectX® 9.0c
- ② Shader Model 3.0
- ③ High Definition Audio (HAD)
- ④ NVIDIA® CineFX 3.0 Engine
- ⑤ OpenGL® 1.5 Optimizations

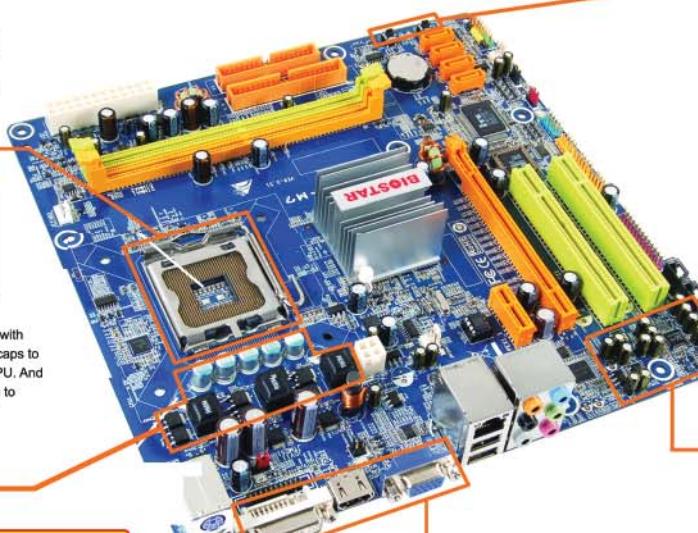
Tweak Tech


BioStar owned unique engineering PWM layout with low ESR and high ripple conductive solid state caps to provide sufficient, stable power supply to the CPU. And the same philosophy applies to our DDR design to enhance voltage stability of memory.

X.D.C (eXtreme Durable Capacitor)


BIOSTAR T-series Implement Solid Capacitors:

With low ESR and high ripple conductive, solid state caps provide sufficient, stable power supply to the CPU. Also the life-time can be more than 6.25 X of ordinary liquid caps.


Rapid Switch


No more meddling with Power and Reset jumpers on the board. The Power and Reset buttons are built onboard. It is convenient for DIY users to test the board without short-circuiting the wrong pins.

Clean-Tone Audio Technology


BioStar innovative "Clean-Tone" Audio design, a low distortion audio design, reduces high frequencies noise generated by a motherboard. There is one independent capacitor per channel available to handle the noise occurred. Integrated 7.1 CH HD Audio Codec delivers true sound as well as meets striked Microsoft® Windows Vista™ Premium hardware requirements.

HDMI / DVI / D-Sub


HDMI, DVI, DVI and D-Sub For Multimedia Output

HDMI: High Definition Digital Audio+Video

• Ease-of-use, One single cable connector that replaces the maze of cabling behind the entertainment center


MBA Biostar GF7025-M2 vga AM2

CHIPSET - GeForce 7025 / nForce 630a
 4 x DDR2 533/667/800 MHz (max.4Gb)
 1 x PCI-E x 1
 1 x PCI-E x 16
 4 x SATA2 3Gb/s connectors
 1 x IDE connectors
 4 x USB 2.0 Port
 LAN Realtek RTL8201N - int. 10/100
 1 x DVI Port
 INT. VGA - NVIDIA GeForce 7025 GPU, share up to 512MB


MBI Biostar TP35D2-A7

Supports FSB 800/1066/1333MHz
 CHIPSET - Intel P35 +ICH9
 4 x DDR2 533/667/800 MHz (max. 8Gb)
 3 x PCI Slots
 1 x PCI-E x1 Slots
 1 x PCI-E x4 Slots
 1 x PCI-E x16 Slots
 1 x Serial Port
 4 x SATA2 3Gb/s Connector, 1 x IDE Connectors
 Realtek ALC888 8+2-Channel HD Audio
 GbELAN Realtek RTL8110SC-Integrated 10/100/1000


MBA Biostar TF560 A2+

Socket AM2+/AM2
 CHIPSET - NVIDIA nForce 560
 4 x DDR2 533/667/800 MHz (max 8Gb)
 3 x PCI Slots
 2 x PCI-E x1 Slot
 1 x PCI-E x16 Slot
 6 x USB 2.0 Port
 1 x COM Port
 4 x SATA2 3Gb/s Connector, 1 x IDE Connector
 LAN - Realtek RTL8110SC - 10/100/1000 Controller
 INTEGRATED AUDIO - Realtek ALC888 8+2-Channel HD


VR8603TS21

CHIPSET : 8600 GTS
 V-RANGER
 Smart Voltage Dynamic Clock!
 MEMORY TYPE: DDR3
 ENGINE CLOCK 675MHz
 MEMORY CLOCK 2000MHz


www.biostar.com
www.telix.co.yu
www.tntdoo.co.yu

**TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**

 Bulevar Slobodana Jovanovića 2, Novi Sad
 Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
 info@telix.co.yu

**TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**

 Kolubarska 18, Beograd
 Tel./ Fax: 011 308 55 77
 info@tntdoo.co.yu



I Tvoja svetlost i blaženstvo
bi rasuta po ovoj napačenoj zemlji.

Sažali se na zla koja trpimo pod silom i tiranijom rata.

Pomoži nam da shvatimo da patnja donosi pravdu.

Usliši naše molitve i izbavi nas od nesreća.

Pomožimo se
CRYYSIS
je stigao

16.11.07

Uvoznik i distributer: extreme cc
Tel. +38111 3809-143, 3809-144 | Extreme CC je autorizovani Electronic Arts distributer.

© 2007 Crytek GmbH. All Rights Reserved. Crytek, Crysis and CryENGINE are trademarks or registered trademarks of Crytek GmbH in the U.S. and/or other countries. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.
*As awarded by E3 Game Critics at the 2007 E3 Media and Business Summit. As awarded by Leipziger Messe GmbH at the Games Convention 2007 held in Leipzig.



UČESTVUJ U
SPAŠAVANJU
SVETA NA
CRYYSIS.EA.COM



PRIDRUŽI SE SVETSKOM NAJVEĆEM

IGRAČKOM SVEMIRU

PROBAJ BESPLATNO 14 DANA | WWW.EVE-ONLINE.COM/SRBIA

FACE LIFTING!

Pomislili smo da čemo moći da izdržimo sve do neke četrdeset i koje godine (ili broja), pa da tek onda spoznamo čari botoksa, korektivne hirurgije i "plastike", ali se to izgleda dogodilo dok još nismo ni postali punoletni. Kao što ste možda uspeli da primetite, dizajn novog PLAY!-a drugačiji je nego prethodni. Jednostavno, osetili smo da nam je potrebna promena. Kao kada je Jasmina prestala da radi i njen posao preuzeo Miša, sada smo dodatno "zakomplikovali" stvari time što smo uveli i art direktora – Čosu. Ako niste upozati sa radom ovog mladog momka, imaćete priliku da to učinite kroz brojeve PLAY!-a pred nama. Najvažnije je samo da ne paničite, i lagano se pripremite za sve ono što nam predstoji, a predstoji nam bogami mnogo toga. Nadam se da će ovo biti jedna fina zima ekspanzije vašeg omiljenog magazina, o čemu će naravno biti reči u narednim mesecima.

Ukoliko se pitate – "A šta je sa Mišom koji je do sada prelamarao", moramo reći da će on i dalje biti tu, u nešto izmenjenoj funkciji, ali ono što je važnije a povezano sa ovim čovekom jeste – DA JE DOBIO DETE! Mišo, da ste svi živi i zdravi, i da što pre dobijemo najmlađeg čitaoca časopisa! A kad smo već sve ovo upropastili željama čestitkama i pozdravima, dajte brzo ovde Cobeta i "Haljinu od svile" a neka tu pesmu prati novi singl Seke Aleksić – "Kraljica".

Da, da, znamo i mi pokoji narodnjak, šta ste mislili, da slušamo samo rok?

TOP 5

1. CRYYSIS

Nema zaista potrebe reći još nešto oko igre koju su svi toliko dugo čekali. First Person Shooter koji bi trebalo da postavi standarde je pred nama, a da li je uspeo u onome što je trebalo da uradi, pročitajte u tekstu.

2. HELLGATE LONDON

Malo dobre stare hack'n'slash tabačine nikad nije na odmet. Još ako je iz trećeg ili prvog lica, i poseduje multiplayer, čini se da je formula kompletan. Pogledajte kako je ekipa programera zamislila Hellgate i čekirajte da li vam to odgovara.

3. CALL OF DUTY 4

Hoćete dobru pucačinu u prvom licu? Onda vam definitivno treba jedno pakovanje Call of Duty 4 naslova. Iako je u modernom dobu, CoD je očuvao sve ono što su igrači voleli u okršajima iz Drugog Svetskog rata. A kad završite singleplayer, tu je i kvalitetni okršaj za više igrača.

4. LOGITECH WAVE

Najnovija tastatura iz Logitech-a. Ergonomski, ali ne potpuno. Proverite kako smo je mi doživeli

5. THE WITCHER

Uželeli ste se dobrog RPG-a? Ovaj naslov, rađen po delima poznatog poljskog pisca epske fantastike, konačno se našao u prodaji. Ima i borbi, i krvi i intimnih scena? Hej, pa gde ste otrčali?

Broj 18 – decembar 2006.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Nikola Dolapčev, Srđan Bajić,
Uroš Miletić, Luka Zlatić

SARADNICI:

Vladimir Kosić, Nenad Dimitrijević, Miloš
Hetlerović, Stefan Marković, Ivan Ognjenović,
Vukašin Stijović, Marko Nešović

LEKTOR:

Petar Starović

ART DIREKTOR:

Ivan Čosić

POSTAVKA PROVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Miroslav Jović

KONTAKT:

PLAY! magazine

Beograd

redakcija@play-zine.com

www.play-zine.com

21

28

44

**Warhammer 40000:
Dawn of War:
Soulstorm**

Posle Winter Assault-a i Dark Crusade-a, pred nama imamo treći expansion pack za ovu Relic Entertainment-ovu popularnu real-time strategiju, pod nazivom Soulstorm. U pitanju su dve nove rase, leteće jedinice i 31 nova teritorija.



Gears of War

Da li vam podatak od prodatih tri miliona kopija za samo deset nedelja govori nešto? Stavite sebe u kožu Markusa Finiska, vojnika Delta jedinice i spasite pripadnike svoje vrste na planeti Sera, igrajući ovu odličnu pucačinu iz trećeg lica.



Tabula Rasa

Probali smo i Tabulu Rasu, igru koja nam stiže od kreatora Ultima Online-a, Ričarda Gerioa. MMORPG vredan igranja, o kojem smo zaista dosta pisali i čuli pre samog izlaska.



CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

- 7 Uvodnik
- 9 Sadržaj
- 11 Techware
- 13 13th page
- 14 Flash
- 18 Event: Sinergija 07
- 21 Preview: Soulstorm
- 26 Review: Timeshift
- 28 Review: Gears of War
- 32 Review: Crysis
- 36 Review: Footbal/Championship Manager 08
- 38 Review: Hellgate: London
- 40 Review: Opposing Fronts
- 42 Review: Tribes of the East
- 44 Review: Tabula Rasa
- 48 Review: The Witcher
- 52 Review: Blazing Angels 2 Secret Weapons of WWII
- 54 Review: Call of Duty 4: Modern Warfare
- 58 Review: Pro Evolution Soccer 2008
- 62 Review: FIFA Manager 08
- 64 Review: NBA Live 08
- 66 Modovi
- 68 Konzole: The Darkness
- 70 Konzole: Castlevania: Dracula X Chronicles
- 72 Hardware: Altec Lansing VS2421 & VS2420
- 76 Hardware: Logitech Wave Keyboard
- 78 Hardware: Sony Playstation 3
- 80 Hardware: ComTrade PerfeCT 620-640
- 83 Hardware: HP Print Set E337+ A440)
- 84 Software: Android
- 85 Software: Google Presentation
- 86 Software: OS X 10.5 Leopard
- 90 Software: Opera Mini 4
- 92 Software: Comodo Firewall Pro
- 93 Software: Twitter
- 94 Software: Flock 1

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! kako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zасlužuje da nosi najsvetlijе PLAY magazina.



Silver

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodelujemo srebrnu nagradu.



Bronze

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zасlužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

72-Altec 2.1 i 2.0



Pročitajte opis dva nova seta Altec zvučnika, namenjenih narodu koji voli dobar zvuk i jeftinu opremu. "Koliko para toliko muzike" ovde očigledno ne važi toliko, pošto je odnos cene i kvaliteta jako dobar.

74-Logitech Wave tastatura



U ovom broju predstavljamo vam interesantnu Logitech tastaturu, namenjenu onima koji bi neki balans između natural i običnih tastatura. Ideja je naravno, što manje zamaranje ruku prilikom kucanja, što inovativno rešenje "talasastih" tastera ustvari i pruža.

91-Web dizajn/Software Editorijal SE VRATIO!



... i biće sa nama nekoliko sledećih brojeva. U ovom broju, pisali smo o Twitter-u, Myspace-u, besplatnim socijalno-mrežnim web-sajtovima koji omogućavaju on-line komunikaciju koja nekad deluje izuzetno korisna, a nekad, totalno nepotrebna.

acme®

www.acme.eu

We think the same



Vrhunska računarska oprema i pribor

Uvoz i distribucija
Ex Ecentar doo
tel: 011/2447 190
prodaja@execentar.com



TV dodatak za Nintendo DS

Nintendo DS i DS Lite izgleda dobijaju DS-TV dodatak, tačnije ker trdiš da ugrađenom antenom, elektronikom i softverom koji će im omogućiti gledanje TV programa na ovoj prenosnoj konzoli. Nintendo je izgleda potcenio interesovanje za ovaj dodatak, pa je sajt pau u naletu silnih kupaca koji su brže bolje poleteli da preorderuju DS-TV. Cena u Japanu iznosi oko 63 dolara a baterija pri korišćenju ovog dodatka drži između tri ipo i pet sati, u zavisnosti od osvetljenja ekrana. Na opštu žalost, Nintendo je na pitanje novinara da li se DS-TV može koristiti i u drugim zemljama odgovorio negativno, i trenutno nema planova o puštanju DS-TV-a van Japana.

NVIDIA GeForce 8800M GTX GPU za laptopove

NVIDIA izbacuje nove mobilne GeForce 8800M grafičke procesore, a uskoro će se pojavit i prvi računari sa istima. GeForce 8800M GTS i GTX predstavljaju ubeđljivo najjača mobilna rešenja za igre i najzahtevnije 3D programe, a Mark Rein iz Epic Gamesa kaže da 8800M čipovi lepo teraju novi Unreal Tournament 3 čak i u rezoluciji od 1920x1200 tačaka. GeForce 8M serija mobilnih GPU-ova sadrži i PureVideo HD endžin koji dekodira HD-DVD, Blu-ray i drugi video visoke definicije, čime računari sa ovim čipovima predstavljaju kompletну zamenu za desktop varijante. Alienware je već najavio laptopove Area-51 m17x i Area-51 m15x sa 8800M GTX-om, a ubrzo će svoje nove igračke prenosnike predstaviti i Eurocom, Gateway, Sager, Cybersystem, Ergo, Nexc, Novatech, Plaisio, Rock, XXODD i drugi proizvođači.



Thermaltake najavio 1500W SLI-sertifikovano napajanje

Dok aktuelni trendovi vuku ka smanjenju potrošnje struje, Thermaltake vesla u suprotnom smeru - novo napajanje može da isporuči do 1500 W vašem čudovištu, nosi "SLI-Ready" oznaku i bez brige ga možete ugraditi pored nekoliko najjačih GeForce 8 kartica. Napajanje ima četiri 12 V grane, kompatibilno je sa Intel ATX 12V 2.3 i EPS 2.91 standardima i ima čak četiri šestopinska i četiri osmopinska PCI Express konektora. Hlađenje se vrši 140-milimetarskim ventilatorom, a deklarisana efikasnost je preko 85%.



Mac OS X 10.5 instaliran na EEE PC

Engadget javlja da je jedan bloger sa sajta UneasySilence uspeo da instalira Appleov najnoviji Mac OS X na jedan od Asusovih EEE PC računara od 400 dolara. Normalno, instalacija nije isla na način koji bi Apple blagoslovio i podrazumevala je određen stepen "hakerisanja". Ni hardver nije naročito prilagođen ovom sistemu - procesor podržava SSE2 ali ne i SSE3 instrukcije, a mašina sadrži svega 512 MB memorije. Ipak, instalacija je uspela a postoje i slike sistema kako radi na ovom računaru - blogeru ostaje samo da sakrije sve svoje podatke kako mu Appleovi advokati ne bi ušli u trag.

U ostalim vestima, Apple sprema sopstveni ultraportabilni računar koji će izaći sredinom januara. Računar će najverovatnije koristiti 13-inčni ekran sa LED pozadinskim osvetljenjem i neće imati optički drajv.



MSI K9A2 CF odličan izbor za igrače

MSI namjavlja da je predstavio novu ploču K9A2 CF baziranu na AMD-ovom najnovijem 790X čipsetu. Ploča podržava nadolazeće AM2+ procesore i pogodna je za sve primene, uključujući igranje i drugu kućnu razonodu. K9A2 CF ima nativnu quad-core podršku, HyperTransport 3.0, poboljšan interni protok i PCI Express 2.0. Tu je i MSI-jeva Dual CoreCell i Dual CoreCenter tehnologija, dva PCI Express 2.0 slota za CrossFire režim i bešumni rashladni sistem bez ventilatora. Ostatak čine četiri DDR2 memorijska slota za module na 533, 667 i 800 MHz (najviše 8 GB), gigabitni LAN, 7.1 zvuk, četiri SATAII priključka i podrška za RAID (0, 1, 0+1 i 5), 12 USB 2.0 priključaka i dva firewire IEEE1394.

MSI RX3870/3850

MSI predstavlja nove modele grafičkih kartica, RX3850 i RX3870, koje sadrže nove AMD-ove RV670 grafičke čipove proizvedene u 55-nanometarskom procesu. MSI RX3800 serija podržava DirectX 10.1 i Shader Model 4.1 specifikacije, spremna je za CrossFire dual-GPU i multi-GPU režime i opremljena je čisto bakarnim hlađenjem u obliku toplotnih cevi. Kartice koriste 512-bitnu memorijsku magistralu i imaju 512 MB GDDR3 ili GDDR4 memorije, što omogućava visoke performanse i u najvišim podešavanjima. Pored toga, RX3800 serija opremljena je ATI Avivo HD video tehnologijom sa UVD akceleracijom i na HD televizore i monitore povezuje se preko jednog HDMI kabla. Naponsketu, tu je ekskluzivna MSI Vivid tehnologija za povećanje kvaliteta slike.

Everglide igračka tastatura

Everglide otkriva novu DKTBoard tastaturu kao deo "Powered by Razer" serije. Tastatura koristi aluminijumsko kućište, niske tastere i ima plavo pozadinsko osvetljenje istih. Veza sa kompjuterom ostvaruje se preko USB-a 2.0, tastatura stiže u dve boje (crna i srebrna) i već se prodaje u paketu Everglide DKTBoard & DKT Mousepad paketu po ceni od 70 dolara.



Nokia N82

Nakon gomile slika novog Nokia N82 telefona koje su procurele ranije, kompanija najzad kompletirala podatke izbacivanjem specifikacija - N82 podržava HSDPA mreže, ima 5 Mpix kameru za Carl Zeiss optikom i autofokusom i može da snima slike u rezoluciji do 2592x1944 tačaka ili MPEG-4 video u VGA (640x480) rezoluciji sa 30 slika u sekundi. Tu je 2.4-inčni QVGA ekran u true koloru, 100 MB interne memorije i microSD slot za proširenje (u paketu stiže i kartica od 2 GB). Dimenzije telefona su 112 x 50.2 x 17.3 milimetara, težina je 114 grama a operativni sistem koji sve to pokreće jeste Symbian 9.2. Cijena - sitnica: 450 evra bez poreza, a telefon se već isporučuje distributerima.

AMD predstavio Radeon HD 3800 kartice

AMD zvanično objavljuje novu Radeon HD 3800 familiju kartica. Ova serija je deo nove Spider platforme, a kao što znamo, kompanija obustavlja praksu označavanja tipa modela sufiksima - umesto toga, koristiće se samo brojevi, pa su predstavljeni Radeon HD 3850 i 3870. Oba koriste 55-nanometarski RV670 čip, imaju DirectX 10.1 podršku, Unificirani Video Dekoder (UVD) koji je nedostajao na R600, PCI Express 2.0 vezu, podršku za CrossFire X (do četiri kartice u multi-GPU režimu) i pristupačnu cenu. Radeon HD 3850 sa 256 MB video RAM-a košta oko 180 dolara, GPU mu radi na 670 a GDDR3 memorija na 1650 MHz, dok jači HD 3870 sa 512 MB GDDR4 memorije radi na 775/2250 MHz (GPU/VRAM).

Što se tiče Crossfire režima, trenutno su podržane dve kartice u kooperativnom radu, dok je za tri ili četiri potrebno sačekati reviziju drajvera iz januara sledeće godine.

execentar
HARDWARE & NETWORK SOLUTIONS
Ibarska 2, Beograd
tel: 011/2432 137, 2447 190

RAČUNARI SA 8% PDV-a

KREDITI ŽIRANATA
ZA 30 MIN **ODLASKA U BANKU**
ADMINISTRATIVNE ZABRANE
GARANCIJA 3 GODINE
ISPORUKA NA TERITORIJI CELE SRBIJE

exe.Solution

CPU Pentium E2160
MB Gigabyte 945P-S3
MEM 1GB DDR2-800
VGA GA 2600XT/256MB
HDD 250GB/16MB/SATA2
DVDRW DVD Rezač 18x
MODEM 56K Lucent
CASE EuroCase 400W

cena 34.290din*

CPU Athlon64 X2 4000+
MB Gigabyte M52S-S3
MEM 1GB DDR2-800
VGA Gigabyte 7300GT/256
HDD 160GB/8MB/SATA2
DVDRW DVD Rezač 18x
MODEM 56K Lucent
CASE EuroCase 400W

cena 26.690din*

exe.Inspirator



Razer na poklon uz svaki računar!

Izaberite rok otplate i visinu rate!

exe.Ultimate

CPU Core 2 Duo E6750
MB Gigabyte P35-DS3L
MEM 2GB DDR2-800
VGA GA 8800GT/640MB
HDD 500GB/16MB/SATA2
DVDRW DVD Rezač 18x
MODEM 56K Lucent
CASE CM Centurion 430W

cena 61.690din*

CPU Core 2 Duo E4500
MB Gigabyte P35-DS3L
MEM 2GB DDR2-800
VGA Gigabyte 8600GT/256
HDD 320GB/16MB/SATA2
DVDRW DVD Rezač 18x
MODEM 56K Lucent
CASE EuroCase 400W

cena 42.690din*

exe.Executor

*CENE SU SA URACUNATIM PDV-OM

Gužva u gradu?

Jel bi znao neko da mi kaže kako se stvara gužva u gradu uvek na različitim mestima u isto vreme?

Nemam ništa protiv već dokazanih gužva, kao što je Brankov most ili Gazela, ali postoje druge ulice, koje su jednim danom prohodne, drugim pak zakrčene, a nije se dogodilo ništa što je promenilo stvari ...Oba dana je recimo toplo, oba dana ne pada kiša, temperatura je slična, nije zatvorena nijedna druga ulica a pride nema ni nekog sudara ili drugog slučaja koji ometa saobraćaj. Sve izgleda kao da ljudi razmišljaju „Jao, utorak je, ajmo sada svi preko Kneza Miloša!“. Ili „U, četvrtak, sad svi pravac preko Nemanjine!“. Imam situaciju da već godinu dana idem od istog mesta A do istog mesta B, i jako dugo, šest meseci praktično, koristio sam istu trasu za vožnju. I pošto idem u isto

vreme, šta se desilo, pronašao sam „drugare vozače“. Postoji desetak, ake ne i više automobila, koje uvek ujutru viđam i koji kao i ja idu na posao. Deluje mi da su i oni potpuno zbrunjeni kao i ja kada se odjednom nakon tri dana prohodnosti nađu u potpuno zakrčenoj ulici. Slična je situacija i u povratku. Nekada je gužva jako mala, nekada dolazi samo uz smera kojim se ja krećem, a nekada sa svih strana. A svi dani su lepi, sunčani, bez poledice ili velikih radova na putevima. Morali bismo angažovati neki satelit sa identifikacijom vozila da nam da rešenje za ovakve stvari, nema nam druge.

Kad sam već kod vožnje, iskoristio bih priliku da pomenem da su došli i prvi snežni dani, što je omogućilo ljudima da napravno zaborave da voze. Zapravo, nisu oni zaboravili, ali mi deluje da su svi previše stegnuti i da u toj stegnutosti obraćaju povećanu pažnju na neke druge stvari, a ne i na one najvažnije, kao na primer to da li je neko drugo vozilo blizu pored njih. No, da nema gužve, možda bi nam bilo i dosadno. Mada, kako kažu komšije iz nekih drugih evropskih gradova, gužva u Beogradu nije ništa, i treba da budemo srećni što nam treba „samo“ po pola sata da dođemo do određenih lokacija.

EVROPSKO LICE

Srbija bira Evropsko lice! To je najnoviji program RTS koji će nas dovesti do toga da dobijemo voditeljski par za Eurosong. Nije loša ideja, da priznam, jer sam se plašio kako će reagovati naš narod na pojavu nekih već dokazanih voditelja na ovom događaju, i drvla i kamenja koje bi osuli po Bodi Ninkoviću, onom liku što vodi Dnevnik, Nataši Miljković i kome bi već to vođenje pripalo (i naravno, bili bi u pravu). Tako da se RTS (nadamo se, jer je šema još uvek nejasna) odlučio da napravi takmičenje za voditeljski par koji će voditi Evroviziju. I pojavili su se tu neki studenti, mladi ljudi, i sve je to jako lepo, međutim, pojavili su se i neki poznati likovi, kao što su Aleksandar Đorđević (voditelj), Bebi Dol, ona riba što glumi u VIP reklamama i slični ljudi.

Moram priznati da ja uopšte nisam znao šta oni rade tu, i baš mi je bilo glupo tako nešto. Em što sebe „spuštaju“ time što se takmiče sa potpunim anonimusima, em što zaista nisam znao ko bi mogao da glasa za njih. Ispostavilo se da sam bio u pravu – svi poznati koji su se pojavili do sada ispalili su vrlo brzo, tj. odmah čim je publika dobila pravo da glasa, čak i kada su išli u direktnu borbu sa nekim slabijim kandidatima. To je fino, jer daje priliku nekim novim licima da se dokažu.

Videćemo kako će sve proći, za sada nas očekuje dugačkih 12 emisija u kojima će se odabratи по dvoje od četvoro takmičara, a kasnije ćemo videti što je lepo za nas RTS spremio.



Novi paket mapa za Halo 3

Microsoft objavljuje da će prvi downloadabilni paket mapa za Bungieov Halo 3 izaći 11. decembra, sadržeći tri nove mape i koštaće čak 10 dolara. Takođe, isti paket mapa biće dostupan besplatno na proleće u okviru drugog paketa. Imena mapa su Standoff, Rat's Nest i Foundry.



Crysis DirectX 10 pod Windowsom XP

Tehnički se ne radi o pravom DirectX 10 modu, ali neki igrači sa Crysis-Online foruma našli su način da omoguće efekte sa kojima Crysis i u DirectX 9 modu izgleda, kako kažu, isto kao DX10, bez potrebe za instaliranjem Viste. Izgleda da je Crytek namerno isključio neke stvari u DX9 verziji koje se inače mogu prikazati, samo da bi stvorio veći veštački jaz između XP-a i Viste. Da li su NVIDIA i Microsoft umešali prste u ovo, ne znamo, ali u svakom slučaju overite ovaj thread: <http://www.crysis-online.com/forum/index.php?topic=11837.0>



Turok najavljen i za PC

Touchstone objavljuje da će nadolazeći first-person shooter Turok, osim za PS3 i Xbox 360, izaći i za PC računare. PC port radiće Aspyr Studios a igra izlazi na proleće, posle izlazaka konzolnih verzija početkom februara.



Crytek zvanično objavljuje podršku za MechWarrior: Living Legends

Aleksandar Maršal, Crytekov community menadžer, najavio je da će kompanija zvanično podržati pre-SDK modifikaciju za Crysis po imenu MechWarrior: Living Legends. U pitanju je totalna konverzija nove pucačine i predstavlja mešavinu first-person shooter-a i simulacije. Igrači će moći da voze borbene Mechove, hoverkraftove, tenkove i slične mehaničke grdosije boreći se na strani "Klana" ili "Unutrašnje sfere" u multiplejer misijama. Više o tome ovde: <http://crymod.com/thread.php?threadid=9928>

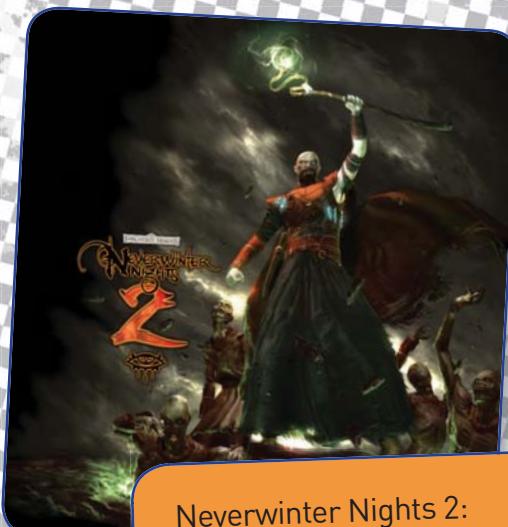


Silent Hunter:

Wolves of the Pacific - U-Boat Missions
Ubisoft najavljuje novi dodatak "U-Boat Missions" za svoju podmorničku ratnu simulaciju Silent Hunter: Wolves of the Pacific. Dodatak će biti fokusiran na nemačku U-boat kampanju u Indijskom oceanu tokom Drugog svetskog rata, donosi nove podmornice kao što su IX-D2 i XVIII Walther, a tu je i nekoliko autentičnih istorijskih figura radi podizanja realistične atmosfere.

Orange Box za PS3 stíže u decembru

Electronic Arts javlja da će Orange Box za PlayStation 3 ipak izaći ove godine, i to 14. decembra za Evropu. Valve je ovom sajtu ipak rekao da informacija nije definitivna, ali je ipak Electronic Artsova "zadnja". Podsećamo, Orange Box sadrži Half-Life 2, Episode 1, Episode 2, Portal i Team Fortress 2, a igranje na PlayStation Networku je besplatno.



Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate

Razvojni tim Ossian Studios najavio je da će uskoro izbaciti paket za Neverwinter Nights 2 pod imenom Mysteries of Westgate, koji će moći da se preuzme sa interneta i doneće 15 sati nove avanture u gradu Westgate smeštenom u Forgotten Realms svetu. Kako kažu, priča će biti potpuno nova, glasove karakterima davaće profesionalni glumci, biće komponovana nova muzička podloga a dodatak će sadržati raznolik novodizajnirani sadržaj.

The Orange Box®





Supreme Commander: Forged Alliance stiže u prodavnice

THQjavlja da je Supreme Commander: Forged Alliance, samostalna ekspanzija za popularnu strategiju, poslat u isporuku širom sveta. Forged Alliance sadrži novu single-player kampanju, dodatnu igru rasu kao i gomilu novih multiplejer mapa. Igru je razvio Kris Tejlor i Gas Powered Games, a preporučena cena je 40 dolara.

**SUPREME
COMMANDER™
Forged Alliance™**
The Invasion Begins



Do Spore još pola godine

Will Wright je u intervjuu za Radio 5 Live otkrio da do izlaska njegove nove igre "Spore" ima još otpliklike šest meseci. Podsećamo, radi se o ambicioznoj simulaciji života - igrač kreće kao jednočelijski organizam i evolucijom se razvija u najraznolikije kreature. Wright kaže da je dosta truda uloženo u testiranje kako bi igra bila interesantna i pristupačna širokom krugu igrača, od kazualnih do hard-core.



Valve odgovara na deaktivaciju korisnika

Doug Lombardi iz Valvea oglasio se povodom deaktivacije Steam naloga nekim kupcima Orange Boxa za koje je utvrđeno da koriste nelegalne ključeve. Kako kaže, ljudi koji su kupili igru preko tajlandskih sajtova koji prodaju zamalo-pa-originale ipak nemaju sreće - moraće da kupe legalnu kopiju kako bi mogli da igraju na regularnom Steamu. Oni koji su to već učinili i imaju problema sa uklanjanjem piratskih ključeva sa svojih naloga treba da kontaktiraju Steam podršku koja će im u tome pomoći.





Sudden Strike 3 stiže u decembru

Razvojni tim Fireglow Games kaže da Sudden Strike 3: Arms of Victory stiže 5. decembra u Englesku i Irsku, 23. novembra u Francusku i 30. novembra u Nemačku. Radi se o istorijskoj real-time strategiji smeštenoj u period Drugog svetskog rata. Treći deo donosi "nabudženi" rendering endžin, a moći će da se igra sa Britancima, Sovjetima, Amerikancima, Nemcima i Japancima, svi sa stotinama autentičnih tenkova, brodova, aviona, artiljerije i pešadije.



UT3 već radi na Xboxu 360

Mark Rein iz Epica kaže da radna verzija Unreal Tournamenta 3 već sada sasvim lepo funkcioniše na Xboxu 360, baš kao što je radila i proletos. Epic je prestao sa razvojem 360 izdanja kako bi se koncentrisao na ona za PC i PS3, dok će nastavak razvoja verzije za Xbox 360 početi krajem decembra, po izbacivanju ostalih izdanja. Ono što trenutno ne funkcioniše u Xbox 360 varijanti je igranje preko Xbox Livea, već postoji prosti LAN multiplejer režim napravljen radi testiranja igre. Takođe se razvojni tim zanima načinom implementacije korisničkih modova u igru. PC verzija, podsećamo, stiže 23. novembra.

UT3 Windows dedicated server

Na Epic Games forumu javljeno je da je sada dostupan dedicated server za Unreal Tournament 3 (trenutno samo za Windows). Postoji i workaround za mali problem koji se dešava tokom instalacije - u slučaju da iz nekog razloga držite uključen Windowsov firewall, instalacija se zaglaviti na kraju. Rešenje je ili u gašenju Windowsovog firewalla pre instalacije, ili u nasilnom ubijanju instalera iz Task Managera kada se instalacija završi. Paket težak čak 1.3 GB možete naći i na FileFrontu ili BU Fileworksu. Sve o dedicated serveru kao i linkove za download pronađite ovde: <http://forums.epicgames.com/showthread.php?t=585414>





Microsoft Sinergija 07

Master centar, Novi Sad, 16-19. oktobra

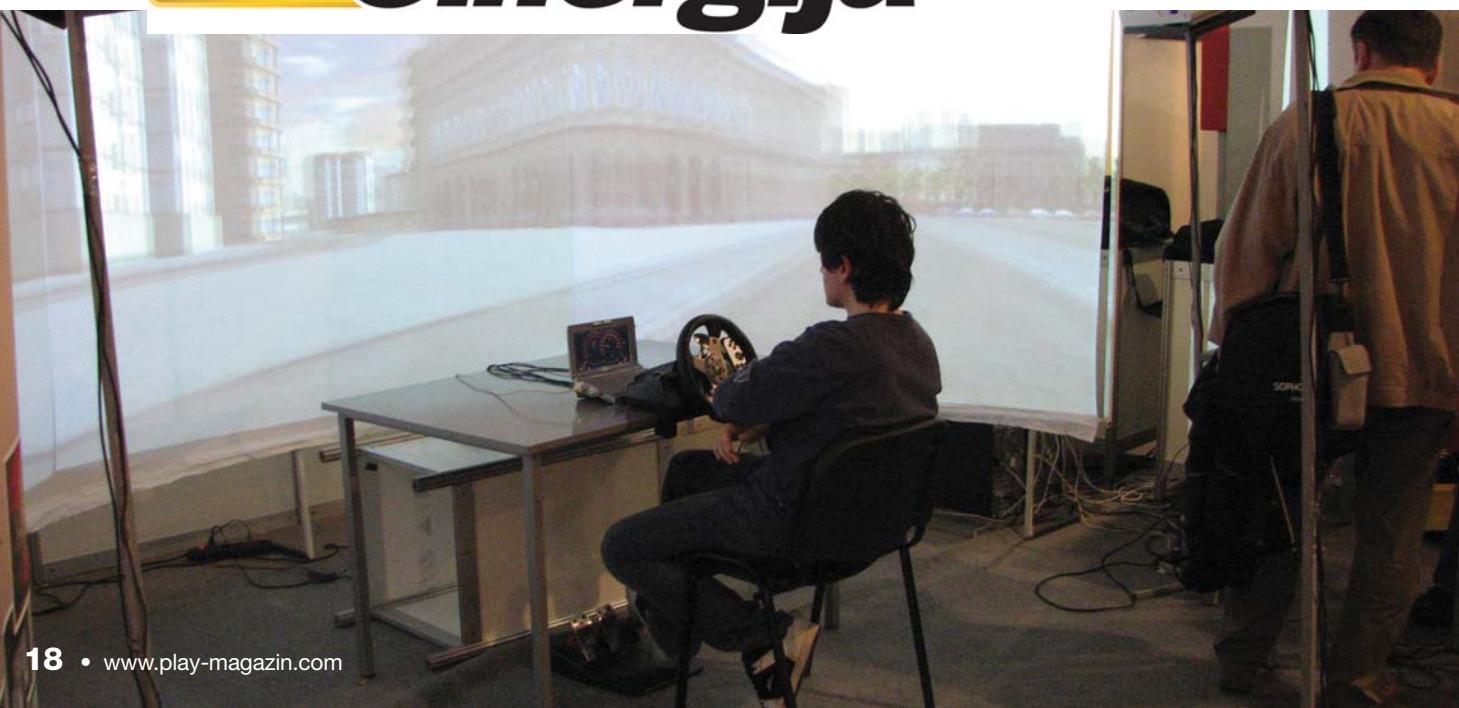
autor:Vladimir Dolapčev



Sinergija

Sedmo izdanje Sinergije ove godine je održano u Master Centru u Novom Sadu, kome je Microsoft drugi put uzastupno poverio organizaciju ovog važnog IT događaja. Ovogodišnji event

koje je pratio slogan "Speed of Change" oborio je neke dosadašnje rekorde, počevši od trajanja koje je sa standardna 3 produženo na 4 dana a ovoj brojki možemo pridodati učestvovanje 1250 domaćih posetilaca i 145 novinara koji su mogli da slušaju čak 105 predavanja 90 stručnjaka iz redova Microsofta, od kojih je 20 za ovu priliku stiglo iz inostranstva.





Uvodno predavanje je bio jedini događaj prvog dana i iako ono nije obilovalo temama koje su namenjene široj populaciji (s obzirom da su prošle godine predstavljeni Vista i novi Office paket, o njima nije bilo mnogo reči) bilo je dosta zanimljivo koncipirano. Glavnu reč je vodio gospodin Dejan Cvetković, direktor Microsoft Srbija kome je povremeno pomagala legenda naše kompjuterske i radio scene, gospodin Zoran Modli. On je ove godine uzeo aktivno učešće i time što je vodio „Sinergija radio“ koji je mogao da se čuje u Master Centru ali i putem sada uobičajenog online streaminga. Gostovanje momaka iz SMOR tima koji su pričali o svom sada već vrlo dobro poznatom simulatoru vožnje sa kojim su

osvojili zapaženo 6. mesto na svetskom finalu „Imagine kupa“ bilo je vrlo priyatno iznenađenje, kao i to da se isti mogao isprobati holu Master centra u kome su u toku 3 naredna dana sopstvene štandove imali Microsoftovi partneri u Srbiji odnosno sponzori Sinergije. Na ovom mestu ste osim u testiranju još uvek rane verzije projekta SMOR mogli da na štandu kompanije Božić i Šin zamenite svoj stari mobilni telefon ili parče hardvera za prigodan poklon, oprobate se u simulaciji vožnje kod Desk Computersa (koji je interesantno, izložio i neke od modela Macintoshosa) ili recimo opustite u CRM lounge-u firme Extreme gde ste osim u fotelji za masažu mogli da igrate nove igre za (naravno) Xbox360. Alternativno,

na raspolaganju su bili besplatno piće i pecivo u kojima ste mogli da uživate uz prelistavanje strane štampe koje je deljena posetiocima. Za ljubitelje sedme umetnosti Epson je svaki dan u svom mini bioskopu prikazivao nova filmska ostvarenja u HD tehnologiji, poput Pirata Sa Kariba 3 ili Spider-Mana 3, sve to uz neizbežne kokice.

S obzirom na zaista sjajnu organizaciju (odnos prema novinarima i uslovi za rad su bili zaista za čistu desetku) i nastavak trenda rasta ove manifestacije, Sinergija očigledno ima sjajnu budućnost u Srbiji. Nadajmo sei da ćemo i za sledeća izdanja moći da iznesemo sličnu ocenu.



THEY STOLE MY GIRLFRIEND
AND TOOK AWAY THE SUN.
THERE IS ONLY ONE THING LEFT TO DO.
I'M GOING TO LONDON.

Uvoznički distributer:
extreme cc

Tel.: +381 11 3809-143, 3809-144
Extreme CC je autorizovani
Electronic Arts distributer.



18+
www.pegi.info



Hellgate™, London © 2007 Flagship Studios, Inc. All Rights Reserved. EA is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Flagship Studios, the Flagship Studios Logo, Hellgate™, London and the Hellgate™, London logo are trademarks and/or registered trademarks of Flagship Studios, Inc. throughout the world. Licensed by NAMCO BANDAI Games America Inc., NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI Games. Windows and the Windows Vista start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and Games for Windows and the Windows Vista start button logo are used under license from Microsoft. Pentium and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. The Way It's Meant To Be Played logo and other NVIDIA Marks are trademarks of NVIDIA Corporation. Ping® and the Ping® logo are trademarks and/or registered trademarks of Ping®, LLC throughout the world. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owner.

Relic/Iron Lore/THQ
Izlazi: Proleće 2008.
Kontakt: www.dawnofwargame.com

PREVIEW



Warhammer 40,000: Dawn of War: Soulstorm



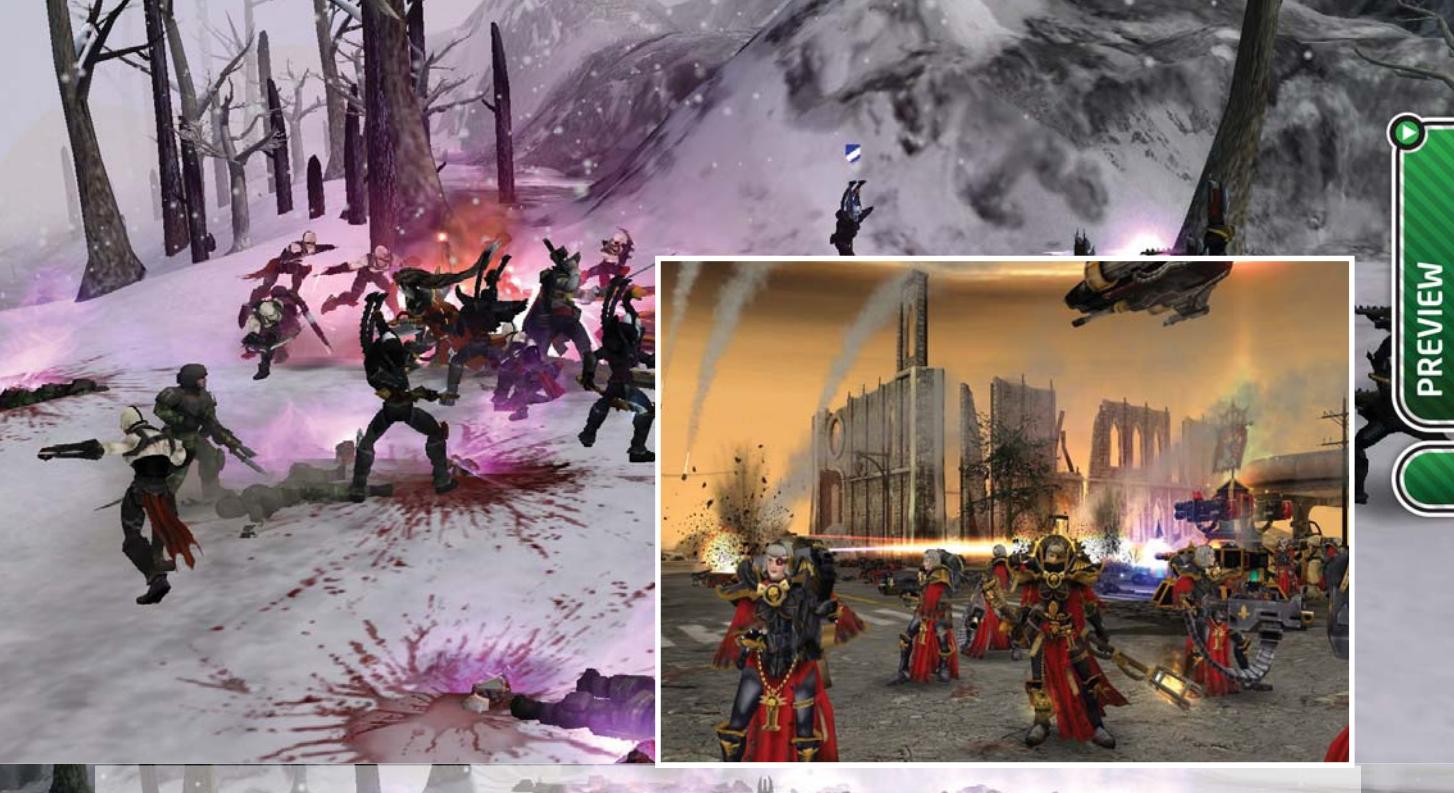
Relic/Iron Lore/THQ

autor : Luka Zlatić

Warhammer 40,000: Dawn of War: Soulstorm

Prizanjemo, volimo strategije, Relic, Homeworld, Company of Heroes i Dawn of War. Razumljivo je, dakle, i oduševljenje činjenicom da će Dawn of War dobiti i treću ekspanziju. Podsetimo se, 2004. godine je izašao prvi WH40K:DoW, pravljen po čuvenoj igri sa minijaturnim figuricama. Uspeh osnovne igre su pratile dve ekspanzije: Winter Assault i Dark Crusade, a sredinom proleća (sudeći po trenutnim najavama) sledeće godine moći ćemo da uživamo i u trećoj. Soulstorm, kako je naziv ovoj ekspanziji, će tradicionalno biti polu-samostalna ekspanzija. To znači da ćete, ukoliko posedujete samo Soulstorm, u njegovoj kampanji moći da igrate sa bilo kojom rasom koja se do sada pojavila u DoW serijalu, a u igri za više igrača samo se dve potpuno nove.





Nove rase su Sisters of Battle i Dark Eldar. Sestre su religiozno vojni red, sastavljen isključivo od ženskih boraca i u savezu su sa imperijalnom Inkvizicijom i lovcima na veštice. Njihov cilj je potpuno istrebljivanje nelegalnih korisnika mentalnih moći i magije. Ono što ih vodi je čista vera i uz njenu pomoć mogu da prizovu moći Imperatora koje im pomažu tokom borbe. Vera je, u stvari, treći resurs koji ova rasa može da sakuplja, i igrač će tokom igre morati da balansira sakupljanje dva osnovna za pravljenje građevina i jedinica, i vere kojom će dobijati specijalne moći. Rasa Dark Eldar je ekvivalent onoga što u klasičnoj fantaziji zovemo Dark Elf, ili Mračni vilenjak. U WH40K svetu su poznati kao svemirski pirati, vrlo su skloni sadizmu, žive na samo jednoj planeti, izuzetno su brzi, ali ne naročito izdržljivi. U igri to znači da će napadati brzo, napadima koji se baziraju na imobilizaciji protivnika i otrovu. Kao i Sisters of Battle, i oni koriste treći

resurs, i to duše ubijenih protivnika. Ove dve rase unose još jedan novitet u serijal – leteće jedinice. O njima se ne zna mnogo, ali ne sumnjamo da će ih razvojni tim dobro izbalansirati, te da neće praviti probleme u igri za više igrača.

Ljubiteljima igranja protiv drugih ljudi će se možda dopasti još jedan novitet – dostignuća (achievements). Dakle, ukoliko, na primer, pobedite 10 okršaja za redom, ili dobijete 25 zvaničnih mečeva jednom rasom, to će uredno biti zapisano u vašem profilu. Što više dostignuća, lakše ćete ulaziti u dobre partie, sa dobrim igračima, a takođe ćete steći i određenu dozu poštovanja u DoW krugovima.

Dark Crusade je uveo mogućnost osvajanja cele planete na kojoj se igra odvija, a Soulstorm širi tu ideju na sistem od četiri planete i tri meseca koji se nalazi u delu svemira po kojem je ekspanzija dobila ime. Čitav sistem

je obuhvaćen čudnom olujom, koja privlači sve rase da je istraže. Naravno, kada su se jednom našli u sistemu, svima se kvare svemirski brodovi dalekog dometa i preostaje im samo da se sukobe i osvoje planete Soulstorma. Ovo ne samo da znači veću kampanju od prethodne, nego i dalje širenje taktičkih mogućnosti, kako u bitkama, tako i u meta-kampanji. Jedan od primera za to su bonusi koje donose osvojene teritorije, i koji omogućavaju da se jedna jedinica pomeri više puta tokom jednog poteza.

Za kraj još samo jedna informacija. Relic ovoga puta ne radi sam na ekspanziji, već im pomaže ekipa iz Iron Lorea (Titan Quest). Koliko će ovaj zajednički rad biti uspešan, ostaje da se vidi, ali nemamo mnogo razloga da sumnjamo ni u jedne, ni u druge, kao ni u kvalitet samog Soulstorma. Dve nove rase, veća kampanja, nove taktičke mogućnosti, leteće jedinice, dostignuća... Jedva čekamo.





RUR INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

HellGate: London

Pored brojnih naslova koji su se pojavili ovog meseca, veliki deo pažnje sigurno će odneti baš ovaj akcioni RPG, koji nudi i singleplayer i multiplayer borbu protiv sila iz pakla u Londonu 2038. godine. Da je igra zaista vredna i puna detalja nudi i činjenica da postoji i Hellgate Wiki on-line enciklopedija.



Football Manager/Championship Manager 2008

Pročitajte uporedni test ova dva različita menadžera, čiji su kreatori pre nekih pet godina radili zajedno. Lako se dosta razlikuju po stilu igranja, možda vama ni jedan ne odgovara, te pogledajte i opis Fifa Manager-a 08, čiji se opis takođe nalazi u ovom broju.



- 26 Review: Timeshift
- 28 Review: Gears of War
- 32 Review: Crysis
- 36 Review: Football/Championship Manager 08
- 38 Review: Hellgate: London
- 40 Review: Opposing Fronts
- 42 Review: Tribes of the East
- 44 Review: Tabula Rasa
- 48 Review: The Witcher
- 52 Review: Blazing Angels 2 Secret Weapons of WWII
- 54 Review: Call of Duty 4: Modern Warfare
- 58 Review: Pro Evolution Soccer 2008
- 62 Review: FIFA Manager 08
- 64 Review: NBA Live 08

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su igre koje su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA **84**

Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA **68**

Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA **22**

PLAY!

redakcija
za potrebe
reviewova koristi
Benq FP93GX



REVIEWS



Saber Interactive/Sierra

TimeShift

Genijalni naučnici iz bliske budućnosti su došli do fascinantnog otkrića. Ne samo da je moguće napraviti vremensku mašinu, već je možete napraviti u obliku specijalnog odela. U jednom trenutku, u laboratoriji su se nalazila dva odela - alfa i beta. Stanoviti doktor Kron krade alfa odelo, postavlja bombu i beži u prošlost. Jedan od naučnika uspeva da se opremi beta odelom, koje ga automatski baca u prošlost, u 1939. godinu. Umesto na početak 2. svetskog rata, igrač stiže u prošlost kojom Kron vlada, priključuje se pokretu otpora, te pokušava da zbací tiranina, i "ispravi" vreme.

autor: Luka Zlatić



TimeShift je imao interesantan proces razvoja, od budžet pucačine do igre koju izdaje poznat izdavač. Uz dosta odlaganja i, čak, priča o odustajanju od igre. Produceno vreme razvoja se pozitivno odrazilo na igru koja izgleda znatno bolje i ozbiljnije nego pre, recimo, godinu dana. Iako se vidi da je engine "jeftin", i da dizajneri nisu vrhunske zanatlje, ovaj naslov je sasvim prijatan za oko, a odlično korišćenje efekata uspeva da nam prikaže

neke zaista sjajne scene. Slična priča važi i za zvučnu podlogu igre, koja se ukratko može opisati kao jak prosek.

Ključna dla igre je pomenuto vremensko odelo. Ono ne služi samo kao vremeplov, već igraču zaista daje određenu dozu kontrole nad protokom vremena. Dakle, vreme možete usporiti, ukočiti ili vratiti unazad, što je posebno važno u pojedinim okršajima. Bullet time na kub. Kada se na to doda tendencija igre da neprijatelji nailaze u ogromnim količinama, jasno je da je moguće odraditi do sada neviđene borbe scene. Problem je samo u jednoj sitnici – odelo ima "zaštitu od paradoksa" ugrađenu i ono će vam prečesto određivati koji od tri načina treba da koristite. Što je još gore, neke "zagone" su tako dizajnirane da iako vam se čini logično i moguće da ih pređete na jedan način, morate to da učinite onako kako su autori

igre zamislili. Dakle, tokom cele igre postoji taj osećaj da ona obećava mnogo kontrolom protoka vremena, ali onda sama oduzima pravo na ispunjenje tog obećanja.

Kada ne koristite specijalne mogućnosti odela, borbe su i dalje sasvim prihvatljive. Oružja su dobro dizajnirana i osećaj prilikom pucanja je ok. Veštačka inteligencija protivnika nije baš na visokom nivou i oni nikada ne rade ništa iole lukavo, što bi vas nateralo da odustanete od ustaljenog načina igre. Odelo ima dve velike pomoći igraču, radar koji konstantno prikazuje lokacije protivnika, i mogućnost da ga izleči nakon par sekundi mirovanja. Dakle, ukoliko se sakrijete iza zida (a skoro svaka lokacija ima bar jedno mesto na kom možete predahnuti), i dopunite, možete lako opet da izvirite i eliminišete zlikovce. Po



Timeshift

Za: Upravljanje vremenom je zabavno. Neke scene su brillantne. Oružja su odlična.

Protiv: Misije nisu interesantne same po sebi. Borbe umeju da budu repetitivne i suviše statične.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2GHz, 512MB RAM-a i NVIDIA 6600/ATI X1300 ili bolja grafička karta.

Test konfiguracija: Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra, kontrolišu protok vremena u 1600x1200 sa maksimalnim podešavanjima.

Kontakt: www.timeshiftgame.com

Cena: 2999 din

OCENA

72

ponašanju crvenih strelica čete videti da li i oni miruju (najčešće), ili se odlučuju na juriš. Jednom kada u juriš prilično je lako naslagati ih jednog po jednog. Čak i na najtežem nivou.

Nakon što pređete kampanju za nekih deset sati, možete se okušati i u okršajima za više igrača. Kontrolisanje protoka vremena u ovom modu ne pada na pleća odela, nego tri vrste granata koje deluju u određenom radijusu. Ključ dobrog provoda je, kao i u većini slučajeva, naći dobru ekipu, koja zna šta radi. U najgorem

slučaju, svi učesnici će besomučno bacati granate oko sebe, što je zabavno prvih par minuta ali brzo dosadi. Modova ime nekoliko, od klasičnog deathmatcha (svi protiv svih), preko capture the flaga (ukrasti zastavu iz jedne baze i preneti je u drugu) i igre jedan na jedan do moda king of time, u kojoj se igrači utrukuju ko će prvi da dođe do objekta koji ih čini neosetljivim na vremenske granate, pa onda mogu lakše da skupljaju fragove. Naravno, jednom kada igrač uzme objekat, za očekivati je da se ostali udruže protiv njega. Iako TimeShift nema spektakularan

multiplayer, dovoljno je zanimljiv i zabavan za neobavezno igranje. Vrlo je moguće da će igrači koji imaju uslova više vremena provesti u modovima za više igrača nego u kampanji.

Iako ima igrača kojima će samo napucavanje + kontrola nad porotkom vremena biti jako zabavni, ostaje činjenica da potencijal nije u potpunosti iskorišćen, te da dosadne misije, priglupi protivnici, loše zagonetke i ostale mane spuštaju TimeShift na nivo jakog proseka.



Epic/Microsoft

autor: Luka Zlatić

Gears of War

Planeta Sera, jedna od ljudskih kolonija. Bogata "Imulzijom", jednim od važnih prirodnih resursa. Prirodno, ljudi su međusobno ratovali oko kontrole nad ovim bogatstvom, ne obraćajući mnogo pažnje na ostale stvari koje se dešavaju na planeti. Kada je izgledalo da će se globalni rat završiti, dogodilo se nešto potpuno neočekivano – do tada nepoznata podzemna rasa Locust je odjednom napala sve velike gradove i započela novi rat. Posle samo 24 sata borbe, potpuno nespremni ljudi se hvataju za slamku. Povlače sve stanovnike na Jacinto Plateau, jedino mesto koje je "imuno" na napade i koriste takтику spaljene zemlje uništavajući veći deo površine planete. Od prvog napada je proteklo 14 godina. Broj ljudi lagano opada, a vojna sila se sve više obnavlja iz redova kriminalaca i zatvorenika, ali i onih koji bi morali biti suviše mladi da učestvuju u ratu. Jedan od zatvorenika je Marcus Fenix, bivši vojnik koji je zatočen pre četiri godine, pošto je napustio svoju poziciju da bi pomogao ocu, što je protumačeno kao čin izdaje. Nakon što je Fenix pomilovan, iz zatvora ga pušta njegov prijatelj Dom, i zajedno kreću u misiju koja će preokrenuti tok rata.



“ono što čini ovaj naslov sjajnim vizuelnim iskustvom nije sama sirova snaga, ili dizajn koji je sjajno preneo osećaj tame i uništenja koje vlada Serom, već i neverovatno obraćanje pažnje na detalje, od kretanja kamere, preko pokreta likova, do briljantnih dodatnih efekata koji daju dah života svim scenama ,”

OCENA

85



Dobrodošli u Gears of War, prošlogodišnji hit sa Xbox 360 konzole, koji i na PC-u dokazuje sve svoje kvalitete i ravnopravno se nosi sa ostalim velikim hitovima ove sezone. Za GoW je zadužen Epic, što nam jasno stavlja do znanja da igru pokreće Unreal 3 engine. Ono što čini ovaj naslov sjajnim vizuelnim iskustvom nije sama sirova snaga, ili dizajn koji je sjajno preneo osećaj tame i uništenja koje vlada Serom, već i neverovatno obraćanje pažnje na detalje, od kretanja kamere, preko pokreta likova, do briljantnih dodatnih efekata koji daju dah života svim scenama. Akcija se sa vremenom na vreme prekida scenama urađenim u najboljem maniru SF akcionih filmova B produkcije, često na samoj granici klišea, ali dovoljno zabavno da to igraču nikada ne zasmeta. Glasove likova daju relativno poznati glumci, Marcusa je recimo "ozvučio" John DiMaggio, poznatiji kao Bender iz Futurame.

Kampanja je na Xbox 360 konzoli bila sastavljena od pet činova, a na PC-u je dodat i šesti (ili četvrti i po, ako gledamo gde bi trebalo da se nalazi po toku priče). Kroz njih ćete proći za nekih desetak sati na hardcore nivou težine, uz pomoć pratileca iz Delta čete – Doma, Bairda i Colea. Prvo što se da primetiti je da borbe umeju da budu prilično statične u odnosu na ostale igre sličnog

tipa. Prebildovani i teško oklopljeni vojnici su relativno tromi i ne mogu da skaču. Glavna taktika je pronalaženje dobrog zaklona, kojih ima dovoljno po razrušenim gradovima Sere, i eliminisanje protivnika odatle. Iako ne postoji klasičan prikaz healtha koji igrač ima, na ekranu će se iscrtavati krvava lobanja ovičena zupčanikom, kada se popuni umirete i morate da započnete od prethodnog checkpointa. To je jednostavno, bar u teoriji, preduprediti sakrivanjem dok se lobanja ne izbriše. U praksi je nešto teže, pošto Locusti iako nisu naročito inteligentni, imaju veliku prednost u

brojevima, pa ako im dozvolite da vas opkole, nećete moći da se sakrijete. A ako predugo ostanete skriveni lako se može desiti da vas protivnik napadne prsa u prsa, kada ćete morati da iskoristite bajonet-motornu testeru da se sa njim razračunate. Upravo taj osećaj da ste konstatno prikovani iza zaklona, ali pametniji, čini realnjom priču o četiri vojnika koji se probijaju kroz talase neprijatelja, a statičnu igru zanimljivijom. Postoji još jedan mali trik koji vas tera da budete maksimalno koncentrisani, nakon što se oružje isprazni (čuje se karakterističan





zvuk kada pridete kraju šaržera) automatski će se dopuniti za 3-4 sekunde, ali ako u pravom trenutku pritisnete dugme za Reload, možete to učiniti mnogo brže. Naravno, da deset sati igre ne bi bilo dosadno, nećete se boriti samo protiv pešadinaca koji iskaču iz rupa (koje

je moguće zatvoriti pravilno bačenom granatom), već i protiv mnogih drugih protivnika, koji se ponašaju drugačije i traže nešto drugačije taktike. Posebno zanimljivo je kada se spusti noć, jer tada iz svojih podzemnih gnezda izleću šišmišoliki pripadnici rase Kryll koje svetlost povređuje, ali su u mraku sposobni da

unište bilo šta u jako kratkom vremenskom roku. Tako ulazite u situaciju da ni u sred noći ne smete da se sakrijete, već morate da trčite od lampe do lampe, ili tražite alternativne izvore svetlosti, na očigled ostalih protivnika, kako vas jato krvopija ne bi eliminisalo. Srećom, i Locusti se nalaze u istoj opasnosti, što možete iskoristiti. Kada se na to dodaju mogućnost korišćenja topova ili statičnih mitraljeza, guranje olupina automobila kao pokretni zaklon, vožnja sklepanog oklopnog vozila, ili borbe sa "kraljicama" na kraju svakog nivoa, jasno je da je Gears of War vrhunski akcioni naslov, koji ne može da "omane" ako je to tip igara koji volite.

Kampanju je moguće završiti i u kooperativnom modu, gde jedan igrač (host partije, ili onaj koji je prvi ušao u igru) vodi Marcusa, a drugi Doma. Ukoliko jedan mora da napusti igru, može to



učiniti i ponovo se priključiti kasnije, a da drugi ne mora da prestane sa igranjem. U situacijama kada se putanja grana, jedan igrač automatski ide na jednu, a drugi na drugu stranu, pa obojica moraju biti posebno pažljivi, jer fatalna greška bilo kog od njih dvojice dovodi do restarta sa poslednjeg checkpointa. Kooperativni mod je zabavan i sam po sebi, ali i zbog određenih taktičkih mogućnosti koje se otvaraju kada igrate u paru, a ne samo uz pomoć veštačke inteligencije.

Tu su, naravno, i "Versus" modovi: Warzone – koji je verzija klasičnog timskog deatmatcha, gde je cilj eliminisati sve protivnike. Kada oborite jednog, u

Gears of War (for Windows) je odlična igra, i u svakom pogledu je bolja od Xbox 360 verzije. Izgleda bolje zbog rada u višim rezolucijama, ima mnoge ekskluzivne dodatne sadržaje, a kontrola mišem i tastaturom čini igru bržom i zanimljivijom, ali ne i lakšom zbog dodatnog trzaja oružja. Da ne postoji veliki problem sa brisanjem snimljenih pozicija, za koji Epic obećava rešenje u prvom patchu (redovno bekapujte snimljene pozicije dok patch ne izade), i da pucačine generalno nisu PC žanr, pa GoW nije toliko fascinantan kao na konzoli, ocena bi bila još viša. I pored ogromne konkurenциje u poslednjih tri meseca, svaki igrač mora da pronađe vremena i za GoW.



“jasno je da je Gears of War vrhunski akcioni naslov, koji ne može da “omane” ako je to tip igara koji volite”

sledećih 5-60 sekundi (podesivo) njegovi suigrači ga mogu oporaviti i vratiti u borbu. Drugi mod je Execution – skoro isti kao Warzone, sa tom razlikom što oboren protivnik neće iskvariti, nego morate da ga eliminišete iz blizine. Assassination je mod u kom je cilj odbraniti svog vođu tima, a eliminisati protivničkog, takođe i poslednji mod koji se pojavio u Xbox 360 verziji prvog dana. Na konzoli je kasnije dodat i Annex mod, u kom se pobeda ostvaruje kontrolisanjem određenih mesta na mapi. Ekskluzivan mod za više igrača na PC računarima je King of the Hill koji kombinuje donekle izmenjen Annex sa Executuonom.

Gears of War

Za: Vrlo igriva pucačina iz trećeg lica koja pritom sjajno izgleda. Upravljanje pomoću miša i tastature čini igru bržom i zabavnijom.

Protiv: Bitke, i pored svega, umiju da postanu repetitivne. Nasumično brisanje snimljenih pozicija.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2GHz, 1GB RAM-a i NVIDIA 6600/ATI X700+ ili bolja grafička karta.

Test konfiguracija: Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra, su sasvim dovoljni za odbranu od tame koju Lokusti donose u 1600x1200 sa maksimalnim podešavanjima.

Kontakt: www.gearsofwar.com

Cena: oko 40 euro



Crytek/Electronic Arts

Crysis

autor: Luka Zlatić

Godina je 2020. Tim arheologa koji je istraživao pad meteora na jedno pacifičko ostrvo je zarobljen od strane armije Severne Koreje. Tim specijalaca, pripadnika Delta Force odreda, pod okriljem noći prilazi ostrvu i kreće u, naizgled, rutinsku spasilačku misiju. Samo njihov vođa je spremna na mogućnost da se u kamenoj masi koja je došla iz dubina svemira nalazilo nešto neočekivano. Uskoro svi koji se nalaze na ostrvu bivaju uvučeni u borbu koja će odlučiti o sudbini Zemlje.

Ali! Pre nego što se uputimo u srce akcije, moramo da odvojimo momenat za divljenje vizuelnim dometima Crysisa. Nemački razvojni studio Crytek je već igrom Far Cry pomerio granice u izgledu i fizičkom modelu pucačina na PC računarama (a pritom i pružio prilično dobru igru). Ista stvar je učinjena i ovom igrom, mada će to mnogi igrači primetiti tek ukoliko se opreme boljim mašinama. Test konfiguracija (čije specifikacije imate u info boxu) se pod 64-bitnom Vistom u DX10 modu prilično dobro borila sa Crysisom u 1280x1024 i 1680x1050 rezolucijama, sa maksimalnim nivoom detalja, ali i uz prilično sniženje nivoa antialiasinga. DX9 i XP daju nezantan slabiji prikaz, ali je tu moguće dići AA na viši nivo i donekle kompenzovati nedostatke. Vrlo je zanimljivo da se uz par trikova i na XP-u može dići nivo detalja na onaj koji je po defaultu otključan na Visti. Za igru na monitorima od 24 inča, sa maksimalnim detaljima, neophodan će biti procesor sa četiri jezgra, a ni 8800 GTX u SLI modu nije na odmet. Koliko god ovo strašno zvučalo, u praksi je moguće pametnim podešavanjem nivoa detalja (na internetu se lako mogu naći tutoriali) izvući maksimalan kvalitet prikaza, uz odlične performanse. Dakle, ukoliko imate iole jaku konfiguraciju, možete uživati u najlepšoj igri do sada, čak i ako ne podesite sve na maksimum.

C3

ukoliko imate iole jaku konfiguraciju, možete uživati u najlepšoj igri do sada, „čak i ako ne podesite sve na maksimum“

OCEÑA 90

REVIEWS



podesite sve na maksimum. Loša strana ipak postoji, na predloženoj minimalnoj konfiguraciji, ukoliko želite pristojan broj frejmova po sekundi, Crysis izgleda lošije nego Far Cry optimalno podešen za tu konfiguraciju. Daleko od toga da izgleda loše, ali ipak lošije nego što je očekivano i moguće.

Šta dobijate kada izdvojite neki dinar za neophodno poboljšanje konfiguracije, i još poneki minut za podešavanje. Lako je reći najlepšu igru do sada, ali u čemu se to tačno ogleda? Priroda izgleda skoro savršeno. Od vode, preko peska na plaži, do džungle. Odvojite momenat i pogledajte kako se talasi prirodno lome o stene, kako se zraci sunca prelamaju kroz gustu vegetaciju. Uživajte u zalasku sunca dok vam pogled puca preko susednog

ostvra ka pučini.

Zaista neverovatno. Što se mora primetiti je priroda ima, lelujanje grančica na dana i noći... Čak i tokom borbe, se da zastanete i gledate kako vegetacija reaguje na opšte razaranje oko sebe. Kada na takvu prirodu dodamo odlične modele ljudi, ali i pripadnika vanzemaljske rase koja pokušava da osvoji Zemlju, vrhunski dizajn oružja, vozila i opreme, jasno je koliko Crysis dobro izgleda. Ni zvučna podloga ne zaostaje mnogo i savršeno dopunjuje atmosferu. Naravno, kao i svaka igra malo pati od glumatanja osoba koje daju glasove likovima, ali to nije strašno. Jedna zanimljivost vezana za zvuk su razgovori protivničkih vojnika. Na osnovnim nivoima težine, korejanci pričaju međusobno na engleskom jeziku, pa i po delovima razgovora možete da saznate njihove planove, ili se nasmejete frazama tipa "Yankee dog!" (koje daju malo šarma B filma Cryisu). Ukoliko igrate na najtežem nivou (Delta), oni će pričati na svom maternjem jeziku, što i otežava igru i poboljšava atmosferu.

Ovim smo pokrili tehnikalije i red je da se (konačno) bacimo u džunglu. Nakon prvog "nivoa" koji smo imali priliku da vidimo i u demou, i koji nas lepo uvodi u akciju i kontrole, počinje prava igra. Iako prva trećina igre na prvi pogled isuviše podseća na Far Cry, dovoljno je različita i



Sledeće
živost koju
vetru, smena
dešavaće vam





zanimljiva, a prava zabava počinje tek u druge dve, kada vanzemaljci počnu više da se pojavljaju, a u igru se uvede više različitih elemenata, koji razbijaju standardni kliš "pronađi grupu protivnika i eliminiši je".

Crysis, isto kao i Far Cry, sjajno stvara iluziju otvorenosti sveta u kom se

različite načine. Čak se može desiti da se povremeno osećate izgubljeni u džungli i pored strelice koja vam konstantno govori kuda treba da idete. Protivnički AI reaguje na vaše ponašanje i trudi se da se prilagodi. Na taj način je svaki susret sa patrolom potpuno drugačiji, naročito kada se imaju u vidu vaše mogućnosti za promenu taktike. Sa jedne strane, svako

sprinta; Strength – super snaga uz koju je moguće skočiti visoko ili dići teške objekte; i Armor – osnovni mod odela, koji štiti od protivničkih metkova i vraća igraču izgubljenu energiju. Nano-suit ima svoj izvor energije koji se dopunjava dok mirujete, a troši kada intenzivno koristite neku od pomenutih mogućnosti. Sve ovo je moguće menjati u trenutku, i tako isplanirati sjajne akcije tipa neopažen prilazak neprijateljima sa leđa, korišćenje snage za nečujnu eliminaciju jednog ili dvojice i onda brzi sprint do zaklona. Vratimo se na trenutak na veštačku inteligenciju protivnika, i vojnici, i dve vrste (mehanički i "organski") vanzemaljaca imaju različit osnovni obrazac ponašanja, koji menjaju u odnosu na vašu igru i trude se da vam kontriraju. Ipak, Al nije najbolji koji smo imali priliku da vidimo, što grublje rečeno znači da pati od nekih gluposti koje je lako iskoristiti.

Još jedna važna stvar za pucačine je osećaj koji oružja ostavljaju. Očigledno je da se Crysis trudi da imitira realnost što je više moguće. Stvar je ukusa kako će koji igrač to prihvati, ali stoji da oružja ostavljaju pomalo lagan i neubedljiv osećaj igračima koji su navikli na, recimo, F.E.A.R. Ista je stvar



odvija. Naravno, u petneastak sati igre (na Delta nivou, na najlakšem i znatno manje) postoje izrazito linearni delovi, ali su dobro zamaskirani. Mape su dovoljno prostrane da ciljevima možete pribiti sa mnogo strana, na

oružje koje imate u arsenalu može da se prilagodi tako što mu se promeni nišan, stavi prigušivač ili lampa i slično. Sa druge strane, tu je famozno Nano-odelo, odnosno najmoderniji borbeni oklop koji godina 2020. može da pruži. Nomad (šifrovano ime glavnog lika) na svom

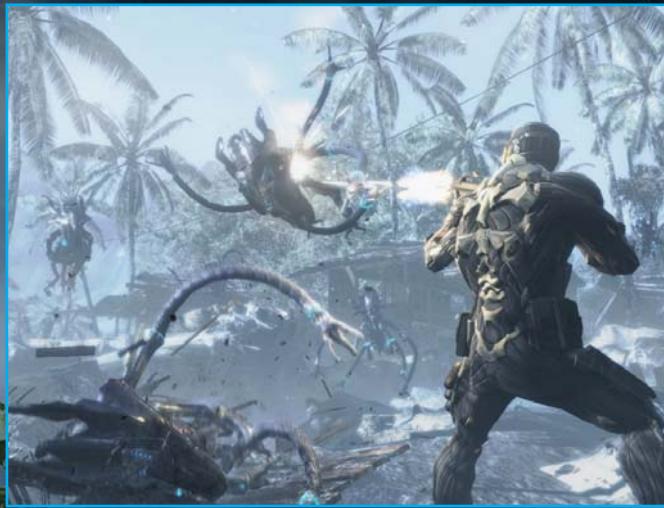
odelu ima sledeće mogućnosti: Cloak – nevidljivost, odlično za neopaženo prilaženje neprijatelju ili

bekstvo ako ste primećeni; Speed – brzina kretanja, naročito visoka kada Nomad

i sa samim obračunima, koji iako do detalja osmišljeni, i prilično intenzivni, nemaju onu moć da privuku igrača da odigra isti deo više puta, samo zbog uzbudjenja. Ipak, jednom kada stignete do kraja igre, sigurno ćete osetiti žaljenje što "nema dalje". Crysis je planiran kao trilogija, tako da se fino osmišljena i ispričana priča prvog dela završava naglo, slično kao u, recimo, Halo-u 2.

Prirodno, dok čekate sledeća dva dela, možete da se oprobate i u igri za više igrača. Crysis nam nudi dva moda – klasični deathmatch i Powerstruggle. DM svi znamo šta je, ali je ovde utoliko





zanimljiviji zato što svi učesnici koriste Nano-Suit. Powerstruggle je baziran na već postojećim modovima, ali uz dašak originalnosti. Obe strane imaju na raspolaženju centralnu fabriku i bore se oko okolnih vojnih postrojenja. Cilj je napraviti ultimativno oružje koje može da srvari pomenutu protivničku bazu - fabriku sa zemljom. Postoji dosta prostora za timsku igru i različite taktike, koje se, kao i u celoj igri, baziraju na različitim mogućnostima igračevog "odela". I Delta odred i Korejanci imaju pristup Nano-odelu, i počinju bitku naoružani najosnovnijom verzijom istog i pištoljem. Rešavanjem zadatka na mapi i eliminisanjem protivnika dobija se mogućnost da se oružje i oklop

unaprede. U planu je bio i CTF (capture the flag) mod, ali je izbačen zato što je razvojni tim smatrao da suviše podseća na Powerstruggle. Ozbiljni MP igrači će ostati pri izboru između Quake Warsa, Team Fortressa 2 ili Unreal Tournamenta 3, ali će svi koji se odluče da isprobaju Crysis, imati sasvim dobru komponentu za više igrača.

I na kraju, zašto "samo" 90, ukoliko igra izgleda toliko dobro i puna je sjajne akcije? Ne, nije zbog hardverske zahtevnosti koja je surova i u svetu, a naročito kod nas. Odgovor leži u naizgled savršenom sklopu nemačke metodičnosti i upornosti i američkog kapitalizma. I Crytek i Electronic Arts

savršeno rade ono što rade, ali im često i u najboljim igrama fali "ono nešto". Fali im onaj momenat koji ima, recimo, Bioshock, koji tera igrača da ispitava i najskriveniji kutak Rapturea, kako bi otkrio sve o tom fascinantnom svetu. Fali taj mali delić koji primora igrača da pomalo zažali što Bioshock nije RPG, pa da se još više udube u interakciju sa okolinom. Fali isto ono što je spremilo i Far Cry da bude najbolja pucačina ikada, i što će verovatno spričiti sledeća dva dela u najavljenoj Crysis trilogiji da se popnu na tron. Uživaćete u akciji, u izgledu okoline, u konačnom prelasku igre, ali ćete osećati da fali jedan maleni delić duše u svemu tome. Vrhunski proizvod, ali ne i umetničko remek-delovo.



Crysis

Za: Do sada neviđena grafika. Nije samo benchmark, već i odlučna igra.

Protiv: Nije najbolja pucačina svih vremena, iako smo to svi želeli. Surova zahtevnost.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2.8GHz, 1GB RAM-a i NVIDIA 6800GT/ATI X700Pro ili bolja grafička karta.

Test konfiguracija: Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra pokreće Crysis bez štucanja u 1280x1024 sa maksimalnim podešavanjima i AA na 8x.

Cena: 2.999 dinara ili 3999 dinara za Special Edition

Kontakt: <http://www.ea.com/crysis/>
www.extremecc.co.yu/

Football Manager 08 Championship Manager 08

OCENA 80

OCENA 73

autor: Luka Zlatić

Prošlo je već pet godina od kako su se braća Collyer i njihova firma Sports Interactive odvojili od Eidos-a, svog starog izdavača. Time je prekinut monopol njihovog Championship Managera na PC-u, koji je sezao godinama unazad. Braća su izgubila i pravo na ime serijala, te su preuzeli ime prve menadžerske igre ikada – Football Manager. Eidos je ostalo ime, ali su morali da zaposle novi razvojni tim i praktično krenu od početka. U prethodnih pet godina FM je dominirao, pratio svoj logičan razvojni put, i svake godine bio sve bolji i bolji. Međutim, posle par godina lutanja, očigledno je da i konkurenčija zna šta hoće, i ne odustaje od borbe, CM 08 je sigurno najbolji od "raskida" i prvi koji zaslužuje preporuku.



Na prvi pogled, obe igre su jako slične. Vizuelno nisu naročito atraktivne, pošto su u biti interaktivne baze podataka, a raspored istih je osmišljen na sličan način. Najbitnije stvari su podešavanje taktike i treninga, igrača koji će započeti utakmicu, zatim pregovori sa igračima oko ugovora, ili drugim timovima oko kupoprodaje fudbalera. Prikaz utakmice je u oba slučaja koncentrisan na tekstualne opise akcije, a prikaz terena je više tu zato što "tako treba", nego zato što je neophodan. Naravno, ovo je samo na prvi pogled, čim se malo zagrebe ispod

površine, razlike su više nego primetne. Football Manager je kompleksniji u svakom pogledu. Taktičkih mogućnosti ima više, i kada se gleda ceo tim, i kada se gledaju opcije koje svaki igrač ima tokom utakmice. Trening je mogo ozbiljnije održan u FM-u, dok je onaj u CM-u na nivou suparničkog od pre 2-3 sezone. FM ima daleko više opcija vezanih za moral igrača, razgovore sa medijima i zaposlenima u klubu. U CM-u je mnogo lakše dovesti igrače u svoj klub, i učiniti ih zadovoljnim što igraju za vas. Iako je teško spominjati prikaz utakmice u bilo kom od ova dva menadžera i arkadu u jednoj rečenici, CM ima nešto "veselije" prenose mečeva, koji pomalo ironično grafički podsećaju pravo na onaj stari Football Manager iz osamdesetih godina prošlog veka.

No, dosta je priče o tome šta ova dva naslova generalno nude. Fanovima serijala (bilo kog) je mnogo važnije što je sve unapređeno u odnosu na prošlu sezonom. FM donosi standardnu količinu ispeglanih bagova u nekim opcijama, brže računanje utakmica u toku sezone, i brže učitavanje i snimanje pozicije. Pored

toga, interfejs je promenjen tako da su sada mnoge opcije logičnije postavljene, i do njih se može stići brže nego ranije, što je sigurno najveći plus ove verzije. Tu je još oko 100 poboljšanja, od kojih je većina skoro neprimetna, ali se njihovo postojanje ipak oseti. Najveće promene su novi pregled svih transfera, što je pravi pogodak za sve menadžere koji vole da budu Roman Abramović. Zatim novi pregled mišljenja članova upravnog odbora o vašem radu u klubu, koji ume



Tony McNeill
Attacking Midfielder (Left), Falkirk Under 19s

Player Profile - Attributes

	Technical Attributes	Mental Attributes	Physical Attributes
Composure	5 Aggression	6 Acceleration	7
Controlling	8 Anticipation	9 Aggression	7
Deciding	11 Balance	10 Balance	7
Finishing	5 Composure	6 Jumping	10
First Touch	6 Concentration	4 Natural Fitness	6
Free Kick	7 Creativity	6 Pace	7
Heading	4 Decision	6 Stamina	5
Long Shots	5 Determination	11 Strength	6
	11 Flair	7	
	4 Intelligence	7 Workrate	
	10 Off The Ball	5 Condition	100%
Injuries	9 Other		
Name	7 Workrate Rating		
Fitness	3 Positioning	4 Condition	
Left Only	5 Teamwork	12 Form	
Penalty Taking	10 Technique	9 Morale	Good
30.6.2010			
30.6.2010			
Tackling			
Technique			

Selection Details

	None
None	None
None	Fully fit.

Statistics

	App.	Gls.	Ass.	Month	Ytd	Avg.	Trk.	Poss.	Sh.Tar.	Pds.	Fl.Avg.	Av.R.
Best Competitive League	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Cup	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Contingency	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
International	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Overall	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Falkirk have Turner as manager
Culture: Scotland, Under 18s, Falkirk U18s, Tony McNeill

Michael Morrison
Manager, Aldershot

Overview

Inbox: 58 messages displayed, 2 unread.

Type	Date
Media	Wed 15th Aug PM
News	Wed 15th Aug PM
Events	Wed 15th Aug PM
Media	Wed 15th Aug PM
Contracts	Wed 15th Aug PM
Media	Wed 15th Aug PM
Messages	Tue 14th Aug PM

Headline

- Aldershot star ruled out by injury
- Relegation to Conference for Aldershot
- Relegation to Conference for Aldershot
- Aldershot fortunate to beat Altrincham
- Wanted eligible for professional contract
- Early win predicted for Aldershot
- Page Scouting Report: Altrincham

Next Unread

Next Response

Select All

Mark As Unread

The Aldershot vs Altrincham Conference National match saw a bumper crowd of 3274 at Recreation Ground.
Unfortunately the match experience was somewhat of a disappointment and the board are unsure if the event will help boost club attendances in the long run.

Wednesday 15th August 2007 9:00



da bude jako pesimističan, i sigurno će biti menjan u patchevima koji slede. Upravljanje finansijama je fleksibilnije nego što je bilo. Treneri sada daju korišne savete i izveštaje o treninzingu i učinku igrača na utakmici. Sistem komunikacije sa medijima je u isto vreme postao kompleksniji, i daje bolje rezultate, a da pritom bude učinjen jednostavnijim i logičnijim za korišćenje. Naravno, posle par sezona će pitanja novinara početi da smaraju, pošto se prečesto ponavljaju, a broj ponuđenih odgovora ostaje isti.



CM08, je u tim "hard-core" delovima ostao isti kao i prošle godine, ali mu je prezentacija poboljšana na sličan način kao u FM-u. Dakle, sve je za zericu brže i logičnije. Dodati su tooltipovi koji značajno ubrzavaju pronalaženje pojedinih informacija. Prikaz meča je dodatno ispeglan, dodato je dosta novih animacija i sve to skupa izgleda prilično zabavno uz taj neki retro šmek koji takav prikaz ima. Ubačen je dinamički sistem praćenja protivničke taktike, i snage svih igrača, koji zantno pomaže kada treba.

nešto promeniti u toku utakmice. Sistem transfera je poboljšan, i opet učinjen nešto realnijim, a jednostavnijim. Najbolja stvar u CM-u je takozvani ProZone, koji pruža savršen pregled svake odigrane utakmice. Paradoksalno, ProZone je potpuno nepotreban u ovoj igri, pošto će vam minimalne taktičke promene biti dovoljne da lako pobeđujete i mnogo bi više odgovarao da postoji u FM-u.

Dakle, i Football i Championship Manager 08 su jako dobre menadžerske igre. FM je

namenjen igračima koji su nešto veći fanatici, i koji vole više da se pomuče pre nego što osvoje poneki trofej. CM je prijemčiviji onima koji ne žele da planiraju taktiku pola sata pre svake utakmice, već da što pre odigraju svoj meč uz podjednake šanse da pobede. I jedan i drugi su korak unapred u odnosu na prethodnike u svojim serijalima (CM više nego FM), i oba donose sasvim dovoljno novih razloga (mada su najsvježiji sastavi timova i statistike dovoljni pravim ljubiteljima), da ih fanovi nabave i odigraju.

Football Manager 08

Za: Još jedan lagan korak unapred za ovaj serijal. Poboljšan interfejs.

Protiv: Nedovoljno razloga da se pređe na verziju 08, ako već imate 07.

Kontakt: <http://fm08.footballmanager.net/en/index.html>

Championship Manager 08

Za: Najbolji CM od raspada veze SI-Eidos. Pristupačan svim igračima.

Protiv: Neugodni bagovi. Isuviše lak za iskusne lisce.

Kontakt: www.championshipmanager.co.uk



“Godina je 2038, mesto je London, a čovečanstvo je nakon dve decenije razvoja oružja i borbenih tehnika spremno da započne borbu za oslobođanje svojih ognjišta. Poprište ovih bitaka biće grad gde su se otvorile prve kapije ka “paklu” – London”

Flagship Studios/Electronic Arts

Hellgate: London

Kada vam u biografiji stoji da ste napravili obe Diablo igre, a zatim napustili Blizzard da biste mogli da napravite sledeći korak u pravcu u kom to vi želite logično je da će ljudi od tog koraka očekivati mnogo. Braća Schaefer, David Brevik i Bil Roper osnovali su Flagship Studios pre četiri godine i do sada radili su na svom prvencu – FPS varijanti Diabla po imenu Hellgate: London.

autor: Dragan Kosovac

Svi smo svesni popularnosti Diablo igara, njihove neverovatne jednostavnosti koja može da se poredi samo sa stepenom zavisnosti koju njihov gameplay izaziva. Ipak, čak i pored toga što ljudi dan-danas igraju D2:LoD čovek mora da se zapita da li je ovaj gameplay pregazilo vreme? Da li je u poslednjih 5 godina svest igračke populacije sazrela i prevazišla višesatno tamanjenje svega što mrda po nasumično generisanim nivoima dok mozak ne krene sam da pravi nivoe kad legnete da spavate? Donekle, ali čini se nedovoljno.

Dobra vest je da pomenuta gospoda, nekoč iz Condora, pa Blizzard Northa, a sada iz Flagship Studiosa još uvek nisu izgubili svoj zlatni dodir zbog kog od

sredine devedesetih miliona ljudi igraju njihove naslove. Hellgate: London je, pogotovo kada započnete sa igrom, neverovatno zabavan. Zavisno od šest klasi koje su vam dostupne igra vam daje perspektivu u trećem odnosno prvom licu (i ponekad da proizvoljno menate istu), ali gameplay je ostao nepromenjen u odnosu čak i na originalni Diablo. Imate lika, on ima četiri osnovne karakteristike i oko dvadeset pet veština (manje više specifičnih za klasu) koje se oključavaju kako napredujete sa nivoima. Lik nosi predmete, obične, bolje, legendarne i može da ih unapređuje, što raznim modifikatorima što komponentama koje dobija rastavljanjem drugih predmeta. To je u principu to, jednostavno, ali

efektivno, zabavno i ponovo da ne poverujete koliko zarazno! Okruženja kroz koja prolazite generišu se nasumično tako da ne možete da upalite dva puta igru i da se nađete na identičnom nivou. Takođe, kako igra ima na skoro stotinu ovih nivoa, a manje od deset različitih okruženja u kojim generiše te nivoe oni nemaju ni neku svoju jedinstvenost. Naravno, par zona kao

Pikadij Circus, Kings Cross Station ili St. Paul's Cathedral imaju pojedine elemente koji podsećaju na originalni predložak, ali ceo nivo nikada nije isti, a sve ostalo manje-više nema veze sa Londonom. Zašto London onda? Ne zna se, verovatno su dizajneri mislili da je cool da većina NPC-ova ima britanski akcenat i lično to je prilično osvežavajuće. Osvežavajuće je i odličan humor koji provejava kroz igru. Tačnije humor i detalji koje ćete da primećujete tokom prvih tridesetak sati koliko vam treba da završite priču Hellgatea na normalnom stepenu težine, a posle se nećete ni obazirati na to dok jurite (ili militi) ka sledećem nivou.

Kakva je ta priča? Nije loša iako je očekivano forumlajčna. Zla bića iz druge dimenzije su zauzela Zemlju, čovečanstvo se povuklo u tunele, zaštićene kombinacijom magijskih i tehnoloških barijera koje demoni ne mogu da slome. Godina je 2038, mesto je London, a čovečanstvo je nakon dve



Hellgate: London

Platforma: PC

Za: SF Diablo! Zabavno, jednostavno, dopadljivo, zarazno!

Protiv: Nije igra za duge staze. Zabava brzo isčezava.

Test konfiguracija: A64 3000+ | 1 GB RAM | 128 MB VRAM

Veličina: 1 DVD

Kontakt: www.bellgatelorden.com / www.extremeccc.co.vu

Sena: 2999 dinara

CCEDR

75



decenije razvoja oružja i borbenih tehnika spremno da započne borbu za oslobođanje svojih ognjišta. Poprište ovih bitaka grad gde su biće se otvorile prve kapije ka "paklu" – London. Igra se u jednom trenutku trudi da objasni da to nisu "pravi" demoni iz "pravog" pakla i da to ne funkcioniše kao što brojne religije predlažu već da su to bića

predlazu vce da su to bila iz druge dimenzije koja prilично liče na ono što mi zovemo demonima, no sve to nema realnog uticaja na vaš odnos prema njima. Oni 'oće da ubiju vas, vi morate da ubijete njih – kraj priče. Bez obzira da li to radite mačem, puškom ili magijama sve se svodi na čišćenje zona od neprijatelja i akumuliranja iskustva i predmeta koje dobijate nakon što oni izdahnu. Zvući smešno jednostavno, i jeste, ali ovaj provereni gameplay i dalje funkcioniše savršeno. Pogotovo ako igrate online pa svoje podsvesne nagon za skupljanjem predmeta i unapređivanjem svog virtuelnog avatara udružite sa drugim ljudima. Tada zabava postaje još bolja. Na žalost, iako je zabava na početku svake igracke sesije prava i iskrena ona se veoma brzo razredi i počne da izvetrava. Kako se približavate maksimalnom, pedesetom nivou, grind za sledeći nivo postaje sve rastegnutiji, monotoniji i počinjete da posmatratate Hellgate: London kao Minesweeper, FreeCell, Tetris

ili neku od brojnih Pop Cap igara – igra koju možete da uključite i opustite se na 15-20 minuta i tada je zaista zabavna, ali onda vas zasiti i ugasite je bez daljeg razmišljanja o njoj. Za više od toga zaista nije.

Dodatni razlog za smeh odnosno za srdžbu, zavisno od toga sa koliko ozbiljnosti pristupate ovoj igri, je genijalna ideja za uzimanje dodatnog novca od igrača kojima jednostavno nikada nije dosta baspoštедног tamanjenja demona – mesečna "elitna preplata"! Naime pored singleplayer moda igranja gde nemate ograničenja pri pravljenju likova, multiplayer igra vam dozvoljava da napravite samo tri lika. Ako želite da pravite više likova, ili pak da imate pristup dodatnim zonama, protivnicima i naravno predmetima Flagship vam traži osam dolara mesečno. Iako stoji da je ovo besramna pljačka, generalno gledano to i nije toliko loše jer

će dodatne finansije omogućiti Flagshipu da igru dovede u savršeno igrivo stanje. Vidite, igra nije totalno završena. Kvestovi se zabagljuju i onda više ne možete da govorite sa datim NPC-om, igra voli da vas izbacuje sa servera, možda je to feature jer zaista ko bi ostao sam u igri preko 90 minuta? Takođe "/stuck" je vaš novi najbolji prijatelj jer zaglavljivanje nije retkost.

Zašto bi onda pored svega ovog negativnog iko igrao Hellgate: London? Iz istog razloga zašto milioni ljudi i dalje religiozno obožavaju Diabla (ne u satanističkom slimslu) – zabavno je na kratko svakog dana uroniti u ovaj mračni svet, raspaliti po ljigavim legijama pakla i pokupiti svetlucave predmete koji ostanu iza njih. To je i dovoljno. Ovo nije revolucionarna igra koja će oduvatiti scenu ili preporoditi žanr, ali da će igrati milioni ljudi i naći razonodu i razbribrigu u njoj? Bez sumnje.





Relic Entertainment / THQ

Company of Heroes: Opposing Fronts

autor: Dragan Kosevac

Prošle godine Relic je svojeručno udahnuo novi život RTS žanru napravivši sa Company of Heroesom jednu od najboljih igara ove vrste. Sada, kad su svi očekivali da Opposing Fronts bude tipična ekspanzija, reiteracija već viđenog osmišljena da uzme još malo keša na talasima stare slave dizajneri iz Relica su rešili da pokažu igračima pravi razmer svoje ljubavi prema ovom žanru. Od trenutka kada sednete za ovu igru Opposing Fronts ne taji da je pravljen za fanove originala. Ne glumi neveštost pokušavajući da se svidi "ciljnim grupama koje original nije dotakao". Ne, ovo je igra pravljena za sve one ljudе koji su nakon CoH-a bili gladni za još, koji su hteli više, bolje i teže. Sve ovo je vešto ukomponovano u Opposing Fronts.

Osnova Opposing Frontsa su dve kampanje, za svaku novu stranu po jedna. Amerikanci i nemci iz originalne

igre sada ustupaju mesto britanskoj Drugoj armiji i nemačkom Panzer Elite korpusu. Prva kampanja nas vraća na

savezničku operaciju Market Garden kada su američki, britanski, poljski i kanadski padobranci skocili iza nemačke linije fronta i zauzeli mostove na taktičkim mestima u južnim i istočnim delovima Holandije. Prva kampanja OF-a staviće vas na drugu stranu fronta gde ćete kao Panzer Elite moći da sprovedete nemački odgovor na ovu ofanzivu i potvrdite da je najveća padobranska akcija u istoriji bila jedan od najvećih savezničkih promašaja u Drugom svetskom ratu. Druga kampanja u igri pokriva prodror pomenute britanske Druge armije i njenih britanskih i kanadskih vojnika od dana D do zauzimanja grada Caen u Francuskoj i odbijanja nemačkog protivnapada.

Fascinantno je koliko različit utisak ostavlja igranje svake od strana i to ne samo što su različite međusobno nego i od onog što je viđeno u originalnoj igri. Tako su Britanci ekstremno defanzivno orijentisani. Njihova taktika je ukopavanje kad god je to moguće, odbijanje protivničkog napada i odmah zatim napredovanje do sledećeg cilja, zato i imaju mobilan štab. Rinse and repeat. Možda zvuči adinamično





i dosadno, ali britanska taktika nije tipičan "bunker" koji viđamo po brojnim RTS-ovima već zahteva taktičko razmišljanje i solidan mikromenadžment. Britanska i kanadska pešadija pravi statične položaje velike razorne moći koji mogu da se koriste kako defanzivno tako i ofanzivno što im zapravo i daje njihov interesantan ugodaj. Od početnih rovova i mitraljeskih i minobacačkih gnezda do masivnih ukopanih haubica koje pretvaraju skoro svaki pedalj mape u brisani prostor. Takođe prisustvo oficira koji daju dodatne bonusne vašim vojnicima pretvaraju britance u pravu defanzivnu noćnu moru. Tako ponekad možete da napravite toliko bolesno tvrdou obranu i onda uživate u izgledu igre i efektima dok se nemačka vojska sama uništava pokušavajući da je probije. Mada to vrlo brzo dosadi, a i nije zabavno kao lagano napredovanje sa taktički promišljenim obranama i jedrilicama spuštenim komandosima na delu mape gde vas neprijatelj ne očekuje.

Nemački Panzer Elite korpus nalazi se sa potpuno suprotne strane spektra. Oni uopšte nemaju statičnu obranu i sve im se svodi na jednu jedinu reč – mobilnost. Igranje sa ovom stranom je sprovođenje u stvarnost onoga o čemu je Rommel pričao kada je govorio da su oklopiljene jedinice nova konjica i da ih treba tako koristiti. Tao Panzer Elitea je "stalno se kreći", dolazite brzo tamu gde ste potrebbni sa SVIM svojim snagama, eliminisete protivnika zahvaljujući svojoj

superiornoj mobilnosti, i zatim nestanete dok neprijatelj i dalje nije svestan šta se desilo, eventualno uz ostavljanje zamki umesto vizit karte. Ovakvim brzim manjim okršajima gubite malo jedinica i relativno lako dostizete veteranski status, a onda se upustite u praktičnu prezentaciju maksime "Vorsprung durch Technik" zahvaljujući novim Made in Germany tenkovima. Sve nemačke pešadijske jedinice koje su vam na raspolaganju mogu da popravljaju vozila što vam govori koliko je mobilnost bitna.

Opposing Fronts je standalone kampanja, znači ne zahteva originalnu igru za instalaciju i pokretanje, ali ako imate originalni CoH njegovi misije, mape i modovi vam postaju dostupni i u OF-u. Igra takođe izgleda, ako je to moguće, još lepše nego Company of Heroes. Vremenski uslovi i smene dana i noći stvaraju kako impresivne scene tako i fantastičnu



atmosferu. Iako noć nema uticaja na mehaniku igre i domet jedinica, definitivno ima na porast tenzije i dinamičnosti misija. Do noć postaje sve tamnija a intenzitet bitaka sve jači postajete svesni sopstvenog osmeha dok igrate ovu igru. Kao da mehanika i izgled nisu dovoljni tu su i glasovi jedinica da stave trešnju na šlag. Činjenica da neko opsue u igri gde komadate protivnika artiljerijskim oruđima ne čini utisak igrom mnogo boljim, ali odsustvo dizajnerskog licemernja pri pravljenju ovakvog naslova je definitivno povoljna stvar.

Igra pravljena bukvalno namenski za sve igrače koji su uživali u originalnom Company of Heroesu nije nešto što se propušta. Za one koji su zeleli bolji singleplayer imamo dve kampanje sa mnogo boljim pripovedanjem nego u originalu, za one željne mrežnih okršaja tu su dve nove frakcije totalno drugačije od postojećih. Jedna teoretska zamerka za Opposing Fronts bi mogla da bude da nove igrače, koji nisu probali originalni CoH, može inicijalno da iznenadi stepen težine (da ne pominjemo da neće moći da cene razlike između novih i starih armija). Druga bi bila da se OF ni malo ne trudi da privuče one čudne ljude kojima iz misterioznih razloga original nije pružio dane i dane visokokvalitetne strateške zabave. Sve u svemu, ako volite strategije igráćete Opposing Fronts, ako ne volite opet probajte, možda promenite mišljenje.

OCENA **90**

“Igra pravljena bukvalno namenski za sve igrače koji su uživali u originalnom Company of Heroes nije nešto što se propušta”

Company of Heroes: Opposing Fronts

Platforma: PC

Za: Ekspanzija Company of Heroesa! Mnogo, mnogo više od prosečne standalone ekspanzije.

Protiv: More of the same. Veći stepen težine od originalnog CoH-a pa ako vas on nije privukao izlizanoj temi kao što je Drugi svetski rat, neće ni Opposing Fronts.

Minimalna konfiguracija: Pentium4/Athlon 2.0 GHz, 1 GB RAM, 64 MB VRAM

Test konfiguracija: A64 3000+, 1 GB RAM, 128 MB VRAM

Veličina: 2 DVD-a(1 double layer)

Kontakt: www.companyofheroesgame.com

Cena: oko 40 evra

Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East

Finalno poglavlje Heroes V sage konačno je pred nama. Vredni ljudi iz Nivila su uspeli da zaokruže celinu, što sa pripovedačke, što sa igračke strane. Tribes of the East sem što treba da okonča priču o poslednjem demonskom ratu i njihovom potragom za svojim mesijom dotalera je mehaniku igre u optimalno stanje. Možda je malo smešno ovo reći za igru koja se pojavila početkom leta 2006. godine, ali igračima koji nisu okrenuli leđa ovoj inkarnaciji Heroja to mnogo znači.

autor: Dragan Kosovac

Verovatno najveći propust dizajnera ove strandalne ekspanzije je njena prva "kampanja". Naime Tribes of the East donosi novi grad, tj. kompletno Might frakciju. Stronghold je po dobroj staroj tradiciji grad varvara, tako je i ovaj put barbarian heroj koji vodi njihove armije. Ovaj put njegovi stanovnici su orci, goblini, kiklopi, kentauri i ostala bića koja su po Ashanskoj mitologiji nastala ukrštanjem demona i ljudi da bi bili ljudski robovi. Problem sa prvom kampanjom je što je to u stvari samo jedna jedina misija u kojoj čak nemate ni svoj grad. Ova misija prati Quroka, novog vođu oslobođenih orkova koji kreće na ratnu stazu da oslobođi ostale porobljene orke. No čim krenete da se navikavate na mehaniku i specifičnosti vođenja orkovskih armija igra pravi oštar zaokret i počinje druga, odnosno prva prava kampanja ove igre - undeadovi.

Iznenađujuće, ali veoma je interesantnoigrati "nove" undeadove. Ne govorim o sedam novih unapređenih jedinica Nekropolisa nego o mehanici dark poena koja podržava način na koji nekromansija sada funkcioniše. Naime, više nema podizanja palih protivnika u

beskonačnost nego imate ograničenu količinu dark poena koja se obnavlja svakog prvog dana u nedelji. Svoju bazu Dark poene povećavate većim brojem gradova, heroja i građevina koje utiču na dark poene. Svako podizanje undeadova iz leševa palih protivnika troši ove dark poene, naravno što jača jedinica to se više poena troši. Ovo efektivno znači da možete (i morate) da birate kakvu armiju ćete voditi – tradicionalno enormni broj skeleta, eventualno duhova ili ćete ići u smeru jačih jedinica kao što su ličevi ili zmajevi. Naravno, kako se uglavnom borite protiv "živih" protivnika masovanje vamipre lordova i dalje ostaje ultimativna kombinacija. Tokom ove, druge, kampanje pratite previranja u redovima nekromansera koje predvodi Arantir, poznat igračima Dark Mesiah of Might and Magica.

Tek nakon Arantirovih i Ornelliinh putešestvija i borbi sa demonima čeka vas prava, muška kampanja sa Strongholdom. Zato je malo ironično da je najveća faca u toj kampanji ženski lik šamanke Kujin koja pomaže glavnom protagonisti Gotaiu. No dobra priča i misije na stranu,

ova kampanja je prva prava prilika da steknete kvalitetan uvid u funkcionisanje nove frakcije, njihovih heroja, jedinica i specijalnih sposobnosti. Osnova varvarске armije su Rage poeni, kada god napada ili koristi neku akтивnu sposobnost jedinica dobija Rage, pogotovo ako nanosi značajnu količinu oštećenja protivniku ili eliminiše ceo protivnički stek jedinica. Rage takođe raste kada protivnik vama eliminiše stek tako da je za rane borbe odlična taktika pravljenje 3-4 steka sa samo jednim goblinom u njemu – lakin 120 ragea "pravim" jedinicama. Suprotno, ako jedinica stoji, povlači se, čeka, brani se ili trpi oštećenje ona gubi Rage. Koja je poenta istog pitate se? Kao prvo Rage dvake jedinice upija deo nanetog oštećenja kao i štetne efekte tako da služi kao neka vrsta štita kog jačate borbom. Mnogo bitnije, u sprezi sa varvarinovom specijalnom veštinsom Blood Rage, Rage omogućuje jedinicu da postane jača, brža i otpornija, naravno kad nakupi dovoljno Ragea. Ova činjenica, da neprestano morate da gomilate Rage da vam jedinice ne bi oslabile tera vas da igrate veoma agresivno, da napustite "ziheraški" način igre koji je uglavnom nagradjujući sa drugim frakcijama. Blood Rage nije jedina specifična veština za varvarine, tu je i Battle Shout koja jača efektivnost njegovih borbenih pokliča. Iako nisu magije borbeni pokliči koriste manu i „bacate ih iz spellbooka“, ali njihovo dejstvo je

“ako ste jedan od onih fanova Heroes serijala kojima je petica zabavan način za gutanje sati onda vam je ova ekspanzija obavezna lektira”





OCENA

80



takvo da ne ostavljaju "magijski utisak". Otezano je i korišćenje magija van borbe kao što su town portal ili prizivanje broda pa da bi mogao da ih koristi varvarin prvo mora da u gradu kupi specijalan talisman odgovarajućeg nivoa. Kao jedini pravi Might hero u igri varvar ne može da se specijalizuje za škole magije, ali može da razvija otpornost na pojedine škole do tačke kada njegova armija postaje potpuno imuna na određenu sferu magije. Takođe, kako ne može da nauči magije, varvaru poseta svetilištima daje čisto iskustvo.

Kad smo već kod magija tu je i poslednja kampanja koja prati Zehira, sina arhmagu Cyrusu, i njegovu ulogu u završnoj bitci sa demonima dok pokušava da spasi ostatke onoga što su nekoč bili moćni Srebrni gradovi. Sem kampanje tu je i pet samostalnih scenarija, kao i par novih multiplayer mapa. Od novosti na samim mapama treba izdvojiti dva objekta vezana za iskustvo heroja. Prvo stari znanac – žrtveni oltar na kom možete da žrtvujete predmete ili jedinice za iskustvo. Drugi je novi i interesantniji – Memory Mentor. Na ovoj lokaciji za honorar možete da "odučite" veštine koje ste naučili i onda ponovo naučite nove, nasumično, kao u trenutku kada ste dobili level. Ovo je odličan način za obilaženja "loše sreće" pri nasumičnom dobijanju veština ili poseta witch hutovima, a ako želite i prilika da tokom misije promenite specijalizaciju u drugom smjeru.

Još jedna od doteranih stavki u igri su predmeti. Pored nekolicine novih predmeta mnogi stari su sada povezani u setove od dva do osam predmeta sa impresivnim bonusama za kompletiranje. Takođe, svi predmeti koji su delovi setova se sada prenose u naredne misije

tokom kampanje tako da vam malo duže šetkanje po mapi i poseta trgovcima artifikatima može uveliko olakšati narednu misiju. Sa druge strane predmete za koje pak smatratе da su vam nepotrebni sada možete da prodajete u svakom gradu, što je veoma korisno kada vam nedostaje određenog resursa za gradnju, regrutovanje ili unapređivanje.



Unapređivanje jedinica je takođe podignuto na novi nivo. Tako sada drugi stepen svake građevine omogućuje unapređivanje osnovne jedinice u dve napredne koje se razlikuju po nameni. Najčešće je jedna jedinica orijentisana ofanzivnije, a druga defanzivnije ili jednostavno imaju potpuno drugu taktičku primenu. Tako npr. obični skeleti se sada pored strelaca mogu unaprediti i u ratnike koji mogu da podnesu i

nanesu više oštećenja, ali nisu strelići. Viverni, jedini letači u armiji Strongholda, mogu da se unaprede u kužne viverne sa otrovnim napadom i regeneracijom ili u paokaje sa kaskadnim napadom munjom i orpornošću na oslepljivanje. Dok je u Hammers of Fate ovo grananje bilo specifično samo za Haven u skladu sa pričom, sada sve frakcije u igri imaju na raspolaganju četrnaest unapređenih jedinica i možete da meštate stare i nove favorite u svoju optimalnu kombinaciju. Možete da eksperimentišete do mile volje jer se za mali honorar unapređene jedinice slobodno prebacuju iz jedne u drugu.

Iako je gotovo svaka stvar u Tribes of the East doterana u odnosu na prethodnu verziju Heroja V ovo i dalje ostaje ista igra tako da ako očekujete neku masivnu inovaciju nećete je naći. Sa druge strane, ako ste jedan od onih fanova Heroes serijala kojima je petica zabavan način za gutanje sati onda vam je ova ekspanzija obavezna lektira. Štaviše, iako je zvanično minimalna hardverska konfiguracija za ovu igru veća nego za originalni HoM V endžin je zapravo optimizovaniji i igra radi mnogo lepše na "borderline" konfiguracijama. Do sledećeg dela Heroes sage, vidimo se u Ashanu.

Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East

Za: Ultimativni Heroji V ispolirani do visokog sjaja, novi grad, odlična priča

Protiv: Ekspanzija za igru staru 18 meseci, ništa novo da privuče igrače koji se nisu našli u Herojima V

Minimalna konfiguracija: Pentium4/Athlon 1.5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM

Test konfiguracija: A64 3000+, 1 GB RAM, 128 MB VRAM

Veličina: 1 DVD

Kontakt: www.mightandmagicgame.com

Cena: oko 25 evra

Tabula Rasa

Čudno kako se pogled na neku igru menja. U stvari nije čudno, promena je osnova života, ali čudno jeste kako se kod Tabule Rase to desilo preko noći – sve što je bilo potrebno da se desi je da igra pređe iz beta u live fazu. Nije bilo patcheva, updateova, proene u mehanici, doterivanja klasa i oružja. Samo je neko odlučio "nama je ovo zvanični release datum, a probleme koji i dalje postoje rešavaćemo usput". Ovakva smelost je pohvalna, zaista Tabula rasa ima toliko dobrih kvaliteta da joj niko neće okrenuti leđa na prvu, ali dovodi u pitanje odnos ljudi koji rade na igri prema svojoj publici tj. onima koji kupuju njihov proizvod.



autor: Dragan Kosovac

Da ukratko ponovimo osnovne stvari o Tabuli Rasi. Zemlju su pregazili vanzemaljci po imenu Bane. Srećom, deo čovečanstva je spasen – tepelortovan je na drugi kraj galaksije, na linije fronta gde se slobodne rase uspešno suprotstavljaju Baneu. Takođe, kontakt ljudi sa starom rasom Eloi budi u njima gotovo magijske sposobnosti koje će im trebati u predstojećem ratu. Prošlost čovečanstva je izbrisana, čista ploča - Tabula Rasa, svoju budućnost počinjemo da pišemo sada! Dve stvari najviše odslikavaju inventivnost i dizajnerski trud uložen u ovu igru. Prva je third person shooter izvođenje.

Inicijalno, legenda Richard Gariot zamislio je Tabulu Rasu kao FPS, sa minimalnim RPG kvalitetima. Naravno, kako je vreme odmicalo "napredovanje lika kroz nivo" je postajalo sve bitniji deo igre... a RPG je i dalje ostao u tragovima. Ono što želim da kažem ovde je da nivoi lika ne znače

jedina razlika je u tekstu koji čitate jer vas igra i dalje, bez obzira šta ste odlučili šalje istim pravcem bez obzira kako ste rešili "tešku etičku dilemu". Uglavnom, third person shooter funkcioniše odlično. Imate nišan ispred svog lika, imate indikator kada je oružje "lockovalo" nišan i onda pritisnete TAB i boli vas uvo – uvek pućate direktno u centar mete. Još bolje imate i još uvek najnebalansiranije i ruku na srce, najzabavnije oružje u igri – sačmaru, koja kači sve u centralnoj polovini vašeg vidokruga – milina!

Druga stvar gde su dizajneri pokazali svoju brigu prema igri je sistem klasa. Richard Geriot zaista i dalje zna kako napraviti interesantan sistem izgradnje lika... ili bar gde da pozajmi isti. U skladu sa sistemom popularnim u brojnim korejskim MMO naslovima igrač ne bira klasu lika na početku već mu je jedina briga izbog imena i izgleda njegovog ingame avatara. Razvoj lika nastupa unutar igre, na petom, petnaestom i tridesetom nivou kada igrač nailazi na račvanja u svojoj karijeri. Tako regrut može da postane vojnik ili specijalist, oni kasnije



automatski RPG, štaviše, u Tabuli rasi postoje kvestovi koji vam daju da birate, da pravite odluke – a

RICHARD GARRIOTT'S T Δ BULA R Δ S Δ



OCENA

70

• ✎ ▶ [✖] (✖) * ↵



biraju da li će da budu komandosi ili rendžeri odnosno mineri ili biotehničari, da bi na kraju na tridesetom nivou imali osam izdiferenciranih klasa: grenadir, čuvar, špijun, snajper, inženjer, rušitelj, medicinar i egzobiolog. Dodatni dodir genija bio je sistem kloniranja. Sa svakim račvanjem do kog vaš lik dođe dobijate opciju da ga klonirate. Šta je tu interesantno? Klon je ponovo tabula raza – potpuno nerazvijen lik! Tako kada klonirate lika tridesetog, ili maksimalnog pedesetog nivoa dobijate novog lika tog nivoa čiju karjeru tj. klasu i raspored atributa i veština možete da raporedite na potpuno novi način. Ovo u mnogome olakšava igru jer eliminiše potrebu za levelovanjem više karaktera kad možete da ih jednostavno klonirate, problem je u tome – šta raditi sa klonom maksimalnog nivoa?

Svaka od ovih klasa je zaista interesantna, ima sopstveni set veština i način borbe kao i teoretsku ulogu u timskim bitkama na kraju igre. Naglasak je očigledno na reči

teoretsku jer praktično svaka od ovih klasa je potpuno vijabilna kao samostalni borac koji gotovo sve može da solira. Kako vas igra ne tera da se udružujete sa drugim igračima da bi prebrodili određene protivnike jedini razlog za formiranje družina u Tabuli Razi je razonoda i komunikacija. Zaista, mnogo je zabavnije kada tamanite bube/thraxove/dronove/walkere u timu, ali ostaje činjenica da je igra jedva izazovna i kada igrate sami. Kada se udružite sa više igrača, još ne daj bože sa dobrim rasporedom klasa, Tabula se pretvara u irc klijent sa šarenim interfejsom.

Tako dolazimo polako do glavnog problema ove igre – njene nedovršenosti. Naime Tabula Rasa je zabavna, i to prilično, ali što dalje odmičete sa nivoima vidite da je količina pažnje uložena u jače i jače zone sve manja, a odsustvo svega onoga što karakteriše završnicu tj. igru na najvišem nivou jednog MMO-a sve upadljivije. Kvestovi se baguju i ne mogu da se završe, NPC-evi i objekti





koji nestaju sa mape i naravno – balans. Recimo balans pomenutih sačmara i net-gunova u odnosu na sve ostalo, čak i pred doterivanja u pečevima, neke klase i njihova oružja i dalje ostaju svojevrstan trening mazohizma. Zatim tu je teorijska raspodela klasa i njihove uloge u družinu koje opet imaju malu upotrebnu vrednost. Onda nedovršena ekonomija igre – nepostojanje bilo kakvog automatizovanog sistema za trgovinu. Sistem za pravljenje objekata koji je neupotrebljiv na višim nivoima jer se više isplati trošiti iste poene kojima razvijate veštine za pravljenje na veštine za borbu - i tako ubijati brže, nagrindovati keš i jednostavno kupiti to što ste hteli da pravite. To je to, Tabula Rasa nije gotova igra. U mesecima koji dolaze, dizajneri će ubacivati polako sve ono što nedostaje – pravi PvP, vozila, aukcijske kuće i izvacivati ono čega na žalost ima previše da bi se ovo moglo zvati finalizovanim proizvodom – bagova. Inicijalni ulazak u igru i njen svet je neverovatno zabavan

i pokazuje impresivan potencijal ove igre. Na žalost ovaj stepen kvaliteta opada sa visinom nivoa kom je sadržaj u igri namenjen. Osnovni smisao MMO igara je da zadržite ljude u igri (i da vam zato plaćaju pretplatu), a to se ne radi tako što će igra postajati sve odbojnija što je duže igrate. Do nekog peča koji će je izvesti iz beta-faze po sadržaju, a ne samo po imenu Tabula Rasa ostaje nedovršeni MMO sa dosta potencijala i ništa više.

Tabula Rasa

Platforma: PC

Za: Akcioni MMO u futurističkom okruženju sa shooter izvođenjem

Protiv: Nedovršeno. Dugoročna privlačnost ne postoji.

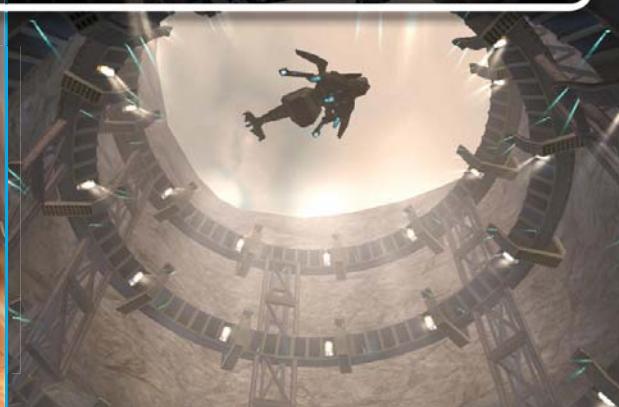
Minimalna konfiguracija: Pentium4/Athlon 2.5 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM

Test konfiguracija: A64 3000+, 1 GB RAM, 128 MB VRAM

Veličina: 1 DVD

Kontakt: www.rgr.com

Cena: oko 40 evra, 10 evra mesečna pretplata





Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

Atari/CD Projekt

The Witcher



autor: Uroš Miletić

Ime Geralta iz Rivije Vam sa velikom verovatnoćom ništa ne znači, a kako i bi. Reč je o centralnom liku serije romana poljskog pisca Sapovskog, koja do današnjeg dana nije doživela engleski niti srpski prevod. Na osnovu dela Sapovskog, CD Projekt je već sedmu godinu zaposlen na igri pod nazivom *The Witcher*. Hajp koji je nejgov izlazak izazvao medju RPG igračima nije vidjen još od vremena Planescape: Tormenta, stoga bi narednih nekoliko paragrafa moglo da zaintrigira i Vas.

Witcheri, ili vešći, predstavljaju grupu ljudi, koja je zarad unapredjenja svojih fizičkih sposobnosti bila spremna da prodje niz drastičnih testova. Kao posledicu tih promena izgubili su mogućnost da ostave na Zemlji potomstvo, ali su zauzvrat obdareni neljudskom snagom, izdržljivošću i agilnošću. Igra Vas stavlja u ulogu jednog od njih po imenu Geralt. Iako se verovalo da je u Velikom ratu izgubio život, isti se posle pet godina misteriozno pojavljuje na pragu Khaer Morhena, zamka koji služi kao uporište vešćima. Zbog amnezije nemate sećanju o ranijim dogadjajima, dok su

i vaše specijalne sposobnosti potpuno zaboravljenje. Stoga je prolog osmišljen kao svojevrsni tutorial, koji će Vam pomoći da se orijentise u haotičnom svetu Witchera, upoznati Vas sa dešavarnjima koja su prethodili Geraltovom iznenadnom pojavljivanju, ali Vas i podsetiti na sve trikove koje vešći kriju u rukavu.

Svet u kome se Geralt obreo ispunjen je fantazijskim bićima i magijom, ali stanje u kome se on nalazi daleko odskoče od svega što ste do sada videli u igrama sa sličnom tematikom. Bolest, moralni sunovrat i rasna netrpeljivost će Vas pratiti

na svakom koraku, dok su psovke, opijanje i drugi vidovi dekadencije nešto bez čega neće proći ni minut igranja. Sve podseća na balon koji je toliko prepunjén, da može prsnuti svakog trenutka. Potraga za predmetom ukradenim iz Khaer Morhena provoše Vas kroz dobar deo zemlje, gde ćete ubrzo shvatiti da se jedino surovošću može preživeti. Cela priča je zasnovana na odlukama koje napravite, te ćete aktivno učestvovati u promenama igračkog sveta. Nizom crteža predstavljene su vaše prethodne odluke, kao i njihove posledice za trenutne dogadjaje i likove.



OCENA **85**

“Zadataka tokom igre ima na pretek, dok će Vam i sam prelazak glavne linije oduzeti dobroih 40-50 sati, u zavisnosti od nivoa težine“

Prijatnu inovaciju predstavlja sistem borbe, koji je, iako se svodi na prosto klikanje, mišem, daleko od igara poput Diabla. Na raspolaganju je Vam tri stila borbe: za izdržljive protivnike, za brze, kao i za veće grupe neprijatelja. Geralt sa sobom nosi i dva mača, čelični i srebrni, koje će morati da menjaju u okružjima sa ljudima i mitskim bićima. Jednim klikom na protivnika veštac će automatski započeti napad; kada ikonica za napad pocrveni ili požuti, dodatni pritisak na taster miša doveće do povezivanja sa prethodnim udarcem, što će posledicu imati više nanesene štete. Svakako interesantan metod borbe, koji Vam ni posle dužeg vremena neće dosaditi. Sistem magija rešen je u vidu tzv. znamenja, koje ćete dobijati prilikom poseta elementima moći. Moći ćete da koristite telekinezu i pirokinezu, da zaštitite sebe od štete ili da postavljate protivnicima zamke. Isti se mogu

unapredjavati poput borbenih poteza, te će vremenom dobijati na svojoj jačini, ali i dodatnim efektima.

Iz prostog razloga što ste od početka prisiljeni da vodite jednog lika, o RPG elementima igre možemo govoriti sa izvesnom dozom uzdržanosti. Geralt raspolaže širokim dijapazonom sposobnosti vezanih za snagu, agilnost, izdržljivost i inteligenciju. I svaki od znamenja se može dalje unapredjavati, kao i pojedinačni borbeni stilovi vezani za čelični i srebrni mač. Sposobnosti su podjeljene u tri kategorije: bronzanu, srebrnu i naravno zlatnu. Dok ćete prvospomenuto grupu lako napuniti bodovima, to nije slučaj sa druge dve. Naime, srebrni su Vam na raspolaganju tek posle petnaestog nivoa, dok ćete za zlatne bodove morati da sačekate dvadeset i peti nivo. Izvesne sposobnosti zahtevaće i

konzumaciju specijalnih napitaka, što Vam svakako ne olakšava posao, ali ga čini daleko zanimljivijim.

Još jednom sposobnošću kojom se vešci ističu je alhemija, tj. spravljanje napitaka koji će Vam pomagati najčešće tokom borbe. Za njihovo mešanje potrebna je alkoholna baza, osnovni biljni ili životinjski sastojci, a neretko i specijalan dodatak. Recepte za iste ćete nalaziti tokom igre, dok ćete sastojke kupovati od trgovaca ili ih sami nabavljati u prirodi. Alhemija predstavlja neizostavni deo igre, pogotovo ako se nalazite na višim nivoima težine, gde borbe ubrzano postaju nemoguće bez korišćenja napitaka. Stoga bi valjalo Witcheru zameriti na katasfalnom sistemu za spravljanje istih, kao i generalnom haosu koji će Vas dočekati prilikom svakog ulaska u inventar. Lista recepta otkriće Vam koje napitke





“Witcher je, pored skoro izdatog dodatka za Neverwinter Nights 2, jedan od kandidata za najbolju RPG igru godine”



možete napraviti na osnovu sastojaka koje posedujete, ali neka Vam je sam Bog (ili vaša upornost) u pomoći kada se odlučite za mešanje jednog određenog napitka, za koji Vam fali neki dodatak. Inventar, na svu sreću, nije mali, ali su gotovo svi predmeti predstavljeni minijaturnim ikonicama, što znatno otežava raspoznavanje. Neretko ćete sebe zateći kako krstarite kurzorom u potrazi za pravim predmetom, čitajući opis svakog ponaosob. S obzirom da inventar zauzima jedva polovinu ekrana, stvarno ne razumemo u čemu je bio problem učiniti ikonice malko većim.

Zadataka tokom igre ima na pretek, dok će Vam i sam prelazak glavne linije oduzeti dobro 40-50 sati, u zavisnosti od nivoa težine. Od dijaloga do dijaloga užvaćete u priči, koja, za divno čudo, čak može i da Vas zaintrigira, za razliku od razočarenja koje nam noviji RPG naslovi donose. Bez obzira što su modeli NPC likova odradjeni sa priličnim osećajem za detalje, njihova konstantna repetitivnost na trenutke može ubiti doživljaj. Osetan pad atmosfere dočekaće Vas u drugoj polovini igre, što ipak ne bi trebalo da Vas od Witchera odbije.

Glavni krivac za visoku hardversku zahtevnost je Aurora engine, od koga je

za potrebe Witchera ostao samo linijski kostur. Momci iz CDProjekta svojski su se potrudili da izvuku maksimum iz toliko godina starog parčeta softvera, što im je, u izvesne zamerke, pošlo za rukom. Modeli, teksture, animacije, sve je to uradjeno na zavidnom nivou, ali je optimalizacija prošla blago rečeno katastrofalno. Vreme za učitavanje novih lokacija se meri desetinama sekundi, dok će vlasnici starijih konfiguracija moći da igraju jedino uz poluminutne odmore. U gradovima, gde svaka kuća i ulaz predstavljaju novu mapu, ovo čekanje može postati zbilja frustrirajuće.

I pored činjenice da Witcher predstavlja dobrodošlo osveženje na polju role-play igara, očigledni propusti njegovim tvorcima se ne mogu oprostiti. Cela ideja da ništa na ovom svetu nije isključivo crno i belo se u današnje vreme retko vidja, stoga ovakvu šansu ne biste smeli olako da ispuštite iz ruku. Naravno, ukoliko ste spremni da zaplovite u more čekanja i frustracija. Bez obzira na sve, Witcher je, pored skoro izdatog dodatka za Neverwinter Nights 2, jedan od kandidata za najbolju RPG igru godine. Ko kaže da istočni blok ne može da izrodi nijedan komercijalni naslov?

Witcher

Platforma: PC

Za: igrački svet i prateća priča; sistem borbe

Protiv: neoptimalizovanost; duža učitavanja; česti problemi sa kamerom; haos u inventaru

Minimalna konfiguracija: Procesor na 3GHz, 1,5GB RAM, DirectX 9.0 kompatibilna grafička karta sa 128MB

Test konfiguracija: Athlon 64 2800+, 1GB RAM, Gforce 6600 sa 128MB, igra je uz česta štucanja radila u rezoluciji 960x600

Cena: 35€

Kontakt: www.cdprojekt.com

K L A N R U R



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

Ubisoft Romania/Ubisoft

Blazing Angels 2 Secret Weapons of WWII

autor: Vladimir Dolapčev

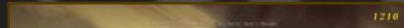
Razvoj visokobudžetnih igara na teritoriji Balkana odavno više nije neka senzacionalna novost – programerski timovi iz naše zemlje i bližeg okruženja su nam u toku prethodnih nekoliko godina predstavili niz sasvim solidnih ostvarenja, među koje definitivno spada i Blazing Angels, kreiran u rumunskom ogranku Ubisoft-a. Doduše, ne verujemo da je neko bio posebno oduševljen njime, jer je struktura misija, odnosno samo izvođenje bilo prilično dosadno, što je i prouzrokovalo relativno slab prijem kod igrača. No, istoj družini data je šansa za popravni, i mora se priznati, znali su da je iskoriste.

Kada u podnaslovu igre vidite da je ona na neki način povezana sa Drugim svetskim ratom, verovatno vas već lagano hvata osećaj mučnine, s obzirom na beskonačno obrađivanje ove teme prethodnih godina. Na svu sreću, Blazing Angels 2 se okrenuo potpuno fiktivnim događajima koji govore o sprečavanju nacista da kreiraju oružje za masovno uništenje. Mora se priznati da je priča iako isklisezirana, predstavljena na dosta interesantan način što u kombinaciji sa odličnim glasovima glavnih junaka podiže atmosferu na jedan viši nivo.

Samo izvođenje sugerije da je u pitanju

klasična arkada za koju i Namcova ostvarenja iz serijala Ace Combat predstavljaju hardcore simulacije. To konkretno znači pogled na akciju iz trećeg lica, neograničenu količinu primarne municije i oslobođanje bilo kakvih briga vezanih za „trivijalnosti“ poput količine goriva. Jedino o čemu treba voditi računa jeste da energetska skala ne spadne na nulu. Da bi vam posao bio što lakši, već na samom početku igre dobijete wingmane čije sposobnosti treba koristiti do maksimuma, jer su oni neuništivi. Vaši podređeni imaju različite sposobnosti poput popravki u toku leta

(nakon svakog checkointa energija se automatski dopunjava), specijalnih napada ili navlačenja protivnika na sebe. Naravno, svima im možete narediti i da vam štite leđa ili krenu u totalnu ofanzivu. Upravljački sistem je vrlo dobar i krajnje jednostavan, ali isključivo ako kao kontroler koristite analogni džojped – kombinacija miša i tastature jednostavno ne funkcioniše, što i nije čudo kada se zna da je reč o multiplatform ostvarenju koje je paralelno objavljeno i za PlayStation 3 odnosno Xbox360. Zapravo, u odnosu na prethodnika na ovom polju i nije bilo bogzna kakvih promena, ali potpuno





ОСЕНА

78

druga stvar važi za same misije koje su umnogome uznapredovale. Zadaci koji se postavljaju pred vas su vrlo raznovrsni – klasično uništavanje svega što vam je na putu je samo jedan delić onoga što ćete raditi – između ostalog, tu je spuštanje špijunke na voz u pokretu, uništavanje padobrana sa tenkovima ili čak povremeni sukobi sa glavnim neprijateljima kakav je džinovski celepin kojeg kao u starim arkadama morate postepeno onesposobjavati. Težina igre (koja je fiksna) je pritom sasvim dobro odmerena – veći broj misija može se završiti iz prvog pokušaja, ali ponekada ćete biti prisiljeni na ponavljanje, najviše zbog nepoznavanja mapa na kojima se borite ili slučajnih kolizija sa drugim avionima, što naravno, strašno irritira. I sama okruženja su vrlo interesantna i obuhvataju razne lokalitete širom sveta, poput Himalaja, Egipta, Pariza, Rima ili Moskve - zaista, učinjeno je sve da se spreči javljanje osećaja dosade.

Uspešno izvršavanje zadatih ciljeva (kao i opcionalno izvođenje akrobacije) donosiće vam poene (prestige points) koje nakon svake misije koristite za unapređivanje karakteristika sopstvenih aviona kojima možete unaprediti kvalitet naoružanja i preciznost ili otpornost na metke odnosno okretnost. Tu su i neke posebno interesantne opcije poput pisana kvalitetnijeg izveštaja koji vam omogućava da dobijate više poena ili unapređenja performansi wingmana, od čega baš i nismo videli nekakvu korist. Broj ovih upgrade-ova je dovoljno veliki da nećete moći brzo da ih kupujete, pa ćete u svaku novu misiju ulaziti sa barem ponekim unapređenjem.



Blazing Angels 2 koristi grafički engine svog prethodnika koji je ipak donekle poboljšan, pre svega kada je reč o dimenzijama mapa koje su sada mnogo veće. Modeli aviona su zaista lepi, a vidi se da je dužna pažnja posvećena i objektima na zemlji – gradovi izgledaju prilično detaljno i ne postoje se samo od niza istih objekata, a na nekim misijama čak ćete videti i animirane ljude. Vizuelna raskoš igre svakako nije bogzna kakva, ali će vlasnici jačih računara ali i next-gen sistema ipak biti zadovoljni. Jedino što malo smeta jeste iscrtavanje koje ćete primetiti na delovima nivoa koju su načičkani detaljima odnosno specijalni efekti koji deluju prosečno. Zvučna komponenta je dosta dobra – već smo pomenuli da

je pozajmljivanje glasova urađeno kako treba (pohvalno je što piloti pričaju na svojim maternjim jezicima) a i muzička podloga je solidna, ali i prilično siromašna.

Online komponenti je posvećeno dosta pažnje tako da postoji LAN i Internet podrška koja između ostalog omogućava timsko igranje kampanje, što svakako treba probati ako ste u mogućnosti.

Bez obzira na to što ne donosi bogzna kakve novine, mišljenja smo da je Blazing Angels 2 kvalitetno arkadno ostvarenje koje će prijeti svim ljubiteljima žanra. S obzirom da je ponuda ovakvih naslova tradicionalna slaba, ako ste se prepoznali u prethodnoj rečenici, slobodno ga nabavite.

Blazing Angels 2 – Secret Weapons of WWII

Platforma: PC, PlayStation 3, Xbox360

Za: širok spektar misija, voice cast, multiplayer kampanja

Protiv: nema velikih unapređenja u odnosu na original

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 2,4 Ghz, 1GB RAM, 256MB video kartica

Test konfiguracija: Core 2 Duo E4300, 2GB RAM, GeForce 7900GS,

igrivo u 1680x1050 sa maksimumom detalja, uz povremena značajna uspoređenja u urbanim sredinama.

Cena: 40 evra

Kontakt: <http://blazing-angels.us.ubi.com/secretmissions/>



autor: Nikola Dolapčev

Nakon prvih najava najnovijeg Call Of Dutyja nastale su različite reakcije ali jedno je sigurno - svi su bili iznenadeni. Izgleda da je Infinity Ward poput nas shvatio da je FPS žanr prezasićen naslovima koji se odvijaju za vreme Drugog Svetskog rata, pa su momci iz ovog razvojnog tima odlučili da okrenu novi list. Iako za takvu hrabrost zaslužuju dodatne poene mi nismo morali da im ih dajemo, jer je Call Of Duty 4 – Modern Warfare remek-delo svoje vrste.

Zaplet ne predstavlja ništa što nismo ranije čuli i vrti se oko nuklearnih raketa, političkih prevrata i da, pogodili ste, terorista koji žele da napadnu SAD. Ipak, mučninu u stomaku ćete prestati da osećate već nakon prvih tridesetak minuta! Scenario je veoma napet, prepun zaokreta i nezaboravnih momenata, toliko interesantnih da ne bismo više ništa smeli da dodamo u ovom opisu da vam ne bismo pokvarili ugođaj pri igranju. U ovom visokokvalitetnom akcionom trileru ćete imati prilike da vodite američkog marinca i britanskog S.A.S. operativca, a njihove priče će biti povezane i isprepletane, što je novina u odnosu na prethodnike i njihov „svaka vaška obaška“ princip.

Sa prelaskom na moderno okruženje razvojni tim je dobio prostor za neophodne inovacije. Osim novog naoružanja koje podrazumeva i Stingray navodeće rakete, jedna misija odvijaće se sa pogledom iz AC-130 Gunship aviona! Vaš zadatak će biti da štitite i pomažete „dobre momke“, što podrazumeva da sa pristojne razdaljine granatirate neprijateljske položaje. Ovo je samo jedan od primera nekih od neverovatnijih momenata koje smo videli i prošli igrajući COD4. Atmosfera je stvarno izuzetna i definitivno podiže kriterijum kvaliteta za ceo žanr. Ukupan utisak ipak znatno kvari činjenica da je single player kampanja prekratka čak i za današnje kriterijume koji su sve niži, s' obzirom da retko koji novi FPS može da se pohvali dužinom misija za jednog

“**Zadržan je i sjajan
osećaj da ste vi samo
jedan mali deo bitke
koja se odigrava oko vas**”





igrača. To se donekle može korigovati podizanjem težine i kroz arkadni mod koji se otključava nakon prvog kompletiranja. Novina i nema baš puno kada je reč o izvođenju, pa ćete se, ukoliko ste igrali prethodnike, brzo prilagoditi i ovom nastavku. Kontole nisu menjane a i dalje su prisutne tačke na kojima vršite interakciju sa okolinom kada npr. postavljate C4 eksploziv i slično.

Ponašanje nišana je identično što znači da ukoliko trčite i pucate imate daleko lošije rezultate nego ako ste u ležećem položaju, a u ulozi snajperiste opet ćete imati prilike da zadržite dah radi veće stabilnosti puške. Zadržan je i sjajan osećaj da ste vi samo jedan mali deo bitke koja se odigrava oko vas. Vaši saborci će biti dovoljno inteligentni da se obračunavaju sa neprijateljima u toj

meri da će te ih često zateći kako vam skidaju negativce bukvalno sa nišana. U celini gledano neprijateljski A.I. je kvalitetan i puškaranje sa velikim brojem terorista će biti zaista težak posao jer će vaše pokušaje diverzija i sličnih akcija lako spaziti i odgovoriti agresivno pri tom nekako uvek pronalazeći dobar zaklon. Ukoliko vi ne napadnete, budite sigurni da će oni krenuti na vas. Dostojan

OCEÑA **94**

“Utisku realnog događaja će doprineti i zvukovi eksplozija, metkovi koji zuje svuda oko vas i ponajviše od svega, autentični glasovi i uzvici svih umešanih u sukobe”



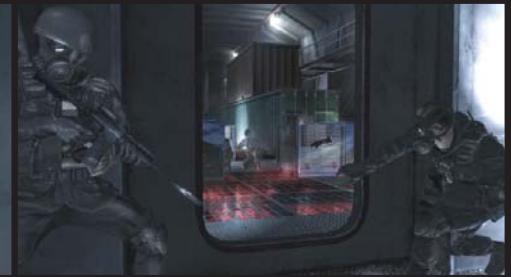
protivnik u ovoj igri će vam biti psi, neverovatno brzi i neustrašivi, toliko da često nećete uspeti da ih pogodite pre nego što skoče na vas, a tada vam ostaje jedino dobar refleks pri korišćenju noža. Multiplejer je ono što će držati ovaj naslov.

Multiplejer je ono što će držati ovaj naslov

različitih dimenzija a na njima se mogu sukobiti do 32 igrača u verziji za računare ili 18 na konzolama. Osim toga modovi i ostale karakteristike su isti za sve sisteme.

Grafički prikaz je vrhunski i verovatno

Takođe, igra uprkos svemu ovome radi i na slabijim računarima mnogo bolje nego što smo očekivali, a ukoliko budete igrali verziju za konzole budite sigurni da će novo CoD izdanje teći bez usporenja.



aktuuelnim još dugo vremena - dok su svi kvaliteti originala i nastavaka koji su bili veoma popularni po igraonicama širom naše zemlje zadržani, razvojni tim je dodao novi sistem rangiranja. Igra će pošteno nagradjavati uspešne igrače, ali ne u toj meri da će dovoditi do neizbalansiranog gameplaya. Za potrebe MP kreirano je 16 mapa

zaostaje samo za Crysisom. Svi detalji na mapi su urađeni sa velikom pažnjom, teksture su detaljne, likovi odlično modelovani, a specijalni efekti će vas ostaviti bez daha. Utisku realnog događaja će doprineti i zvukovi eksplozija, metkovi koji zuje svuda oko vas i ponajviše od svega, autentični glasovi i uzvici svih umešanih u sukobe.

Osveženje koje je uneto u serijal definitivno predstavlja pun pogodak pa Modern Warfare predstavlja pravi model moderne pučbine iz prvog lica kojem ćete teško naći dostojnog konkurenta. Nabavka je naravno obavezna, a mislimo da naš gold award posle svega rečenog nema potrebe dodatno pojašnjavati.



Call Of Duty 4 – Modern Warfare

Platforma: PC, PS3, Xbox360

Za: Fenomenalna singleplayer kampanja, audio-vizuelne karakteristike

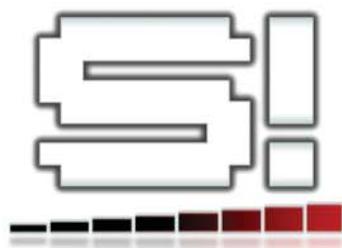
Protiv: Veoma kratka igra

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 2.4Ghz/Athlon 64 2800+, 512MB RAM (768MB RAM za Vista), GeForce 6600/Radeon

Test konfiguracija: AMD Athlon 64 3200+, 1GB RAM, GeForce 7300GT, medium setovanja, solidan fps

Cena: 40 evra

Kontakt: <http://www.callofduty.com/>



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM





Konami

Pro Evolution Soccer 2008

autor: Vladimir Dolapčev

Nema nikakve sumnje da je Pro Evolution Soccer svoj status najkvalitetnije fudbalske simulacije stekao više nego zaslужeno, svojim istovremeno realističnim ali i vrlo zabavnim izvođenjem na koje konkurenti nikada nisu imali zadovoljavajući odgovor. Međutim, čak iako ste veliki fan istog, sigurno ste primetili da serijal već godinama unazad ne pokazuje neke posebne znakove napretka. Tačno je, promena uvek ima dovoljno da se odmah primeti razlika u odnosu na prethodnika, ali bi one jednostavno morale da budu mnogo intenzivnije i što je još važnije, uvek u pravom smeru.

Saznanje da od ove godine PES prelazi u next-gen vode (nesretni PES 6 za Xbox360 nećemo ni da računamo) nas je izuzetno obradovalo, jer je programirima na raspolažanju daleko jači hardver a samim tim i gotovo neograničen dijapazon mogućnosti da ovaj nastavak konačno opravda ono «Evolution» u svom imenu... ili smo mi samo tako mislili.

Stvari ne počinju obećavajuće, jer je prezentacija zaista očajna, počevši od pikselizovanog introa koji kao da je inspirisan reklamom za Fantu, pa sve do glavnog menija koji je potpuno nefunkcionalan i sa dizajnerske tačke

predstavlja totalni promašaj. U njemu ćete odmah primetiti da je izbor modova ostao (siromašan) kao i ranije, što ne bi bio bogzna kakav problem da je učinjeno nešto sa onima koji su već prisutni. Standardna sezona i kupovi su ostali identični što smo manje-više očekivali (mada nam uopšte nije jasno zašto je kreiranje custom takmičenja i dalje neverovatno restriktivno, toliko da je npr. nemoguće napraviti realističan turnir Lige Šampiona) ali ono što je urađeno sa Master Ligom predstavlja ozbiljan problem. Da nas ne razumete pogrešno, razvojni tim nije uradio ništa loše u vezi sa njom, ali isto tako nije učinio ama baš ništa ni da je

poboljša. Neke trivijalnosti poput intervjua koje mogu da daju igrači, proširenja liga ili za njansu sređeniji interfejs ipak ne mogu da sakriju da ovaj mod, ovakav kakav je, jednostavno pripada praistoriji. Opšto siromaštvo opcija i krajnje naivno upravljanje igračkim kadrom sigurno će odbiti sve koji su ga probali u prethodnim nastavcima. Poniženje postaje još veće kada se zna da FIFA 08 ima vrlo dobro razvijen manager mod koji igraču daje daleko veću slobodu u rukovođenju ekipom, da ne pičamo o samoj strukturi takmičenja koja omogućava vođenje nižerazrednih klubova. Tužnu priču o modovima završićemo navodom da





je multiplayer očajan – i pored najava, LAN podrška je izostavljena, a igranje preko Interneta je ograničeno na 2 igrača (primera radi FIFA dozvoljava 5 protiv 5) i bez patcha koji se naknadno pojavi, sa dosta laga.

Sledeća bolna tačka je licenciranje gde nisu načinjeni bogzna kakvi pomaci. Kao i prošle godine, od starta cete moći da se oprobate u francuskom, italijanskom, holandskom i španskom prvenstvu, dok je engleska Premier liga prisutna, ali sa fiktivnim imenima sastava, što je posledica ekskluzivnih prava koja do 2010. uživa EA Sports. Doduše, kao i prošlim nastavcima prisutne su dve ekipe, ali to ovoga puta nije nijedan tim iz «velike četvorke» nego Newcastle i Tottenham! Još gore stvari stoje sa Bundesligom koja opet ne postoji ni u kakvom obliku, mada je kao i prošle godine Konami «velikodušno» ostavio 18 slobodnih slotova za njeno kreiranje. Nama jednostavno nije jasno zašto se nije više izašlo u susret igračima i velikoj modding zajednici kojoj bi itekako značilo da postoji mogućnost pravljenja na desetine novih ekipa i šampionata. Prepisati to nečemu drugom osim čistom nemaru ne bi imalo nikakvog smisla. Za domaće ljubitelje fudbala (ili makar za jedan deo istih) pohvalno je što se na

spisku ekipa u sekciji Others nalazi i Crvena Zvezda, ali i mnoštvo drugih «egzotičnih» timova iz Skandinavije koji su se po prvi put našli u igri, najviše zbog toga što Konami nije imao problema da obezbedi licencu. Spisak reprezentacije opet manje-više isti (nov je samo Izrael), naš nacionalni tim ima odgovarajući naziv, boju dresova i zastavu, ali i dalje blago izmenjena imena igrača. Ingame editor u kojeg smo polagali

PES 2008 PRO EVOLUTION SOCCER™

velike nade nas je ipak dosta razočarao, mada je lepo što se na osnovu fotografije, uz malo truda može lepo modelovati lice igrača, uz ostale standardne opcije za prepravljenje imena takmičenja, stadiona (ima ih svega 15!), fudbalera ili timova.

Nadali smo se ipak da je samom izvođenju posvećena dužna pažnja, i izvesne promene se zaista primete. Taktički segment nije mnogo menjan (osim što možete da odredite igrače koji odlaze u protivnički kazneni prostor prilikom kornera ili slobodnih udaraca) ali su razlike na samom terenu vidljive. Čini nam se da

tom utisku najviše doprinosi kretnja lopte koja ima daleko bolji osećaj «težine» i realističnije se ponaša prilikom odbijanja. Primećuje se ipak da je igra potpuno nepotrebno ubrzana i da se napadači favorizuju više nego ikada – Cristiano Ronaldo ili recimo Wayne Rooney su zbog svoje brzine postali gotovo nezaustavljeni, pogotovo što je igranje odbrane još teže, jer više nego ikada morate da pazite prilikom klizećih startova. Uopšte, soliranje i pretrčavanje više od polovine terena čak i sa centralnim bekom uopšte nije retkost, jer su igrači smanjeni u odnosu na isti čime je ostavljen mnogo više prostora za driblinge. Mogućnost isceniranja faulova je svakako kontroverzna, ali ipak predstavlja beznačajnu inovaciju, koju možda i nećemo vidati u budućnost.

Glavni razlog za primanje (a i postizanje) golova su golmani. Ako vam je i do sada smetao način na koji reaguju u većini situacija, u ovom nastavku će vas dovoditi do ludila. Najveći problem je u tome što vrlo malo broj lopti uspevaju da ukrote, čak i neke prilično bezazlene udarce, a sve to uslovjava ogroman broj golova, i vrlo visoke rezultante bez obzira da li igrate protiv kompjutera ili živog protivnika. Štoviš daljnje su još manje efikasni nego ranijih godina dok je slobodnim udarcima vraćena funkcionalnost koju



su izgubili u Pro Evolutionu 6. Nažalost, dosta stvari za koje smo mislili da će konačno postati stvar prošlosti su još uvek tu, recimo nevidljivi zidovi prilikom prekida ili činjenica da vam kompjuter dok branite korner ne dozvoljava da slobodno odaberete igrača kojeg ćete kontrolisati. Naš konačan utisak zbog svega rečenog nije bogzna kakav – napravljeni su određeni koraci napred u to nema sumnje, ali i stvoreni novi problemi koji PES više nego ikada srozavaju na nivo arkade. Možda je to naš subjektivan utisak, ali PES 5 i dalje ostaje standard za realističnost fudbalskih simulacija. Priču o kontrolama ćemo završiti time što ćemo reći da je zahvaljujući Microsoftovom šikaniranju Konami morao da implementira default podršku za Xbox360 gamepad što znači da ćete se sigurno zbumnjivati dok žonglirate kroz tradicionalno očajno zamišljene menije. Na svu sreću, igranje preko tastature ili „običnih“ džojpeda je i dalje moguće.

Grafika nikada nije bila bogzna kakav adut ovog serijala, ali moramo priznati da smo očekivali više od upliva u next-gen vode. Najveće razlike se svakako primećuju na licima fudbalera koja su u principu izuzetno dobro modelovana, makar kada je reč o glavnim zvezdama današnjice. Sa druge strane, naši fudbaleri su mahom odrađeni žalosno, što se najviše primeti upravo u Crvenoj Zvezdi gde je posao samo otaljan. Dresovi deluju plastično i nisu rađeni nezavisno od tela fudbalera, a nismo posebno zadovoljni ni izgledom stadiona a pogotovo publike koja je verovali ili ne, pikselizovana. No, i to nije kraj svih problema, jer PC verzija po defaultu uopšte ne podržava veću rezoluciju od 1280x720 (koja nije primerena ni wide monitorima) pa su slike



PlayStation 2 verzija

Bez obzira na lagan odlazak u istoriju, PlayStation 2 je još uvek važan za Konami, što pokazuje odluka da se pored PES 2008 i sledeći nastavak izbací za ovu platformu. Osim izbora ekipa, zvuka i izgleda menija, ova verzija se dosta razlikuje od one za PC i novu generaciju konzola, ne samo po grafici (koja je ostala identična kao u prethodniku) nego i po izvođenju koje kao da je preslikano iz PES 6, toliko da čak ne postoji ni simuliranje prekršaja (nije valjda da PS2 to ne može da izgura?). Ako je za utehu tu je novi World Tour Mod koji pred vas postavlja seriju zadataka (npr. kada se traži da pobedite sa određenim brojem golova, postignete hat-trick i slično) i koji nije dostupan na drugim platformama.

Pro Evolution Soccer 2008

Platforma: PC, PlayStation 3, Xbox360, PlayStation 2, PSP, NDS

Za: izuzetno realistično ponašanje lopte, izvođenje je i dalje za korak ispred konkurenata, next gen engine...

Protiv: ...koji nije iskoršćen kako treba, očajan kompletan zvuk, navigacija u menijima, gotovo nikakve inovacije vredne pomena

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 2Ghz, 256 MB RAM, 64 MB video kartica

Test konfiguracija: Core2Duo E4300 2,7Ghz, GeForce 7900GS, 2GB RAM, stabilan frame rate u 1680x1050 sa maksimumom detalja

Kontakt: <http://uk.gs.konami-europe.com/home.do>

Cena: 40 evra

koje vidite nastale zahvaljujući 3rd party rešenjima. Vlasnici Xbox360 i PlayStation 3 sistema nisu prošli ništa bolje, naprotiv. Verzija za Sonyjevu konzolu i pored prosečne grafike radi samo u 720p i ima ozbiljna usporenja prilikom gužve u šesnaestercu ili replayu dok na drugoj strani, Xbox360 nema problema sa frame rate-om i čak podržava sjajnih 1080p ali iz nekog razloga izgleda mutnije nego na PS3. Kada se na kraju pogleda, vlasnici računara su još i najbolje prošli s obzirom da optimizacija koda nije loša, i da smo uz smanjivanje detalja igru uspeli da startujemo i na starom Athlon XP sistemu sa FX5200 karticom sa vrlo upotrebljivim frame rate-om.

Najgora komponenta PES-a od njegovog početka je bio i ostao zvuk, a ove godine su izgleda učinjeni maksimalni naporci da tako i ostane. Gotovo sve kompozicije anonimnih izvođača paraju uši i kao da su namerno osmišljene da vas što više iznerviraju svojim besmislenim tekstovima i pravom kakofonijom zvukova. Novi

komentatorski dvojac (John Champion i Mark Lawrenson) svakako je dobra promena, ali džabe i to kada im je fond reči izuzetno mali (Lawrenson je jedva prisutan) odnosno vrlo često uopšte ne reaguju u skladu sa onim što se dešava.

Stojimo čvrsto iza toga da je još od debi serijala na PC-ju ovo najlošije poglavje PES serijala i znak da je došlo krajne vreme da se načine radikalne promene ako Konami želi da ostane na vrhu. Ljubitelji fudbala će ga svakako nabaviti, igrati i unapređivati nezavisnim patchevima, ali čini nam se ne zato što je bolji od FIFA 08, nego što je manje loš.



Modding (ili krpljenje propusta)

S obzirom da igra koristi potpuno novi grafički engine, dosadašnji alati koji su se koristili za modifikovanje su postali potpuno neupotrebljivi, tako da će biti potrebno određeno vreme dok oni ne postanu potpuno kompatibilni sa PES 2008. U ovom trenutku na Internetu se mogu pronaći option fajlovi sa sređenim imenima igrača, pa čak i grbovi, odnosno dresovi klubova iz Premier League, a u trenutku dok ovo citate, verovatno je urađena u Bundes Liga. Ipak, na upotrebu kitservera koji je dozvoljavao ubacivanje na stotine stadiona, lopti, velikog broja varijacija dresova i sl. ćemo morati još dosta da čekamo, jer po rečima autora, on gotovo u potpunosti mora da se radi iznova. Njegove prve verzije dozvoljavaju postavljanje bilo koje rezolucije i još nekoliko interesantnih opcija vezanih za grafiku, pa ga svakako treba preuzeti. Za sve informacije koje se tiču moddinga toplo preporučujemo domaći sajt www.pesoholichari.com na kome možete pronaći dobru bazu fajlova kao i uputstva kako da ih instalirate.

PC IGRE.NET



www.pcigre.net

PCVesti

<http://www.pcvesti.com/>



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



www.speed-industry.com

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT

Bright Future/EA Sports

FIFA Manager 08

autor: Nikola Dolapčev

EA Sports prosto obožava ovo doba godine kada izbacuje gotovo sve nove verzije svojih franšiza beležeći pritom enormni profit, koji je nažalost, sve manje i manje plod njihov truda, a više inercije kupaca. Posle svih sportskih simulacija, na red konačno dolazi i njihov fudbalski menadžer, FIFA Manager 08, koji se svake godine brzim korakom približava konkurenckom izdanju SI Gamesa, ali, nikoga ne uspeva i da ga dostigne.



Nova iteracija nekadašnjeg Total Club Managera dolazi sa većom bazom podataka, novim ligama, odnosno proširenjima već postojećih (sa više rangova i novih klubova). Izdavač se sa pravom hvali sa ubačenom šestom engleskom ligom (što je konačno na nivou Football Managera), a posebno se naglašavaju 24(!) španske divizije. Uvedene su i lige za različite uzraste mladih igrača, kao i nova takmičenja. Razočaravajuće je to da je veliki deo njih unesen bez većeg truda, pa su podaci potpuno pogrešni. To se najbolje vidi u našoj Meridijan Superligi gde je i dalje prisutna Budućnost iz Podgorice a čak su i imena naših najvećih klubova napisana na krajnje čudan način. Pojedine manje poznate nacionalne selekcije ne sadrže ni jednog pravog fudbalera, iako su njihovi reprezentativci uredno uneseni sa kompletним podacima, karakteristikama i slikama u klubovima za koje igraju. No, nas ovo ne bi trebalo da posebno potrese, jer se među spiskom zemalja koje možete da kontrolišete mi uopšte ni ne nalazimo. Ovakvi propusti se nekako mogu izbeći sa opcijom za izbor isključivo liga i klubova sa pravim informacijama, koja je tu pri svakom kreiranju nove sesije.



Kao i u prethodnicima i ovde je izbor karijere ostao sведен na četiri moda: angažman u određenom klubu po izboru, reprezentaciju i klubu, random izbore ekipe koje ćete voditi (gde birate jedino da li želite jak ili nižerazredni tim) i onaj najinteresantniji, mada i najteži, stvaranje sopstvenog kluba. Uz sve to moguće je i pokrenuti player-manager karijeru, koja podrazumeva kreiranje fudbalera sa vašim imenom kojem ćete moći da kontrolišete u utakmicama. I dalje je tu podrška za do četiri igrača, koji se mogu i naknadno uključivati.

Radno okruženje je ove godine promjenjeno i ovog puta EA Sports je napravio pozitivan korak jer je snalaženje bitno olakšano. Sve potrebne menadžerske opcije, respektabilna statistička baza i linkovi ka bitnim faktorima vašeg fudbalskog kluba su vam uvek na dohvat ruke. Svi igrači koji su se ranije susretali sa ovim serijalom imajuće određenu prednost, ali će i oni biti iznenađeni sa novim mogućnostima koje im pruža ova verzija. Preglednost i broj ponuđenih opcija će zavisiti od odabrane rezolucije –ako je ona nešto niža, dobijete pop-up meni sa leve strane ekrana.



Opcije koje se indirektno tiču vašeg kluba su doživele evolutivni korak napred. Igra sad na svakom koraku deluje kompletne i usavršenije. Jednostavan 'player talk' mod iz prešlih izdanja, sad je proširen opcijom za dugoročna obećanja poput sigurnih pozicija u prvom timu ili veće minutaže. Neretko će vam se i sami prvtimci obraćati sa njihovim željama i zahtevima. Ukoliko ispunite ono što ste im rekli, njihovo poverenje i moral će se povećati, ali će zato svako kršenje donositi negativne poene.

Utakmice je moguće posmatrati u tekstualnom obliku, veoma sličnom onom iz konkurenčkih izdanja, preko 3D mečeva ili jednostavnog instant rezultata. 3D mod je i ove godine poboljšan, ali ne bitno, jer EA Sports ne želi da implementira endžin iz aktuelnog FIFA Football ostvarenja, pa je on zasnovan na prethodnom izdanju. Ipak i to je neuporedivo bolje od svega što nude konkurenti. Opcija vođenja jednog igrača u toku utakmice je interesantna, kao i mogućnost da svojim potezima donekle utiče na rezultat utakmice i poboljšanje njegovog učinka. Moramo napomenuti da je fizika malo drugačija od onoga što smo navikli od FIFA Football serijala i možda čak za nijansu bolja. Nažalost, prilikom simulacija utakmica, koje su odvojene od 3D moda, dobijeni rezultati su često nerealno visoki a sve zbog toga što su razlike između klubova preterano naglašene.

Zvuk, iako nije baš najbitniji faktor u ovom žanru igara je prisutan sa nekoliko desetina pesama, sasvim solidnog kvaliteta (od kojih su neke bezobrazno prebačene iz prošlog izdanja), a tu je kao i uvek opcija puštanja mp3 numera iz vašeg foldera. Za potrebe utakmica, iskorisćena je zvučna podloga iz FIFA 07, zajedno sa komentatorima.

Poredeći ga sa direktnim konkurentom, FIFA Manager 08 poseduje daleko bolje audio-vizuelne karakteristike i mnoštvo opcija koje ne možete pronaći u izdanju SI Gamesa. Sa druge strane, baza podataka i simuliranje mečeva još uvek nije na tom nivou, što mu ljubitelji Football Managera sigurno neće oprostiti. Ako vam apsolutna realnost ipak nije toliko bitna EA Sportsovo izdanje predstavlja odličnu alternativu, naročito ako ste igrali i prethodnike.

Nikola Dolapčev



FIFA Manager 08

Platforma: PC

Razvojni tim: Bright Future/EA Sports

Izdavač: EA Sports

Za: Vizuelno daleko ispred konkurenata, mnoštvo menadžerskih opcija

Protiv: visoki rezultati van 3D moda, nedorađena baza podataka

Minimalna konfiguracija: Pentium III 1.3Ghz, 512MB RAM, 3D grafička kartica sa

Konfiguracija: 64 MB

Test konfiguracija: AMD Athlon 64 3200+, 1GB RAM, GeForce 7300GT, veća učitavanja jedino prilikom završetka sezone i početka nove, 3D mod sa visokim fpsom na maksimalnim podešavanjima

Cena: 40 evra

Kontakt: <http://www.fm07.de/en/>



EA Sports

NBA Live 08

autor: Vladimir Dolapčev

Kada se pojavio NBA Live 2004, konačno smo počeli da verujemo da EA Sportsov serijal košarkaših simulacija može da se upusti u ravnopravnu trku sa konkurentom iz 2K Sportsa. Par godina kasnije ostaje nam samo samo da konstatujemo da smo bili vrlo naivni. Sva naredna izdanja označena su kao promašaji, uključujući tu i next-gen verzije koja osim inovativnog sistema menija i odlične grafike nisu donele apsolutno ništa. No čak, je i to bolje od onoga što su dobijali PC igrači, a što smo mistili da je kulminiralo tragedijom zvanom NBA Live 07. Da i od očajnog može gore, uverili smo se i ovaj put.





OCENA

43

EA SPORTS NBA LIVE 08



NBA Live 08



Kao i sve druge sportske igre iz EA proizvodnje ove godine, i jedina košarka za računare dolazi kao port sa PlayStationa 2, što predstavlja nepremostiv problem. Treba li uopšte napominjati da je grafička prezentacija zaista očajna? Modeli igrača nisu nimalo promjenjeni u odnosu na izdanja od pre 4-5 godina i odlikuje ih za današnje standarde vrlo mali broj poligona i potpuno beživotna lica, a stvar deluje još gore zbog krajnje neprirodnoj osvetljenja koje uzrokuje da akteri na terenu deluju kao da su uvijeni u celofan. Jedina koliko-toliko svetla tačka jesu prilično realistično napravljene dvorane mada zbog očajnog izgleda i animacije publike nije postignuta bogzna kakva atmosfera. S obzirom da smo i u opisu next-gen izdanja konstatovali da je animacija kretnji očajna, logično je da stvari u PC verziji mogu da budu samo još gore. Osnovni pokreti poput trčanja ili dodavanja deluju krajnje neprirodno, ali ono što još više upada u oči su vrlo loše tranzicije između animacija prilikom driblinga ili tokom borbe u reketu.

Tužnu priču završićemo podatkom da ružnjikavi meniji rade u 640x480 kao i da su vlasnici widescreen ekrana ostavljeni na cedilu, s obzirom da ne postoji podrška za 16:10 monitore. Konačan rezultat je poražavajući i njemu jedino mogu da se

Platforma: PC**Za:** zone šutiranja, solidan komentar**Protiv:** krajnje zastarela grafika, animacija pokreta, nerealistične kolizije, nema bilo kakvih značajnijih novina**Minimalna konfiguracija:** Pentium 4 1,3 Ghz, 256 MB RAM, 64MB video kartica**Test konfiguracija:** maksimalno glatka animacija u 1280x1024 pri najvišem nivou detalja**Cena:** 30 evra**Kontakt:** <http://www.easports.com/nbalive08/>

raduje vlasnici veoma starih računara na kojima će igra odlično funkcionišati.

Zvučna podloga je solidna – atmosfera u arenama je doduše dočarana istim semplovima kao i par godina unazad ali je muzička podloga dobra, kao i komentar za koji su i ovaj put zasluzni Marv Albert i Steve Kerr – njihova komunikacija je i dalje veoma dobra i praćena je sa dosta interesantnih opažanja nekadašnjeg člana Chicago Bullsa iz perioda Dinastije.

Najbolji dokaz da je EA Sports odavno digao ruke od PC verzije jeste gameplay, koji je maltene u dlaku isti kao i prošlogodišnji. Najuočljiviji problem su kolizije koje i dalje izgledaju vrlo čudno – dešavalo nam se da protivnički plejmejker pri pokušaju polaganja lopte bez problema izgura Shaquille O’Neala koji stoji ispod koša, i to tako što ovaj jednostavno „otkliza“

koji metar unazad. Blokiranje šuteva je i dalje vrlo teško i izgleda jako loše, a novina u vidu identifikovanja zona odakle su košarkaši manje ili više precizni ipak predstavlja kakav-takav korak napred ka individualizaciji sposobnosti aktera. U glavnim modovima igre kao što su sezona ili dinastija nije bilo bilo kakvih promena, dok ubacivanje FIBA Svetskog šampionata (u totalno fiktivnom obliku) jednostavno nije vredno posebne elaboracije.

Bez ikakve sumnje, NBA Live 08 je najgore poglavljje serijala u njegovoj istoriji, najgora sportska igra koju smo videli u prethodnih par godina i još jedan dokaz da je kompletna EA Sports franšiza dotecklano kada je reč o kvalitetu, izuzimajući iz te priče samo FIFA 08 koja je makar uvela značajne inovacije na polju izvođenja. Naša preporuka je da NBA Live 08 preskočite i svoje vreme potrošite na neke naslove koji to objektivno mnogo više zaslužuju. Znači, na bilo šta.

NBA LIVE Series Center
nba-live.com

Za najupornije...

Ako ste i pored našeg upozorenja voljni da se pozabavite ovom igrom, naša preporuka je da u svom web browseru obavezno uradite bookmark sajta www.nba-live.com. Reč je o verovatno najboljoj prezentaciji na Internetu posvećenoj NBA Live serijalu, i to pre svega njegovoj PC verziji. Razlog zbog koga ga pomijemo je što se na ovoj adresi redovno mogu pronaći osveženi sastavi ekipa (uključujući tu i kreiranje nedostajućih košarkaša ili legendi), nezavisni modovi (recimo NBA Live Street) ili gomila drugih grafičkih izmena, poput doterivanja izgleda igrača ili dvorana. Posle svega što se serijalu dešavalo prethodnih nekoliko godina, zaista ne možemo a da ne budemo zadivljeni entuzijazmom momaka koji rade na održavanju ovog sajta.



C&C: ALLSTARS

Igra: Command and Conquer: Generals
 Kontakt: <http://www.cncgeneralsworld.com/allstars/>

Mislite da su jedinice iz Tiberijumskih ratova bolje od onih iz Red Alerta? Ima li sistem gradnje u Generalsima prednosti nad klasicima C&C franšize? Da li je jači GDI ili Sovjeti?

Definitivan odgovor na ova i na druga pitanja vezana za svet Command and Conquer pružiće Vam Allstars mod. Predstavlja mežavinu Tiberian Suna, Red Alerta i Generalsa, iz kojih je preuzeto ono najbolje. Svaka od koalicija sastoji se iz jedinica koje su se pojavile u odgovarajućoj igri, dok je njihov ukupan broj stvarno impozantan. Ne bismo Vam nabrajali sve, ali par njih nije na odmet: Tiberijumska Koalicija poseduje moćne Juggernaute i Reapere; Red Alert Alijansa disponuje Teslinim tenkovima i atomskom bombom; Generals Elita, između ostalog, poseduje Paladin tenkove i raketne bugije. S obzirom da se radi o modu za Generalse, svaka od zaraćenih strana morala je dobiti i odgovarajuće moći. Mod nažalost, pored osnovne igre, zahteva i instaliranu ekspanziju Zero Hour.

Autorima svaka pohvala što su iznova modelirali starije zgrade i jedinice i prebacili ih u SAGE engine. Konačno možemo da otkrijemo da li je jači Mamut, Apokalips ili Overlord.



FORTRESS FOREVER

Igra: Half-life 2
 Kontakt: <http://www.fortress-forever.com/>

Iako nas je prethodni mesec obradovao Orange Boxom, u čijem je sastavu stigao i Team Fortress 2, modding scena priredila nam je još jedno iznenadjenje. Grupa vernih entuzijasta usmerila je svoj trud u drugom smeru i stvorila Fortress Forever.

On predstavlja totalni port TF Classica u

Source engine, što je pre toliko godina

bila i namera ljudi iz Valvea kada je u

pitanju TF.

Mod je namenjen stariim vukovima TF Classica, ali i onima koji se sa tim pojmom još uvek nisu susreli. Trenutna verzija je 1.11, dok će Vam za njegovu instalaciju biti potrebna bilo koja igra iz HL2 serijala ili neki njen dodatak. Standardan broj klasa uvećan je za još jednu, civila. Njegova uloga je pomalo zbumujuća, ali zajedno sa prethodnima to čini deset klasa.

Jedno je sigurno, Fortress Forever je podjednako zabavan kao i svoj prethodnik, ali neuporedivo moćnije izgleda.



MECHWARRIOR: LIVING LEGENDS

Igra: Crysis

Kontakt: <http://www.mechlivinglegends.net/>

Radi se o prvom modu ikada koji je radjen za nedavno izdati Crysis. Autori su pre nekog vremena dobili i podršku Cryteka, programerske kuće koja nam je podarila Crysis. Stoga bi od MechWarrior: Living Legends trebalo očekivati jedan profesionalno odradjeni mod, koji se nažalost još uvek nalazi u početnoj fazi.

Kome je pojma MechWarriora stran, rečićemo samo da se radi o pilotima BattleMechova, do zuba naoružanih roboti, čija visina neretko ide i preko deset metara. Kompletan assortiman igara iz MechWarrior serijala prati sukob dve frakcije, Klanova i Unutrašnje Sfere, što će biti i slučaj u MW: LL. Igra bi umnogome trebalo da podseća na Battlefield i Crysis, ali će u istu biti uključene i ove gargantuanske mašine. Ubacite u tu mešavinu još pet klasa za svaku od zaraćenih strana, oko dvadesetak različitih vrsta vatrenog naoružanja, kao i desetak ne-Mech vozila koja ćete moći da koristite. Mod jednostavno ne može ispasti loš.



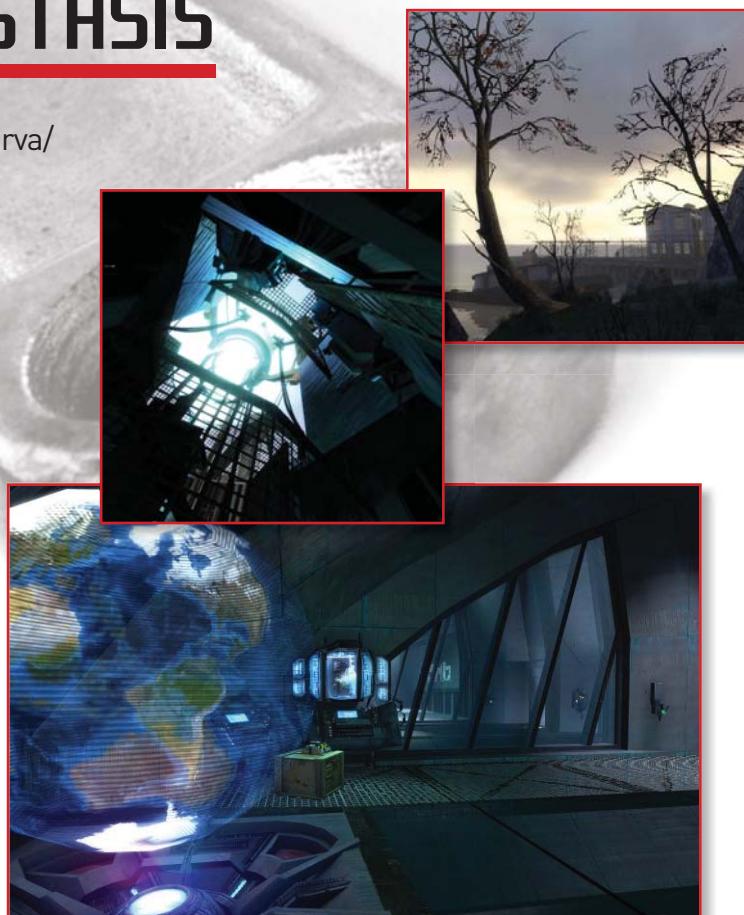
MINERVA: METASTASIS

Igra: Half-Life 2

Kontakt: <http://www.hylobatidae.org/minerva/>

O Minervi smo već naširoko i navelko pisali, ali, s obzirom na novosti koje su nam stigle početkom meseca, nije na odmet da je spomenemo opet. Izdavanjem trećeg i četvrtog dela, pod imenom Depth Charge i Pegasus, konačno je zaokruženo prvo poglavlje jednog od najboljih modova izdatih za Half-Life 2. Adam Foster je osoba kojoj možete zahvaliti, s obzirom da je Minerva, u potpunosti, plod njegovog truda i razmišljanja.

Radnja iste smeštena je u HL svet, ali je osnovni koncept igre, kao i dizajn nivoa, odradjen na potpuno drugi način nego što su to ljudi u Valveu zamislili. Drugačije u slučaju Minerve znači i bolje, stoga ne propustite priliku da zaigrate jedan od nabolje odradjениh modova ikada!





autor: Nikola Dolapčev

Starbreeze / 2K Games

The Darkness

Marku Silvestriju nije trebalo puno da posle osnivanja poznatog strip studija Image Comics formira sopstvenu izdavačku kuću, interesantno nazvanu Top Cow.

Jedno od glavnih načela novoformljene kompanije je bilo da se odustane od klasičnih superherojskih priča preusmerivši radnju uglavnom u mračni fantazijski svet, smešten po pravilu u sadašnjicu. Po toj formuli je nastao The Darkness koji je zajedno sa Witchbladeom činio udarne line-up ovog izdavača. Pomenuti naslovi su doživeli veliki uspeh i samim tim otvorili vrata za mnoge druge strip serijale, pa je i bilo pitanje kada će igra licencirana po nekom od njih ugledati svetlo dana.

Originalna priča iz stripa promenjena je u značajnoj meri, ali su osnove ostale iste. Glavni lik, možemo reći antiheroj je Džeki Estekado, ubica za potrebe italijanske mafije u Njujorku, koji za svoj 21. rođendan dobija neobičan "poklon"

kada ga zaposede The Darkness, misteriozna parazitska mračna sila. Boreći se da uspostavi kontrolu nad njom i vratи u ravnotežu ono što je njegov život predstavlja pre ovog događaja, Džeki će u potrazi za osvetom morati da se obračuna sa italijanskom mafijom i bosom ove organizacije, Poljem Frančetijem. Scenario je inače pisao Pol Dženkins, autor stripa, koji je i odgovoran za dobar deo The Darkness biblioteke.

Već sam početak igre deluje žestoko i uvlači vas u radnju na najbolji mogući način s obzirom da lako možete prevideti činjenicu da vi u suštini i ne radite ništa u automobilu u kome se vozite, osim što možete da slobodno rotirate kameru iz svoje perspektive. Lako u prvi mah deluje kao klasičan FPS, uz korišćenje

tradicionalnog arsenala vatrenog oružja i par interesantnih inovacija poput point blank ubistava, nakon pojave The Darkness igra se bitno menja. Za razliku od svih dosadašnjih akcija u kojima ste uništavajući izvore svetla sebi povećavali šanse da budete neprimećeni, ovde je ceo taj koncept podignut na potpuno novi nivo. The Darkness sila, kao što i samo ime govori, najbolje funkcioniše u mruku. Aktiviranjem ove sposobnosti, Džeki postaje otporniji na vatrena oružja ali u isto vreme stiče i dodatne sposobnosti. U početku tu su samo zmijolika čudovišta na Džekijevim ramenima koje možete da koristite kao sjajno sredstvo za blisku borbu ili izviđanje nepoznatog terena. Ubijanjem protivnika imate prilike da "gricnete" i njihovo srce (uz pomalo dugačku i ponavljajuću animaciju) a uz





OCENA

91



The Darkness

Platforma: PlayStation 3, Xbox360

Za: Odlična priča, upečatljiva atmosfera, kvalitetan audio-vizuelni ugodaj

Protiv: Al protivnika je mogao da bude za nijansu bolji, predugačke animacije za skupljanje srca mrtvih protivnika

Cena: 4600 dinara

Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992

dovoljan broj pojedenih vitalnih ljudskih organa dobićete i nove moći, poput "crne rupe". U pitanju su portalni uz pomoći kojih ćete tokom igre moći da prizovete različite tipove Darklinga, malih stvorenja koja stvara sam Darkness. Pored osnovnih funkcija Darklinga (eliminacija protivnika), više puta tokom priče ćete moći da ih iskoriste za aktiviranje prekidača ili otvaranje vrata, koja su vam nedostupna.

Criterionova pučačina Black nam je već dokazala da je ovaj žanr čak i bez tastature i miša prilično igriv na PlayStation sistemima, a The Darkness je tu samo da to potvrди. Kontrole su lepo raspoređene i lako se pamte, a za one manje iskusne tu je i polu-automatski nišan.

Starbreeze se već dokazao sa odličnim

vizuelnim karakteristikama u igrama poput "Riddicka" za kojeg su mrak i senke takođe predstavljale vrlo bitan segment, što je razvojni tim znao da iskoristi prilikom izrade The Darkness. Dobijeni rezultati su nas stvarno zadivili i možemo reći da je dostignuto sve ono što očekujemo od novih igara. Dizajn je takođe ispred konkurenčije, nivoi i gradsko okruženje su prepuni detalja i stvaraju osećaj nelinearnosti, iako u suštini uvek postoji samo jedan pravi put. Treba i napomenuti da su Playstation 3 i Xbox360 verzije skoro identične, bez vidnih i bitnih razlika što podrazumeva da obe mogu da se pokrenu u rezoluciji do 1080p. Zvuk je takođe impresivan sa kvalitetnim zvučnim efekatima i dobro uklopljenom muzikom, a isto važi i za voice cast. Za potrebe dijaloga i naracije u igri unajmljene su neke veoma

interesantne face američke pop-kulture, pa su tu Loren Ambouz (koja je glumila u seriji Six Feet Under) i Majk Paton (pevač grupe Faith No More na poslednjim albumima). Oni su svoj posao odradili sasvim korektno, pa se nadamo da će u slučaju nastavka biti spremni za repriziraju svoje uloge.

Ukoliko posedujete Playstation 3 ili Xbox360 nikako ne smete da zaobide oву igru. Odlična priča i atmosfera ukombinovana sa impresivnom audio vizuelnom prezentacijom čini je jednom od kvalitetnijih ove godine i pravim primerom kako se strip može pretočiti u kvalitetan akcioni naslov. To su i razlozi zbog kojih svakako zaslужuje naš silver award



autor: Vladimir Dolapčev

Konami / Konami

Castlevania: Dracula X Chronicles

Početkom devedesetih godina Konami je napravio čitavu seriju vrlo čudnih poteza, izbacujući neke nastavke svojih kulstih igara za platforme koji su mogle da se okarakterišu samo kao potpuno egzotika. Kako drugačije objasniti odluku da se posle trilogije za NES, nastavku za SNES i jednog poliuspešnog izleta na igračke automate Castlevania serijal izmesti prvo na Sharpov X68000 računar a zatim i na NEC-ov PC Engine (u našem delu sveta poznat kao Turbo Grafx-16). Posebno je interesantna bila ova druga igra, objavljena za konačnu reviziju ove konzole

koja je među prvima podržavala CD-ROM. Dracula X Chi no Rondo (odnosno, Dracula X Rondo of Blood) predstavlja je do tada najbolji naslov u serijalu kojeg je krasila fenomenalna grafika, odlična muzika u CD audio formatu i račvanje puteva, što je bio ogroman korak napred u odnosu na sve prethodnike. Salve pozitivnih kritika uticale su da igra bude proglašena za najbolji naslov objavljen za ovaj sistem, ali ni to nije bilo dovoljno da Konami napravi verziju za englesko govorno područje, ne računajući pritom Castlevania: Dracula X za SNES koji je od njega praktično preuzeo samo ime. Svi koji su želeli da je probaju zbog toga su bili osuđeni ili na to da na Ebay-u kupe original čija cena prelazi 150 dolara (plus još ko zna koliko za konzolu), ili da je alternativno, pokreću preko emulatora. Međutim, u oba slučaja i dalje ste bili prinuđeni na japanske dijaloge i kendije. Najneverovatniji je ipak kraj ove priče, jer je Konami tek sada, čitavih

14 godina kasnije odlučio da napravi rimejk, ovoga puta plasiranjem na mainstream platformu kakav je sigurno Sonyjev PSP. Daleko od toga da je Castlevania Dracula X Chronicles samo običan port (koji bi publika bez obzira na to kupovala) – reč je o potpunom rimejku koji kao takav može biti interesantan i današnjoj generaciji igrača koja se sa serijalom srela tek u doba PlayStationa, ili još kasnije.

Najveći značaj Rondo of Blood je u tome što je uspeo da uvede Castlevania-u u moderno

doba, praveći svojevrstan most između današnjeg serijala kakvim ga znamo sa PlayStationa ili Nintendovih prenosnih konzola (GBA i NDS) i klasičnih izdanja koje smo igrali na 8-bitnim i 16-bitnim platformama. Glavni akter je ovoga puta verovatno najslavniji član klana Belmont, Richter koji će još jednom pokušati da se suprotstavi grofu Drakuli koji je kidnapovao njegovu devojku Anette i njenu sestru Mariu. Krajnje naivan zaplet naravno ne treba kritikovati, jer je kao što rekosmo, cela ideja bila da se napravi remake. Ipak, mnogo toga je promenjeno u odnosu na original, makar kada je reč o samoj prezentaciji. Grafika je potpunosti prebačena u 3D (iako je izvođenje ostalo dvodimenzionalno) i izgleda jako dobro, počevši od modela i animacije likova koji su u potpunosti očuvali duh originala, lepog dizajna nivoa ili kvalitetnih svetlosnih efekata. Učitavanja su prilično kratka, a tokom igranja nismo primetili nikakva uspoređenja.

Muzička podloga koja je bila jedna od najjačih osobina originala je remiksovanu i zvuči odlično, mada je stvar litičnog ukusa da li će vam se više dopasti u odnosu na original (ako ste imali sreće da ga igrate ranije kao mi). Izvođenje je sa druge strane ostalo isto, i predstavljaće pravi šok za današnju generaciju igrača, pre svega zato što prilikom skoka gubite svaku kontrolu nad likom, osnovno oružje ne možete da usmeravate nigde drugde osim ispred sebe, a čak ne postoji ni komanda za trčanje. Sve ovo čini Richtera izuzetno ranjivim, naročito kada vas proganjaju sitni i brzi protivnici koji se uz to obnavljaju. Pakleni refleksi i pre svega dobro



poznavanje nivoa su ključni faktori uspeha, baš kao i pravilna upotreba sekundarnog oružja. Za divno čudo, glavni protivnici koji vas čekaju na kraju svakog nivoa nisu toliko teški, a cela igra postaje daleko lakša kada spasete Mariu koja ima dupli skok i daleko opasnije osnovno oružje (dve golubice koje se ponašaju kao bumerang). S obzirom da je u pitanju standardna skrolujuća akcija svog vremena, moguće je završiti za nešto više od jednog časa što i nije toliko malo s obzirom na mogućnost igranje sa dva lika, izuzetno mnogo skrivenog sadržaja kao i račvanje puteva koji vode ka totalno drugačijim nivoima i glavnim protivnicima. Ponavljamo, ovo je igra starog kova i kao takva za današnje standarde izuzetno je zahtevna i kratka, ali i veoma zabavna.

Međutim, to nije sve, jer Chronicles u sebi sadrži i originalni Rondo of Blood kao i legendarni Castlevania Symphony of the Night! Obe igre su zadržale svoj 4:3 odnos strana, što znači da ostatak ekrana popunjava wallpaper po vašoj želji, ali je površina koju on pokriva zaista mala, pa to ne smeta mnogo. Rondo of Blood je identičan originalu sa PC Engine-a osim što je (konačno) preveden na engleski, uključujući tu i dijaloge koji su preuzeti iz rimejka. Pod pretpostavkom da ga niste ranije probali, reći ćemo da ga u odnosu na remake karakteriše drugačija (i po nama bolja) muzička podloga, veća težina (što se vidi kod duela sa glavnim protivnicima) i naravno, 2D okruženje koje izgleda sjajno za 1993. godinu i platformu sa koje potiče.

Sa druge strane, Symphony of the Night predstavlja najbolje poglavlje u serijalu, i naslov koji je u mnogobrojnim anketama proglašen za najbolju igru ikada objavljenu za PlayStation. Upravo sa ovim nastavkom Castlevania je uplovila u RPG vode, ponudivši fenomenalno izvođenje, neverovatno kvalitetnu 2D grafiku i muzičku podlogu za koju tvrdimo da je jedna od top 5 svih vremena. Verzija igre za PSP ne predstavlja ipak čist port – promjenjeni su i ponovo snimljeni svi dijalozi (mada definitivno nije bilo razloga za to), uvedeno je nekoliko sitnih novina koje su bile ekskluziva japanske verzije igre i na kraju, omogućeno je da igrate kao Maria. Fanaticima će verovatno zasmetati što Konami nije ubacio i dva dodatna nivoa koja su bila prisutna u Sega Saturn portu, ali po rečima samog autora serijala, on nikada nije bio zadovoljan njihovim kvalitetom.

Dracula X Chronicles je fenomenalna kompilacija koju svaki ljubitelj Castlevania-e mora da ima u svojoj kolekciji. Samo savršeni port Symphony of the Night već bi opravdao

smisao investicije koju još više ističu Rondo of Blood i njegov remake, kao i tona skrivenog sadržaja, mogućnost preslušavanja originalne muzike, boss rush mod i savršena prilagođenost PSP-u kroz save anywhere funkciju. Zbog svega rečenog i odsustva bilo kakvih mana vrednih pomena, mislimo da je silver award koji mu dodelujemo više nego opravdan.

OCEKA 86

Castlevania: Dracula X Chronicles

Platforma: PSP

Za: odličan Rondo of Blood remake, 3 igre na jednom disku, muzika, mnoštvo skrivenog sadržaja

Protiv: Symphony of the Night i originalni Rondo of Blood nisu optimizovani za PSP ekran

Cena: 30 evra



Altec Lansing VS2421 & VS2420

Dva nova člana familije Altec Lansing koja teba da osveže ponudu ovog američkog proizvođača audio sistema, a koja vam predstavljamo ovoga puta su VS2421 i VS2420. Radi se o „visoko kvalitetnim narodnim rešenjima“ u varijantama 2.0 (VS2420) i 2.1 (VS2421).

Altec Lansing	VS 2420	VS 2421
Vrsta sistema	2.0	2.1
Daljinski	Ne	Da
Snaga		
Sateliti	2x4W	2x6W
Subwoofer	-	16W
Cena	2400 din	4600 din

Prilikom kupovine takozvanih office konfiguracija korisnici traže periferne uređaje koji će zadovoljiti bazične potrebe oslanjajući se pre na vizuelne nego funkcionalne karakteristike istih. Zbog toga ne čudi što proizvođači koji u svojoj ponudi imaju low budget rešenja žele da ostave odličan vizuelni prvi utisak kako bi, nakon kupovine do izražaja došle dobre funkcionalne karakteristike. Takav je primer i sa Altec-ovim rešenjem VS2420. U pitanju su stereo dvosistemci realne snage 8W (2x2W), koja ispunjavaju sve gore navedene karakteristike. Pošto su poznati po jedinstvenom dizajnu, nije ni bilo pomisli da ćemo se ovoga puta razočarati u izgledu i potencijale ovog audio sistema.

Mala kutija u kojoj dolazi ovaj stereo sistem dovoljna je samo za najosnovnije stvari – dva zvučnika, kablove i bazično uputstvo, ali kod ovakvih rešenja sve je podređeno ekonomičnosti, pa ovo ne uzimamo za minus. Kvalitetna crna plastika je materijal od kojih su zvučnici izrađeni, i predstavlja solidnu rezonantnu kutiju za dva ugrađena zvučnika. Drajveri su uokvireni crvenim prstenom, koji diskretno naglašava njihovo postojanje i zajedno sa belim logoima elegantno razbijaju monotoničnu crnu boju. Mrežasta presvlaka prekriva plastiku, i daje utisak kvalitete, ozbiljnosti, dok sa funkcionalne strane predstavlja zaštitu za osetljive membrane zvučnika. Snaga ne veća od 10W je standard u ovoj klasi i od ovakvih zvučnika se traži da zadovolje potrebe povremenog slušanja muzike, eventualno

gleđanja nekog filma i slično. Oba zvučnika „stoje“ na plastičnim stopicama dovoljno fleksibilnim da ublaže podrhtavanja radne površine izazvana raznim potresima (od slučajnog udaranje nogom ili stolicom u sto do vibracija izazvanih niskim tonovima zvučnika). Desni je „master“ zvučnik, na njemu se nalazi potenciometar zadužen za regulaciju jačine visokih tonova (tone) i celog sistema (volume). Sa prednje strane je još i on/off dugme sa diodom koja indicira aktivnost sistema, na bočnoj se nalazi konektor za slušalice dok je na poleđini mesta našao AUX izlaz. Zvučnici su povezani zajedničkim kablom koji prenosi struju sa levog u desni i zvuk sa desnog na levi zvučnik (kabl za struju ide iz levog zvučnika, a audio konektor iz desnog). Rešenje koje odvaja kabl napajanja na jedan, i audio kabl na drugi zvučnik nam se naročito dopalo jer u praksi ostavlja mogućnost za laksu manipulaciju kablova, koji vrlo često mogu da budu nezgodno postavljeni baš zato što su audio izlaz i slobodna utičница za struju nedovoljno blizu. Kada se zvučnici smeste, pozicioniraju, ulepšaju radnu površinu, vreme je da čujemo šta sve mogu. Iznenadjuće topao zvuk, bez velikih harmonijskih izobličenja na srednjoj vrednosti potenciometra je nešto na što smo navikli od Altec-a. Ruku na srce, nismo ni očekivali ništa više od prosečnog stereo sistema za osnovnu upotrebu, a dobili smo kvalitetan audio sistem. Bez subwoofera ne možemo govoriti o ozbiljnog kvalitetu zvuka, ali i bez njega ugrađeni zvučnici postižu

Kontakt: PC Centar,
www.pccentar.com



Thermaltake
COOL ALL YOUR LIFE



Uvoznik i distributer za
Srbiju, Crnu Goru, BiH

DON'T SAY A WORD



Thermaltake - Kandalf LCS

Ugradjeno vodeno hlađenje

Case type Super Tower

4 x 12 cm fana napred & pozadi, 1x9 cm

Fabrički ugradjeno VODENO HLADJENJE

Providna stranica sa EMI zaštitom od zračenja.

Zaštitna brava sa ključem na bočnoj stranici

Tip matične ploče - Micro ATX, ATX, BTX

Slotovi 5.25" 11

Slotovi 3.5" 6

I/O Ports USB 2.0 x 2, IEEE 1394 x 1, Audio & Speaker ports

Pokretne stope

Thermaltake - SHARK

Napredni sistem hlađenja, odlican dizajn

Tip kucišta Super Tower

Odstranjiva nosać matične ploče

2 x 12 cm fan napred & pozadi

Kompatibilno sa svim modelima VODENIH HLADJENJA

Napravljeno od čistog Aluminijuma

Providna bočna stranica EMI zaštita od zračenja

Bezbednosna brava na stranici za zaštitu računara od otvaranja

Slotovi 5.25" - 5, 3.5" - 7

Pokretne stope

Neverovatno lagano: 6.8 kg

Prodajna mesta

Win Win computer shop	Balkanska 14	011/688 933
Win Win computer shop	IMMO Centar	011/2168 046
Win Win computer shop	Kirovjeva 12	011/354 1030
Win Win computer shop	Kraljice M. 10	011/3243 582
Win Win computer shop	Gradsko Setaliste	032/303 000
Win Win computer shop	Vojvode Putnika 36	036/315-257
Eurolink Trg Republike tcl02.sprat.01	011/369-9074	
Positive Sutjeska br 2	021/472 0388	
Grappolo Kumodraska 247	011/3091 421	
PC Centar Gornjogradska 34	011/316-8793	

IT Leskovac	016/232 521
Vera s.z.r	016/216-767
Biro Servis	031/511 333
Fenix computers	018/246-304
Forum	011/302 9292
Mikroracunari	011/207 9800
Sampro	011/307 50 60
Uspon	032/345 323
TNT d.o.o.	011/308 55 77
Eurolink team 2000	011/369-9074

Big Apple Electronics	011/3242 522
Intercom computers	035/477 077
Ansoft	020/810 180
Computer Dream	011/2084 248
Desk	011/3292 140
Bus Computers	023/034 521
Gigatron	011/354-3278
VGN Computers s.r.o.	063/410-875
NETICOM Group d.o.o.	018/250-888
ParComp d.o.o.	035/569-669

www.thermaltake.com

Design by Jelena Rakic & Nemanja Borcic



zavidan nivo niskih tonova. Potrebno je malo pojačati visoke tone i igrati se sa ekvilajzerom da bi se dobio zaista lep zvuk, ali kao što smo na početku rekli – malo ljudi koji pazare ovaj sistem će uopšte imati vremena za bilo šta osim da pritisnu on/off taster i pojačaju/smanje jačinu zvuka.

Posle celokupnog pozitivnog utiska dolazimo do velike mane ovih zvučnika – magnetne izolovanosti koja jednostavno ne postoji. Znajući da se ovakvi zvučnici najčešće nalaze levo i desno od monitora (kao što je i na samoj kutiji nacrtano), njihove smetnje su jednostavno prevelike, čak i na odaljenosti od oko 30ak centimetara vidljiv je spektar dugih boja na ekranu. To je jednostavno neprihvatljivo za uređaje koji se u 90% slučajeva nalaze tik uz monitor, a u ostalih 10% na nekih metar (ili dva) je mobilni telefon koji će izazivati iritirajuće zvukove, pa se polako u pitanje dovodi upotrebljiva vrednost ovakvog uređaja. Prosto je neshvatljivo da jedan ozbiljan proizvođač kakav je Altec Lansing sebi dozvoli ovakav propust, bez obzira na cenovno pozicioniranje uređaja, jer senka koju magneti bacaju na monitor prekriva i sve lepo što smo do sad rekli o njima.

Naprednija varijanta prethodnog 2.0 sistema, potpomognuta subwooferom sa 16W realne snage i malo drugačije koncipiranim satelitima predstavljena je u vidu 2.1 audio sistema nazvanog VS2421. Kao predstavnik ozbiljnijih audio sistema ovaj proizvod je reklamiran kao best buy svoje klase, i treba da zauzme mesto legendarnog ATP3. Sastoji se iz dva satelita, subwoofera i žičanog kontrolera. Dizajn satelita je vrlo sličan dizajnu VS2420, s tim što ovi sateliti poseduju drugačiji raspored zvučnika, tj. jedan 2.5" srednjetonac kao kod prethodnih i jedan mali visokotonac. Zbog manjih drafvera dimenziye su manje nego kod 2.0 sistema, pa ovi sateliti izgledaju „buckasti“. Veliki subwoofer (290x230x135mm) izrađen je od drveta i poseduje 5,25" niskotoniski zvučnik pozicioniran sa bočne strane, veliki otvor za vazduh na prednjoj strani dok se na zadnjem delu uređaja nalaze kabli za struju, konektori za žičani upravljač, zvučnici i potenciometar za jačinu basa. Woofer čvrsto „stoji“ na gumenim nožicama koje onemogućavaju vibriranje i klizanje.

Sateliti poseduju i rupu za montiranje na zid, kao i stopicu koja se u zavisnosti od mesta gde ste želite da ih postavite, može skinuti sa zvučnika. Novina u odnosu na 2420 je i daljinski upravljač. Na njemu se nalazi veliki potenciometar za jačinu zvuka, treble točkić sa leve strane, on/off dugme u donjem desnom uglu, kao i izlazi za slušalice i AUX sa prednje strane, tu je još i integrirani mikrofon, kao i poseban izlaz sa zadnje strane za povezivanje drugog mikrofona. Za razliku od većine drugih sistema gde se pored audio konektora nalazi uglavnom samo izlaz za slušalice, ovaj sistem je bogato opremljen.

Namerno smo na početku testirali 2.0 sistem, da bi mogli da uporedimo razliku u kvalitetu kada se satelitima doda niskotonac. Dodatni bas pretvara Altecove zvučnike u pravo malo čudo. Čist, dubok zvuk, minimalna distorzija pri maksimalnom opterećenju, svakako mnogo više nego što smo očekivali od odakvog sistema. Opet treba vršiti malu korekciju visokih tonova i igrati se sa ekvilajzerom, da bi se dobio pravi odnos visokih i srednjih tonova, i onda sledi uživanje. Bilo da gledate film, slušate muziku, igrate igre ili radite nešto drugo, pravo je zadovoljstvo slušati ih.

Pozicija satelita 2.1 sistema je uglavnom pored monitora dok se subwoofer nalazi na podu, ispod, pored stola ili na nekom drugom mestu. Kabl koji ide od satelita do subwoofera je dugačak malo više od metra čime se mogućnost manipulacija

njima, da ne govorimo o montiranju na zid ili slično značajno smanjuje. Membrana na drvenom subwooferu je okružena crvenim prstenom, kao i svaki zvučnik na ovom sistemu, ali ne poseduje više od toga. Prosto je za neverovati da osetljiva membrana, podložna slučajnim udarcima nogu koji mogu vrlo lako da je pocepaju apsolutno nema nikakvu zaštitu. Na kraju treba i pomenuti da i ovaj sistem ima sličan problem kao i 2420, odnosno da ne poseduje magnetnu zaštitu. Subwoofer ne izaziva menjanje boja, već treperenje ekran(a!), a pošto ima mikrofon, daljinski koji je na stolu u blizini mobilnih telefona ima izuzetnu osetljivost na ovakve uređaje – ako je za utehu, kad su zvučnici uključeni i ako ste mobilni zaboravili na vibracijama čućete da vas neko zove i u sobi pored.

Posle druženja sa Altecovim zvučnicima celokupan utisak je poprilično pokvaren neverovatnim propustima. Ove godine Altec Lansing slavi 70 godina postojanja, napravio je audio sisteme koji svojim dizajnom stoje dva kopla iznad ostalih u klasi, svojim kvalitetom zvuka ugrožavaju mnoga skuplja rešenja ali su jednostavno teško upotrebljivi u blizini monitora i mobilnih telefona. Cena VS2420 je oko 2400 dinara, a VS2421 oko 4600 dinara. Da se isporučuje po olovna kutija uz svaki zvučnik posebno definitivno bi postali best buy svoje klase, ovako samo možemo da zaključimo da je prava šteta što ovako dobri zvučnici imaju veoma malu funkcionalnu vrednost.

Logitech Wave Keyboard

Talas tastera

Kompanija Logitech predstavila je najnoviju tastaturu namenjenu onima koji bi da svoje ruke zamaraju što manje, koja nosi naziv "Wave" (talas).



autor: Marko Nešović

Brz i pogled na dizajn tastature otkriva i zbog čega je to tako – svi tasteri blago su "talasasti" i preuzimaju specijalan izgled i raspored, u odnosu na sve do sada videne kombinacije. Ono što je potrebno istaći odmah na početku jeste da je ovo Logitechovo rešenje nešto između "pravih" natural tastatura i onih "običnih". Naime, ljudi su se tokom godina navikivali na standardne tastature i standardni raspored koji vaše šake drži u neprirodnom položaju. Zatim su predstavljene "natural" tastature koje ne zamaraju vaše šake kao standardne tastature, ali su suviše neobičnog dizajna da bi ih široki krug korisnika lako prihvatio. U međuvremenu je Microsoft redefinisao svoj sistem natural tastature i pomalo je približio staromodnom konceptu, a Logitech je otiašao još dalje, jer je minimalno izmenio standardne tastature prilagođavajući ih tako nešto širem krugu korisnika.

Time smo vam rekli i glavnu prednost

Wave-a u odnosu na ostale tastature – "zatalasani" tasteri znatno manje opterećuju vašu šaku nego obični, i sigurno će vam se dopasti ukoliko ste probali "Natural" (možda čak i sa Logitechovim potpisom) ali vam jednostavno nije odgovarao. Drugi dodatak u priči je specijalan "polu-meki" deo za odmaranje šaka, takozvani "palm-rest", i konačno, tu je i sistem sa dva nivoa podizanja "nožica" tastature, opet, sve za vaš komfor. Tako elevacija tastature, uz odmarać zglobova, talasast dizajn i "iskrivljen" raspored tastera čini odličnu kombinaciju i verovatno "najdalje" što možete otići a da ne pređete na kompletno "natural" rešenje.

Naravno, ovo je samo deo mogućnosti "Wave"-a. Pored standardnih tastera i rasporeda HOME/END/PGDN/PGUP/DEL sektora koji je urađen u novom stilu (dve kolone dugmića, nasuprot stare tri), tu je i pregršt dodatnih tastera koje možete koristiti. Sa desne strane su

Kontakt: ComputerLand,
www.compland.co.yu

tasteri za kalkulator odnosno gašenje računara, a na centralnom delu nalazi se deo koji obrađuje sliku i zvuk. Tu je taster za uključivanje Media Centra, zatim za uključivanje omiljenog programa za muziku ili slike. Tu je i kontrola prethodne i naredne numere, kao i utišavanje i pojačavanje zvuka. Sa leve strane su još tasteri za zumiranje i odaljavanje, kao i zamenu trenutno aktivnih programa na ekranu.

U paketu sa tastaturom se, pored uputstava, CD-a sa softverom i sličnih dodataka nalazi i plastična zaštita za tastaturu od pada prašine. Ovo nismo videli već neko vreme, ali moguće je da će i ovo nekome koristiti. Ostaje još da pomenemo da je u pitanju "žična" tastatura odnosno ona koja se na računar povezuje USB kablom, pa vam ostaje još samo da pogledate slike i odlučite da li je ovo pravi periferal za vas.

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

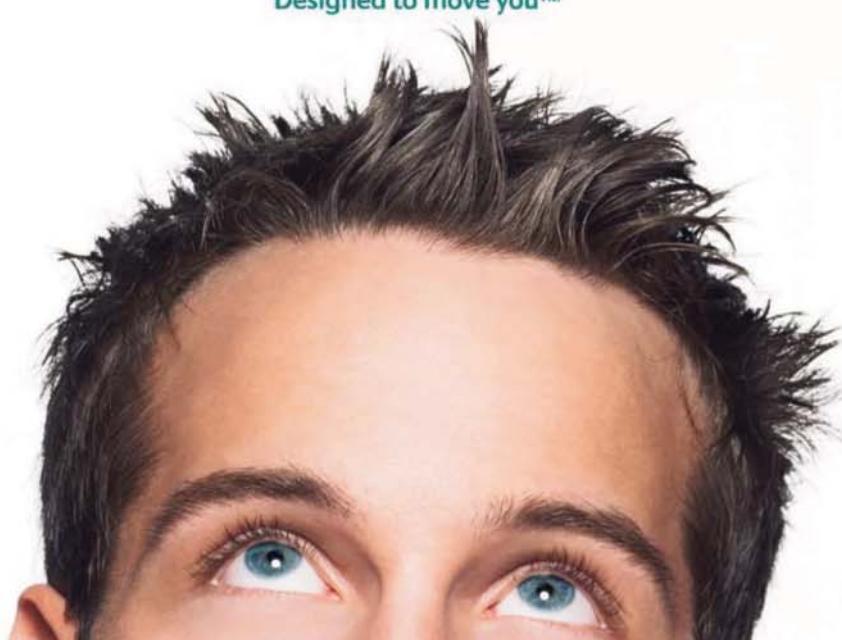
Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com



Sony Playstation 3, drugi put

Pre skoro devet meseci, u Evropi je predstavljen Playstation 3. Nešto pre toga, u Play! magazinu mogli ste da čitate o ovoj Sony-jevoj konzoli, taman u vreme svetske premijere u Severnoj Americi i Japanu. Takođe, informacije o novinama vezanim za ovu igračku "radnu stanicu" su na svakom koraku čak i danas.

autor: Marko Nešović

Jedna od informacija koja je poznata još od početnog nastupa na tržištu je cena koja je bila zaista visoka. U svetu, PS3 se prodavao za 600 dolara, a kod nas je, sticajem objektivnih i ne tako realnih okolnosti mogao da se kupi za oko 700 evra. Zbog toga, tehnički inferiorniji, ali daleko povoljniji Nintendo Wii prodavao se "na kamare", dok je PS3 veoma lagano napredovao. U početnom periodu, naglo snižavanje cene nije bilo moguće kao opcija jer je Sony i sa 600 dolara bio u gubitku (poznata stvar – minus na konzolama nadomešta se igrama i propratnom opremom). Umesto toga, razni bundle paketi su bili u ponudi (igre, Blu-Ray filmovi, dodatni džojpedi). Sve ovo bilo je "bacanje prašine u oči" gladnom tržištu, što nije bilo dovoljno. Smanjenje cene je moralio da usledi, a to se konačno i dogodilo.

Upravo to je razlog još jednog teksta o Playstation 3 konzoli. Predstavljamo vam najnoviju "varijantu" koja se može naći na našem tržištu. Budući da je to i dalje "ona" ista stvar, posebnu pažnju smo obratili na razlike. Prethodni model, pored visoke cene imao je ugrađen hard disk od 60GB. "Mali", 20GB PS3 je relativno brzo povučen sa tržišta, pa su dostupni bili samo pomenuti 60GB i 80GB modeli. Sada, Sony je odlučio da popuni prazninu sa još jednim Playstationom, kapaciteta hard diska od 40GB. Ovo zapravo predstavlja i najvažniju promenu i novitet, ali naravno, ima ih još. Pre svega mislimo na podršku za Playstation 2 naslove koja je – ukinuta. Nema više hardverskog dodatka koji je služio za dekodiranje i opreaciju sa PS2 diskovima. Sada, moguće jeigrati se na nekim PS2 naslovima kojima je rad omogućen kroz softverske instrukcije. Time je broj kompatibilnih igara na liniji PS2-PS3 drastično opao. Takođe, umesto četiri USB porta na prednjoj strani, tu su sada samo dva, a uklonjen je i čitač memorijskih kartica. Ovo je veoma lako rešiv "problem" jer se kupovinom odvojenog čitača ili USB haba, preko pomenuta dva porta, predašnja funkcionalnost lako može povratiti.

Hardverska postavka je identična, u tom pogledu nije bilo nikakvih izmena. To znači da je PS3 i dalje "čudo neviđeno".



Kontakt:
Comtrade Shop,
www.comtradeshop.com

koje će tek u budućnosti moći da iskoristi svu snagu svog Cell procesora, memorije i grafičkog čipa. Takođe, spoljašnji izgled je isti, pa pazite kako "pipkate" vaš novi PS3, ne trpi masne prste.

Na kraju dolazimo i do onoga što čitaoce u Srbiji najviše zanima – cene. U odnosu na prethodno dostupan model, ovaj redizajnirani PS3 košta drastično manje. Poredeći sa 700 evra, dve stotine manje se čini kao pravi izbor za kupovinu, imajući u vidu mogućnosti i potencijal. Ova cena je u rangu sa prvobitnim Xbox 360 konzolama i pokazuje želju Sony-ja da PS3 "spusti u narod" i proširi bazu potencijalnih kupaca. Sada, za nekada užasnih 700 evra, pored konzole možete pazariti i oba džojpeda, a što da ne, i nekoliko originalnih igara. Za trenutno najbržu i najjaču konzolu, ljudog konkurenta moćnim PC igračkim sistemima – nije mnogo.

Microsoft



XBOX 360



PLAYSTATION 2



PS2

Osetite snagu jedne od najboljih konzola

Wii



NINTENDO DS



...DA LI VAM JE JOS NESTO POTREBNO ?

Jedna od najinovativnijih konzola ikada.

PLAYSTATION 3



This is living

PLAYSTATION 3

SONY PSP SLIM

PSP

PlayStation Portable



Jedna od najboljih rucnih konzola ikada!

Bul. Mihaila Pupina 85
011.311.2049 065.VIRTUAL
Ponedeljak - Subota 09-21h

ComTrade PerfeCT 620-640

Osnovni uslovi koje jedna gaming konfiguracija treba da ispunji su pažljivo izabrane komponente koje zajedno ostvaruju vrhunske rezultate. Ako spadate u grupu ljudi bez preterane želje da sami sklapate svoju konfiguraciju, onda su brand name računari prava stvar za vas. ComTrade već neko vreme u ponudi ima ovu vrste računara. PerfeCT je naziv ove serije iz ComTrade kuhinje, a 620-640 je model koji vam ovoga puta opisujemo.

Test	default
3DMark06	2245/1933
Company of Heroes	51.1fps
World in Conflict	32fps
Prey	58.5fps
3D Mark06 CPU test	1940
SiSoft Sandra	11
CPU arithmetic(dry/wet)	20389/14138
CPU multimedia(int/float)	121584/65898
Memory bandwidth(int/float)	4293/4292
Cinebench R10	4254
Nuclearus	7238
Winrar	525



Kontakt: CT Retail,
www.comtradeshop.com

autor: Marko Nešović

Radi se o multifunkcionalnoj mašini višestruke namene predviđene da odgovori većini postavljenih izazova. Ono što je karakteristično za sve CT konfiguracije je da dolaze u prepoznatljivoj crvenoj kutiji, koja pored kućišta sadrži još jednu manju kutiju u kojoj se nalaze tastatura, miš, drajveri i kablovi. U ovom paketu tastatura i miš su izostali i to je očekivano jer se, obzirom na višestruku namenu konfiguracije periferne komponente razlikuju od korisnika do korisnika, pa je izbor ostavljen budućem vlasniku.

Osnovu konfiguracije čini Gigabyte GA-946-S3 ploča sa Intel i946 čipsetom. Ovaj čipset predstavlja kompromisno rešenje između i945 i i946, jer nudi punu podršku za Core 2 Duo i Core 2 Quad procesore, a lišena je naprednih (čitaj: skupih) elemenata koje poseduju ploče sa i965 čipsetom. Pored pomenute podrške za procesore, kombinacija i946GZ severnog i ICH7 južnog mosta omogućava i četiri slota za DDRII memoriju (533, 667, 800MHz), maksimalno 4GB, jedan IDE, četiri SATAII konektora, šest USB portova, PCI Express X16, tri PCIE X1 i tri PCI slota. Srce sistema čini Intel Core 2 Duo E4500 procesor, koji radi na efektivnih 2,2 GHz, a tu su još i 2x1GB Apacer DDRII 800MHz memorije, Western Digital SATAII HDD kapaciteta 250GB, kao i Gigabyte 8600GT sa 256MB DDRIII memorije. Optički uređaj je u IDE izvedbi i izabran je Optiarc-ov DVDRW sa LabelFlash tehnologijom, a za komunikaciju je zadužen i Motorola 56k softverski modem. Sve to je upakованo u crno-srebreno kućište sa napajanjem deklarisanim na 420W. Tu nailazimo na prvu zamerku. Napajanje i kućište odstupaju od visoko kvalitetnih komponenti unutra, predpostavljamo da je to urađeno sa ciljem da se snizi cena. Ipak, naše je mišljenje da je bar napajanje moglo biti kvalitetnije, ili bar verzija ATX 2.0 sa 24 pinskim konektorom za ploču.

Računar dolazi sa preinstaliranim trial verzijom Windows XP professional na srpskom jeziku sa ciriličnim fontom, i takođe trial verzijom Microsoft Office paketa. Od dodatnog softvera koji ide uz konfiguraciju, pored drivera i pratećih programa tu je i DVD sa igrom Neverwinter Nights 2, koji se inače dobija uz grafičku kartu, ali i kompletna verzija AVG antivirusa. Prilikom testiranja komponenti malo nas je razočarala matična ploča koja je predstavljala usko grlo što se ovo overklokinga tiče, jer je pri podizanju magistrale preko 250MHz odbijala da prepozna hard disk, tako da smo morali da se zadovoljimo sa minimalnih 2,5GHz za procesor koji bez problema na odgovarajućim pločama radi na frekvenciji preko 3 GHz. S druge strane Gigabyte je poznat po svojoj stabilnosti te nas kao takav ni ovoga puta nije razočarao. Apacerova memorija sa AM1 čipovima već odavno važi za dobru kupovinu, što je i pokazala u praksi, jer je bez problema podnosila i za 200MHz veće frekvencije od deklarisanih. O grafičkoj kartici ne treba trošiti puno reči. Geforce 8600GT DirectX 10 kompatibilni adapter sa Slient-pipe II tehnologijom, potraže većinu novijih igara u pristojnoj rezoluciji sa većinom detalja na maksimumu. Kartica poseduje dva DVI i jedan S-video izlaz, a za svaki se dobija i poseban adapter za analognu konekciju sa CRT monitorom. Izbor hard diska je uobičajen za današnje konfiguracije, mada bi smo bili srećniji da je WD sa 250GB ustupio mesto nekom sa većim kapacitetom,



jer opšte je poznato da prostora nikad nema dovoljno. Hard disk se u radu pokazao odlično, nije se puno grejao, ali malo zameramo na „raspevanu“ prirodu mehanike Western Digitala koja ume da zasmeta prilikom rada sa većom količinom manjih fajlova (takozvano „svopovanje“).

Ono što nas je posebno iznenadilo je tih rad celog sistema. Box cooler na Intelu se na fabričkoj frekvenciji veoma malo čuje, grafička kartica sa pasivnim coolerom ne pravi buku (logično), čipset je u potpunosti pasivno hlađen, napajanje je takođe među tišima. Da bi se osigurao sistem od pregrevanja pored odvoda za toplotu sa CPU-a na bočnoj strani tu je i 12cm Cooler Master R4 silent ventilator koji svoj posao obavlja, baš onako kao što bi trebalo – tiho i efikasno. Ceo ugodnaj će vam s vremena na vreme svojim zvucima pokvariti hard disk i bučni DVD dajv, ali ćete zato u svom preostalom vremenu moći da uživate u tišini. Silent priroda sistema navela nas je

da upotrebimo liniju iz domaćeg filma, ovo kućište je kao BMW ne čuje se – a radi.

Uredno spakovana konfiguracija sa multifunkcionalnom prirodom zadovoljice kako gamere tako i sve druge koji odluče da je pazare. Uočljivo je da su komponente pažljivo izabrane i da se vodilo računa kako o performansama, tako i o estetskoj strani konfiguracije. Bilo da ste zagrijeni gamer, ili zahtevate puno procesorske snage i RAM memorije, PerfeCT 620-640 zadovoljice većinu vaših potreba. Ne može se zaobići utisak da je prilikom projektovanja sistema promaklo par stvari koje mogu da pokvare celokupan utisak. U cenu koja bez PDV-a iznosi 470€ u jednom trenutku treba dodati i trošak kvalitetnijeg napajanja, i eventualno veći hard disk što će, nadamo se biti ispravljeno u narednim konfiguracijama, ali ne sumnjamo da će PerfeCT 620-640 naići na pozitivan odziv među kupcima.



235KM/H CODE SPEED-LINK SL-6698

200KM/H CODE SPEED-LINK SL-6698

220KM/H CODE SPEED-LINK SL-6698



4in1 Leather Power FeedBack Wheel

MAJLOPRODAJNA MESTA:
BEOGRAD NT Soft 011/303-1-303, Saša e Stevan
 Electronic 011/2686-694, MM House 011/3610-510,
 Game-S 011/33-45-062, Metro Kralja, Metro Žemun,
 Tempo Viline Vode, Tempo Novi Beograd,
 Idea Extra, PC Centar - Banjica 011/3672495,
 PC Centar - Kneza Miloša 011/3344-273
 PC Centar - Konjarnik 011/3474-264, PC Centar -
 Požeška 011/2542-941, Strong Electronics
 011/3619-419, Sampro 011/19-88-55, Mega Computer
 011/286-13-13, Virtual Digital Studio 011-3112-049
 The Biro 011/2169-176
NOVI SAD NS Games 021/458-058, Comtrade Shop
 021/426-180, Metro, Tempo, PC Centar 021/6614-657,
NIS Millhouse Computers 018/514-400, Game Box
 018/514-666, Metro, Tempo
BOR Deus 063/80-62-310, Link 063/770-6095
JAGODINA Crveni Džin 035/224-036
 PC Centar 035/233-777
KIKINDA Xeon 0230/401-930
ZAJECAR Taurus 019/425-172
PETROVARNA MLAVI Force Computers 012/335-005
CRVENKA Crvenka Net 025/523-757
VRLJEVO Qbox 014/227-579
CACAK Uspon 032/340-410
KRUSEVAC Hazard 037/492-405
ZRENJANIN Nobelix 023/510-785
 Computer service 023/523-757
 Avala 3 023/515-173

Uvozi distribucija:
 Office Com d.o.o.
 011/208-2220
 Ex Ecentar d.o.o.
 011/2447-190

www.speed-link-srbija.com



Magazin **IT Market**

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama



HP štamparski duet

Mnogima odgovara da brdo svojih digitalnih fotografija skladišti u posebnim lokacijama na hard-disku kompjutera, ili za to namenjenoj fleš-memoriji. Druga grupa ljudi ipak više voli fizički oblik fotografije, dakle, štampane na odgovarajućem papiru...



Kontakt: www.hp.co.yu

autor: Vladimir Kosić

Eto, pre izvesnog vremena, majka autora teksta je osula rafalnu paljbu po dolepotisanom zato što nije mogla da gleda porodične fotografije sa poslednjeg putovanja. Razumljivo, računari joj nisu jača strana. Za nju bi bilo sjajno da ih ima odštampane na papiru. Svakako je prvi problem koji se ovde javlja mnogo veći broj slika koje se danas rade digitalnim fotoaparatima. Na fleš-karticu može da stane više stotina, dok je nekada izbor bio uglavnom između filma sa maksimum 24 ili 32 fotografije. Danas zato možete natenane pregledati slike i sami odlučiti koje biste štampali. Trošak odlaska u foto-radnju i plaćanja za izradu slika vam skraćuje kompanija HP. Oni su kupcima ponudili novi paket „sve-u-jednom“, o kojem ovoga puta detaljnije govorimo. Za relativno malo novca sada možete imati amatersko, ali ipak kompletно rešenje vaših problema.

Iako možda na prvi pogled deluje komplikovano, sve je u suštini veoma jednostavno. U ovom paketu dobijate digitalni fotoaparat i kompaktni štampač, pomoću kojeg vaše fotografije možete

odmah štampati! Za tu operaciju vam ne treba više od par minuta, gde najviše odlazi na sam proces štampe. Ali, krenimo redom. Fotoaparat u paketu je označen E337 i kao i sam štampač, možete ga kupiti i zasebno. U pitanju je bazni model koji sa svojih 5 megapiksela obezbeđuje taman toliko koliko je potrebno za štampu formata 10x15 cm. Ako gledamo sa aspekta digitalnih aparata, od ovog nemojte očekivati mnogo. Model E337 je ipak bolji od većine „idiot“ aparata na film koje ste ikada mogli koristiti. Stoga, amaterski korisnici poput majke autora teksta bi bili veoma zadovoljni. Ono što je u principu najveći problem jeste veoma mali displej, koji ima samo inč i po u dijagonali. Ponekad je vrlo teško videti natpise u meniju uređaja, koji je u principu vrlo lak i „user-friendly“.

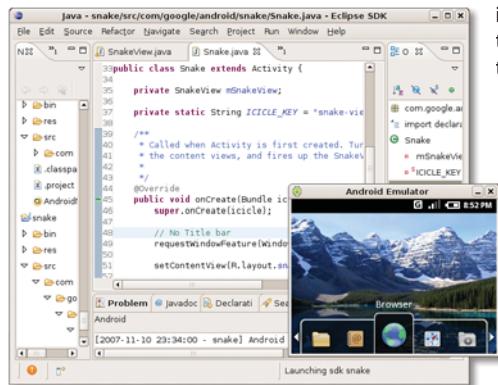
Sistem štampanja fotografija se koristi veoma prosto. Mali ink-jet štampač (označen A440) je napravljen tako da se na njegovu gornju stranu lako „montira“ fotoaparat, time što se spoje odgovarajući USB konektori. Nakon što ste ih spojili, možete preći i na tastere štampača i

locirati koje slike želite štampati. Naravno, njih će naći putem displeja fotoaparata. Sve je vrlo jednostavno – samo selektujete fotke u meniju i date komandu za štampu. U obzir dolazi isključivo format 10x15 cm. Brzina štampe nije baš zadivljujuća – potrebno je nekih minut i po do dva za izradu jedne fotografije, što ipak nije presudan podatak. Najvažnije je da je otisak sjajan i kvalitet izrade se može meriti sa onima iz foto-radnji. Zapravo, većina neće ni primetiti razliku.

Korisnik, naravno, nije obavezan da koristi samo priloženi fotoaparat (E337), već direktnu štampu može odraditi pomoću bilo kojeg drugog HP-ovog modela. Za one koji pak nemaju uređaj ove marke, ostavljen je klasičan USB konektor, kojim se HP A440 štampač može povezati sa vašim PC-jem. Dakle, gotovo sve što vam je potrebno imate u jednom paketu. Možda se nekome neće dopasti nešto slabiji fotoaparat, ali vam za format 10x15 cm sigurno neće trebati ništa ozbiljnije od HP Photosmart E337. Veoma zanimljiva ponuda, a nadamo se da će je pratiti i povoljna cena.

ANDROID

Saopštenje poslato javnosti 5. novembra prekinulo je osmomesečne spekulacije o takozvanom "Google Phone"-u, najavivši open sors platformu za mobilne telefone.



autor: Srdan Bajić

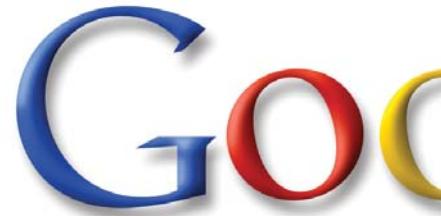
Na operativnom sistemu, koji nosi naziv "Android" radiće udruženje "Open Handset Alliance", koje je takođe osvanulo 5. novembra. Udrženje broji 34 člana, među kojima su vodeće svetske kompanije za razvoj tehnologije i bežičnih uređaja, kao što su "Google", "T-Mobile", "HTC", "Motorola", "Samsung", "LG", "nVidia" i "Intel" (nedavno je i "Nokia" najavila mogućnost pristupanja udruženju). Cilj alijanse je "pomoći razvoju inovacija u domenu mobilnih uređaja i pružanje korisnicima daleko boljih usluga od onih koji su većinski zastupljene na današnjim mobilnim platformama". Jedan od glavnih OHA-ih alata za ostvarivanje tog cilja je open-sors princip, koji će privući programere iz svih delova sveta, da zajedno rade na razvoju "Androida", čiji će kod biti slobodno distribuiran svima koji ga zatraže. "OHA" očekuje i da će ovakav pristup umnogome smanjiti cenu proizvodnje i prodaje mobilnih uređaja, a prvi konkretni korak u projektu "Android" je "Software Development Kit", iliti alat za razvoj softvera, koji je sredinom novembra postao dostupan Zemljanim. Upravo taj nedostatak kolaboracionih snaga alijansa vidi kao jedan od glavnih problema za spor razvoj mobilnog softvera.

"Android" neće biti samo operativni sistem. Ideja je da on bude softverski paket koji se sastoji od os-a, dobrog korisničkog interfejsa i aplikacija. Kako je Erik Šmit,

izvršni direktor Gugla, objasnio, time se omogućava da svi mobilni telefoni budu Gugl telefoni, jer će svi proizvođači moći staviti Android na njega, time ga delimično čineći "GPhone"-om (što je malo nezahvalno imajući u vidu da 34 firme, ne samo Gugl inicijalno rade na razvoju softvera). To bi u prevodu značilo da harderskog uređaja, telefona, sa brendom Gugla neće biti, ili ga bar neće praviti Gugl. To kažemo zato što je Peter Čou, iz "HTC"-a, firme čije je ime tokom prethodnih meseci bilo najviše povezivano sa "GPhone"-om, najavio da će kompanija razmotriti da impresivan uređaj, koji je Gugl koristio da partnerima predloži ideju Androida, stavi u svoju proizvodnju i komercijalno eksplotiše. O uređaju se za sad zna da se zove "Dream", da su mu dimenzije oko 7,5 x 12,7 cm, podrazumeva se tačskrin, a u sastavu je i QWERTY tastatura, koja je smeštena ispod displeja, koji se slajduje na gore, time transformišući "Dream" iz portretnog u "landscape" mod.

Iako broji 34 svetska giganta, u "OHA"-i nisu mnogi industrijski velikani kao što su "Verizon", "AT&T", "Nokia", "Microsoft", "Symbian" ili "Apple". Isto se uglavnom slažu u ocenu da im "OHA" i "Android" nisu pretnje. Skot Horn iz "WinMo" tima je rekao: "Zvuči kao da okupljaju mnogo ljudi zajedno, da naprave telefon, a to je nešto što mi radimo već pet godina. Ne razumem kakav će udar oni da naprave". Začinio je uvek kontroverzni Stiv Balmer

izjavom "Teško je uraditi bilo kakvo poređenje sa Windows Mobile sistemom. Oni trenutno imaju izjavu za medije, a mi milione mušterija, odličan softver i mnogo hardverskih uređaja". "Symbian" je bio nedvosmislen, rekavši da ozbiljno gledaju na "Android", ali da su oni ti sa pravim telefonima, pravim platformama i velikim tržištem koje su izgradili tokom godina. "To je još jedna Linux platforma. Postoje desetine Linux platformi na tržištu i ponekad se čini da se Linux fragmentira brže nego što se spaja", izjavio je CEO "Symbiana", Najdžel Kliford. Natali Keris je za kompaniju "Apple" rekla "imamo odličan odnos sa Guglom i ovo za nas ništa ne menja. Oni su svakako bitan partner 'iPhone'-a". "Nokia" je prvobitno izšla sa jednostavim stavom da "Android" za njih nije pretnja da bi se potom oglasili kako ipak razmatraju mogućnost pristupanja alijansi. PR finskog giganta, Kari Tuti je rekao da "stupanje u alijansu nije ni malo isključeno. Ako ocenimo da nam je to u interesu, razmislicemo o učestvovanju u njemu". Tuti je priču zatvorio zaključkom da Nokia ne bi trebalo da zatvara ni jedna vrata.



Prvi mobilni telefoni koji će nositi "Androida" na tržištu bi, po najavama trebalo da se pojave u ovo vreme naredne godine. Još se doduše ne zna kakvi će to telefoni biti, ali iz alijanse je najavljeni da će platforma biti veoma robusna i lako prilagodljiva. Iako open-sors, "Android" bi mogao da stigne zaključan na aparatima čiji se proizvođači i distributeri odluče za takav potez. Ipak, Šmit smatra da je takav potez vrlo malo verovatan. Za nas je još možda bitno da ni jedan od tri srpska operatera nije član "OHA"-e.

Više informacija možete saznati na sledećim adresama:

http://www.openhandsetalliance.com/android_overview.html

http://www.google.com/intl/en/press/pressrel/20071105_mobile_open.html

<http://googleblog.blogspot.com/2007/11/wheres-my-gphone.html>



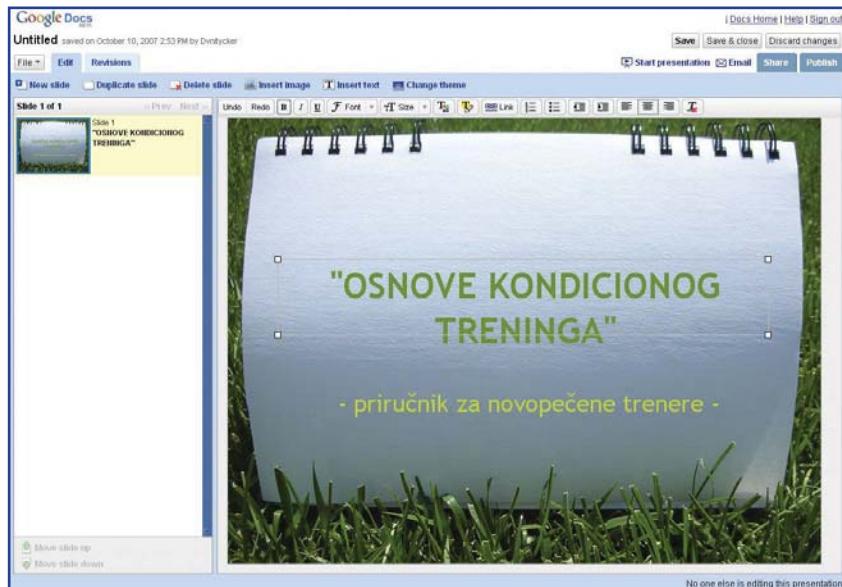
GOOGLE PRESENTATION

Gugl je prošlog meseca predstavio i treći "office" alat u svojoj onlajn ponudi – "Google Presentation".

autor: Srdan Bajić

Onlajn kancelarija brendirana Guglom tako je dobila još jedan bitan programčić, pored do sad već popularnih "Docs"-a i "Spreadsheets"-a (za nobove: "Worda" i "Excela"). Prethodna dva već su stekla zavidan broj korisnika zbog svojih kolaboracionih mogućnosti, tako da Gugl ovim proširenjem ponude preti da preuzeme puno korisnika Zoho onlajn paketa.

"Presentation" je nasledio osobine deljenja i kolaboracije koji imaju njegovi prethodnici iz "office" paketa, što je odmah u startu veliki podstrek za korišćenje ovog onlajn alata. Ipak, za sada, novi program je veoma prost sa vrlo malo funkcija i ne predstavlja ama baš nikakvu pretnju "PowerPoint"-u i "Impress"-u.

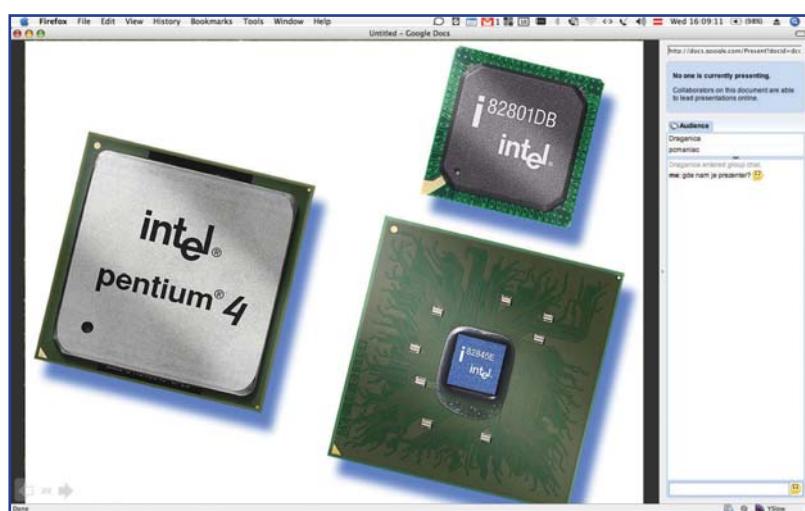


Paleta alata, kao što smo rekli, vrlo je prosta i sadrži samo najosnovnije stvari, bez animacija, zvuka i tajminga. U tu najprostiju korpu upadaju opcije za formatiranje teksta (ništa efekti, samo boja, pozadina i pozicioniranje), osnovne operacije za rad sa slajdovima i petnaest grafičkih tema za dizajn slajdova. Korisna je i funkcija četa prilikom slajdšoua,

koja može da posluži za narativ vlasnika prilikom prezentacije njegove ideje ciljnoj grupi. Za onlajn prezentaciju dovoljno je kliknuti "Start presentation" i poslati publici link, i žurka može da počne.

Verovatno će Gugl vremenom da proširuje mogućnosti aplikacije, ali objavljuvanje Prezentejšna u ovom obliku govori da će se kompanija najverovatnije bazirati na to da program korisnicima posluži kao alat za brzo i jednostavno pravljenje prostih prezentacija, i serviranje istih internetom zainteresovanim klijentima, korisnicima, kome god. Dokaz za to je i možda nemogućnost eksportovanja fajla u "PowerPoint" verziju (.ppt), bar za sada. PPT fajlovi se, doduše, mogu importovati u Prezejntešn.

Korišćenje alata je veoma prosto, što je i odlika većina Gugl aplikacija (mada kako i ne bi bilo prosto kad ima deset funkcija). No, internet gigant je pun iznenađenja, tako da nas ne bi iznenadilo da imamo pravi punokrvni alat za prezentacije, kad (i ako) "Google Docs" izade iz Beta.





OS X 10.5 LEOPARD

Nakon meseci čekanja i razočarenja koje su "OS X" korisnici doživeli nakon što je "Leopard" zbog "iPhone"-a pomeren za oktobar, dočekasmo da vidimo (i naručimo) "najsavršeniji operativni sistem ikad napravljen", kako ga predstavljaju zaposleni u "Eplu".

autor: Srđan Bajić

nije podbacio, naprotiv. Novi sistem za "Mekintoš" rednog broja 10.5, donosi 300 i kusur noviteta, od kojih je većina doduše neprimetna, ali doprinose generalnom utisku poboljšanja i najsavršenijem "OS X"-u do danas. Za samo dva i po dana, prodato je čak 2 miliona kopija "Leoparda", što dovoljno govori o

popularnosti sistema i prihodu koji će on doneti firmi iz Kupertina.

Apgrejd & Instalacija

- "Leopard" se naravno može instalirati kako na rovit disk, tako i na "Tajgera" ili

neki od prethodnih sistema.

- Ako radite apgrejd, vaša aktivnost prestaje nakon pešes klikova i mirni ste nekih sat vremena, dok "Leopard" radi svoje. U tom slučaju progutaće nekih 3,5GB diska dodatno.





- Na prazan disk, sistem se instalira za sjajnih 20 minuta, a "Epl" preporucuje 9 slobodnih gigabajta za potrebe sistema.

Prvi utisci

- Naravno kreću od desktopa. "Dok" je dobio novi izgled, polutransparentni i efekat ogledala kad mu približite neki prozor. To se valjda kaže polutranslucentnost. Ako vam se novi izgled sa svim tim budžom ne sviđa, možete vratiti stari ukucavanjem sledeće naredbe u terminal: defaults write com.apple.dock no-glass •boolean YES, a onda killall Dock.
- "Stack" ili "gomila" je folder na "Doku", koji se klikom širi u obliku polukruga (ili bolje četvrtkruga) iznad "Doka" za lakši pregled. Takođe se može namestiti da fajlovi prilikom privjaja budu raspoređeni u mrežni model umesto u "ventilatorski", kako ga "Epl" zove.
- Svaki prozor sada ima senku. I to dosta senke. Pričamo o 35 piksela senke. Ta senka navodno služi da bi lakše prepoznali aktivni prozor kada ih je više otvoreno.
- Poboljšan je rad sa blututom, dodate nove funkcije, a stare su uprošćene. U

kutiji piše, i to je odmah i provereno, "A2DP support". Jipi je.

- "Kibord menadžer" sada podržava više tastatura. Znači podešavanja vaše lapa tata tastature ne važe na USB tastaturi i obrnuto.

Aplikacije

Finder

- konačno, ali konačno dobio "breadcrumbs" navigaciju
- ubačen "Cover Flow" pregled podataka, za onaj kewl iTunes izgled
- prava stvar napravljena je "Quick Look" tehnologijom koja je ubaćena u sve delove sistema, pa i "Cover Flow" pregled u "Fajnderu". Tehnologija omogućava pregled bilo kog fajla, bez otvaranja programa, aplikacije, u kojoj je fajl napravljen, ili koji je predviđen za čitanje tog fajla. Time se postiže velika ušteda vremena, jer se čak i prezentacije i .pdf fajlovi mogu pregledati u "Cover Flow"-u, pa i gledati filmovi.
- Ako imate .Mac nalog, u par klikova sa bilo kog "Leopard" računara možete

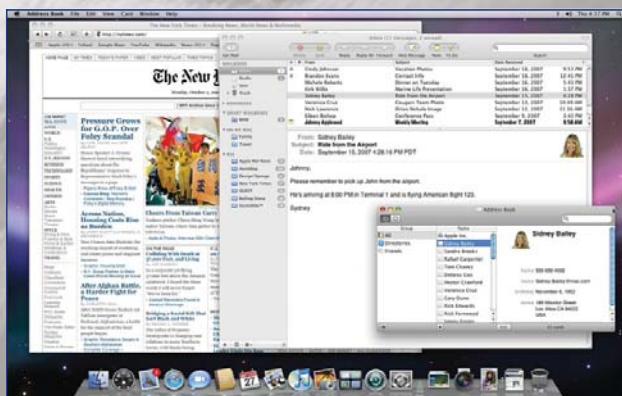
pristupiti svom računaru (koji po zdravoj logici mora biti onlajn) i pokupiti podatke koji vam trebaju "od kuće"

- "Spotlajt" pretraga ima predefinisane potrage, a postoji mogućnost kreiranja sopstvene šeme za pretragu. Recimo, prikaži sve slike napravljene između datuma tog i tog, na disku tom i tom. Posebna pogodnost je mrežna pretraga, ali nismo našli mogućnost selekcije računara na mreži kojima želimo da pristupimo, što ne mora značiti da opcija ne postoji.

Time Machine

• Za "Vremensku Mašinu" vezane su neke kontroverze, naime jedan korisnik je na svom blogu prikazao video kako mu je TM obrasio podatke. To se desilo tako što je uštekao fleš dranj, pokrenuo bekap, iščupao ga pre vremena, i gle – nestali su fajlovi i sa odredišta i sa originalne lokacije. Nismo bili u prilici da ovo proverimo, doduše.

- Još jedan bag je vezan za novu funkciju, "Tajm Mašin" se ruši ako prilikom bekapa menjate ili čak pregledate opcije aplikacije. Tako da oprezno koristite ovu aplikaciju, bar dok se "Epl" zvanično ne oglasi.





- Eleml, prilikom uključenja novog diska, "Tajm Mašin" nudi korisniku da taj disk predodredi za bekap disk. Izbor se čuva, iako bi mi više voleli čekboks sa "Pitaj me i sledeći put".
- Ceo sistem bekapa je automatizovan. Znači od korisnika se traži par klikova i da skuva sebi kafu čaj, šta god.
- Interfejs programa je vrlo impresivan. Ceo desktop se menja, sa desne strane se pojavljuje sajdbar sa (prešlim) danima, za laku navigaciju prilikom putovanja kroz prošlost (eh kako ovo dobro zvuči). Tu su i strelice za napred nazad u danima i aktivan prozor za traženje fajlova. Kad u prošlosti nađete podatke koje ste obrisali, dovoljno je kliknuti na "Restore" i posao je gotov.
- Omogućena je i upotreba "Spotlajt" pretrage kroz prošlost, što je funkcija koja, po nama, izuzetno olakšava posao.
- Ceo sistem "Vremenske Mašine" začinjen je kul efektima i animacijama.

Spaces

- "Spejses" je nešto kao ona četiri različita desktopa u Linuksima (beše "Workspace"

ime te tehnologije?). Pomoću tog programa možete lakše organizovati svoje radne prostore na, recimo, zabavu, rad, i internet. Prelazak sa jednog desktop-a na drugi je vrlo lako, postoje i prečice na tastaturi za manipulisanje radnim prostorima. Broj radnih površina nije ograničen (oke nije baš da ih možete nabudžati na 1024).

- Premeštanje prozora s jednog prostora na drugi se radi prostim prevlačenjem. Takođe možete jednostavnim prevlačenjem reorganizovati položaje prostora jednih u odnosu na druge.
- Postoji i mogućnost da "vežete" jedan prostor za određeni desktop, tako da uvek znate gde je. Takođe možete reći nekoj aplikaciji da vas svuda prati.
- Na žalost, ne možete stavljati različite pozadine na različite prostore.

Mail

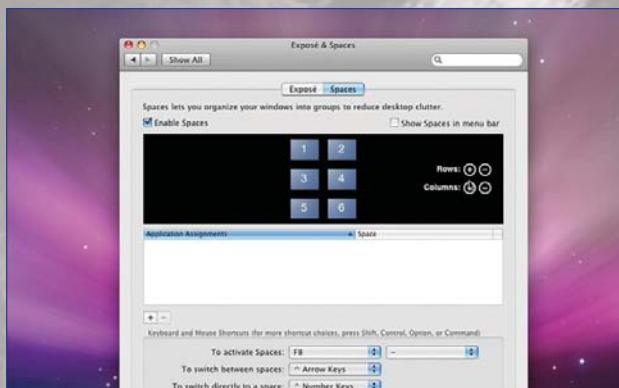
- Otklonjen je problem koji je uzrokovao da se "Mail" ponaša izuzetno sporo kad se u jednom folderu sa porukama nalazi 1000+ istih. Sad sve radi kao podmazano.
- Dodavanje ("attach") fajlova je stvar prostog dreg'n'dropa. Bilo da je reč o slici,

filmu, pdfu, ili nečem četvrtom.

- Program sadrži desetine templejt-a za pisma, koji su pritom veoma prilagodljivi potrebama korisnika. Na primer, ako se u templejtu nalaze slike, možete umesto difolt slika ubaciti neke iz svoje kolekcije, pa čak ih i povećavati ili smanjivati i manipulisati njima u okviru, unutar templejta. Izuzetno.

- Kako bi se izbeglo da ljudi sami sebi šalju poruke kao podsetnike, u "Mejl-u" postoji ugrađeni podsetnik i raspored. Svaka poruka ili podsetnik koju napišete se čuva u inboksu, a ukoliko ste ubacili i datum, on se beleži u "iCal"-u, "Leopardovom" odličnom kalendaru. Jedna od stvari koja izmamljuje osmeh prilikom gledanja demonstracije.

- "Data Detection" je nova tehnologija koja od ovog sistema postaje sastavni deo "OS X"-a, i na koju se verovatno mislio u "Eplovoj" rečenici "videćete funkcije za koje nećete znati kako ste do sad živeli bez njih". Eleml, tehnologija u e-mail poruci prepoznaje lične podatke (adresu, broj telefona i slično) i nudi korisniku, kad ovaj pređe mišem preko njih, da ih ubaci u svoj imenik, pripisivajući ih pošaljiocu mejla, ili nekom drugom.





iChat

- Zabava za kraj – problem za početak – nema podršku za "Yahoo messenger" i slične protokole. AIM stoji, ali ako imate više listi prijatelja, ne možete ih zipovati u jednu veliku listu nego morate budžati "iChat" sa više lista. Očekujemo da se ovo ispravi u sledećem apdejtu. I perecuhocemo.

- Najviše prašine digao je video čet. U prozoru u kojem se odvija video čet mogu se odvijati i razne druge stvari. Na primer, šerovanje slike, zajedničko gledanje filma, i, da budemo ozbiljniji, držanje prezentacije. Odličan alat za posao, u levom sajdbaru ste vi i vaša mala slikica, a u desnom, glavnom delu ekrana se odvija akcija – ide vaša prezentacija uz sve vaš narativ. Možete i da odete u fulskrin, Jabuko, svaka čast na ovome.

- Još jedna stvar oko video četa. Ako je pozadina iza vas statična, tipa zid ili tako nešto, možete da izaberete okruženje u kojem ćete "se nalaziti". Izaberete sliku ili video koji stoji u pozadini, istupite iz kadra da program prepozna postojeću, stvarnu pozadinu i zameni je virtuelnom, onda se vratite i gle, eto vas pred vodopadom. Na demonstraciji izgleda lepo, nismo videli na šta liči u praktičnoj primeni, ako neko zna, ima mejl tamo na prvim stranicama, gde su nam podaci.

- I za kraj, ukoliko se drugi učesnik četa složi, možete potpuno preuzeti kontrolu nad njegovim računarcem, iz ovog ili onog razloga.

Naravno, sve ovo samo je deo iskustva koje sa sobom nosi "Leopard". Za više informacija možete posetiti njihov sajt, ili ako baš baš imate živaca pročitati "dubinski" pregled sistema koji je odradio "ComputerWorld" i servirao na 12 strana. Link je predugačak da ga ovde spakujemo, ako vas zanima, pravac www.computerworld.com, ključna reč je "Apple's Leopard leaps to new heights" Takođe, na sajtu www.engadget.com (članak "Leopard vs. Vista: feature chart showdown") možete videti odličnu uporednu tabelu mogućnosti Viste i Leoparda.

Sa desne strane pogledajte deo te tabele (znali ste da vas ovo čeka od samog početka, priznajte):

	Leopard	Vista
UI		
Pretraga prozora	Expose	Flip 3D
Virtuelni Dekstopi	Spaces	Ništa
Softver		
Kalendar	iCal	Windows Calendar
Kontakti	Address Book	Windows Contacts
Email filtering	Mail.app	Windows Mail
File manager	Poboljšani "Finder"	Poboljšani "Explorer"
Media		
Snimanje TV sadržaja	Ništa	Tu je
NTSC i ATSC tjuneri	Ništa	Tu je
CableCARD / DCT tjuneri	Ništa	Tu je
DVD autorizacija	iDVD	DVD Maker
DVD plejbek	Tu je	Samo neke verzije Viste
Stereo Bluetooth (A2DP)	Tu je	Ništa
Video obrada	iMovie	Windows Movie Maker (with HD)
Sistemski alati		
Aktivacija	Ne treba	Windows Activation
Automatizacija	Automator (with UI recording), AppleScript	Ništa
Screen capture	Integriran	Snipping Tool aplikacija
Sistemski registar	Nema ga	Postoji
Networking i connectivity		
Wireless	WiFi sa WPA 2 podrškom	WiFi sa WPA 2 podrškom
Sigurnost		
Email filter	Spam filter za Mail.app	Junk i phishing filteri u Windows Mailu
Igranje		
Grafika	OpenGL, Core Animation	DirectX 10
Mrežno igranje	Ništa	Xbox Live Anywhere
Performance i hardver		
Auxiliary displej	Ništa	SideShow
Kreiranje particija na	BootCamp	Disk Management
HDD-u		
Optimizacija	Uobičajeni multitasking	Windows SuperFetch i Windows ReadyDrive
Sinhronizacija uređaja	iSync	Windows Mobile Device Center
Sinhronizacija mreže	Ništa	Windows Sync Center



OPERA MINI 4

Bez pravog konkurenta u domenu internet brauzera za mobilne telefone, Operi je lako da nas svakom novom verzijom sve više obraduje poboljšanjima i novitetima.



autor: Srdan Bajic

Opera Mini, aplikacija koja je namenjena nesrećnicima ljudima koji nemaju tu sreću da im telefon podržava WinMo i i 3G (uključujući tu i nas), dobila je i svoju četvrtu verziju, imena Opera Mini 4 (kako su se samo dosetili). Četvorka donosi do sad najviše noviteta, i to praktičnih i korisnih noviteta. Po mnogima najkorisnije poboljšanje je mogućnost zumovanja i korišćenje miša, ali otom potom. 'Ajmo prvo od instalacije.

Prvo što Opera uradi na telefonu jeste da ispita kakve se opcije konektovanja

na mrežu imate. E, tu je nas zadesio prvi problem, instalacija je uporno izbacivala da telefon nema mogućnost izlaska na net. Ma koliko to čudno zvučalo, problem je rešen kad smo pokrenuli staru verziju Operе i izašli iz nje. Četvorka je pronašla konekciju i posle par minuta instalacije spremno javila da je sve gotovo. Tokom instalacije, setap vam prikazuje stranicu sa spiskom noviteta u novoj verziji programa.

Najveća (hm doduše i jedina) promena na početnoj strani je dizajn koji je sad malo više fensi. Hm, hajde ipak da napravimo

ovakav pregled najvažnijih noviteta:

- Zum – U novoj verziji Opere, strana se može učitati na dva načina – standardni stari način kad vam se u jednu kolonu zbudža ceo sajt pa morate da skrolujete dok vam palac ne utrne i novi način, koji je više pogodan za veće displeje. Cela strana će vam se učitati "ucelo", znači na ekranu ćete moći umanjeno da vidite celu stranu odjednom. Potom, pritiskom na taster 5 se vraćate na originalnu veličinu i tasterima 2, 4, 6 i 8 vršite navigaciju kroz stranu. Upravo tu uleće sledeća velika novina:
- Miš – ne pravi miš, samo strelica. Tom strelicom, dok vam je stranica prikazana ucelo, umanjena, možete da selektujete onaj deo stranice gde želite da zumirate. Znači, ako znate gde na stranici стоји polje za login i password, uz 2, 4, 6 i 8 odete do njega, kliknete 5 i tu ste. Naravno, ovo nije toliko korisna opcija ukoliko ne znate napamet gde šta stoje na stranici, a pritom imate mali displej.
- Kontekstni meni – pritiskom na kec, otvara vam se "desni klik" gde možete da izaberete način pregleda stranice, osvežite je, učitate slike, pogledate informacije o stranici, ili ako je u pitanju link, da vidite gde će vas on odvesti.

Četvorka takođe može da ostavlja kukije, i okrene stranicu u "landscape" mod. Zlatna vredna olakšica koju Opera vuče još od prošle verzije jeste brzo biranje, pomoću kojeg u dva klika možete biti na željenoj stranici. Uživajte u novitetima, čekajte s nama Mozilinu verziju mobilnog brauzera i nadajte se da neće gutati memoriju kao što to radi Fajrfoks.

Opera Mini 4

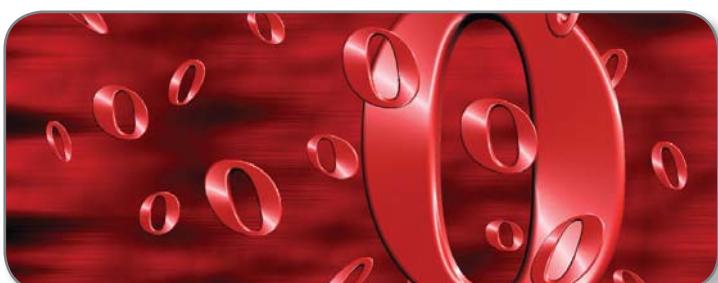
Veličina: 100kB

Sistem: Mobilne platforme

Sajt: www.operamini.com

Poslednja verzija: 4

Cena: besplatan





<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | φ-art

COMODO FIREWALL PRO

U odnosu na dane kad su (skoro) svi na kompu ganjali krekovani "Zone Alarm", ponuda odličnih besplatnih fajrvol (fw) programa danas je mnogo veća. Ako iz etičkih, zakonskih ili bilo kojih drugih razloga želite besplatan fw na svom računaru, Komodo Pro je jedan od paketa koji bi trebalo razmotriti.



autor: Srđan Bajić

ako besplatan sigurnosni softver kod mnogih korisnika izaziva nesigurnost i nepouzdanost, Komodo Pro je baš jedan od onih koji će ugušiti tu nesigurnost, u sljčaju da AVG nije uspeo. Ovaj izuzetan program nudi sve one opcije za koje mnogi današnji fw-ovi traže i po stotinu dolara, a opet je skladan, "noob-friendly" i jednostavan za korišćenje.

Prvobitna konfiguracija obavlja se odmah nakon instalacije (posle koje ćete biti zamoljeni da restartujete svoj računar kako bi program počeo normalno da funkcioniše). Prva stvar koju vas program

pita je da li želite automatsko ili ručno podešavanje. Osim ako niste onaj najgori zeleni a-šta-sad-da-radim njub, preporučujemo ručno upravljanje. Takođe možete odmah i podesiti da li želite da program koristi "Windows" DEP ("Data Execution Prevention") servis, što je veoma preporučeno. Par klikova dalje, restart i program se smešta u sistemsku traku.

Ako prilikom starta imate neke aplikacije koje se odmah vežu na net, eto vama radosti i prvog konkretnog rada sa Komodom. Iskače prilično standardno prozorče za jedan fw, gde vas program

pita da li želite aplikaciji X da dozvolite radnju Y. Pohvalno je što program nudi sve informacije o aplikaciji, odakle je, ko ju je napravio, gde želi da ide i preko kojeg porta, pa je odluka o (ne)dovoljavanju prilično laka.

Sam program kači se sigurnim putem na net i ima sistem za zaštitu sopstvenog procesa, koji će se pobrinuti da nijedna druga aplikacija ne može da ga ukine i time stavi vaš računar na udar.

Kontrolni panel. Sadrži tone opcija fino zapakovane u organizovane tabove tako





da oni koje ne zanimaju eksperntske stvari te prozorčiće ne moraju nikad ni da vide. U glavnom prozoru nalaze se tri osnovna taba, prvi od kojih sumira ono što fw trenutno radi i daje neke zanimljive informacije.

Drugi tab, "Security", je ulaz u onu priču oko tone ekspertske opcije. Neke od tih opcija su definisanje novih ili izmena postojećih zona i aplikacija, definisanje TCP / UDP / ICMP "flood"-a i konfiguriranje načina prikaza poruka i ponašanja programa. Ipak, glavni deo za naprednog korisnika su monitori. Komodo Pro nadzire aplikacije, komponente i mrežu. Pored osnovnih opcija uključivanja i isključivanja monitora, korisnik je u prilici da za svaku aplikaciju, između ostalog, definiše koji port ona sme da koristi, na koji IP range sme da se kači ili koji protokol joj je dostupan. Monitor komponenti daje iscrpni izveštaj o svim aktivnim komponentama, svakoj od kojih se može dozvoliti ili zabraniti pristup internetu. Slično je i sa monitorom mreže, alati za svaku aktivnost su protokol, smer aktivnosti, dozvola i specifikacija dolaznog / odlaznog porta i dolazne / odlazne IP adrese.

I poslednji, ali i ne najzanimljiviji tab je "Activity", što je svojevrsni internet monitor. Ovdje korisnik može da vidi koji programi su trenutno onlajn i koliko protoka vuku ili šalju gore. Protok se, doduše, ne može ograničiti, no za takve svrhe postoje alati poput NetLimitera.

I za kraj, Komodo Pro sadrži i prateću opremu u vidu loga, iscrpnog helpa, različitih jezika i apdejtera. Dok pišemo ovo, Komodo vuče 12MB RAM memorije, što, naravno, uopšte nije mnogo.

Zaključak, svi koji osećaju potrebu da se sakriju iza "vatrenog zida", pro ili njub, bi obavezno trebalo da isprobaju goreopisani softver, jer korisniku daje veliku kontrolu nad svojim sistemom, a u isto vreme samostalno radi odličan posao na zaštiti vašeg računara.

Comodo Firewall Pro

Veličina: 7.57 MB

System: Windows XP

Sajt: [www.personalfirewall
comodo.com](http://www.personalfirewall.comodo.com)

Poslednja : 2.4.18.184

Cena: besplatno

TWITTER

Ujednoj od tamnih beskrajnih noći optimizacije sajta za mrtvi Internet Eksplorer, kada sam već bio dobrano u fazi da svojim CRT monitorom pogodim nekog u glavu, startuje me drugar preko četa. Hajde sada da ostavim po strani to *koliko* samo mrzim kad me ljudi startuju dok radim i dok mi je GTalk na crvenom, sa namerom da pročakaju par reči o svom i mom zdravlju i o tome kad ćemo se videti, iako im je, jer me poznaju, prilično jasno da sam svoj radni dan počeo oko 10, a sad je jedan ujutro, a ja i dalje radim, umesto da bezbrižno skidam kratke porniće preko dc++ pred spavanje. Ele, startuje me drugar.

- e desi covek sta radis
 - evo radim..
 - e brate jel znas za Twitter?
 - ono, cuo sam nesto simbolicno, sto, o cemu se radi?
 - super sajt, mozes besplatno da saljes poruke
 - jel
 - da. I fora mozes da posaljes grupi svojih prijatelja iste poruke, odjednom, besplatno, i to mozes i sa mobilnog, ne moras sa kompa

I hajde OK, učini se tu meni to korisnim. Kao ono, kasniš na neki dogovor sa drugarima, pa pustiš svima poruku, ili može da posluži kao neki bulletin board, ili ne znam bolestan si pa im pošaljes svima da ti donesu narandže da ozdraviš. I odem na sajt, registrujem se, prijavim se na listu tog drugara, i malo po malo prođe par dana, povežem se sa nekim drugim drugarima, ja na njihovim listama, oni na mojoj. I onda je počelo. Twitter inače ima mogućnost da prati čak i vašu promenu statusa na GTalku i da onda šalje sms svima sa vaše liste. Znači ja promenim status sa "radim" na "jedem" i to ide svim mojim drugarima na sms. E sad zamislite kad svi krenu da menjaju statuse ili se prime pa krenu da vam svakih sat vremena šalju šta rade. Tome nema kraja. Vi svakih pola sata dobijate sms o tome ko šta radi, a u ozbiljnijim pričama, jedan drugar krene da zeza drugog pa mu drugi odgovori pa se i treći uključi i tako dalje i tako dalje, sve dok vam ne zatreperi ona koverta u gornjem delu displeja na mobilnom. Izvinjavam se, ali not my cup of tea. Da želim da znam šta radite, startovao bih vas na četu. Nedelju dana sam psovao i nervirao se, a onda fino otišao i izbrisao nalog na Twitteru.

Sličan fenomen, o kojem se na forumu pričalo nedeljama je i majspejs. Kul je meni majspejs, taj princip, kao znaš, postaviš svoju sliku, napišeš nešto o sebi, baciš blog s vremena na vreme i tako. Ali je to doseglo tolike razmere da mi je cimer moje devojke kroz šalu rekao "pa ti ako nemaš majspejs profil, praktično ne postojiš". E to me je iznerviralo, i još jedna stvar me jako nervira, ne samo kod majspejsa, nego kod svih stranica nekog ličnog tipa, gde neko može da ostavi neki komentar o tebi. Što se ljudi dopisuju preko toga. Pišu jedni drugima u komentare u desu šta ima, evo nema ništa, a kod tebe, pa nj kod mene ništa...

kliko se ja razumem, za to služi inbox. A možda jednostavno nisam dovoljno kul. Tako da sam kad sam stigao kući, seo za kompj i izbrisao ceo svoj majspejs profil.... I krenuo da lupam glavom o zid jer sam zaboravio da sačuvam svoje prešs blogove, koji su mi zaista vredni.

I još jedna stvar, koja mi je, zaista ne znam kako pala na pamet, valjda je nekako povezana sa gornje dve stvari... jeste primetili da u većini slučajeva kad veća grupa ljudi krene da tapše, posle par sekundi krenu svi da tapšu u istom ritmu. Samo još da počnemo da blejimo dok tapšemo i eto priče.

[Twitter](#)

A global community of friends and strangers answering one simple question: **What are you doing?** Answer on your phone, IM, or right here on the web.

[Explore Twitter](#) 

Look at what these people are doing right now...

 **24p0**  less than 5 seconds ago from web

 **mississ**  less than 5 seconds ago from web

 **ORGANIZER**  less than 5 seconds ago from web

 **cipherknight** 31 minutes ago from Roostervan. Ridiculous. I ought to buy one of these things for my car seat. [less than 5 seconds ago from web](#)

 **thezealot** (519) [less than 5 seconds ago from web](#)

 **streetcar** Mitt Romney - Late. Show [less than 5 seconds ago from web](#)

 **reason**  less than 5 seconds ago from web

 **chrispo**  CTFY [less than 5 seconds ago from web](#)

 **Rehla** getting ready... then to get jackson!! [less than 5 seconds ago from web](#)

Please Sign In!

Username or Email

Password

Remember me (24hr)

Find an account?

Sign up for Free!

It's fast and easy!

Help

[FAQ](#) [Ask from Twitter](#) [MUTUALS](#) [MUTUALS FEED](#) [LIVESEARCH](#) [CLOUD](#) [Check Yourself](#) [NEST](#) [CITRIX](#) [Joann Goldstein](#) [CPTK Headlines](#) [@Rehla](#)

FLOCK 1

Godine su prošle od poslednjeg bitnog apdejta koji je urađen na takozvanom socijalnom veb brauzeru, "Flock"-u. Kad su već svi počeli da zaboravljaju na njega, razvojni tim je izbacio prvu "kompletну" verziju – "Flock 1.0".

autor: Srdan Bajić

Kad kažemo socijalan, ne znači samo da je besplatan, nego i to da je fokus braузera okrenut ka korišćenju web 2.0 sajtova, kakvi su "FaceBook", "Flickr", blogovi. Po poslednjim informacijama, na softveru je radilo deset momaka i devojčica, a temelj koda je "Firefox", verzija 2.0.0.8. Kao takav, podržava neke od FF ekstenzija, ali ne sve.

Elem, nakon instalacije i pokretanja, predstavlja vam se interfejs koji ili će vam u startu ili svideti ili neće. Više nas je podsetio na interfejs Opere nego FF-a, sa "modernim" dugmadima i prelazima. Problem koji smo odmah zapazili je da se Flock ne snalazi baš sa pozicioniranjem uvezenih bukmarka koji vam u FF-u stoje ispod adresnog bara – ako ih ima više ili ste ih stavili u dva reda, neće svi stati u prostor predviđen za njih i može malo ružno da izgleda. Što se nas tiče, prva mana, jer ima ljudi sa fetišom u držanju trideset bukmarka ispod prostora za ukucavanje adrese.

Idemo dalje. Adresnoj liniji su dodate neke funkcije, na primer, obaveštavanje kad na stranici postoji "feed" opcija, pretraga ili

media stream. Zapamtite ovo za media stream, super je stvar, vratićemo se na to kasnije. Ideja za pretragu je isto jako dobra, ali ima jednu neobjašnjivu manu. Naime, ako na sajtu postoji pretraga, imate opciju da je dodate u spisak pretraga, desno, gde inače stoe Gugl, Jahu i Vikipedija. Što bi logički trebalo da bude super, jer bi tako izbegli ono traženje endžina na "Mozilinoj" stranici, ali. Iz nekog razloga, kada želite da promenite endžin koji trenutno koristite, na primer, sa "Google" na "Google Images", program otvara stranicu na kojoj počiva pretraga, umesto da samo u gornjem desnom uglu promeni referentnu adresu i omogući vam kucanje ključne reči bez otvaranja stranice. Da biste to izbegli morate prvo da ukucate tekst, pa kad vam se otvorи vrsta podmenija za pretragu (sa "live results") da kliknete na endžin koji želite da koristite.

Levo od adrese je velika zvezdica koja, pretpostavljate, služi za dodavanje u bukmarke, samo što se više ne zovu bukmarks nego "favorites" (izgleda "bookmarks" više nije kul). Jednim klikom dodajete trenutnu stranicu u iste, a sa duplim klikom vam se otvara mogućnost

da je strpate u neki zaseban folder. Takođe sve vreme možete da pošaljete jednim klikom mailom link ka trenutnoj stranici.

Navigacijski dugmići su prilično standardni, s tom razlikom što su "refresh" i "stop" spojeni, ali ako ih želite odvojene, postoji opcija i za to.

Priču o kontrolnom panelu završićemo najbitnjom stavkom – glavnim menijem Flocka i onim što ga čini posebnim. Glavni meni sačinjen je od 9 dugmadi, od kojih većina svoju funkciju odraduje u sajdbaru.

MyWorld je predviđen da bude početna stranica za surfanje jer su na njemu po principu "dashboard"-a prikazane sve stranice kojima ste nedavno pristupili, vaši buk.. ovaj fevoritsi, fidovi i omiljeni medijski sadržaji. Ele, medijski sadržaji. Sećate se ikonice za stream?

Media Bar se otvara u topbaru (kao sajdbar, samo na gornjoj stranici). U početnom stadijumu vam u vidu galerije prikazuje nove slike na "Flickr"-u, "Photobucket"-u, "YouTube"-u i drugim popularnim medijskim sajtovima. Ono što je ovde kul je da možete da dodate svoje (ili tuđe) galerije u tu, koja se nalazi u vašem braузeru. Znači, svidi vam se Čedina galerija, ili Čedini fevoritsi na "YouTube"-u, možete je dodati media baru za lakše pregledanje.

People je još jedan moćan alat. Trenutno podržava četiri servisa: "Flickr", "Facebook", "Twitter" i "YouTube" (majspes ništa?). Prilikom logina, u sajdbaru se učitavaju svi vaši prijatelji sa tih servisa i onda možete da serujete fotke, video, fidove, linkove jednostavnim "drag'n'drop"-om, pričate sa njima, i gledate njihove sadržaje direktno





preko "media minibar"-a, klikom na odgovarajuću ikonicu na njihovom profilu. Takođe možete, na primer, izmeniti svoj status na "Twitter"-u



Feeds – ništa glamurozno, fidovi koje raspoređujete po kategorijama, manipulišete na ovaj i onaj način.

Favorites – Omogućava pregledanje kako onlajn tako i lokalnih omiljenih destinacija. Kad kažemo onlajn, mislimo na del.icio.us i ma.gnolia.



opcije formatiranja koje koristi, na primer "WordPress". "Break", recimo.



Web Clipboard – ime kaže šta radi. Imate malu kutijicu u gornjem delu ekrana gde prevlačite sadržaj sa neta za kasnije korišćenje. Indeksira se u sajdbaru i naravno možete da imate više različitih stvari koje ne nestaju nakon završetka sesije, već ostaju unutra. Primer – pišete blog, vidite zanimljivu fotku hoćete da je blogujete, prevucete u "Web Clipboard" i kasnije kad ste pri blogu, možete je brzo i lako iskoristiti.

Blog Editor – solidan alat za pisanje blogova. Standardni alati za formatiranje teksta, kao i integrirani web clipboard omogućavaju brzo blogovanje. Draftovi se snimaju na računaru, što je ok za oflajn rad, ali nema načina da ih popnete na net. Problem doduše nastaje kad pokušate da ubacite sliku. Ne možete da je aplodujete, samo da postavite adresu slike koja već postoji na netu. Takođe nemate neke

Photo Uploader – alat koji debelo fali FF-u. Konačno jednostavan način da se slike pošalju na net bez cimanja po stranicama, selektovanja, pa jedna po jedna i ostalo. Imate prozorče, prevučete slike koje želite da dignete, ili ih obeležite preko prozora, izaberete gde hoćete da ih pošaljete, i gas. Hvala lepo. Za svaki slučaj tu su alati za promenu veličine, rotiranje i slično.

Accounts and Services je sajdbar od kojeg se počinje, gde ukucavate login i slične podatke za servise koje želite da koristite.

Šta reći na kraju. Flock je ok za "social" frikove, kojima su "Flickr" i "YouTube" jedne od omiljenih destinacija. U ovom stadijumu razvoja Flock ima dosta sitnih bagova, koji se mogu naći na stranici <http://www.flock.com/release-notes/1.0>. Mi, zbog ekstenzija i dizajna, ostajemo pri FF-u. Al dobar mu je onaj "Photo Uploader", baš.

Flock 1

Veličina: 10.33 MB

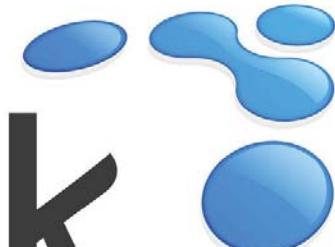
Sistem: Windows 2000/XP/Vista

Sajt: www.flock.com

Poslednja verzija: 1.0

Cena: besplatan

Flock



www.game-s.co.yu
office@game-s.co.yu



WHERE SHOPPING IS FUN

PC



KONZOLE



iPOD



GameS - NOVI SAD

T.C. "Sad Novi Bazaar" • III sprat

GameS d.o.o. | Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd | Dečanska 12, 11000 Beograd • Tel/Fax: 011/3345 062 • decanska@game-s.co.yu

GameS Novi Sad | TC "Sad Novi Bazaar", Bul. Mihajla Pupina 1, 21000 Novi Sad • Tel/Fax: 021/521 357 • bazaar@game-s.co.yu

NINTENDO DS™

Wii™

PC CD-ROM

XBOX 360™

PlayStation®2



PSP

PLAYSTATION 3