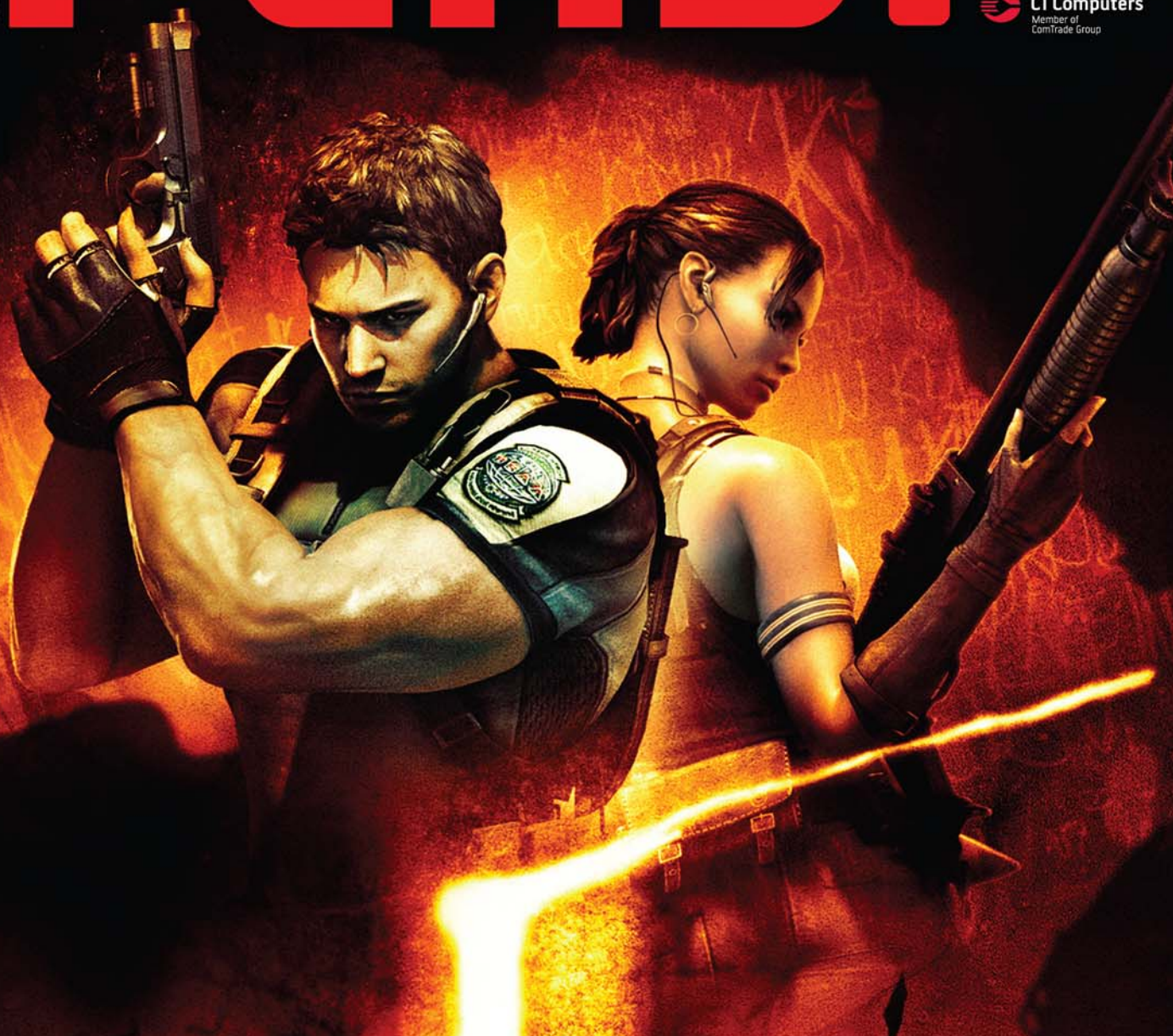


ULTIMATE BAND - NE TREBAJU TI INSTRUMENTI DA BI SVIRAO!

APRIL 2009. | BROJ 33

# PLAY!



COVER STORY:

# RESIDENT EVIL®



\*KOMPLETAN MAGAZIN U PDF FORMATU MOŽETE PREUZETI NA [WWW.PLAY-ZINE.COM](http://WWW.PLAY-ZINE.COM)

# VIRTUAL

S H O P

**10%**  
POPUST NA  
SVE IGRE



SVAKI 50. KUPAC DOBIJA POKLON



PROMOCIJE  
NOVIH IGARA  
PETKOM I  
SUBOTOM



**NAJBOLJI IZBOR  
GEJMERSKIH  
KONFIGURACIJA**



NEC AccuSync LCD73  
(17") **6.990<sup>00</sup> din**

NEC AccuSync LCD93  
(19") **7.990<sup>00</sup> din**



[www.virtualshop.rs](http://www.virtualshop.rs)

Bul. Mihaila Pupina 85  
011 311 20 49  
MOB: 065 VIRTUAL

Kneza Višeslava 63  
TC Bazar Vidikovac  
011 3564 881  
[www.programmer.rs](http://www.programmer.rs)

Makedonska 30/Dečanska 5  
TC Euro centar  
011 337 4048

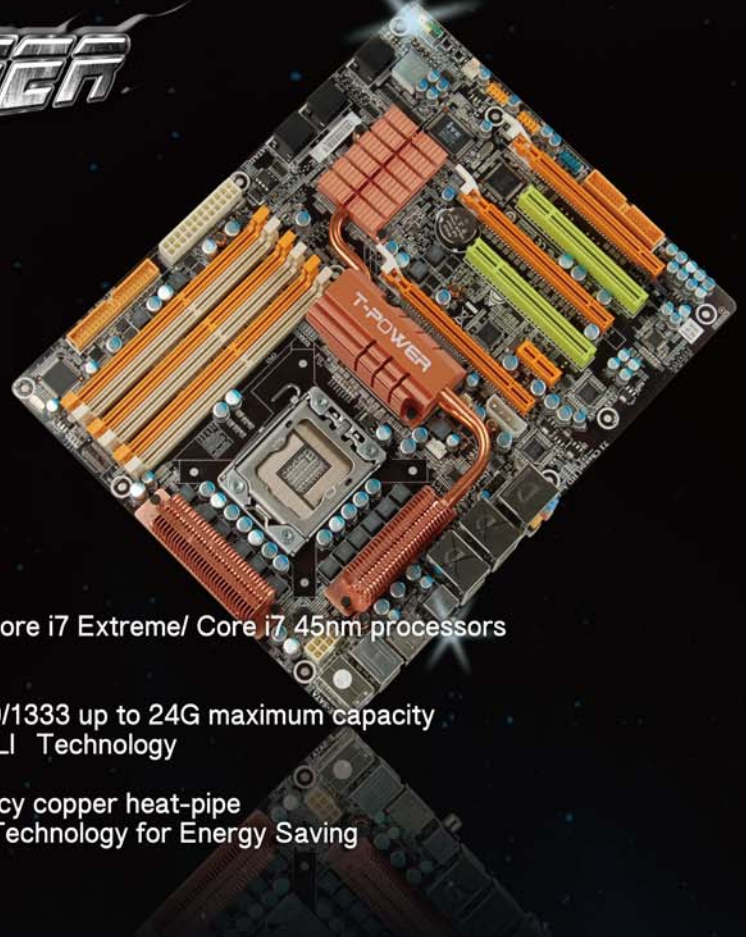


**Servis**  
računara  
i konzola

# Extreme Performance as Your Wish!!

## TPOWER X58

# TPOWER



- Design for Intel socket 1366 Nehalem Core i7 Extreme/ Core i7 45nm processors
- Intel X58 / ICH10R Chipset
- 12 Phases Power Design
- Support 6-DIMM DDR3-2000(OC)/1600/1333 up to 24G maximum capacity
- Support ATI CrossfireX and nVidia SLI Technology
- 100% X.D.C Japanese solid capacitor
- BIOSTAR Space-Pipe with high efficiency copper heat-pipe
- BIOSTAR G.P.U (Green Power Utility) Technology for Energy Saving
- BIOSTAR TPower Utility
- On board Dual GbE
- 1394 , S/P DIF Out (Optical/Coaxial)

**TPOWER I45**



**TP45 HP**



**TP45D2-A7**



**TP43D2-A7**



**P43-A7**



[www.tntdoo.rs](http://www.tntdoo.rs)



TNT d.o.o.  
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA  
Kolubarska 18, Beograd  
Tel./Fax: 011 308 55 77  
info@tntdoo.rs

[www.telix.rs](http://www.telix.rs)

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer  
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING  
Futoški put 4, Novi Sad  
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444  
info@telix.rs



**BIOSTAR**  
WWW.BIOSTAR.COM.TW



Game software © 2009 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © and © Paramount Pictures. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

# KOJE KONCE POVUĆI?

U svetu organizovanog kriminala se zna kada moraš da zaprljaš ruke. Ali se zna i kada moraš da prepustiš svojoj ekipi da odradi prijav posao. Ako želiš da udeš u igru u ovom gradu – **budi mafijaš**. Ako želiš da vladaš gradom – **razmišljaj kao Don**.



The  
Godfather II

BUDI MAFIJAŠ. RAZMIŠLJAJ KAO DON.



PLAYSTATION 3





# JOIN THE QUEST

**QUEST:** EUnet Special Offer

**GOAL:** Postani korisnik EUnet ADSL Flat paketa uz besplatan Gaming Extra Bandwidth.

**REWARD:** Vrhunska veza za udobno igranje, ušteda vremena i novca, pripadnost guildu onih koji znaju šta je vrhunski Internet.

**SPECIAL OFFER:** Zamisli svoj game space, u kome ti i tvoji prijatelji odlučujete o sudbinama ostalih, birate ko i kada igra, vladate svojim virtuelnim svetom, brzo i lag-free, za samo 3800 dinara!



[www.eunet.rs](http://www.eunet.rs)  
0800 300 400



# uvodnik

## WORLD TOUR ZA PC

Fina vest stigla je do nas ovih dana, a to je da će se Guitar Hero World Tour pojaviti i za PC platformu. Iako mi u redakciji više volimo Rock Band negoli „heroja“, ipak nas je ova činjenica više nego obradovala, i to iz puno razloga. Prvo, na PC stižu bubnjevi (i mikrofoni) što će doprineti ludoj zabavi svih koji do vas svrate. Drugo, verovatno će, baš kao i za Guitar Hero 3, biti moguće sviranje putem tastature, što, iako ne baš lepo, i dalje može da bude dovoljno zabavno (a zamislite samo custom bubnjeve koje će ljudi praviti). Ipak, ono što mi se čini najvažnije je to što će konačno biti prilike da se najbolji bubnjari oprobaju u svim onim pesmama koje su želeli, a nisu mogli da pronađu u spisku numera. Kao što znate, Guitar Hero u sebi donosi editor sopstvenih numera putem kojeg je moguće importovati gotove pesme sa interneta. Vrlo zanimljivo, zar ne?

Ovog meseca se, što se igara tiče, zabavljamo nekim zanimljivim izdanjima po redakciji. Ja recimo i dalje pikam svoj Team Fortress 2, ali i The Maw, simpatičnu platformicu koja je fina zabava za jedno popodne, dok druge kolege recimo vole da provedu nekoliko sati dnevno igrajući The Witcher Enhanced Edition. Treći su naravno ostali verni gore pomenutim Rock Band i Guitar Hero, a ima i onih koji i dalje ne mogu da završe Killzone 2.

## TOP 5

### 1. EMPIRE: TOTAL WAR

Ljubitelji strategija, evo nečega za vas. Sve igre iz serijala Total War su bile veliki hitovi, a to je i Empire.

### 2. RESIDENT EVIL 5

Igra zbog koje je nastao survival horror žanr. Svakim delom sve bolja i bolja. Da li je tako i u petici?

### 3. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION

Petu avanturu Sama Fishera, Conviction, čekamo već 18 meseci, ali kako izgleda čekaćemo ga samo do juna, a onda ćemo moći da uživamo.

### 4. WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2

Sjajna Real Time strategija posle tri ekspanzije dobija i punokrvni nastavak. Mnogo promena je pred nama, a videćemo da li su sve dobre.

### 5. PUZZLE QUEST: GALACTRIX

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords je oduševio igrače sjajnom mešavinom Fantasy RPG-a i logičke igre. Galactrix pokušava to isto samo u SF okruženju.

## BROJ 33 – APRIL 2009.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

### GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

### UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Luka Zlatić, Aleksandar Vuletić, Uroš Miletić

### REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev, Srđan Bajić

### SARADNICI:

Vladimir Kosić, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Dolapčev, Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević, Ivan Todorović, Vladislav Herbut, Viktor Popović

### ART DIREKTOR:

Ivan Čosić

### POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

### PRELOM:

Đorđe Petrović

### KONTAKT:

PLAY! magazine | [www.play-zine.com](http://www.play-zine.com)  
Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) --Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana  
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)  
COBISS.SR-ID 145535756

58

### Ultimate Band

Videli ste Guitar Hero i Rock Band, držali u rukama mini gitaru i svirali na plastičnim bubnjevima. Sada je vreme da se oprobate u muzičkoj ritam igri koristeći samo default Wii kontrolere, ili stylus na DS-u. Predstavljamo vam – Ultimate Band!



52

### Cryostasis

Horor žanr doživljava svoju renesansu u poslednje vreme (Dead Space, Left 4 Dead, novi Silent Hill i Resident Evil), pa je jasno da će i "manji" razvojni timovi da štrpnu svoj deo kolača. 1C Company to pokušava igrom Cryostasis, a vi proverite da li su to uspeali.



42

### Watchmen: The End is Nigh

Čitali ste grafičku novelu i/ili odgledali film? Vreme je i da vidite kako je to biti u Rorschachovim cipelama uz igru Watchmen: The End is Nigh. Ako vam se dopadne, uskoro će i drugi deo.







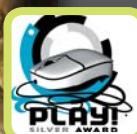
# AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako 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 zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



## SILVER

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



## BRONZE

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

# SADRŽAJ

7	Uvodnik
8	Sadržaj
10	Techware
13	13 <sup>th</sup> page
16	Flash
24	Retro Play! Mart 1999.
26	Previews
26	Colin McRae: DiRT 2
28	Operation Flashpoint: Dragon Rising
30	Overlord II
32	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
35	Reviews
36	Resident Evil 5
40	Empire: Total War
42	Warhammer 40000: Dawn of War 2
44	Watchmen: The End is Nigh - Part 1
48	Men of War
50	Drakensang: The Dark Eye
52	Cryostasis
54	Puzzle Quest: Galactrix
56	The House of the Dead: Overkill
58	Ultimate Band
60	Modovi
62	Hardware

# MORE

\*\*\*\*\*

## 64 | Overclocking danas



Ako bacimo i samo letimičan pogled na snagu današnjih procesora, već nam bude jasno koliko su snažni. Sa takvom sirovom procesorskom snagom, realno nam overclockovanje i nije preko potrebno. Međutim, uvek ima onih koji žele da iscede vodu iz suve drenovine.

## 66 | Xilence XQ kuleri

Ako ste se već, inspirisani gore navedenim tekstom, odlučili da overklokujete procesor, ili se plašite da će vam na leto kućište biti isuviše vrelo, onda će vas zanimati ovaj tekst. Proverili smo, za vas, kako funkcionišu Xilence XQ kuleri.



## 62 | Zeleno, volim te, zeleno!



Tekst kojim ćemo obradovati sve one kojima nije bitna samo sirova procesorska snaga, već i ekološka strana IT industrije.

# TECHWARR

## DELL OTKRIO 13-INČNI ADAMO LAPTOP

Dell je objavio prvi laptop iz svoje Adamo serije, deo svega 1.65 cm i težak 1.81 kg. Model stiže sa 16:9 ekranom dijagonale 13.4 inča, Core 2 Duo procesorom (najmanje SU9300 na 1.2 GHz), do 4 GB RAM-a, Intel X4500 grafikom i solid-state drajvom od najmanje 128 GB.

Tu su još WiFi, LAN, Bluetooth 2.1, opciono 3G, baterija koja drži do 5 sati, 64-bitna Windows Vista Home Premium i cena od 1999 dolara u pre-orderu. Prodaja kreće od 26. marta u 24 države.



## U2 OŠTEĆUJE ASPIRE ONE HARD DISKOVE

Korisnici 8.9 inčnog Aspire One laptopa se mogu susresti sa problemom da previše glasna muzika može prouzrokovati oštećenje hard diska. Prema izveštajima koji su se pojavili na HardwareCult forumu, izvesni Aspire One modeli sa hard diskom su u potpunosti uništili hard disk prilikom slušanja muzike na maksimumu. Prvi korisnik je uočio problem dok je slušao U2 "Hold Me, Thrill Me, Kiss Me, Kill Me" a kasnije je potvrđeno da baš ta pesma izaziva prestanak rada hard diska. Deluje neobično ali ne preporučujemo vam da ovo isprobavate sa vašim Aspire One modelom.

## E1004N PRVI EEE PC SA OPTIČKIM DRAJVOM

Evo još malo Eee PC novosti od Asusa. Prema poslednjim informacijama E1004N će biti prvi Eee PC sa optičkim drajvom. Pored toga konfiguraciju krase Atom N280 procesor i hard disk od 120GB. U prodaji će se pojaviti tokom aprila po ceni od oko \$550 dolara.



uređuje: Nikola Nešović

TECHWARE



## NCKLA E71 NIJE NOKIA E71

Ukoliko se nalazite u Kini i planirate da kupite Nokia E71 telefon obratite pažnju da vam ne prodaju fejk pod imenom NCKLA E71-2. Po dizajnu predstavlja jeftinu kopiju Nokie E71 a podesuje QVGA "tačkrin" od 2,1 inča, Bluetooth, kameru od samo 0.3MP, stereo zvučnik i dual-SIM podršku koja je praktično standard u Kini. Cena ovog telefona verovatno nikoga ne zanima.

## APPLE PREDSTAVIO IPHONE OS 3.0

Kao što je i obećao Apple je 18. marta predstavio novi iPhone OS verzije 3.0. Od pregršt noviteta koje su uvedene sa ovom verzijom izdvajamo: cut/copy/paste opciju koju su svi tako dugo očekivali, MMS podršku, A2DP stereo Bluetooth, auto login za WiFi hotspotove, Vice Memos aplikacija za glasovne podsetnike i beleške, za programere je olakšano povezivanje sa Google Maps aplikacijom, peer-to-peer Bluetooth veza, streaming video i glasovne komande za razvoj igara. iPhone korisnici će ipak morati da sačekaju još neko vreme da se OS 3.0 i zvanično pojavi na njihovim telefonima dok će programeri imati priliku da isprobaju beta verziju već danas. Za iPod touch nadogradnja će se naplaćivati \$9.95 dolara. Neće više zburavati internet warrriori upoređivati iPhone sa ciglom!

 042internet.com

<http://www.042internet.com>

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OČIMA

Najbolji ping  
na gaming serverima!  
Jednostavno povezivanje  
Jedinstvena tarifa  
Uvek slobodne linije  
Plaćanje putem tel. računa

BESPLATAN PRISTUP  
na više od

**50**

sajtova iz naše mreže!

username: play  
password: play

**042/420-421**

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)



# Aktuelne gradske teme

Hehe, baš je lud ovaj mesec za nama nekako, zar ne? Svašta se tu ispodešavalo, a ko zna šta se sve tek neće ispodešavati.

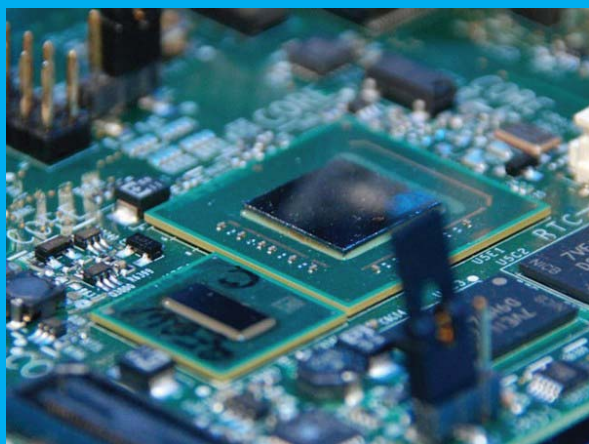
For starters, otvorena je prva SOS radnja za slabije stojeće sugrađane. Mogu da kupuju izbeglice, penzioneri, invalidi i oni čija primanja ne prelaze donje definisanu granicu. Da li treba napomenuti da je na otvaranju bio red u kojem su ljudi čekali pet sati da bi kupili neke stvari kao što je na primer hleb? Naravno, očekujem da će već posle nekoliko dana velika količina robe iz SOS prodavnice da se nađe na tezgama na pijacama beogradskim. Najzanimljivije od svega je i to što postoje artikli koji su u SOS radnji skuplji nego u drugim prodavnicama. A kapiram da i oni idu „kao alva“.

Pa onda, mart, bombardovanje, i to još 10 godina. Svi se sećaju kako su proveli te dane. Ako je sudeći po ekipi sa foruma, onda je najmanje polovina gledala Esmeraldu na Pinku kad je bombardovanje počelo, skoro svi su prvog dana bili u panici i u skloništima a najveći broj njih je nakon toga počeo da bleji po ulicama, igra basket, i što je najcrnje u takvoj situaciji, zapravo se druži sa komšijama i super se provodi.

Da vidimo dalje, sajam automobila u Beogradu, u sred ekonomske krize. Veliki broj izlagača, veliki broj automobila. Sajam nije ni počeo, a najskuplji automobil, vredan 170,000 evra, već je bio prodat. Ako se ne varam, u pitanju je neki Audi Q7. Ne sumnjam da će se prodati i najveći broj drugih automobila.

I konačno, imamo i „solidarni porez“ kojim se oporezuje svako ko ima zaradu od preko 12,000 dinara. Da, ako primete tih 120 evra, i vi ćete platiti 6%, tako da ćete biti kraći za 10 evra. Na tako maloj plati, to je prilično „skromna“ cifra, zar ne? Zanimljivo je da je Vlada bila toliko fina pa je ostavila poslodavcu da odabere da li će on da podnese teret tih 6% ili zaposleni. Baš me zanima da li će biti jedna ili dve firme u Srbiji koje će na sebe preuzeti tih 6 procenata.

I tako, ne može se reći da nije zanimljivo, jelda?



## INTEL PREDSTAVIO DVA NOVA ATOM Z PROCESORA

Intel je predstavio dva nova procesora iz Atom Z serije, Z550 i Z515. Oba procesora troše manje od 2.4 Wata energije a brzine takta variraju od 800MHz do 1.33GHz. Kao i sa ostalim modelim iz ove serije, biće korišćeni za mobilne telefone i MID uređaje. Još uvek nemamo informacije i koje će prve modele pokretati ovi novi procesori.

## NINTENDO PREDSTAVIO WII SYSTEM MENU 4.0

Nintendo je iskoristio Game Developers konferenciju da predstavi svoj dugo očekivani Wii System Menu verzije 4.0 kao i podršku za SD memorijske kartice. Od sada pristup SD panelu se vrši disrektno sa Wii System menija i apdejt omogućava podršku za memorijske kartice veće od 2GB i maksimalnih 32GB. Takođe novina od Nintenda je i Virtual Console Arcade koji će oživeti stare klasike ovog žanra video igara.



## NOVI ZEEBO USKORO U BRAZILU I KINI

Zeebo konzola možda na ovim prostorima nije toliko poznata ali na tržištu Indije, Brazila i Rusije zauzima značano mesto kao konkurent Wii uređajima. Na Game Developers je predstavljen Zeebo nove generacije koji će se uskoro pojaviti u prodaji u Brazilu a krasi ga najnoviji Qualcomm procesor, 3G podrška a sa njime dobijate i nekoliko igara uz opciju da možete preuzeti i Quake za skromnu pretplatu. Igre za Zeebo konzolu staju oko \$10 dolara i na evropskom tržištu ih možemo očekivati tek tokom 2011 godine. Verujemo da će do tada Zeebo biti uveliko prevazđen.



## INTERNET EXPLORER 8 IZAŠAO IZ BETA

Microsoft je 19. marta zvanično predstavio Internet Explorer 8 koji je tako konačno izašao iz beta statusa. Internet Explorer 8 možete preuzeti sa <http://www.microsoft.com/windows/internet-explorer/default.aspx>, a kako kompanija tvrdi novi pretraživač donosi mnoga poboljšanja u stabilnosti i bezbednosti programa i samog operativnog sistema. Takođe, krasi ga velika brzina učitavanja stranica i nove funkcije kao što su Web Slices i vizuelne sugestije tokom pretrage. Jedina napomena od Microsofta u ovom trenutku je da Windows 7 korisnici još uvek neće moći da preuzmu najnoviju verziju Internet Explorera.



## RADEON HD 4890 NA TESTU

AMD je povukao izlazak svoje nove Radeon HD 4890 kartice za 2. april, četiri dana pre datuma kojeg bi, po raznim glasinama, trebalo da se pojavi GeForce GTX 275, a sada su se pojavili i prvi testovi: kineski PConline objavio je temeljan test nove kartice, u poređenju sa Radeonom HD 4870 sa 1 GB memorije i GeForceom GTX 260. Test mašina sastojala se od Core 2 Extreme QX9770 procesora, Gigabyte X48 ploče i 2 GB DDR2-800 memorije, gde je novi Radeon potukao suparnike u rezolucijama 1680x1050 i 1920x1080 u igrama Crysis, FEAR 2, Call of Duty 5 i GRID. U Far Cry-u 2, HD 4890 je bio gotovo isti kao GTX 260 u 1680x1050, a nešto slabiji u 1920x1080, dok su slični rezultati ponovljeni i u poslednjem Stalkeru. Što se tiče potrošnje, novi Radeon vuče najviše struje od sve tri kartice, kako u opterećenju tako i u "leru". Ceo test pogledajte na <http://translate.google.com/translate?prev=hp&hl=en&u=http%3A%2F%2Fblog.pconline.com.cn%2Farticle%2F239516.html&sl=zh-CN&tl=en>

# FLASH



## Otvoren zvaničan sajt novog Wolfensteina

Activision je pokrenuo zvanični sajt novog Wolfensteina ([www.wolfenstein.com](http://www.wolfenstein.com)), koji sadrži i neke nove screenshotove, trejler sa QuakeCona i preliminarni developer blog. Tu je i nekakav sistem "misija", gde je prva misija da se prijavite o osvojite sto "zlata", mada se ne zna za šta će to "zlato" služiti.

## Far Cry 2 DLC izašao na Steamu

Izašao je mini-dodatak "Fortunes Pack" za Far Cry 2, koji košta 4.99 dolara na Steamu. Paked sadrži nova oružja (pušku sa prigušivačem, kratač i samostrel), pet novih multiplejer mapa (Cheap Labor, Last Resort, Lake Smear, Fort Fury i Jungle Seizure), kao i dva nova vozila (Unimog Big Truck i Quad). Oružja i vozila mogu se koristiti i u singleplejeru.



## Tribes prebačen na web browsere

Gejming portal InstantAction uskoro će ponuditi Dynamixov multiplejer šuter Starsiege: Tribes u formi igranja iz web browsera. Port će imati poboljšanu grafiku i mogućnost modovanja, a posetioci Game Developers Conferencea u San Francisku moći će da isprobaju radnu verziju igre.

## Apdejt za Team Fortress 2 doneo podršku za višejezgarne procesore



Valve se napokon setio i zvanično ubacio podršku za višejezgarne procesore, pa vlasnici istih sada mogu osetiti određeno ubrzanje (mada igra i ovako radi brzo na iole novijoj mašini). Valve kaže da još uvek testira kompatibilnost pa opcija nije podrazumevano uključena, ali se može naći u Options > Video > Advanced.





**KLAN RUR INDUSTRIES**

**www.klanrur.co.yu**



## DLC za F.E.A.R. 2 izlazi i za PC

Besplatni paket mapa "Toy Soldiers" za F.E.A.R. 2, koji izlazi sredinom aprila za PlayStation 3 i Xbox 360, izaći će i za PC, ali se ne zna tačan datum izlaska. Paket donosi tri velike mape za multiplejer režim igre.

## Potvrđen demo Operation Flashpoint: Dragon Risinga

Codemasters je potvrdio da će se pojaviti demo verzija njihove nadolazeće vojne pucačine Operation Flashpoint: Dragon Rising. Tačan datum nije određen, ali će demo sigurno izaći pre izlaska pune verzije koja bi trebalo da se pojavi na leto ove godine. Igra se radi za PC i obe konzole.

## CryENGINE 3 spreman za PC, PlayStation 3 i Xbox 360

CryTek objavljuje da je njihov novi grafički endžin CryEngine 3 spreman i da se lako koristi i na PC-u i na aktuelnim konzolama. Endžin je takođe pravljen i sa nadolazećim hardverom na umu, i dozvoljava relativno lako programiranje i dizajniranje okruženja u igrama. Detaljno na [www.mycrysis.com/newsdetails.php?news=40799](http://www.mycrysis.com/newsdetails.php?news=40799).

## Najavljen Crysis: Maximum Edition

Sajt MyCrysis najavljuje paket nazvan Crysis Maximum Edition, koji će se sastojati od Crysis-a, Crysis Warhead-a i multiplejer komponente Crysis Wars. Paket će se pojaviti u prodaji petog maja.



## Unreal Tournament 3 patch 2.0 i Titan Pack

Epic Games je izbacio patch 2.0 za Unreal Tournament 3, koji je doneo bolju integraciju sa Steamom, snimanje demoa, promene u server browseru i interfejsu i drugo. Pored patcha, izašao je i dugo očekivani Titan Pack (prethodno se mora instalirati patch) koji se skida ovde i donosi brojne nove mape, novi Titan mutator, nove karaktere i značajna unapređenja vezana za inteligenciju botova. Verzija za PlayStation 3 biće odložena za dve nedelje zbog nekih problema pri realizaciji.



## Sacred 2 dobija PhysX podršku

Sajt PC Games Hardware dobio je priliku da na CeBIT-u vidi novu verziju Sacreda 2 u koju je implementirana PhysX fizika za realističnije efekte u inače nerealističnom fantazijskom svetu. Ovo će igračima biti dostupno putem zakrpe koja izlazi do kraja marta.

## QuakeLive pušten u pogon

Revidirani Kvejk 3 koji se igra iz browsera napokon je izašao iz zatvorene beta test faze i sada se svako može registrovati za igranje. U početku su redovi za čekanje bili enormno dugački, a sada se situacija malo stabilizovala. Pošto se radi o besplatnoj igri, obavezno je probajte na [www.quakelive.com](http://www.quakelive.com).



## S.T.A.L.K.E.R. build 1935 objavljen besplatno

GSC Game World objavio je radnu verziju S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyla koja datira od 18. oktobra 2004. i sadrži drugačiji fizički endžin od finalne verzije koja je puštena u prodaju, kao i materijal koji je ispao iz igre, uključujući neke nivoe (Dead City, Swamp, Generators) i stvari koje je THQ isekao da bi igru učinio prijemčivijom široj publici. Pre nego što krenete da trljate ruke, morate znati da se ne radi o stabilnom izdanju igre niti da THQ pruža ikakvu tehničku podršku i rešenja problema tokom igranja. Neki bi rekli da se to i ne razlikuje puno od THQ-ove politike vezane za prodajne verzije ovog serijala igara, a download možete obaviti na <http://files.gsc-game.com:3128/oldbuild/>



## Call of Duty: World at War 1.3

Activision je izbacio novi patch 1.3 za Call of Duty 5, čije su najznačajnije novine mogućnost snimanja i reprodukcije demoa tokom igranja zarad slanja na turnire i slično. Patch težak 61 MB može se skinuti na [www.gamershell.com/download\\_40660.shtml](http://www.gamershell.com/download_40660.shtml).

## Fallout 3 patch 1.4.0.6

Izašao je patch 1.4.0.6 za Fallout 3, donoseći achievementse za novi The Pitt dodatak kao i podršku za nadolazeće DLC-ove. The Pitt se očekuje tokom meseca, a patch se skida kad se ulogujete na Games for Windows Live ili Xbox Live.



## Assault on Dark Athena stiže u aprilu

Atari javlja da Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena izlazi 7. aprila u Americi i 24. aprila u Evropi, dok će se pojaviti i demo verzija sledećeg meseca na Xbox Live i PlayStation Network servisima. Pušten je i sajt na [atari.com/riddick](http://atari.com/riddick).

## Mass Effect 2 stiže na PC i Xbox 360

BioWare je danas i formalno najavio nastavak svoje naučnofantastične akcione rol-plej igre Mass Effect. Dvojka izlazi za PC i Xbox 360 početkom sledeće godine, mada prva najava sugerise da će rol-plej elemenata u nastavku biti još manje, a akcije još više. Igrači će u dvojici moći da nastave sa karakterom iz prvog dela, ako su sačuvali snimljene pozicije.

## Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate postao zlatan

NWN2 Vault prenosi da je dodatak "Mysteries of Westgate" za Neverwinter Nights 2 dostigao "goldmaster" status i da bi uskoro trebalo da počne da se distribuira digitalno. Ovaj dodatak je razvio Ossian Studios i trebalo je da izađe još 2007. godine, ali se iz nekih razloga razvoj solidno otegao.

## Call of Juarez: Bound in Blood stiže na leto

Izašao je novi trejler za Call of Juarez: Bound in Blood, a Tony Key iz Ubisofta kaže da će igra izaći na leto. Podsetimo, radi se o pucačini iz prvog lica koja se dešava na divljem zapadu, a klip skinite na [www.gamershell.com/news\\_70230.html](http://www.gamershell.com/news_70230.html).



## Halo Wars prodat u milion primeraka

Microsoft objavljuje da je Ensembleova strategija Halo Wars za Xbox 360 već prodana u milion primeraka, iako je izašla krajem februara. Poslednja igra Ensemble Studiosa tako je najprodavanija strateška igra gledano na svim "živim" platformama.

## VtM-Bloodlines Companion mod

Pojavio se interesantan mod za igru Vampire Bloodlines, gde možete regrutovati pojedine neigrive karaktere iz igre u svoju družinu, ili ih čak "zaposednuti" i tako isprobavati druge klanove i discipline. Download na [sites.google.com/site/vtmbcompmodhome](http://sites.google.com/site/vtmbcompmodhome).

## Najavljen Lost Planet 2

Capcom je otkrio da je u razvoju nastavak igre Lost Planet koja je izašla pre dve godine za Xbox 360. Na drugom delu radi producent igre Resident Evil 5, Jun Takuchi, a za razliku od "keca", Lost Planet 2 neće biti ograničen na snežni teren već će doneti i okruženje džungle. Inače, Warner radi na filmskoj adaptaciji prve igre, a nije poznato kada će tačno izaći dvojka niti za koje platforme osim Xboxa 360.



## Gothic 3 Community Patch 1.7

Izašao je ogromni i po svemu sudeći poslednji patch za Gothic 3, u čijem je razvoju učestvovala kako igračka zajednica, tako i Spellboundovi programeri. Patch od osamsto i nešto megabajta može se naći na [www.worldofgothic.com](http://www.worldofgothic.com), a predugačak spisak izmena i ispravki vidite na [snorre.jowood.de/~community/Gothic3/CP\\_Changelog\\_en.txt](http://snorre.jowood.de/~community/Gothic3/CP_Changelog_en.txt).





## Dungeon Party open beta

Focus Home Interactive počeo je sa otvorenim beta testom svoje besplatne MMORPG igre Dungeon Party, a tom prilikom izbačen je i novi video klip koji prikazuje opcije za prilagođavanje karaktera, atmosferu u igri i ostalo. Download video klipa može se obaviti na [www.gamershell.com/news\\_70214.html](http://www.gamershell.com/news_70214.html).

## Bounty Hunter u The Old Republicu

Sajt Eurogamer otkriva da će Bounty Hunter biti igriva klasa u Biowareovoj nadolazećoj MMORPG igri Star Wars: The Old Republic. To je otkriveno u najnovijoj epizodi Eurogamer TV-a, a klip pokazuje da će se sa bounty hunterom moći koristiti džetpekovi. Dizajner James Ohlen kaže da su u fazi razvoja još mnoge interesantne klase.



## Galaxy Online prima beta testere

Sajt svemirske MMO igre Galaxy Online prima prijave za zatvoreni beta test ove igre, mada to i nije zatvoreni test u pravom smislu reči s obzirom da primaju sve koji se prijave. Igra će i u finalnoj verziji biti besplatna a statistika nakon beta testa neće biti brisana, tako da već sada možete početi sa igranjem.

## Immortal Cities: Nile Online krenuo sa radom

Tilted Mill javlja da je njihova igra Immortal Cities: Nile Online, koja se igra iz web browsera, puštena u rad. Bazirana je na njihovoj "pravoj" PC igri "Children of the Nile", i ne zahteva non-stop bdenje već je dovoljno svega par minuta dnevno. Igranje je besplatno mada se novac u igri može kupovati i za prave pare.



## Alpha Protocol potvrđen za oktobar ove godine

Sega je potvrdila da će Obsidianova nova rol-plej igra Alpha Protocol izaći u oktobru ove godine za PC i obe aktuelne konzole. Kako kažu, igra će omogućiti igračima da budu suptilni kao Džejs Bond, hladni ili precizni kao Džejsorn Born ili prosto da razbijaju kao Džek Bauer. Bacite pogled na trejler na [www.gametrailers.com/player/46678.html](http://www.gametrailers.com/player/46678.html).

## Otkazan Aliens RPG

Na opštu žalost, ranije glasine o otkazivanju Aliens RPG-a koga je razvijao Obsidian a trebalo da izda Sega, dobile su i prvu konkretnu potvrdu. Bivši dizajner koji je radio u Obsidianu, u svom onlajn CV-u naveo je da je radio na "sada otkazanoj akcionoj rol-plej Aliens igri za PC, PS3 i Xbox 360". CV pogledajte na [www.linkedin.com/pub/7/951/35](http://www.linkedin.com/pub/7/951/35).

## Hysteria Hospital: Emergency Ward demo

Pojavila se demo verzija igre Hysteria Hospital: Emergency Ward, koja neodoljivo liči na legendarni Theme Hospital i bavi se simuliranjem bolnice. Paket težak 74 MB može se skinuti na [www.gamershell.com/download\\_41528.shtml](http://www.gamershell.com/download_41528.shtml), a puna verzija izlazi u aprilu za PC, Wii i Nintendo DS.

## X3: Gold Edition

Za sve koji imaju previše slobodnog vremena na raspolaganju, Deep Silver za sredinu ove godine sprema X3: Gold Edition koji će sadržati X3: Reunion u verziji 2.5, novi X3: Terrain Conflict 2.0, dodatak nazvan "The Aldrin Missions" i kompakt disk sa soundtrackom. Najava pokriva sve teritorije osim Severne Amerike.



## RESIDENT EVIL

## Resident Evil 5 isporučen u 4 miliona komada

Capcom je objavio da je isporučio preko četiri miliona kopija novog Resident Evila 5 u prodavnice širom sveta. Ovim je ukupna brojka isporučenih kopija svih delova Resident Evil prebacila 40 miliona komada, dok su tri Resident Evil filma do sada zaradila 300 miliona dolara. Takođe, količina od četiri miliona komada najveća je startna isporuka od svih RE delova do sada.



## Patch za Saints Row 2 rešava probleme sa performansama

Steam News javlja da je izašao patch za igru Saints Row 2, koja se inače distribuira samo preko Steama, koji će se automatski instalirati čim se vlasnici sledeći put uloguju u Steam, i ispravlja veliki broj bagova, uklanja frejmrejt ograničenje od 32 fps, čini da igra manje "preskače" i sveukupno poboljšava performanse za nekih 20%.

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

Vaš vodič kroz domaće IT tržište

NA 9 TV STANICA  
ŠIROM SRBIJE

**Digital World**

## Grand Theft Auto 4 patch #3

Rockstar je izbacio treći po redu patch za PC verziju Grand Theft Auto IV, koji se može skinuti [www.rockstargames.com/support/IV/PC/patch/index.html](http://www.rockstargames.com/support/IV/PC/patch/index.html) ili direktno logovanjem na Games for Windows Live. Patch donosi unapređene performanse što se tiče grafike i fizike, uklanjanje ograničenja pri mapiranju komandi na tastaturu i miša, kao i zaštitu od varanja u multiplejer režimu. Puna lista izmena može se videti na [www.gtaforums.com/index.php?showtopic=403690](http://www.gtaforums.com/index.php?showtopic=403690).



[WWW.SPEED-INDUSTRY.COM](http://WWW.SPEED-INDUSTRY.COM)



# Retro Play!

## April 1999.

**A**pril u Beogradu, uzaludno tražim usne jedne devojke što se divno mazi... 1999. godine ovaj mesec možda i nije bio najromantičniji, ali je bio podnošljiv što se tiče igara. I ovoga puta smo odabrali sedam tadašnjih hitova (što opravdano, što neopravdano) i odlučili da ukratko proverimo da li ih i danas vredi igrati.

### Star Wars Episode I: The Phantom Menace



Više od dve decenije čekanja, masovna histerija zbog specijalnih izdanja originalnih filmova, knjige, stripovi... Sve to za priču o tome kako je Anakin Skywalker postao Darth Vader. I na kraju ćorak. Još je gore što je igra katastrofalnija od filma. Jadna imitacija Tomb Raidera bez šarma, duše, zapleta... Pretpostavljamo da bi danas samo apsolutni fan Star Warsa imao ovo u svojoj kolekciji, a i u tom slučaju negde skriveno da ne vidi često svetlost monitora.

### Star Wars Episode I: Racer

Interesantno, ali ako je najgori film u serijalu odgovoran i za najgoru igru, zaslužan je i za jednu od najboljih. Spektakularna scena iz filma u kojoj mali Anakin učestvuje u pod racingu, i pobeđuje zahvaljujući svojim latentnim Jedi moćima je poslužila kao inspiracija za ovaj naslov. Racer jeste jako sličan Wipeoutu, ali je dovoljno drugačiji da ne bude optužen za plagijjat. Pritom je igra zaista dobra. Fino izgleda, osećaj brzine je sjajan, staze su odlične, podove je moguće menjati i prilagođavati... Vrhunska zabava.



### Warzone 2100



Warzone 2100 je jedan od zaboravljenih hitova. Nakon što je Starcraft razneo konkurenciju, strategije u realnom vremenu su bile u malom opadanju sve do pojave Warzonea. Ovu igru je krasila odlična grafika, sjajni 3D tereni, do tada nevidena struktura kampanje i vrlo vrlo zabavan multiplayer. Takođe, akcija je bila važnija od strategije, što je privuklo širi broj ljudi. Avaj, iako su i igrači i kritika lepo prihvatili Warzone 2100, vrlo brzo za njim su usledili drugi RTS hitovi, pa je ostao zaboravljen. Ipak, ko voli RTS i želi da vidi jednu od važnijih igara tog žanra, neka overi Warzone 2100.



# Super Smash Bros.

Super Smash Bros. Brawl vas je oduševio? Evo igre za Nintendo 64 od koje je sve poteklo. Najbolji i najomiljeniji likovi iz Nintendo igara u jednoj igri, i to ni manje ni više nego borilačkoj. Zanimljiv recept, koji pali već deceniju. Cilj igre je jednostavan, u ulozi jedne od 12 Nintendo legendi (8 od početka + 4 koje se otključavaju), među kojima su Mario, Link, Samus Aran, Donkey Kong i Pikachu, nalazite se na nivou sa ostalim likovima. Treba ih sve izbaciti sa nivoa koristeći potpuno sulude i naglašeno duhovite borilačke veštine. Hit.



# Midtown Madness



Iako je u osnovi jako neozbiljna igra, potpuno posvećena arkadnom osećaju, Midtown Madness je jedna od značajnijih vožnji, ne samo zbog toga što su se igrači jako zabavljali uz nju. Značaj leži, pre svega, u tome što nismo imali određeni set staza, već smo mogli da se vozimo po čitavom gradu, Čikagu, koji je bio prilično verno prenesen u igru. Ovaj koncept je ono što je učinilo NFS Underground zaista dobrom igrom, a eto Midtown Madness je jedna od prvih igara koja ga je iskoristila. Kao što smo rekli, pritom je i zabavna, ima dosta zanimljivih modova i odličan izbor automobila.

# Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

Po mnogima najbolji CRPG svih vremena je imao i jednu od boljih ekspanzija. Tales of the Sword Coast, iskreno, pati od nekih problema od kojih ekspanzije generalno pate – obećano nam je mnogo novih likova, lokacija, protivnika, a na kraju dobijemo samo mnogo više onoga što smo već videli. Međutim, BG:TotSC zaista nudi dovoljno pravih noviteta da bude zanimljiv. Ako danas već počinjete ponovo (ili po prvi put) da uživate u čarima Baldurove kapije, ne postoji nijedan jedini razlog da to ne začinite ovom ekspanzijom.



# Alien versus Predator



Koliko je ovo samo dobra igra. Tri potpuno različite vrste (Alien, Predator, Čovek), tri različita načina igre, tri odlične priče, mnogo zabave, pomalo horora. Super! AvP-u se može pomalo zameriti što u kampanji sa ljudima nakon vrhunskog prvog nivoa, do kraja igre ima premalo strave, a previše akcije, ali je to jedina mana. Kada se u igru uključi i multiplayer, koji je vrhunski, jasno je da je AvP igra za sva vremena.

Codemasters/Codemasters

Izlazi: 14. septembar 2009.

Platforma: Xbox 360, PlayStation 3, PC, Wii, PSP, NDS

Web: [www.dirt2game.com](http://www.dirt2game.com)

# COLIN MCRAE: DIRT 2

Prelazak na novu generaciju konzola Codemasters je sjajno iskoristio da totalno osveži svoj Colin McRae Rally serijal, koji je godinama trpeo kritike zbog toga što je prilično tapkao u mestu. Izmene koje su napravljene bile su vrlo temeljne (uostalom, neobičan podnaslov DiRT je već sugerisao tako nešto), čime je stvorena igra koja nije imala previše dodirnih tačaka sa prethodnicima. Slažemo se i da je veliki tržišni uspeh delom bio posledica totalnog nedostatka konkurencije, ali to ne menja činjenicu da je u pitanju bio zaista dobar naslov. Nažalost, ovo ostvarenje mnogi će pamtiti i po drugim stvarima - loše osmišljenom multiplayer-u, karijeri koja je bila uprošćena do granice podnošljivosti ali i stravično lošoj optimizaciji za PC pa i Xbox 360.

autor: Vladimir Dolapčev

**K**ao i njegov prethodnik, i Colin McRae Rally DiRT 2 koristi već poznati EGO engine koji je dodatno napređen u odnosu na GRID, gde smo ga poslednji put videli na delu. S obzirom da je Race Driver bio sjajno optimizovan, za očekivati je i da će DiRT 2 izbeći sudbinu svog prethodnika, iako će sigurno izgledati bolje od njega. Novina je i da će se automobilima sada lagano prljati u zavisnosti od podloge na kojoj vozite, što možete potpuno anulirati prolaskom kroz vodene površine. Slike koje vidite potiču iz pre-alpha faze izrade i nedostaju im svetlosni efekti i desetine hiljada animiranih gledalaca, ali nema sumnje da ćemo prisustvovati još jednom vizualnom spektaklu kome će sigurno doprineti još jeziviji prikaz sudara i vidljivo veći broj poligona na vozilima.

Iako se Colin nikada nije deklarirao kao simulacija, Codemasters je ipak odlučio da ode korak bliže ka realnosti, time što je najavio da će novi upravljački model biti u priličnoj meri drugačiji nego do sada. To ćete najviše osetiti zbog toga što se težina konačno prenosi na sva 4 točka, što je do sada bilo rezervisano uglavnom za ultrarealistične simulacije poput Richard Burns Rally-ja.

Jedna od većih novina jesu takmičenja na stadionima, kao što su londonski Battersea Power Station ili izmišljena arena nadomak Los Anđelesa gde će vas bodriti 120,000 gledalaca. U ovom okruženju, direktno ćete se boriti protiv rivala, a trke će zanimljivijim učiniti ogromni skokovi i konstantne promene podloge na kojoj vozite. Replay sistem koji je u GRID-u omogućavao da se vratite par sekundi unazad biće sastavni deo i ove igre, što znači da ćete imati priliku da ispravite svoje greške, bez potrebe da ponavljate kompletnu trku. Takođe, postoji opcija da oštećenja budu samo vizualnog karaktera, bez uticaja na performanse. Naravno, puristi uopšte ne moraju da koriste ove opcije i za to će svakako biti nagrađeni boljim skorom.

Online režim u originalu je bio vrlo siromašan i nije dozvoljavao da vidite svoje rivale na stazi (umesto toga, mogli ste jedino da pratite prolazna vremena), ali je sigurno da ovoga puta nećemo imati iste primedbe. Iako ništa konkretno nije rečeno, izvesno je da ćete ovoga puta moći da vodite direktne duelle i okušate se u svim disciplinama a postojaće i sistem koji će vas obavestavati o rezultatima vaših prijatelja, recimo kada neko od njih obori rekord koji ste postavili.

Mod za jednog igrača je takođe prilična misterija, tako da je teško reći da li će i za koliko biti unapređen u odnosu na karijeru iz prethodnika. Izvesno je samo da ćete imati priliku da se okušate na lokacijama širom planete, koje između ostalog uključuju Kaliforniju, Jutu, Englesku, Maleziju pa čak i Hrvatsku. Izbor automobila nikada nije bio problem u Codemastersovim ostvarenjima, pa nema sumnje da ćemo njime biti zadovoljni, bez obzira što su pregovori oko licenciranja u toku. Naravno, u pojavljivanje Subaru-ovih modela ne treba ni najmanje sumnjati. Ako se baš vežete za jedan model, dobra vest je da ćete ovoga puta moći da ga koristite u raznim disciplinama, uz odgovarajuću pripremu.

Iako sigurno neće predstavljati šokantno novo iskustvo kao njegov prethodnik, DiRT 2 ima sve što je potrebno da ga nadmaši. Do njegovog izlaska ima još dosta toga da se uradi, ali sve su šanse da će ljubitelji reli vožnje koji ne insistiraju na apsolutnoj realističnosti biti veoma zadovoljni.



Codemasters/Codemasters

Izlazi: leto 2009.

Platforma: PC, Xbox360, Playstation 3

Web: [www.codemasters.co.uk/flashpoint/](http://www.codemasters.co.uk/flashpoint/)

# OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Malo je reći da je prvi deo ovog naslova bio igra, znatno bolji opis je realna simulacija ratovanja. Jednostavno, naslov koji se kvalitetom i težinom podosta razlikovao od svega viđenog do tada je bio prava revolucija. Nadamo se da će i ovo ostvarenje pružiti nešto slično.

autor: Viktor Vidosavljević

**Z**a razliku od velikog broja naslova koji su ratno orijentisani, Flashpoint igraču daje potpun osećaj slobode koji je, u većini drugih naslovima, vešto zamaskiran brojnim akcionim uzbuđenjima. Od sve te akcije igrač zaboravi na želju za slobodom da odradi nešto kako on želi i tako pomahnitalo juri kuda ga igra vodi. Setimo se samo kako nas je prvi deo Flashpointa prepuštao nama samima, kako je svaka naša akcija imala konsekvence i dozu realnosti prvi put viđenu u jednom takvom naslovu. Kampanja će nas voditi kroz razne misije

i igrač će se pored sopstvenih veština oslonjati i na svoje saborce koji će biti pod njegovom komandom. Ukoliko ste dobar strateg, sigurno vam neće predstavljati problem da izdajete naređenja svojim saborcima, ali ukoliko nemate volje da vodite tim i da im zadajete komande, bez brige, AI će srediti sve i vaš tim će pod svakim najmanjim pucnjem hvatati zaklon i vešto će uzvratiti paljbu.

Priča je smeštena na izmišljeno ostrvo koje se nalazi u severnom Pacifiku na koje su nagrnuli pripadnici kineske narodne

oslobodilačke armije i Amerika je, gle čuda, poslala marince da pomognu Rusima. Pored standardnog asortimana naoružanja sa kojim se počinje misije, igrač će biti u prilici da upotrebi sve čega se lati. Radnja se odvija na svih 220 kvadratnih kilometara kopna (kolika je veličina ostrva) i igrač će imati potpunu slobodu kretanja, ali ukoliko se umorite od pešačenja možete se poslužiti nekim od brojnih vozila koja će se naći u igri. U većini sličnih naslova igrač uglavnom ima predefinisani put kojim će se kretati i samim tim se uskraćuje mogućnost



korišćenja terena kao i svega onoga što se zaista koristi u pravom ratovanju. U Operation Flashpoint: Dragon Rising to nije slučaj jer će svako od nas imati šansu da misiju izvrši na jedinstven način i iskoristi okruženje kako njemu najbolje odgovara. Primera radi, ako budemo u prilici da napadnemo neko selo na ostrvu, prvo što ćemo morati da uradimo je da se istom približimo, a imajući u vidu da imamo ogromno prostiranje oko sebe, moći ćemo da mu priđemo sa koje god strane poželimo.

Igru će pokretati Ego endžin (Race Driver GRID, Colin McRae: DIRT) i ako je sudeći po slikama do kojih smo došli, igra će izgledati sjajno. Vozila i oružja su sjajno

modelirana, okruženje je potpuno uništivo i oštećenja na terenu/objektima su trajna. Pored izgleda i oštećenja, igra grafički nudi još mnogo toga. Vremenske (ne)prilike su dovedene do savršenstva, senke su potpuno zavisne od svakog izvora svetla što će dodati još jednu notu realnosti koju ova igra donosi. Najveće zamerke prvog dela Operation Flashpointa su bile upućene težini same igre i činjenici da se jako lako umire (ma gde ima da te jedan metak ubije, svašta). Koliko smo uspjeli da vidimo, drugi deo neće doneti ništa lakše zadatke i AI je prilično dobro urađen. Protivnici imaju 'oko sokolovo' i primetiće vas iako se udaljite sto metara i istrošite par okvira čisto da budu sigurni, naravno ukoliko uzvratite vatru naći će zaklon i pozvace pojačanje. Najzagriženiji

fanovi ovog tipa igara su svakako su bili oduševljeni težinom prvog dela, ali je činjenica da je igra zaista bila preteška i da je svaka akcija morala biti sprovedena u delo do savršenstva kako bi misija imala uspešan ishod. Ipak, ima malo nade i za nas 'casual' igrače, programeri su izjavili da će biti moguće odabrati nivo težine i time malo 'osakatiti' protivnike, ali ako vas neko pogodi u ruku ili nogu, nikakva magija nam neće pomoći da istu 'u trku' zalećimo.

Napokon jedna prava simulacija ratovanja, a ne standardni FPS sa prenatrpanom atmosferom. Igra ima veliki potencijal i nadamo se da će Codemasters uspeti sve lepo da dotera pre nego što ovaj naslov pusti u prodaju.

Codemasters/Triumph Studios

Izlazi: leto 2009.

Platforma: PC, Xbox360, Playstation 3

Web: [www.codemasters.co.uk/games/index.php?gameid=2802](http://www.codemasters.co.uk/games/index.php?gameid=2802)

# OVERLORD II

PREVIEW





Svi mi krijemo malog zloćka u nama, ali nam okruženje ne dozvoljava da ga na pravi način prikažemo. Srećom po nas, a i okolinu, ponekad se pojavi igra koja od nas traži da budemo zli. Ovo je jedan od takvih naslova i ako je sudeti po prvom delu, *Overlord II* će nam donesti dosta zabave.

autor: Viktor Vidosavljević

**K**oncept mračnog vladara koji komanduje svojim zlim podanicima i izživljava se na svemu što mu se nađe na putu, zvuči osvežavajuće. Napokon mi da budemo u koži onoga ko stvara sve probleme, a ne non stop da spašavamo svet od kojekavih kreatura. *Overlord* je imao odličnu osnovu, ali su utisak kvarili brojni bagovi i nedostaci koji su bili prilično uočljivi (frejmrejt, kamera...). Srećom, iz onoga što smo mogli da vidimo, nastavak će biti bolji – implementiran je bolji endžin koji će doneti, kako kažu, stabilniji frejmrejt uz, naravno, lepšu i živahniju grafiku. Okruženje je dizajnirano tako da dozvoli više interakcije, a novo prostranstvo za istraživanje nudi ledeni predeo Nordberg i neke stvari će biti doručene kako bi igra bila primamljivija što većem broju igrača.

Ispod sve te šminke i idilčnog pejzaža koji mami uzdahe, krije se nešto daleko bitnije – podzemni 'zamak'. Za razliku od prvog dela, gde je Mračna kula bila glavni centar moći, ovde se sve preselilo u podzemlje. Kako priča bude odmicala i moć glavnog junaka bude veća tako će i ta struktura širiti i biće sve naseljenija sa zlim bićima. Prednost ovakve postavke je što će sav

'alat', bukvalno, izranjati iz zemlje kada ga igrač prizove. Prilično korisno, zar ne? Tok radnje je opet diktirala Rijana Prečet, čerka daleko poznatijeg Terija Prečeta, a priča se nastavlja tačno tamo gde nas je prošli put ostavila. Kao što je i prošli deo imao lepu dozu humora i nastavak prati te iste stope. Rase koje će se pojaviti u igri će omogućiti rađanje nekih čudnih problema, za ovakav tip igara, kao što su politika, očuvanje prirode i problemi koji se u stvarnom svetu zaista događaju će biti predmet satire i ismevanja u igri.

U odnosu na prvi deo, ovaj naslov je definitivno veliki pomak, osnova igre je ostala ista, ali su mnoge stvari, koje su mučile prvi deo, doručene i sređene. I dalje će igrač komandovati prizvanim zlim silama i najveći deo svog igračkog vremena će utrošiti baš tu – u izdavanju komandi. Iako je to činjenica, u razvojnom timu kažu da će taj aspekt igre biti značajno produbljen. Nama ništa konkretno ne pada na pamet, ali kada igra izađe videćemo šta su imali na umu.

*Overlord* je bio potpuno okrenut zlim akcijama i nije postojao bilo kakav

slobodan izbor, ali se u ovde stvari menjaju. Igrač će biti u mogućnosti da bira da li će biti puno ili malo manje zao. Dati primer je sledeći, ispred nas se nalazi naseljeni grad i imamo dve mogućnosti. Jedna je da igrač porobi sve stanovnike, dok je drugo rešenje totalno uništenje tog mesta. Bilo za koju opciju da se odlučimo to će imati uticaj na dalji razvoj igre i vaših moći. Pored sopstevnih sposobnosti i veština u igri nas prate verni zli podanici, isti oni koji su nam pravili društvo u prethodnom delu – plavi, crveni, zeleni i braon. Novitet je mogućnost imenovanja svakog od svojih podanika i opremanje istih, što će igraču na neki način vezati za njih. Male zloće su dobile i bolji AI koji će im omogućiti da jašu, koriste ratnu mašineriju, upravljaju ratnim brodovima... Ukoliko se kojim slučajem desi da vaš ljubimac pogine, bez brige, odlazak na groblje zamka uz par klikova i saputnik je opet tu.

*Overlord II* ima svaku šansu da se dobro pokaže kada izađe. Strpljivo ćemo čekati izlazak i do tada ćemo čuvati malog zloćka u nama sve dok sa njim ne proživimo avanture koje će doneti ovaj naslov.



Ubisoft Montreal/Ubisoft

Izlazi: 30. jun 2009.

Platforma: Xbox360

Web: <http://splintercell.uk.ubi.com/conviction/>

# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction je peti deo popularne franšize koja je šunjalice vratila na velika vrata na tržište kompjuterskih igara, i dobre vesti su da je za igru zadužen Ubisoft Montreal, isti razvojni tim koji je napravio i prvi deo. Igra je prvobitno trebalo da se pojavi u novembru 2007 (samo godinu dana posle odličnog Double Agent-a), ali je više puta odlagana, i po poslednjim informacijama, ukoliko ne bude daljih pomeranja datuma, Conviction će se pojaviti 30. juna 2009. godine, za PC i X-Box 360.

autor: Vukašin Stijović

Igra je vremenski smeštena dve godine posle dešavanja iz Double Agent-a. Sem Fišer izlazi iz dobrovoljnog egzila u koji se povukao, radi iznenadne opasnosti koja preti Ani Grimshotir (Semovoj dugogodišnjoj kolegini i prijateljici). Nakon što se vratio u Treći Ešalon, svoju staru "firmu", Sem shvata da je agencija postala neefikasna pod teretom birokratije i unutrašnjih borbi za prevlast, i rešava da stvari preuzme u svoje ruke.

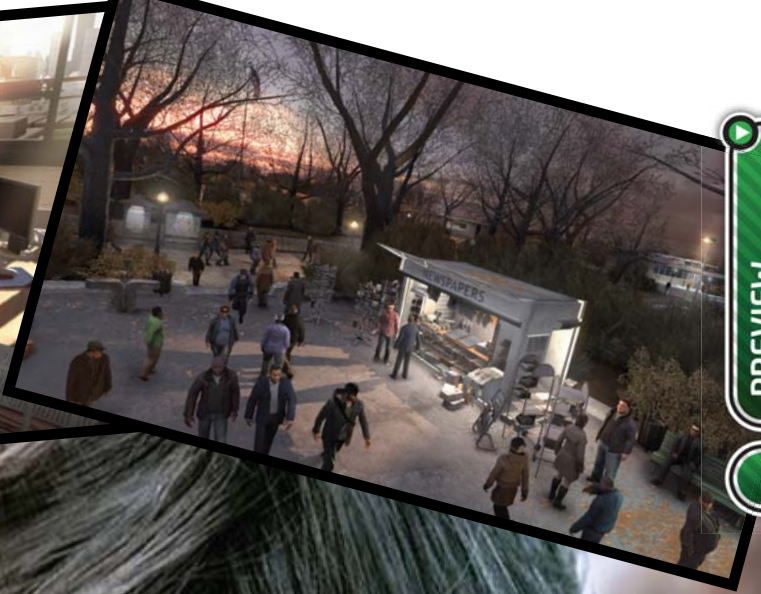
Sudeći prema trejleru koji se pojavio, samo izvođenje će se i dalje oslanjati na dobro oprobano šunjanje po senkama, ali će biti obogaćeno i nekim novim elementima, poput razrađenog sistema borbi prsa u prsa. Interesantan je i izgled Sema Fišera, koji se vremenom pretvorio u dugokosog

bradatog lika koji više liči na propalicu koja žicka za jeftin alkohol nego na tajnog agneta presvučenog najnovijim gedžetima, kako je Sem izgledao na početku serijala.

Igra se odvija u Vašingtonu (sudeći prema scenama Kaptol Hila koje se mogu videti u trejleru), i očigledna je promena u okruženju igre, u odnosu na prethodne delove. Misije se neće odvijati samo po zabačenim mestima kao ranije, kada ste naletali samo na neprijatelje, već će u igri biti i masovnih scena sa civilima, što će produbiti osećaj prilikom igranja i pružiti nove mogućnosti sa aspekta gameplay-a. Na primer, u slučaju da vam su vam snage reda i zakona na tragu, moguće je stopiti se sa masom i tako izbeći poteru (pošto Sem radi na

svoju ruku, nema više zaštitu Trećeg ešalona). Još interesantnije, ni ljudi u okruženju neće ostati pasivni na dešavanja u svojoj okolini, nego će reagovati na sve igračeve odluke – ukoliko gurnete nekog prolaznika, on će otrčati do policajca da mu se požali, što može biti prilika da čuvara reda namamite u mračan deo parka i tiho ga razoružate daleko od očiju javnosti. Takođe, ukoliko vam je hitno potrebno da napustite neku oblast, izazivanje masovne panike može delovati kao dobra ideja. Da li će se ovolike promene u izvođenju dopasti dugogodišnjim ljubiteljima serijala, ostaje da se vidi. Jedno je sigurno, Ubisoft-u treba skinuti kapu za hrabrost i nastojanje da svaka nova Splinter Cell igra donese nešto zaista novo u žanr.





▶  
PREVIEW



**PLAY!**

## Men of War

Igrali ste Soldiers: Heroes of World War II, oduševili ste i jedva čekali nastavak? Sada je taj nastavak pred vama. Sjajan dokaz da su istočno evropske izdavačke kuće i razvojni timovi sve jači i jači.



## Drakensang: The Dark Eye

Tvrđokorni RPG naslovi lagano izumiru, pa nas svaki sledeći možda obraduje i više nego što to zaslužuje. Jedan od takvih je i Drakensang koji ne uspeva da dokaže sav svoj potencijal.



- |    |                                    |
|----|------------------------------------|
| 36 | Resident Evil 5                    |
| 40 | Empire: Total War                  |
| 42 | Warhammer 40000: Dawn of War 2     |
| 44 | Watchmen: The End is Nigh - Part 1 |
| 48 | Men of War                         |
| 50 | Drakensang: The Dark Eye           |
| 52 | Cryostasis                         |
| 54 | Puzzle Quest: Galactrix            |
| 56 | The House of the Dead: Overkill    |
| 58 | Ultimate Band                      |

# 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 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

# RESIDENT EVIL 5

Posle par godina nestrpljivog čekanja Resident Evil napokon stiže i na next-gen igračke sisteme.

autor: Nikola Jovanović

**P**riča počinje sa zvezdom originalnog Resident Evila, Chrisom Redfieldom koji kao član BSAA tima dolazi u Afriku. 10 godina je prošlo od uništenja Raccoon City-a (kraj Resident Evil-a 3) i Chris se i dalje bori protiv raznih vidova bio-terorizma po svetu. Po dolasku u Afriku u Kijuju region pridružuje mu se Sheva Alomar sa kojom kreće u istraživanje lokalnog slučaja vezanog za nepoznate bio-teroriste. Ono što je naizgled počelo kao jednostavna misija pretvara se u nešto mnogo

veće i otkriva Uroboros projekat i veoma agresivne tamnolute lokalce čije akcije veoma podsećaju na divlje seljane koje je Leon sretao u Resident Evil-u 4. Chris i Sheva kreću zajedno u akciju bežanja iz "grada", razotkrivanja razloga biološke katastrofe i sila iz senke koje kontrolišu događanja u tom regionu. Priča nije toliko posebna na prvi pogled ali kako igra bude odmicala postajace sve zanimljivija, posebno starijim igračima, pošto je CAPCOM rešio da odgovori na mnoga ranije neodgovorena pitanja iz Resident Evil univerzuma.

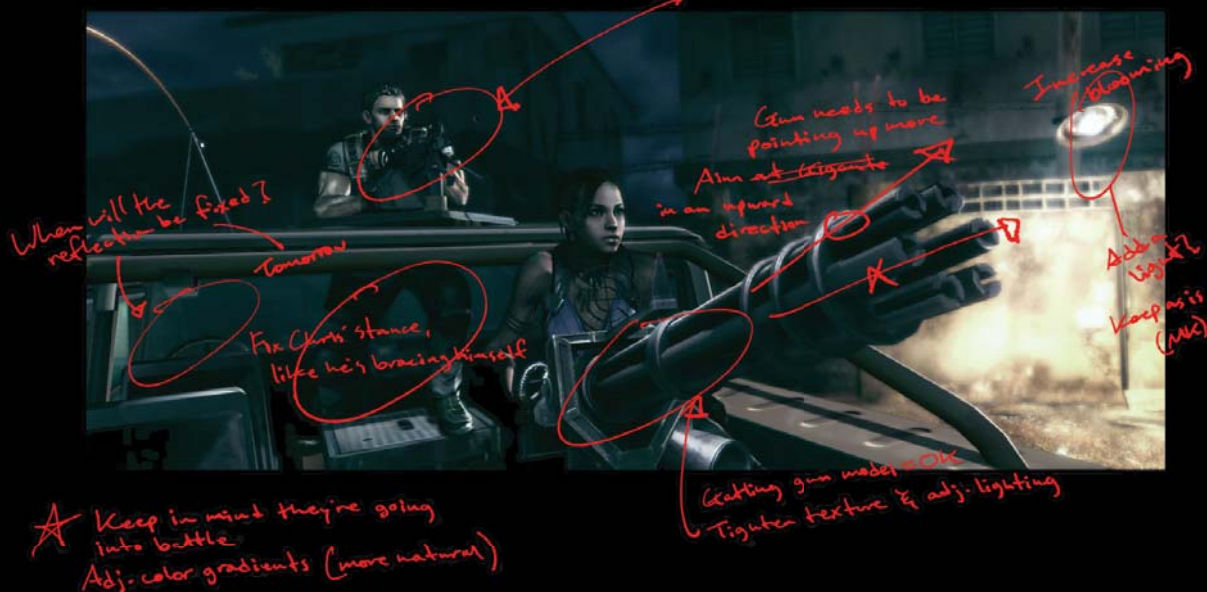
Ukoliko ste igrali Resident Evil 4

znaćete šta da očekujete jer su izvođenje kao i cela mehanika igre bazirani na veoma uspešnom prošlom nastavku koji je dosta promenio klasični Resident Evil survival horror koncept. Pogled iz trećeg lica sa nišanjem "preko ramena" nije nešto sa čime se nećete sresti i u drugim igrama, ali nemogućnost kretanja za vreme nišanja i specifičan AI protivnika je nešto što danas čini novi Resident Evil veoma unikatnim. Iako su kontrole i izvođenje „modernizovani“ osnovni principi klasičnih Resident Evil igara i dalje važe, tako da ne očekujete da ćete vašu veštinu stečenu u

Shev's third check

by Mirakam:

Adj. Mintini model design





FPS igrama ili Gears of War-u primeniti ovde. Jedino predznanje koje vam može pomoći je naravno iz prošlog nastavka jer tu su ponovo brzo okretanje i melee napadi ošamućenih protivnika (za štednju municije), kada savladate te osnovne akcije igra postaje dosta lakša. Kooperativno igranje je ključni element izvođenja ovog nastavka, jer ćete tokom cele avanture zavisiti od vašeg partnera i obrnuto. Ukoliko ne igrate sa živim saigračem bilo u lokalnu, preko ne toliko srećno odrađenog spliscreen moda, ili online preko PSN-a odnosno XBOX Live-a, AI će preuzeti kontrolu nad Shevom. Spomenuti AI je verovatno jedan od najboljih do sada i stvarno će vam biti od

pomoći više nego neiskusni igrač. Kad god je potrebno da pomognete partneru, bilo da je oslobađanje od protivnika ili lečenje u pitanju, potrebno je samo pritisnuti pravi taster na određenoj blizini. Komunikacija sa AI partnerom je zasnovana na kratkim porukama tipa "I need ammo", "I need help!", "Go", "Wait" i sličnim, dok za komunikaciju sa živim saigračima online možete koristiti i headset. Kooperativni način igranja svakako podiže atmosferu i izazov jer ukoliko vam partner umre game over tj. YOU ARE DEAD poruka dolazi i vama. Jedini problem je što je cela igra dizajnirana na ovom konceptu tako da nikako nećete moći da prelazite priču

solo kao u prošlim nastavcima, što se definitivno neće dopasti svima. Inventar je jedna od najvećih promena u odnosu na RE4 jer njegovo otvaranje više neće pauzirati igru a organizacija prostora je vraćena u svoj pre-RE4 izgled, tako da se više nećete zamarati sa igranjem Tetrisa sa oružijem i biljkama, sve u cilju ubrzanja izvođenja i održavanja akcije. Vaš co-op partner ima svoj inventar a razmena predmetima je moguća jedino ukoliko ste blizu ili na pauzama između delova nivoa. Za vreme tih pauza za novac koji sakupljate tokom igre možete upgradeovati oružije ili kupiti novo kao i municiju, predmete za lečenje i slično. Auto-save opcija i mogućnost izbora



# *BURNOUT* *Paradise* THE **ULTIMATE** BOX



Criteriongames

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Criterion Software logo and Renderware are trademarks and/or registered trademarks of Criterion Software Limited in the U.S. and/or other countries.





pređenih chaptera i stage-ova, na koje je igra ponovo podeljena, totalno je eliminisala klasični način snimanja pozicije (pitamo se kako bi danas funkcionisao surovi način snimanja sa ograničenim ink ribbonom i pisaćim mašinama iz klasičnih RE igara :)). Survival horror osećaj je

## RESIDENT EVIL SERIJAL

### Resident Evil

(1996) PlayStation, Sega Saturn, PC

### Resident Evil 2

(1998) PlayStation, Nintendo64, Dreamcast, GameCube, PC

### Resident Evil 3: Nemesis

(1999) PlayStation, Dreamcast, GameCube

### Resident Evil - Code: Veronica

(2000) Dreamcast, PlayStation 2

### Resident Evil /remake/

(2002) GameCube

### Resident Evil Zero

(2002) GameCube, Wii

### Resident Evil 4

(2005) GameCube, PlayStation 2, PC, Wii

definitivno smanjen dok je fokus na brzini i akciji čak i više nego u RE4. Problema sa tim nemamo jer je veoma dobra akcija u pitanju i kada uđete u fazon posle početnih problema sa navikavanjem na "čudan sistem" kontrola RES postaje ekstremno intuitivan i zabavan. Grafički Resident Evil 5 ispunjava sva očekivanja. Zbog suludih marketinških akcija skoro da smo navikli na činjenicu da većina objavljenih igara i ne izgleda toliko fantastično kao na prenašminkanim trailerima. Na svu sreću sa CAPCOM-om to nikada nije bio slučaj pa Resident Evil 5 zaista izgleda kao što smo očekivali ako ne i bolje. Modeli i animacija su vrhunski, teksture su veoma dobre a osvetljenje je jedno od najboljih koje smo videli do sada na ovoj generaciji konzola. Okruženja su veoma raznovrsna i podjednako detaljno odrađena, od siromašnih opustošenih gradića sa početka, preko rafinerije do gigantskog broda atmosfera ne popušta i imate utisak da igrate film čija se radnja veoma brzo odvija. Perfekcionizam do sitnih detalja je ono što i ovaj RE razdvaja od mnogih drugih igara i čini ga pravim AAA naslovom, što je retka pojava među multiplatform izdanjima u zadnje vreme. Za završetak igre prvi put trebaće vam malo više od jedne "gaming noći" od 8 do 12 sati, a razloga za igranje ponovo ima dosta, tu su skrivene mini igre (Mercenaries mod je ponovo tu!), suludi ali odlično urađeni alternativni kostimi (posebno za Shevu :)), nova oružja pa i online mod sa drugim igračima ukoliko ste prvi put završili igru uz pomoć "kompjutera". Resident Evil 5 je za sada paralelno objavljen na PlayStation-u 3 i XBOX-u 360 dok se PC verzija očekuje najverovatnije na leto, tako da bez obzira koji sistem preferirate nema izgovora za zaobilazanje ove moderne igračke klasike.



### Resident Evil 5

**Za:** Fantastična grafika i produkcija

**Protiv:** Kontrole mogu biti teške za navikavanje ukoliko niste igrali starije Resident Evil igre. Forsiranje co-op moda.

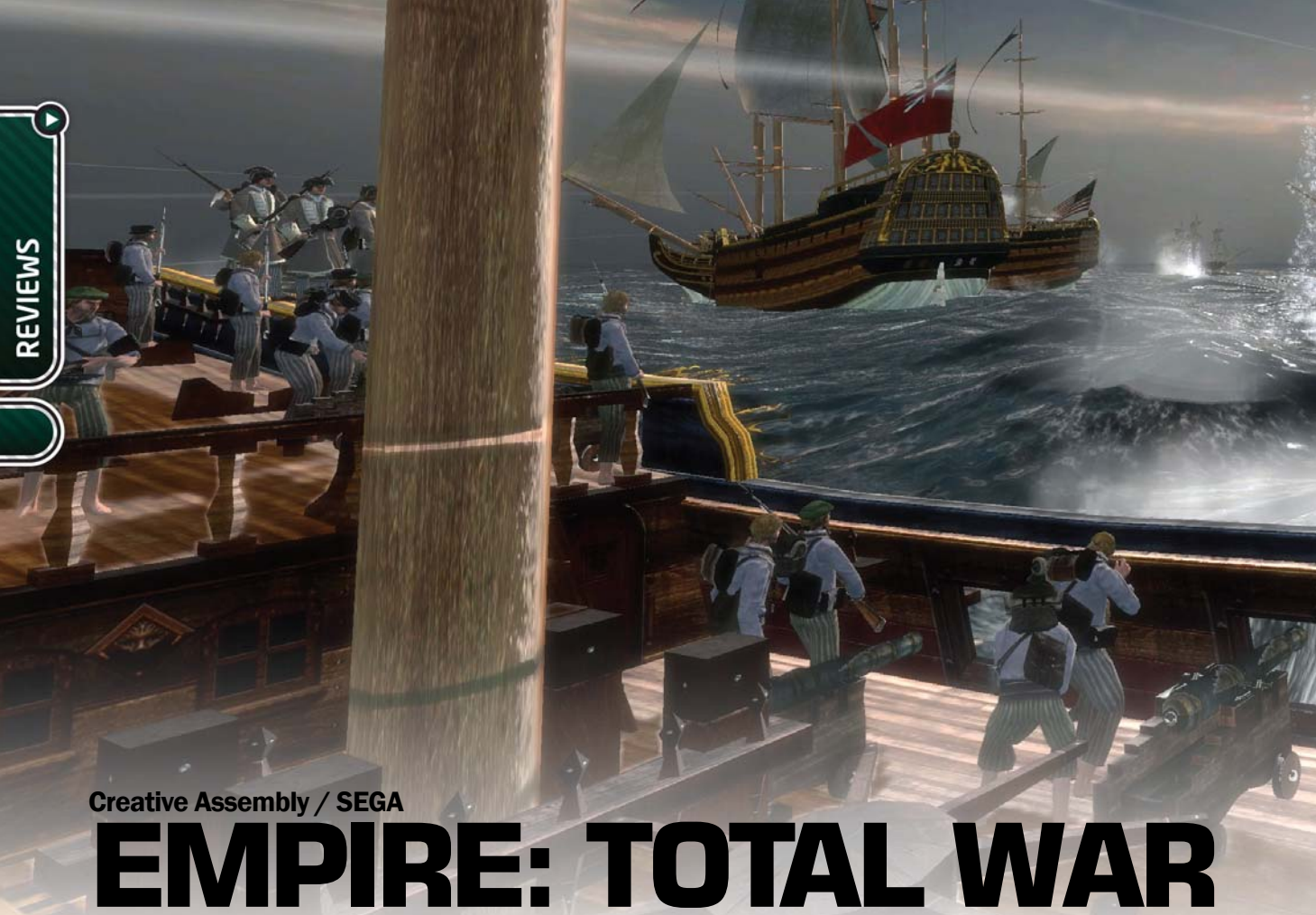
**Kontakt:** [www.compland.co.rs/games/](http://www.compland.co.rs/games/)

**Cena:** 6499 dinara

OCENA

90

PS3,  
XBOX360



Creative Assembly / SEGA

# EMPIRE: TOTAL WAR

autor: Vladislav Herbut

**P**osle gomile pompeznih najava nove igre iz možda najboljeg strateškog serijala, serijala Total War, konačno smo dobili priliku da zaigramo novo remek delo razvojnog tima Creative Assembly. I bez svake sumnje, Empire: Total War je stvarno remek delo. Svaki naslov iz ovog serijala je u vreme kada se pojavio postavljao nove granice za konkurenciju. Kada se pojavio prvenac ovog razvojnog tima, Shogun: Total War koji je naišao na veoma dobre kritike igračke populacije niko nije ni očekivao da će od te igre nastati jedan od najboljih serijala u žanru strategija. Svaki sledeći naslov je bio mnogo bolji od prethodnog tako da je to slučaj i sa Empire: Total War.

Empire nas, kao što to ime i govori, vodi u doba imperija u 18-veku. Evropa je podeljena između nekoliko velikih imperija i dosta manjih državica. Glavna kampanja pred igrača stavlja izbor od 11 velikih imperija i jedan od četiri načina za osvajanje pobeđe (kratka i dugačka kampanja, pobeđa prestižom i svetska dominacija). Ipak čak i kratka kampanja će vam oduzeti mnogo vremena s obzirom na opširnost ove igre.

Skoro svaki aspekt prethodne igre iz ovog serijala je unapređen, neki elementi su izbačeni a dodato je mnogo novih. Kao prvo, glavna mapa. Veći deo građevina koje ste ranije gradili u gradovima sada više nisu centralizovane nego su nezavisne

i raspoređene po teritoriji. To znači da sada svaka teritorija ima glavni grad u kojem možete graditi neke osnovne građevine kao što su palata, kasarna i fabrika artiljerije, dok manje gradove na teritoriji možete razviti u industrijske, religijske i kulturne centre. Svaka teritorija na početku ima određeni broj ovakvih manjih gradova ali vremenom ako se teritorija dobro razvija, pojavljujuće se novi. Ovakav sistem organizacije na mapi omogućio je potpuno drugačiji pristup osvajanju jer sada nisu sve bitke vezane za osvajanje glavnih gradova, već jednostavno možete zauzeti neki od ovih gradića i sprečiti protivnika da dobija bonuse koje one omogućavaju. Pored gradića, teritorije poseduju i farme koje omogućavaju rast stanovništva i sprečavaju pojavu gladi. Gradići koji su smešteni na obalu razvijaju se u luke. Luke takođe možete razvijati u tri smera tako da imate ribolovačke luke koji imaju sličnu funkciju kao farme, trgovačke luke služe da stvaranje trgovačkih ruta a vojne luke služe da izgradnju mornarice. Svaka od ovih luka ima svoj značaj za teritoriju a s obzirom na ograničeni broj, pravilna raspodela je ključ uspeha. Kada smo već spomenuli trgovinu. Ovo je jedan od elemenata koji je doživeo velike promene. Više ne morate da šaljete trgovce na lokacije odakle će da uvoze resurse, već se to sada rešava diplomatskim procesima. Diplomate kao jedinica su takođe izbačene i pa zato već od samog početka igre možete uspostavljati diplomatske odnose sa

svim velikim i malim državama u igri. Od starih neborbenih jedinica ostali su samo sveštenici i jedinica koja je sada spoj špijuna i ubice. Njihove funkcije su ostale iste. S obzirom na to da Empire po prvi put uvodi bitke na moru u serijal, ovaj element sada ima veliki značaj i u samoj kampanji. Pošto se veći deo trgovine odvija na moru, postoji mogućnost da pošaljete svoju flotu da presreće neprijateljske trgovačke brodove i sva dobra koja se prevoze dospevaju u vaša skladišta. Druga velika promena je svakako uvođenje dve dodatne mape u kampanju, tako da pored Evrope sada imate mogućnost delovanja i u Indiji i većem delu Amerike. Pored ove dve velike mape dodate su i tzv. trgovačke mape kao što su Obala Slonovače i Brazil koje poseduju trgovačke tačke na obalama. Dovođenjem flote koja sadrži i trgovački brod na neku od ovih tačaka omogućava vam uvoz ekskluzivnih resursa koji imaju visoku cenu u Evropi. Naravno ove tačke morate i braniti jer će druge nacije želeti da profit za sebe.

Pored malo ozbiljnije diplomatije morate voditi računa i o naučnom istraživanju. Ovo je još jedna novina i može se reći da je stvarno dobrodošla. Nove tehnologije istraživate u gradićima koje razvijate u škole (kasnije univerzitete) i veoma je bitno naglasiti da su sve škole nezavisne. To znači da ako posedujete četiri škole u okviru svoje imperije možete razvijati četiri različita tehnološka dostignuća. Naučno istraživanje je podeljeno u tri





sfera, vojnu, industrijsku i filozofsku i sve su podjednako bitne. Svaka od ovih sfera ima više stabala koja se dodatno granaju tako da morate dobro planirati svoj razvoj. Vojna sfera omogućava razvijanje same vojske kao što su mogućnost korišćenja bajoneta, pucanje po redovima i doktrina lake pešadije, zatim razvijanje artiljerije i na kraju isto tako bitne mornarice. Industrijska sfera donosi unapređenja farmi, proizvodnih i industrijskih gradića dok filozofska pomaže pri izgradnji boljih univerziteta, boljih trgovačkih odnosa i samog političkog uređenja. Novina sa naučnim istraživanjima donosi nam i jednu novu neborbenu jedinicu, džentlmene. Ova jedinica ima mogućnost da poboljša naučno istraživanje ako je pošaljete u neku od škola, može da krade nauke od vaših suparnika i može da izaziva na dvoboj druge džentlmenne čime dobijate mogućnost da ubijete protivničkog džentlmena. Glavna poenta ove priče je da neborbene jedinice ne možete regrutovati već ih generišu određene gradići na mapi tako da eliminacijom protivničkih džentlmena usporavate njegov naučni razvoj.

Sada na red dolaze borbe, za koje se može reći da su raj za čula. Sve jedinice su urađene veoma detaljno a vizuelni efekti su savršeni. Kada zumirate kameru, možete videti kako vojnici pune puške, artiljerijska posada opslužuje top itd. Na borbenima mapama postoje i zakloni u vidu zidova i ograda iza kojih se pešadije može sakriti, možete čak i zauzeti neku od okolnih kuća. Vojnici preskaču ogradu, laka pešadija se sakriva po šumama i čeka protivnika u zasedi, jedinice sakrivene u kućama čekaju protivnika da dodje u

domet i onda razbijaju prozore i zasipaju protivnika žestokom paljbom, sve ovo je samo deo onoga što ćete videti u borbama. A šta je tek sa borbama na moru? Slobodno se može da reći da su okršaji na moru u igri Empire nešto najbolje što je napravljeno na ovu temu. Brodovi su urađeni do najsitnijih detalja, bukvalno možete videti posadu na brodu koja obavlja svoje dužnosti. Pored pravilnog postavljanja u odnosu na protivnika, izbora municije za topove morate stalno paziti i na pravac vetra.

Jedini problem kod svih borbi je to što je na normalnom nivou težine veštačka inteligencija protivnika sve sem izazova. Ako želite pravi doživljaj igrajte na najtežem nivou.

Svi igrači koji su imali prilika da igraju Medieval II: Total War relativno brzo će pohvatati konce, a za sve početnike tu je posebna kampanja pod nazivom Road to Independence koja vas vodi kroz borbu sadašnjeg SAD-a za nezavisnost i koja će vas lagano upoznavati sa svim aspektima ove fantastične igre. Ovu kampanju bi trebalo da odigraju i veterani, ne zbog toga što će nešto naučiti već zato što na kraju imate mogućnost da odigrate glavnu kampanju sa 12-tom velikom silom, SAD-om.

U svakom slučaju, Empire zaslužuje samo reči hvale jer se stvarno radi o jednoj igri koja je definitivno postavile nove standarde u žanru, a pored toga je i dalje zadržala onaj šmek koji krasi sve igre ovog serijala.

## Empire: Total War

**Za:** Kompleksnija mapa. Fantasične borbe na zemlji i moru. Naučna istraživanja. Prelepa grafika.

**Protiv:** Sitniji bagovi. Al protivnika na normalnom nivou težine

**Minimalna konfiguracija:** CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, VGA sa 256 MB i podrškom za DirectX9.0c i Shader model 2.0

**Test konfiguracija:** CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3 sa visokim podešavanjima na rezoluciji 1280x1024 je bez većih teškoća omogućila razvijanje geopolitičke situacije u 18-tom veku.

**Kontakt:** [www.totalwar.com/empire/](http://www.totalwar.com/empire/)

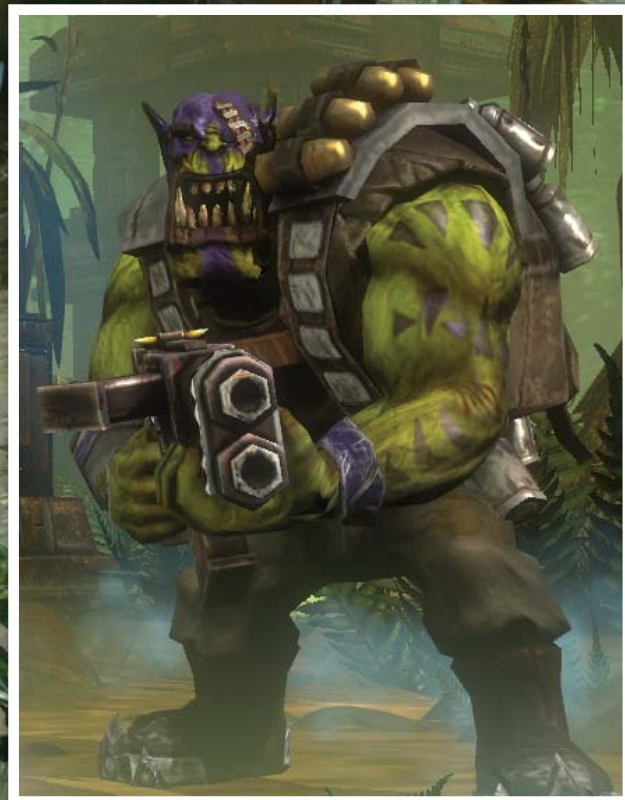
**Cena:** oko 40 evra

OCENA

93

PC





## Commander

Offense  
WarbossSupport  
MekboyWarhammer 40000:  
Dawn of War 2

**Za:** Fantastična grafika i zvuk. Mogućnost unapređivanja odreda i heroja. Opremanje vođa odreda.

**Protiv:** Kampanja za samo jednu frakciju. Izbor rasa je prilično sužen

**Minimalna konfiguracija:** CPU 3.2 GHz, 1 GB RAM, VGA nVidia GeForce 6600GT/ ATI X1600 sa 128 MB

**Test konfiguracija:** CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3 na maksimalnim podešavanjima u rezoluciji 1280x1024 je pomogla svemirskim marincima da još jednom odbrane Imperiju

**Kontakt:** [www.compland.co.rs/games/](http://www.compland.co.rs/games/)

**Cena:** 3699,00 din

OCENA

89

PC

Relic / THQ

# WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR 2

autor: Vladislav Herbut

Bile su potrebne tri odlične ekspanzije za prvi deo, da bi razvojni tim konačno odlučio da napravi dugo iščekivani nastavak. Pored vidnog poboljšanja na polju grafičkog engine-a, drugi deo donosi još jednu novinu koja je obradovala sve fanove ovog serijala kao i Warhammer 40K univerzuma. Konačno ćemo imati prilike da se suočimo ali i da vodimo jednu od najinteresantnijih rasa, Tyranid-e.

Ipak ovo nisu jedine novine. Već prilikom pokretanja kampanje primetićete drastičnu razliku u odnosu na prvi deo. Nema izgradnje baze, nema regrutacije novih jedinica, sve što imate na raspolaganju su odredi sa kojima ste započeli misiju i eventualno neki odred koji vam se usput pridruži. Ako ste fan RPG žanra, ovakva kampanja će vam se svakako svideti. U svakoj misiji na raspolaganju imate samo četiri odreda, tj. vašeg komandanta, koji je ujedno i glavni junak i tri odreda marinaca. Svaki odred ima vođu kojim tokom borbi sakuplja iskustvo što mu omogućava da poboljšava svoje osobine, uči nove veštine i razvije specijalne napade. Pored ovoga, kroz misije



RTS komponenta ovog naslova. Misije počinjete sa glavnim štabom u kome proizvodite jedinice a resurse sakupljate zauzimanjem određenih lokacija na mapi. Štab morate stalno unapređivati kako biste otključali jače jedinice. Put do pobeđe vodi preko sakupljanja Victory poena a njih dobijate osvajanjem posebnih strateških lokacija na mapi. Pored dva osnovna resursa postoji i treći pomoću kojeg aktivirate globalne moći a skupljate ga tako što ubijate protivnike. Ali to nije sve jer pored izbora rase imate mogućnost i izbora klase vašeg glavnog junaka. Svaka od ponuđenih klasa ima specifičnu namenu tako da npr. Space Marine Apothecary omogućava regeneraciju svih savezničkih jedinica i ima mogućnost lečenja i poboljšanja borbenih osobina svojih jedinica, Eldar Warlock je ofanzivac koji magijama zasipa protivničke jedinice, Tyranid Lictor Alpha je stealth jedinica koja napada iznenađene protivnike svojim ogromnim kandžama i demoralise ih a Ork Warboss je ogromni orc koji je specijalista za borbu prsa u prsa. Trenutno igra nudi mali broj multiplayer mapa i sve su predviđene kao 1vs1 i 3vs3, ali kada uzmete u obzir sve kombinacije rasa i klasa heroja, različite načine za unapređivanje jedinica i heroja, kao i opremanje raznim predmetima, isprobavanje svih mogućih taktičkih kombinacija i varijacija će vam sigurno oduzeti gomilu slobodnog vremena.

Pored svih navedenih novina, dosta elemenata iz prvog dela je unapređeno. Možda najveće unapređenje je doživeo sistem zaklona jer sada jedinice možete postavljati u razne vrste zaklona radi bolje zaštite ali možete i zauzimati objekte kao što su kuće čime dobijate taktičku prednost u odbrani.

Kada su u pitanju tehnikalije, Dawn of War 2 je pravi dragulj. Grafika je izuzetno kvalitetna, zvukovi u igri odlično obogaćuju ukupnu atmosferu a prateća muzika održava tenziju prilikom okršaja. Iako vam to nije praktično po pitanju igranja, maksimalni zum omogućuje vam da vidite koliko borbe ustvari deluju živo. Kada vidite kako Force Commander obara protivnika na zemlju i zatim iz skoka mu zabada mač u grudi ili kako Lictor Alpha tresu beživotno telo na vrhu svojih ogromnih kandži, shvatićete koliko je truda uloženo u ovu igru. Svaka jedinica ima pregršt specifičnih poteza koji se razlikuju u zavisnosti od protivnika sa kojim se bore kao i od oružja koje koriste. Jedinice krase gomila detalja tako da npr. prilikom maksimalnog zuma možete videti delove rđe na oklopu Dreadnought-a.

Može se reći da igra Dawn of War 2 poseduje neku vrstu krize identiteta, najviše zbog želje da se privuku igrači iz dve različite sfere, ali i pored toga očigledno je da su oba segmenta veoma kvalitetno odrađena i da će i jedni i drugi biti zadovoljni onim što se nudi. U svakom slučaju ako uzmemo u obzir razvoj prvog dela možemo očekivati ozbiljne izmene u budućim ekspanzijama u zavisnosti od reakcija igrača.



ćete nailaziti na gomilu predmeta (oružja, oklope, opremu i slično) koje nakon misije možete dodeliti glavnom junaku ili nekom od vođa odreda. Svako oružje i oklop zahtevaju posedovanje određenih veština da biste mogli da ih koristite kao i određeni iskustveni nivo lika koji će ga koristiti. Naravno kako misije odmiču oprema će biti zahtevnija, pogotovo po pitanju iskustvenog nivoa ali će zato biti i mnogo moćnija. Kada smo već pomenuli RPG žanr, mora se priznati da RPG doživljaju doprinosi i činjenica da na kraju većine misija morate ubiti glavnog heroja koji je mnogo teži od standardnih jedinica. Ovakav način igranja kampanje daje potpuno novi pogled na igru ali se neće svideti fanovima klasičnog RTS žanra.

Nažalost posle izbora od devet rasa u poslednjoj ekspanziji za prvi deo ovde je taj izbor prilično sužen. Kampanju možete igrati samo sa Space Marines frakcijom, dok u skirmish okršajima i multiplayer-u možete igrati i sa rasama: Eldar, Orks i Tyranid. Ovakvo sužen izbor deluje prilično osiromašeno u poređenju sa devet ali ako se malo prisetimo, u prvom delu ste takođe kampanju mogli da igrate samo sa frakcijom Space Marines, a ni izbor u skirmish okršajima nije bio nešto bogatiji. Bile su potrebne tri ekspanzije da bi došli do cifre od devet rasa. Ipak ekipa iz razvojnog tima je obećala da će nakon pojavljivanja ove igre razni dodaci biti mnogo češći jer su igru u osnovi napravili da bude mnogo modularnija od prvog dela.

S obzirom da kod ovakvih strategija priča nije uvek najjača strana, ne treba mnogo očekivati, ali sakupljanje novih predmeta, otključavanje novih specijalnih moći i modifikovanje vaših odreda je ono što će vas motivisati da nastavite dalje i završite kampanju koja i nije tako kratka. Kampanju je moguće čak igrati i u kooperativnom režimu sa još jednim igračem.

Posle utiska koji ostavlja kampanja, skirmish okršaji i multiplayer su svakako nešto potpuno drugačije. Ovde do izražaja dolazi





Deadline Games/Warner Bros. Interactive Entertainment  
Web: [www.watchmenvideogame.com](http://www.watchmenvideogame.com)

# WATCHMEN: THE END IS NIGH - PART 1

Teško je biti genije. Alan Moore to najbolje zna, pošto su svi njegovi stripovi doživeli loš (From Hell) do katastrofalan (League of Extraordinary Gentlemen) tretman kada su prebacivani u druge medije. Sada je na red došla njegova (a i uopšte) najpoznatija, i po mnogima najbolja grafička novela. Zack Snyder, lik koji nam je podario ekranizaciju poslednjeg podviga hrabrih Spartanaca u Termopilskom klanu (300, po stripu Franka Millera), odlučio se da nam prikaže svoju viziju Watchmena. Ovde se, naravno, nećemo baviti filmom, nego igrom koja ga prati.



# WHO WATCHES THE WATCHMEN?



autor: Luka Zlatić

Interesantno je da je radnja u igri smeštena deceniju pre one iz stripa/ filma, u 1975. godinu, što i nije loša ideja. Samim tim igra je donekle distancirana od previsokih očekivanja, igračima je pruženo nešto što do sada nisu videli i, na kraju, igra i film su međusobno razdvojeni da ne utiču loše jedno na drugo ako slučajno ne ispune očekivanja. I što se tiče zvučnih imena iza igre, urađen je najbolji mogući posao - na igri su radili Len Wein - urednik legendarnog stripa, ovoga puta u ulozi pisca dijaloga i Dave Gibbons - crtač Watchmena, u ulozi glavnog konsultanta što se tiče vizuelnog utiska. Naravno, Alan Moore se distancirao od ovog projekta, kao i od svih drugih koji imaju veze sa njegovim stripovima.

Dva velikana stripa kada se gledaju zajedno nisu baš oduševili. Sa jedne strane je Gibbons koji je prilično dobro odradio svoj posao i kada su u pitanju animirane stripske sekvence između nivoa, i kada je uticaj na samu igru u pitanju. The End is Nigh ima sjajnu atmosferu, odlične nivoe i briljantne statične slike. Ono što ne valjda kod grafike baš i ne možemo pripisati Daveu. Animacije su pomalo drvenaste, a dizajn protivnika je slabašan, te se oni prečesto ponavljaju. Wein je bio slabiji i očigledno je da se nije mnogo potrudio kada je pisao dijaloge. Čak izgleda kao da se Rorschach previše trudi da bude Rorschach, a Night Owl ni sam ne zna ko je. Ali dobro, to može i da se ignoriše ako

zamislimo da su obojica mlađi za deset godina, pa još nisu formirane ličnosti. Veći je problem labav scenario koji kao da je pisan za prosečnu tabačinu (što ova igra na kraju i jeste), a ne za prequel jednog od najznačajnijih stripova, pravog remek dela te umetnosti.

Naravno, najvažnije je kakva je sama igra, ali i tu dolazimo do reči kao što su "prosečno", "nije loše" i sličnih. Od svih Watchmena, igrivi su samo već pomenuti Rorschach i Night Owl. Razvojni tim se potrudio da se likovi međusobno prilično razlikuju, pa je Rorschach otelotvorenje sociopate, sklon brutalnom prelaćivanju protivnika, dok je Night Owl prikazan kao majstor borilačkih veština, čiji je kostim pride opremljen sitnim geđzetima koji pomažu tokom borbe. Moguće je igrati u paru (split screen) ili solo, gde će drugog maskiranog osvetnika voditi AI. Cilj igre je jednostavan, probiti se kroz nivoe prepune protivnika do kraja, pritom ih otkidajući od batina. Sistem borbe je prilično jednostavan - postoje dva dugmeta za udarac, a moguće je više udaraca vezivati u kombinacije jednostavnim ritmičnim pritiskanjem dugmića. Posle malo vežbe komboi postaju praktično urođeni i vrlo jednostavni za izvođenje. Neke kombinacije će vas nagraditi. Nažalost, igra je isuviše laka i jedini trenuci kada ćete se naći u opasnosti su borbe u kojima ste okruženi sa 3-4 protivnika.

Činjenica je da će fanovi Watchmena koji žele da vide ozbiljan uvod u jednu od svojih omiljenih priča posle prelaska igre tužno uzdahnuti, ali ni fanovi igara ovog tipa neće biti preterano oduševljeni. Ok. Istina je da je ovo samo prva avantura od dve najavljene, i da ima budžet cenu, ali ipak smo očekivali više. Iako The End is Nigh ume da bude zabavan, odiše sjajnom atmosferom i odlično izgleda, ostaje utisak da je isuviše lak, kratak i ume da postane repetitivan, te da na kraju dosadi. Ni od drugog dela ne očekujemo mnogo više, naročito kada se zna da će i dalje biti igrivi samo Rorschach i Night Owl. No, videćemo kada za to dođe vreme.

## Watchmen: The End is Nigh - Part 1

**Za:** Dobra atmosfera. Rorschach u akciji.

**Protiv:** Plitko. Kratko. Ume da dosadi.

**Minimalna konfiguracija:** Dual Core procesor na 1.8GHz, 1 GB RAM-a, GeForce 6800/ Radeon X800.

**Test konfiguracija:** Ako imate E8600, 2 GB RAM-a i ATI 4870 grafičku, zaustavićete kriminal bez problema sa maksimalnim detaljima u maksimalnoj rezoluciji.

**Kontakt:** [www.watchmenvideogame.com](http://www.watchmenvideogame.com)

**Cena:** 20 evra

OCENA

66

PC, X360, PS3

# ZA DOBRU SVIRKU NISU TI POTREBNI INSTRUMENTI





# ULTIMATE BAND

## ULTIMATIVNI PEVAČ



NINTENDO DS™

Wii™



© Disney. All rights reserved. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change

Best Way // 1C Company  
 Web: [www.menofwargame.com](http://www.menofwargame.com)

# MEN OF WAR

Poslednje dve godine imali smo prilike da vidimo par odličnih naslova iz kojih stoje razvojni timovi iz Istočne Evrope. Fantasy Wars koji je na velika vrata vratio klasične potezne strategije i Kings Bounty koji je mlađim igračima prezentovao dalekog pretka serijala Heroes of Might and Magic su dela ruskih razvojnih timova a nepoznati poljski studio nam je podario fantastični RPG naslov, The Witcher, koji je svojom odličnom pričom zaintrigirao skoro sve fanove RPG žanra. Ruska izdavačka kuća 1C Company stoji iza gomile naslova koji su obogatili igračku scenu kao npr. Space Rangers, Theatre of War, Star Wolves, IL-2 Sturmovik i predstavlja još jedan dokaz da je Istočna Evropa puna iznenađenja kada su u pitanju igre.

autor: Vladislav Herbut

**S**uvišno je i spominjati posle ovakvog uvoda da iza igre Men of War stoji gore navedena izdavačka kuća i ruski razvojni studio.

Za one koji ne znaju, ova igra nije prvenac, već se radi o nastavku igre Soldiers: Heroes of World War II koja se pojavila 2004. godine i svojim inovativnim pristupom osvojila mnoge fanove. Ipak pošto je igru radio relativno neiskusni razvojni studio, nedostaci kao što su bagovi su bili prisutni u velikoj količini. Pored toga igra je jednostavno bila preteška čak i na najlakšim postavkama što je dodatno odbilo veliki broj igrača. Interesantna je i činjenica da je ova igra bila među prvima koje su koristile tada prilično nov sistem zaštite, Starforce, koji je takođe bio zaslužan za jedan deo bagova u igri. Malo je reći da je drugi deo unapređen u skoro svakom pogledu. Doduše igra je i dalje preteška, mada ne toliko kao prvi deo ali kada lagano uđete u fazon bez problema ćete barati sa

ljudstvom i voznim parkom. Iskreno, kada se naviknete na inovativni sistem izvođenja, Men of War će vas zabaviti na način na koji malo koja strategija može.

Verovatno se pitate po čemu je ova igra toliko specifična. Pored toga što ovde nema izgradnje baza i regrutovanja jedinica već se morati snaći sa onim što dobijete na početku uz neka eventualna pojačanja usput, specifičnost ovog naslova se ogleda u tome da je Drugi Svetski Rat prilično "zumiran". Šta to ustvari znači? To znači da je ovde svaki vojnik posebna individua, ima svoje ime i svoj inventar tako da možete sami da izaberete koje oružje će da koristi, možete da skupljate oružja, municiju, granate i ostalu opremu od mrtvih vojnika a imate mogućnost i da zauzmete top, mitralješko gnezdo pa čak i neprijateljsko vozilo ako uspete da isterate posadu iz njega. Druga stvar po kojoj se ova igra toliko razlikuje od konkurencije je tzv. Direct Control

režim. Kao što to ime i govori, u ovom režimu igranja preuzimate direktnu kontrolu na jednim vojnikom ili vozilom, čime se kursor miša pretvara u nišan vojnika/vozila a krećete se pomoću kursorskih tastera. Na ovaj način možete precizno birati mete, npr. da ubijete vozača kamiona ili posadu protivtenkovskog topa.

Veštačka inteligencija vojnika, kako vaših tako i neprijateljskih je na prilično visokom nivou. Vojnici će uvek probati da nađu adekvatan zaklon, protivnička pešadija će pokušati da se sakrije u kuće od vaših tenkova, kad vide granatu razbežaće se, a u pauzama između borbi vaši vojnici će sami pokušati da previju svoje rane.

Iako je svaki vojnik posebna individua, ne radi se o još jednoj taktičkoj strategiji fokusiranoj na male okršaje. Ovde ćete često učestvovati u velikim ofanzivama, vazдушnim desantima i odbranama položaja. Doživljaj svakako





## Men of War

**Za:** Dobra grafika. Interesanat princip igranja. Okolina podložna uništavanju. Direct Control režim

**Protiv:** Težina. Sitniji bagovi. Retki problemi sa pathfinding-om. Veoma loš voice acting glavnih likova

**Minimalna konfiguracija:** CPU 3.0 GHz, 1 GB RAM, VGA nVidia GeForce 5900 / ATI 9600 sa 128 MB

**Test konfiguracija:** Konfiguracija CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3 na maksimalnim podešavanjima u rezoluciji 1280x1024 je omogućila potpuni doživljaj borbi u Drugom Svetskom ratu

**Kontakt:** [www.menofwargame.com](http://www.menofwargame.com)

**Cena:** oko 25 evra

OCENA

81

PC

upotpunjuje činjenica da je skoro sva okolina podložna uništenju, leševi ubijenih vojnika ostaju na zemlji do kraja misije (možete ih uvek pretražiti ako vam zafali municije) a uništena vozila mogu da se iskoriste kao efikasan zaklon za pešadiju. Ako vozilo nije jako oštećeno postoji čak opcija i da ga popravite. Za popravke vam je neophodan alat mada većina vozila u svom inventaru pored municije poseduje i servisni komplet. Prilikom napada na vozilo možete birati koji deo ćete gađati pa samim tim nije obavezno da ga uništite već je nekad dovoljno da ga onesposobite, pobijete posadu i onda ga možete popraviti i iskoristiti u sopstvene svrhe. Naravno da je kod vozila najslabija tačka motor ali ako uništite motor, to vozilo će vam dalje služiti samo kao zaklon. Ako imate taktičku prednost po pitanju zaklona, više se isplati uništiti npr. gusenice na tenku ili probati da ubijete vozača kamiona, čime dobijate mogućnost da to vozilo kasnije iskoristite. Ovo je pogotovo bitno s

obzirom da većinu misija započinjete samo sa pešadijom i u takvim situacijama jedan tenk će vam prilično olakšati stvari.

Postoji tri kampanje (ruska, nemačka i saveznička) i svaka se vrti oko jednog glavnog junaka. Misije su dugačke i zanimljive i mnoge će na početku delovati jednostavno ali početni brifinzi često samo zagrebu površinu glavnog zadatka. U većini ofanzivnih misija kada završite inicijalni zadatak otključavaće vam se novi itd. Primera radi, prva misija sa Nemcima vas stavlja u ulogu padobranaca za vreme desanta na Grčku. Prvo morate da nađete bolje naoružanje u jednom od sanduka izbačenih iz aviona, zatim morate da uklonite mitraljesko gnezdo, zatim da oslobodite zarobljene saborce pa da pomognete posadi srušenog avion i tako dalje sve dok ne dođete do krajnjeg cilja a to je zauzimanje aerodroma. Misije variraju od masivnih bitki do noćnih upada

među protivničke redove sa malim brojem vojnika (ove misije pomalo podsećaju na igru Commandos).

Grafika u igri je veoma dobra, pogotovo eksplozije tenkovskih i topovskih granata, zvukovi su verodostojni a atmosferu pomalo kvari užasni glasovi glavnih likova za čije koje su verovatno angažovali trećerazredne glumce. Igra je i puna sitnih detalja kao što su npr. antifašistički slogan ispisan na kupoli ruskog tenka, zapaljeni vojnik koji iskače iz uništenog vozila i vrišteći trči još par sekundi, vojnik koji je sakriven iza kuće i izviruje dok proverava situaciju, i još mnogo drugih.

Multiplayer omogućava kooperativno igranje, ali i par modova u kombinacijama 2vs2 i 8vs8, a interesantno je i to da pored osnovne tri frakcije u multiplayer režimu možete birati i Japance.



THQ/Radon Labs  
Web: [www.drakensang.com](http://www.drakensang.com)

# DRAKENSANG: THE DARK EYE

Broj izdatih RPG naslova se tokom godina drastično smanjio, usled čega su ispaštali stariji igrači odrasli na igrama poput Baldur's Gate-a, Arcanum-a ili Planescape Torment-a. Doduše, mnoge igre se u poslednje vreme kite RPG perjem, ali je to samo ofucan marketinški potez. Zato nas je prijatno iznenado izlazak nemačkog naslova pod imenom Drakensang: The Dark Eye, koji bi trebao da oživi taj osećaj koje već spomenute igre u nama izazivaju.

autor: Uroš Miletić



**S**vet u kome se odigrava Drakensang smešten je u mitsku zemlju Aventuria-u, koja predstavlja jedan od kontinenta na planeti Ethra. Iako je sistem pravila dosta blizak klasičnom D&D-u, radi se o nezavisnoj celini koja je izmišljena osamdesetih godina prošlog veka, a nosi ime The Dark Eye. Zato nas ni ne čudi da Drakensange potiče upravo iz Nemačke, s obzirom da je tamo ova role-playing igra popularnija i od samog D&D-a. Zaplet započinje dolaskom vašeg junaka u naselje pod imenom Fedrok, radi susreta sa starijim prijateljem. Međutim, grad je magijski zaključan, te će jedan od prvih zadataka biti naći grupu ljudi koja će vam pomoći da u njega uđete. Nakon ulaska u Fedrok otkrićete da je zatvoren zbog niza misterioznih ubistava, čime će klupko tek krenuti da se odmotava. Vaš konačni cilj biće otkriti misteriju koju krije ovaj napušteni grad, ali i vrh obližnje planine pod imenom Drakensang. Ukoliko

vam ne smeta činjenica da se vreme potrebno za prelazanje igre kreće oko 80 sati, Drakensang će vas sigurno oduševiti svojom pričom i atmosferom.

Što se mehanike igre tiče, Drakensang predstavlja mešavinu svega što smo do sada videli u popularnim RPG naslovima. Sa jedne strane žalimo što autori nisu obogatili igru prema svom viđenju, ali sa druge znamo da su iskoristili prethodno proverene koncepte. Početno podešavanje lika omogućiće vam da izaberete rasu (nikakvo iznenađenje na tom planu, izbor je između čoveka, elfa, patuljka, orka, trola itd.), osnovnu klasu (pored standardnih ratnika, strelaca, magova i ostalih morali bismo da spomenemo i ne toliko standardnog pirata) kao i jednu od tri specijalizacije za svaku od njih. Mogućnosti su zaista neograničene, što bi moglo da vas naterava da Drakensang odigrate i više puta. Naravno, razvoj vašeg lika zavisi i od osobina i sposobnosti koje ćete razvijati, dok ćete ih



## Drakensang: The Dark Eye

**Za:** RPG kao u dobra stara vremena, zanimljiva priča, ogroman svet, pregršt zadataka i mogućnosti da napravite svog lika, veoma detaljna grafika

**Protiv:** malo inovativnih i originalnih elemenata, igra vuče pomalo iz svih poznatijih RPG naslova, monotoni zadaci

**Minimalna konfiguracija:** Pentium 4 na 2,4GHz, 1,5GB RAM, GeForce 6600 GT sa 256MB RAM ili ATI ekvivalent

**Test konfiguracija:** Intel Core 2 Duo na 2GHz, 2GB RAM, ATI 2400HD, igra je bez kočenja radila na nižim detaljima u rezoluciji 960x600

**Kontakt:** [www.drakensang.com](http://www.drakensang.com)

**Cena:** 25 evra

OCENA **68** PC



nabavljati i unapređivati kod odgovarajućih učitelja.

Sa sobom u grupi možete voditi do tri saveznika, a biraćete ih među likovima koje ćete sretati tokom igranja. Iako ovaj sistem u potpunosti kopira već viđeno u igrama poput Baldurs Gate-a i Neverwinter Nights, Drakensang će vam na raspolaganje staviti široku plejadu najrazličitijih likova i klasa. Borba je takođe urađena u maniru već spomenutih legendi, te će se odvijati u realnom vremenu, uz mogućnost da u bilo kom trenutku zaustavite vreme i izdate naredbe svojoj grupi. Veštačka inteligencija saveznika je dosta kvalitetno urađena, ali i pored toga biće potrebno da preuzmete kontrolu nad njima u kasnijim fazama igre. Nije izostala i mogućnost da u igri dobijete svoje utočište, tj. mesto na koje ćete se vraćati posle teških bitki i iz koga ćete planirati dalje avanture. Nakon određenog vremena bićete nagrađeni jednom od

kuća u Fedroku koju ćete dalje moći da unapređujete prema svojim potrebama.

Za igru ovakvog tipa nagrađeni smo prilično bogatim grafičkim doživljajem. Iako nedostaju ručno crtani objekti poznati iz starijih igara sličnog tipa, detaljnost objekata i osećaj za boje i osvetljenje stoje rame uz rame sa bilo čime što novija igračka industrija ima da ponudi. Jedinu zamerku imamo na izgled karaktera, koji u nekim trenucima potpuno iskaču iz sredine u kojoj se nalaze.

Drakensang je urađen potpuno u duhu RPG naslova starijih više od decenije. Nažalost, ne donosi ama baš ništa što već nismo videli, osim činjenice da je smešten u manje poznati svet "Tamnog Oka". I pored toga, ljubiteljima dobrog role-play-a će doneti sate i sate zabave, uz dobru priču i odličnu izvedbu.



Action Forms / 1C Company  
 Web: <http://www.cryostasis-game.com/>

# CRYOSTASIS

U navali survival horror igara kojoj smo svedoci u posledjih par meseci (Silent Hill: Homecoming, Dead Space, Resident Evil 5), svoje mesto pod suncem je pokušao da nađe i Cryostasis, novi FPS ukrajinskog razvojnog tima Action Forms. Zahvaljujući kvalitetnim aspektima igre, poput intrigantne priče i dobre atmosfere, mislimo da će naslov, iako sa neuporedivo manjim razvojnim budžetom u odnosu na pobrojane AAA naslove velikih studija, naći put do igrača željnih "preživljavanja" uz monitor u kasne noćne sate.

autor: Vukašin Stijović

**K**ada se ruskom ledolomcu "Severni vetar" gubi svaki trag, posle sudara sa ledenim bregom nedaleko od Severnog pola, na mesto nesreće vlasti šalju mladog meteorologa Aleksandra Nesterova. Naš mladi junak će, na svom putu kroz čeličnu zamrznutu gradosiju polako odmotavati nit priče šta se zapravo desilo sa starim ruskim brodom, zašto se njegova posada pretvorila u ledene zombije, i kakve sve to ima veze sa uvodnom animacijom koja prati sudbinu plemena koje je, bežeći od nadmoćnijeg neprijatelja, svoj spas našlo u dubinama negostoljubive šume. Teško je ne primetiti veliki uticaj koji je na igru imao Bioshock, počev od same strukture i senzibiliteta priče koja neodoljivo podseća na remek-delo Kena Levina, pa do atmosfere dekadencije i uništenja, kao i osećaja napuštenosti koji krase oba naslova. Sveprisutna hladnoća će tokom igre biti vaš stalni pratilac, i glavni pokretački motor zapleta – toplina koju posedujete (a koja je ekvivalent standardnom health-u u

FPS-ovima) je jedina stvar o kojoj morate neprekidno da vodite računa. Gubićete toplotu tokom borbe sa zamrznutim neprijateljima, kao i u momentima kada nemate nikakav zaklon od hladnoće, npr. kada se nađete na palubi broda (autori su implementirali sjajan mali detalj u tim momentima, zaštitne naočare vam se zalede i field of view se svede na mali prorez u centru ekrana), i kada kazaljka koja pokazuje temperaturu padne na nulu – game over. Telesnu temperaturu ćete obnavljati na toplotnim izvorima na koje nailazite tokom igranja, poput baklji, užarenih lampi ili vrelih instalacija samog broda.

Same borbe sa nakadašnjom posadom Severnog vetra, iako brojne i često intenzivne, ne predstavljaju okosnicu igre, što je i dobro uzimajući u obzir žanr Cryostasis-a. Postoji više vrsta neprijatelja u igri, i njihov dizajn zaista zaslužuje svaku pohvalu. Oružja pomoću

kojih ćete se probijati kroz zamrznutu utrobu ledolomca nema mnogo, i podjednako su zastupljena kako hladna, tako i vatrena (među kojima su i čuveni Mosin-Nagant i PPSH-41). Borba prsa u prsa je odlično izvedena, i dosta podseća na sistem borbe iz Condemned: Criminal Origins - puko mlaćenje po levom tasteru miša vam neće doneti željeni rezultat, naprotiv. U kombinaciji sa tasterima za kretanje, možete određivati smer udarca, blokirati protivnika i uzmicati njihovim napadima. Borbe su dosta izazovne, pre svega jer treba dosta navikavanja na pomalo usporenu mehaniku kretanja, a i pojedini protivnici umeju da budu veoma žilavi.

Jako interesantan deo izvođenja su flešbekovi, ili "mental echo", kako su ga nazvali autori igre - Aleksandra Nesterov ima sposobnost da se na tačno predefinisanim lokacijama prebaci u



tela nesretnika koji su poginuli prilikom nesreće sa ledenim bregom, u isto vreme menjajući sudbinu ljudi, ali i oslobađajući sebi put menjajući prošlost. Ipak, iako se ovom aspektu igre ne može osporiti originalnost, mehanizam vraćanja u prošlost je mogao da bude mnogo bolji da je igraču ostavljeno da bira da li će da koristi svoju misteriozno stečenu sposobnost (i time npr. sebi olakša određenu deonicu igre) ili ne. Ovako, "mental echo" se svodi na puku prepreku koju morate preći ne biste li nastavili dalje. Ovdje moramo da se osvrnemo na lošu odluku razvojnog tima, da igru načine potupno linearnom – u momentu kad prođete kroz neka vrata, ona se automatski zatvaraju iza vas, i prostorija u kojoj ste bili do malopre vam više nije dostupna (dodatno iritira ako se tamo nalazi izvor toplote, a vi ste upravo završili okršaj sa nekim od zombija, i toplota vam se svela na minimum).

Grafika igre je veoma dobra, i što je još važnije, odlično optimizovana. Vizuelna komponenta je u potpunosti podređena kreiranju atmosfere u Cryostasis-u, tako da igra ne obiluje jarkim bojama ili spektakularnim okruženjem. Fin dodatak je korišćenje Ageia PhysX endžina, koji dolazi do izražaja kod ponašanja vode u igri (npr. u momentima kad se topi led sa zaleđenih zidova prostorije).

Da je u igru uloženo malo više truda i poliranja, i da su određena originalna rešenja razvojnog tima produbljena u funkciji obogaćivanja izvođenja, umesto da služe kao promene kozmetičke prirode, konačan produkt bi bio neuporedivo bolji, i Cryostasis bi bio prvi pravi ovogodišnji sleeper hit. Ovako, igra je ostala na samo korak do ostvarivanja punog potencijala (što je šteta, jer je taj potencijal i te kako veliki),

i dopašće se samo poklonicima žanra, koji u poslednje vreme i te kako imaju razlog da budu zadovoljni ponudom i kvalitetom survival horror igara na tržištu.

## Cryostasis

**Za:** Atmosfera, priča

**Protiv:** Težina, linearnost

**Minimalna konfiguracija:** Procesor na 2.4 GHz, 1 GB RAM, grafička kartica 6600 GT/Radeon 9800, 4 GB prostora na hard disku

**Test konfiguracija:** P4 D820 2.8GHz, 2GB RAM-a, GeForce 7900GS, odlično radi na maksimalnim podešavanjima

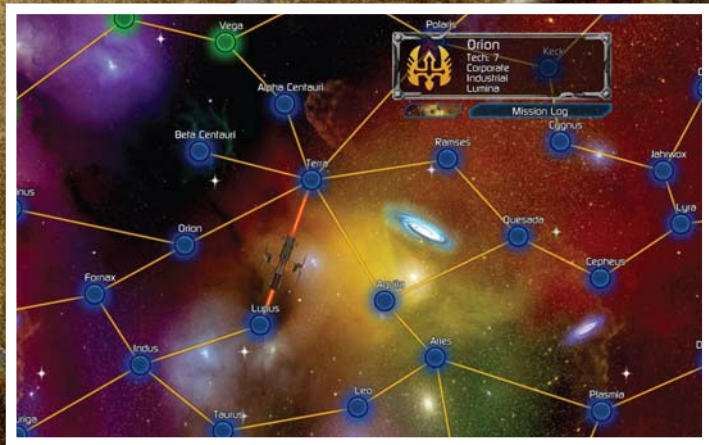
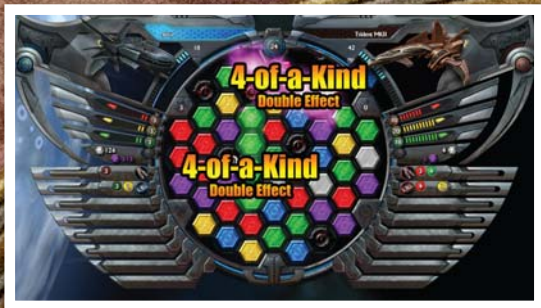
**Kontakt:** <http://www.1cpublishing.eu/game/cryostasis/overview>

**Cena:** 39.99 evra

OCENA

78

PC



D3 Publisher/Infinite Interactive  
Web: [www.infinite-interactive.com/galactrix.php](http://www.infinite-interactive.com/galactrix.php)

# PUZZLE QUEST: GALACTRIX

Ono što je uspelo autorima originalnog Puzzle Questa će verovatno ući u anale igračke industrije. Ideja je jednostavna: iskoristiti zaraznost igara za domaćice, dodati tomu RPG elemente i komponentu za više igrača. Uspeh ovog koncepta je verovatno prevazišao sva očekivanja. Masa se igrala, sukobljavala preko interneta, razvijala taktike i visila po forumima jureći savete drugih igrača. Nastavak pod imenom Galactrix se pojavio pre nekog vremena i pretilo da zarazi igrače na isti način kako je to učinio Puzzle Quest: Challenge of the Warlords.

autor: Uroš Miletić

**G**lavna promena u odnosu na prethodnika ogleda se u samoj sredini u kojoj će se odvijati vaše avanture. Umesto magične zemlje "tamo daleko" vaš junak će istraživati naš univerzum u dalekoj budućnosti, u vreme kada su Zemljani ostvarili kontakt sa drugim rasama i u potpunosti se integrisali u društvo ostalih svemirskih imperija. Sam zaplet ćete postepeno otkrivati rešavajući misije i zavladaćći se u duboke i negostoljubive delove svemira. Iako se priča svodi na letenje od planete do planete, povremenu borbu i gledanje prilično jednostavnih animacija, od igre poput Galactrix ništa više i ne tražimo.

Nažalost, RPG elementi kakve znamo iz Challenge of the Warlords-a u potpunosti su izostali u Galactrix-u. Na početku ćete moći da izaberete samo pol i izgled vašeg lika, dok će ostatak njegovih osobina u velikoj meri zavistiti od distribucije poena prilikom dobijanja novog nivoa. Sa druge strane, veliki izbor svemirskih brodova koje možete nabaviti, kao i propratne opreme koju ćete kupovati ili sami praviti, uveliko će uticati na vaš stil igre. Posada koju ćete postepeno skupljati otvaraće vam nove osobine u avanturističkom delu igre, kao što

je otvaranje intergalaktičkih kapija ili cenkanje sa kupcima.

Ipak, borbe su ono što čini srž Galactrix-a. U nastavku, četvrtasta tabla je zamenjena šestougaoom, dok će vaš cilj biti spojiti tri ili više šestougaonika iste boje zamenom susedna dva. Radi se o prilično jednostanom konceptu, koji je na drugu stranu izuzetno zarazan. Prilikom igranja potrebno je pratiti zdravlje i štit kako vašeg tako i protivničkog broda, ali i količinu crvene, zelene i žute energije, koje će se trošiti korišćenjem vaših sposobnosti. Pored dobrog oka na kasnijim nivoima potrebne su i neverovatne konstruktivne sposobnosti. S obzirom da je u svemiru uticaj gravitacije gotovo nepostojeći, sva polja će se kretati u smeru u kome je ostvareno poklapanje boja. Pojedine sposobnosti će biti u stanju da promene ovako ponašanje, unoseći konfuziju u poteze protivnika. Ostatak akcija uključuje sličan tip igre, u kojoj nećete imati klasičnog protivnika, već ćete se boriti sa vremenskim limitom, ograničenjima na tabli za igranje ili broju šestougaonika koji treba da složite. Iako Galactrix donosi nekoliko različitih tipova igara, posle dužeg igranja možete osetiti priznake

monotonije. U tom slučaju vam preporučujemo da ostavite Puzzle Quest na neko vreme, mada budite sigurni da ćete mu se kad tad vratiti.

Sama galaksija je u prirodi nelinearna, te vas zadaci neće nikako ograničavati na jednu konkretnu oblast. Zadatke možete uzimati u bilo kom redosledu, od bilo koje frakcije, čak ni ne prateći glavnu liniju događaja. U svemiru je više imperija, od kojih nisu sve prijateljski nastrojene. Od vašeg odnosa prema određenoj frakciji zavisice učestalost napada prilikom prolaska kroz njihov prostor. Nažalost, nasumične borbe umeju pošteno da ukoče napredovanje kroz igru, pogotovo u situacijama kada treba da preletite desetak sazvežđa radi ispunjavanja određene misije. Odnos sa određenom frakcijom ćete poboljšavati bilo trgovinom, bilo napadima na njihove neprijatelje.

PQ: Galactrix je izuzetno zarazna igra, bez obzira na svoju jednostavnost i neatraktivno grafičko okruženje. U eri kada tržištem vladaju naslovi čija se grafička izvedba graniči sa realnošću, lepo je videti da jednostavna ali inteligentna igra može da se probije do krajnjih korisnika, tj. igrača.

## Puzzle Quest: Galactrix

**Za:** zarazna, više tipova igara u zavisnosti od akcije koju obavljate, ogroman svet koji možete slobodno da istražujete

**Protiv:** u nekim trenucima monoton, frustrirajući prepadi neprijatelja u svakoj galaksiji

**Minimalna konfiguracija:** dovoljna je bilo koja konfiguracija koja može da pokrene Windows

**Test konfiguracija:** Intel Core 2 Duo na 2GHz, 2GB RAM, ATI 2400HD, igra je bez kočenja radila u rezoluciji 1280x800

**Kontakt:** [www.infinite-interactive.com/galactrix.php](http://www.infinite-interactive.com/galactrix.php)

**Cena:** 15 evra

OCENA

85

PC



Headstrong Games/Sega  
Web: <http://www.sega.com/hodoverkill/>

# THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

Zbog svog jednostavnog koncepta, takozvani rail shooter-i su oduvek imali svoju publiku, a među njima sigurno jedan od najuspešnijih je bio The House of the Dead serijal, kojeg je Uwe Boll iz samo njemu znanih razloga pretočio (u naravno katastrofalan) film.



autor: Vladimir Dolapčev

U poslednje vreme, igre koje pripadaju ovom žanru pronašle su utočište na Wii-ju, pa ne čudi što je i Overkill rađen ekskluzivno za ovu platformu. Ovaj nastavak svakako će ući u istoriju po tome što je u pitanju originalno ostvarenje koje ne predstavlja samo prošireni port originala sa automata, kao što je bio slučaj do sada. Zapravo, na njegovom razvoju uopšte nije radila Sega već britanski Headstrong Games, što je naravno moralo da izazove određenu dozu skepse.

Ako ste kojim slučajem gledali Planet Terror, brzo ćete shvatiti da je autorski tim očigledno bio inspirisan ovim filmskim ostvarenjem, što je najvidljivije po međuanimacijama koje su prepune klišeja, preterane brutalnosti i dijaloga začinjanih neverovatnim količinama psovki. Činjenica je da će se to nekome svideti a nekome ne, ali su autori uspeali u onome što su hteli da postignu. I pored atmosfere koja neodoljivo asocira na sedamdesete, igra je zapravo smeštena u 1991. godinu i predstavlja uvod u događaje koji su opisani u prva 3 House of the Dead-a.

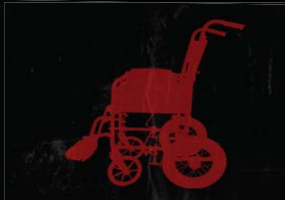
Bez obzira na novi razvojni tim, izvođenje nije značajnije promenjeno. Wiimote je savršen upravljački kontroler za ovaj tip igre, tako da ni u jednom trenutku nećete moći da se požalite na preciznost. Jedna od najvećih mana prethodnika sigurno je bila njihova dužina, pošto je za prelaženje uvek bilo dovoljno manje od sat vremena. Daleko od toga da je Overkill naslov epskih proporcija, ali je 7 relativno dugačkih nivoa po nama prava mera, s obzirom na prilično jednostavan gameplay. Uostalom, autori su ponudili i dosta dodatnog sadržaja od kojeg je sigurno najinteresantniji director's cut mod koji uvodi više protivnika, strogo ograničenje broja nastavaka i dodatne scene. Osim glavnog moda, na raspolaganju je i nekoliko mini igara u kojima možete testirati svoju preciznost, pokušati da spasete što više civila ili jednostavno proveriti koliko dugo možete da odolevate neprijateljima koji vas napadaju u talasima.

Autori su izvođenju dali lični pečat, što je pre svega izraženo kroz mogućnost unapređenja postojećeg i kupovine novog oružja. Shodno vašem učinku, nakon prelaska svakog nivoa dobijaćete određenu količinu novca koju možete potrošiti u te svrhe. Pojedina

oružja znatno olakšavaju igranje jer omogućavaju da napravite pravi masakr za samo nekoliko sekundi, a i ćete pritom sigurno žrtvovati preciznost, odnosno finalni skor. Ipak, verujemo da će vam to prilikom prvog prelaženja ili igranja u paru biti manje važno. Na gameplay možemo izreći samo manje zamerke koje se pre svega odnose na glavne protivnike, jer oni nisu poslagani po težini. Drugi problem povezan je sa grafičkim engine-om. Naime, Headstrong se zaista potrudio da iskoristi kapacitete konzole, tako da je Overkill sigurno jedna od lepših igara za Wii koja pleni detaljnim okruženjima i iznenađujuće kvalitetnim teksturama. Nažalost, to za posledicu ima povremena „štucanja“ za vreme same akcije, i to najčešće u trenutku dok dopunjavate šaržer. Posle nekog vremena verujemo da ćete ovo prestati da primećujete, ali je ipak šteta što optimizacija nije urađena do kraja. Na zvuk je ipak nemoguće dati bilo kakvu primedbu – dijalozi su zanimljivi, efekti uverljivi a muzička podloga dovoljno kvalitetna da je dodate na svoju plej listu.

The House of the Dead: Overkill je izuzetno dobro ostvarenje i sigurno najbolji predstavnik žanra u poslednjih nekoliko godina, pa zbog toga bez problema zaslužuje naš bronze award.





## The House of the Dead: Overkill

**Za:** prva igra u serijalu potpuno prilagođena konzoli, kvalitet grafike i zvuka, solidna dužina

**Protiv:** povremena usporavanja, pojedina oružja su previše efikasna, glavni protivnici nisu poslagnani po težini

**Kontakt:** <http://www.sega.com/hodoverkill/>

**Cena:** 50 evra

OCENA

83

wii



Disney Interactive Studios

Web: <http://disney.go.com/disneyinteractivestudios/ultimateband/>

# ULTIMATE BAND

autor: Luka Zlatić

Muzičke ritam igre su na prepad osvojile svet, pre svega zahvaljujući Guitar Hero, kome se kasnije pridružio i Rock Band. Iako ostalih takmaca nema mnogo, samo Guitar Hero ima toliko podverzija da im se više ne zna broj. Zajedničko za ova dva hita je zamena pravih instrumenata, ali i kontrolera na koje smo navikli, plastičnim kopijama gitare, bubnjeva, mikrofona (koji je pritom potpuno funkcionalan)... Koliko god to bilo simpatično i zabavno, ljudima u Srbiji je virtualno sviranje pomalo skupo, pa su se ljudi snalazili na razne načine (tražeći besplatne programe/igre ovog tipa, koristeći tastaturu umesto gitare...). Zahvaljujući osobi koja je došla na ideju "Nisu vam potrebni instrumenti da biste svirali", vlasnici Wii-a i NDS-a neće morati da dokupljuju poseban hardver, nego će im biti dovoljno ono što uz ove konzole dolazi. Pogledajmo da li je ta ideja uspešno pretočena u igru.

**P**rezentacija je sasvim u Diznijevskom stilu, sa simpatičnim krupnim likovima muzičara i publike, lepo odrađenim binama na kojima se izvode svirke i mnoštvom sjajnih animacija. Kada se na to doda mogućnost otključavanja dodatne opreme za muzičare i priličan izbor samih muzičara koje možete imati u bendu, možete biti potpuno zadovoljnim onime što Ultimate Band pruža sa vizuelne strane. Naravno, ako se uzmu u obzir tehničke limitacije samog Wii-a. Što se kvaliteta zvuka tiče, jasno je da je na visokom nivou. Ono što je mnogo bitnije je izbor pesama koji je sasvim dobar, ali nije spektakularan, i očigledno je da su namenjene mlađim igračima (recimo nekih srednjih tinejdžerskih godina). Vrlo simpatično je da pevač može da bude ili mladić ili devojka, a snimljene su obrade svih pesama i sa muškim i sa ženskim vokalom. Naravno, to znači i da su sve pesme obrade, te da neke zvuče poprilično različito od originala, pošto su odsvirane u trenutno aktuelnom rok fazonu.

Sada dolazimo do ključnog dela igre, realizacije instrumenata. Najveće odstupanje je kod onoga što svi zamisle kada im se spomene frontmen benda. Pošto za UB nije potreban mikrofoni, jasno je da nema pevanja. Zadatak frontmena je pošto najviše odstupa od uvrežene ideje. Jednako zanimljivi, ali i znatno prirodni su bas i gitara. Princip je jednostavan, Wii Remote je trzalica, a Nunchuk je vrat instrumenta. U zavisnosti od pritisnutih dugmića na Nunchuku, ili položaja u kom se nalazi sviraju se različite note. Tu je i par specijalnih poteza koji traže malo više koordinacije pokreta. Najprirodniji su bubnjevi, pošto, potpuno logično, nunchuk predstavlja jednu palicu, a remote drugu. Osećaj prilikom bubnjanja je zaista sjajan i mnogima će upravo ovaj instrument biti i najprijemčiviji i najzabavniji.

Iako širom sveta ljudi tvrde da je igra previše laka, naročito u poređenju sa konkurencijom, ne bismo se složili sa time. Da, čak i na hard nivou težine neke pesme su isuviše lake, ali što dalje stižete u igri, to će vam biti potrebnije veće majstorstvo. Dakle, Ultimate Band jeste prelak u početku, ali kasnije staje rame uz rame sa konkurencijom. Sada se verovatno pitate zašto onda nešto niža ocena. Postoji par razloga – prvo muzika neće odgovarati baš svima, što ipak nije slučaj sa recimo Rock Bandom, zatim ne postoje dodatne pesme koje bi zadovoljile ljubitelje ostalih žanrova. Otključavanje pesama takođe može biti mučno, pošto ćete biti primorani da u kampanji igrate i instrumentima koje ne volite. A najveća mana leži u tome što se ponekad desi da Wii ne prepozna lepo zadatu komandu, pa ne vašom krivicom ostanete bez mukotrpnog stečenih poena. U svakom slučaju, ukoliko imate Wii, volite muziku i dopadaju vam se igre ovog tipa, ne možete pogrešiti sa Ultimate Bandom. Naročito, ako vam ne smeta ovih par mana koje smo spomenuli.



## Ultimate Band

**Za:** Vrlo zabavna i originalna koncepcija. Sjajna prezentacija igre.

**Protiv:** Mnoge pesme su isuviše lake. Wii ponekad ne prepoznaje pokrete dobro.

**Kontakt:** [www.extremec.rs](http://www.extremec.rs)

**Cena:** 4999 dinara

OCENA

77

Wii/NDS

## Ultimate Band DS

Za DS verziju važi manje više sve što smo rekli za Wii, osim što je sistem igre potpuno različit. Frontmen je zamenjen ritam gitarom, tako da su od instrumentata tu gitara, ritam gitara, bas i bubnjevi. Za bubnjeve je potrebno olovčicom udarati u pravi doboš u pravom trenutku (ovde realno pomažu i dve olovčice, naročito na težim nivoima), a za gitare treba kombinovati prevlačenje olovčicom preko struna sa pravovremenim pritiskanjem pravaca na d-padu. Ovo možda zvuči komplikovanije nego što jeste, ali svakako su potrebni dobri refleksi i koncentracija da biste uživali u još jednom vrlo zabavnom načinu za svirku.



# FIFA 09 VS PES 2009: 6 MESECI KASNIJE

višemesečnim igranjem i razmenom iskustava sa drugim igračima.

Jedna od najvećih razlika između dva naslova je njihova predvidljivost. U tom smislu, FIFA 09 je ta koja favorizuje bolje igrače, jer su vrlo male šanse da budete žrtva spleta okolnosti. Sa druge strane, PES 2009 često predstavlja kidanje živaca, zbog očigledne catch-up logice rutine koja se manifestuje na sijaset načina. Prosto rečeno, igra ima vrlo gadnu naviku da daje prednost jednom ili drugom timu, što često dovodi do smešnih situacija. Utakmice na kojima i pored i 10 stopostotnih šansi ne možete da dođete do gola nisu bile retke ni ranije (jer nemate potpunu kontrolu nad šutom), ali je novina za PES 2009 to što po prvi put,



autor: Vladimir Dolapčev

"Igrao sam PES od kada se prvi put pojavio na PC-ju. Pre toga, igrao sam svaku FIFA-u, ali kada je PES stigao na PC, probao sam ga i više nije bilo povratka nazad. Bio je toliko drugačiji i toliko bolji od FIFA da je ona naspram njega bila prava arkada. Međutim, stvari su sada drugačije. Posle mnogo utakmica u PES 2009 i odigranih 5 ili 6 sezona u Master Ligi, postalo mi je dosadno, tako da sam skinuo FIFA 09 sa Xbox marketplace-a i ponovo osetio ono što sam osetio kada sam prvi put probao PES. Posle samo par dana kupio sam igru jer je toliko drugačija, ali u pozitivnom smislu. Od tada, više nisam pipnuo PES koji je ironično, sada postao arkada."

Ovo što ste pročitali je samo jedan od nebrojeno mnogo sličnih komentara PES igrača koji su odlučili da pređu na FIFA 09 ili da je igraju paralelno sa PES 2009. Bez obzira na nedostatak licenci i daleko skromniju marketinšku kampanju, PES serijal je svake godine (više nego zaslužen) uzimao sve veći tržišni segment od FIFA i praktično bio jedini izbor za prave ljubitelje najpopularnijeg sporta na planeti. Međutim, srećni dani za Konami su stvar prošlosti još od izlaska razočaravajućeg PES 2008.

Pošto cifre ne lažu, bacimo se za početak na brojke – sa tiražom od neverovatnih 1,2 miliona primeraka u prvoj nedelji u Evropi, FIFA 09 je postala daleko najbrže prodavana fudbalska simulacija svih vremena, a ubrzo su usledili i drugi rekordi, poput čitavih 2 miliona kopija distribuiranih u Velikoj Britaniji pre kraja 2008. Po podacima iz februara 2009., u online režimu dnevno se okuša oko 1,25 miliona igrača, što je



zadivljujućih 321% više u odnosu na FIFA 08. Takođe, mi nismo bili jedini koji smo procenili da je FIFA 09 bolja igra od PES 2009. Po prvi put u istoriji, isto su mislili svi relevantni igrački mediji, pa je po Metacriticu, prosečna ocena koju je dobila igra EA Sports-a (naravno, u izdanju za PS3 i Xbox 360) 87, dok je Konamijev favorit stao na skromnih 75.

Posle višemesečnog sakupljanja utisaka, jasno je da je ovolika razlika posledica toga što PES više nema jasnu prednost u gameplay-u, koja ga je u prošlosti delom „vadila“ za očajan multiplayer, zvuk, prezentaciju, sadržaj i sve veće kuburenje sa licencama. Nedostaci u izvođenju u odnosu na PES 2008 jesu delom ispravljani, ali jednostavno ne možemo da se otmemo utisku da je od dve igre koje poredimo, FIFA 09 ta koja ima realniji, sporiji tempo, i ne oslanja se na driblinge kao najefikasniji način da dođete do šanse za gol, već na strpljivo građenje akcija. No, nećemo ponavljati ono što smo već rekli u opisu (a iza čega i dalje stojimo), već ćemo samo skrenuti pažnju na stvari koje su jedino mogle da se utvrde

igrači vašeg tima samoinicijativno prave pogibljene startove koji po pravilu završavaju žutim i direktnim crvenim kartonima, pa i penalima. Ipak, najomraženije su nam neke od situacija iz kojih AI stvara svoje prilike, tako što npr. savršeno primi dugački pas i razgrne dva-tri igrača oko sebe, ili kada vaši centralni bekovi iz nepoznatog razloga odlaze na protivničku polovinu (iako ste taktiku podesili tako da im se to izričito zabranjuje), čime ostavljaju ogroman prostor za kontranapade.

Sa druge strane, u FIFA 09 sposobniji igrač uvek ima znatno više šanse da trijumfuje, upravo zbog toga što su ovakve situacije veoma retke. Samim tim, konačan rezultat uvek zavisi od kvaliteta vaše igre, jer ste vi ti koji u potpunosti kontrolišete sve akcije svog tima, uključujući i šut. SVAKI PUT kada lopta ne ide u okvir gola, vi ste jedini faktor koji je uticao na to.

Jedna od stvari koju nismo mogli da isprobamo u dovoljnoj meri tokom testiranja FIFA 09 bio je njen online mod. To se pre svega odnosi na 10 protiv 10 mečeve,



koji u praksi funkcionišu mnogo bolje nego što smo se nadali. Megabitna konekcija je dovoljna za igranje bez bilo kakvog laga, a sama akcija nas je podsetila na fudbalski meč, jer su igrači do sada naučili kada je vreme za predaju lopte, umesto da nezadrživo soliraju, što nas je zaista pozitivno iznenadilo. Nažalost, nije jasno zbog čega ne postoji mogućnost slobodnog odabira broja učesnika u meču ili podešavanja nekih drugih parametara. Npr. bilo bi dobro da prilikom setovanja utakmica možete da ograničite izbor timova, recimo samo na klubove čija ocena ne prelazi 4 zvezdice ili slično. Takođe, koliko god da je Master liga u PES-u zastarela, mora se reći da menadžerski mod u FIFA 09 ne stoji nimalo bolje. Problem je što on nije nimalo napredovao u prethodnih par godina i i dalje ima neka zaista smešna ograničenja. Npr. fudbaleri ne mogu da budu povređeni na duže od 7 dana, treninzi su nerealan efikasni, a klub možete promeniti jedino na kraju sezone!

Adidas Live Season je takođe zaživeo u praksi i on nudi nedeljni update forme igrača u 6 liga, dok je nakon završetka zimskog prelaznog roka izbačen i roster update, koji je osvežio čak i nižerazredne sastave, delom i na osnovu sugestija igrača koji su mogli da ih predlože preko posebnog formulara. Sa druge strane, PES 2009 je ostao na bazičnim mečevima 2 na 2, ali je po prvi put u istoriji, ponudio ingame update! Naime, Konami je do sada izbacio već 3 zakrpe koje su osim manjih bagova vezanih za online igranje, donele i sređivanje sastava licenciranih ekipa. U trenutku dok ovo čitate, verovatno se pojavio i patch 1.4. Naravno, velika većina igrača radije se odlučuje za instaliranje option fajlova koje prave fanovi ili kompletnih patch-eva, među kojima se sada definitivno izdvojio onaj koji radi ekipa sa

Gamingaccess sajta (naravno, samo za PC), čije se nove verzije pojavljuju na mesečnom nivou.

Nemoguće je primetiti još nešto – EA Sports ulaže daleko više truda u nastojanju da FIFA 09 bude što duže aktuelna – osim banalnih stvari kao što je zvanični podcast, integracija sa vodećim sportskim medijima (izražen kroz mogućnost pregleda najnovijih rezultata, tabela i vesti direktno iz igre) i poseban sajt na kome možete da vidite svoje statistike i postavljate video snimke, igri je ovih dana pridodat i potpuno novi mod, nazvan Ultimate Team, za koji je potrebno izdvojiti oko 8 evra. U ovom režimu, kupujete virtualne kesice sa sličicama i sastavljate timove od igrača koje izvučete, s tim što ćete na isti način otvarati stadione, pomoćno osoblje, ali i otključavati efekte koji će imati uticaj na samo izvođenje. Download ovog moda koji se pojavio 19. marta težak je oko 1,3 gigabajta i on u sebi dodaje i podršku za trofeje na PlayStation-u 3. Među besplatnim dodacima svakako treba izdvojiti mogućnost preuzimanja 17 komentatorskih paketa, tako da igru možete pratiti na mnoštvu jezika, uključujući tu recimo ruski ili poljski, koji zbog nekoliko fraza koje veoma podsećaju na srpski može biti vrlo zabavan.

Takođe, u toku su kvalifikacije za FIFA Interactive World Cup, koje se održavaju u 20 zemalja širom sveta. Najbolji igrači će se ove godine okupiti u maju, u Barseloni, a pobjednik će dobiti automobil Kia Soul, ali i 20,000 dolara, dok će drugoplasiranom pripasti ček na 5,000. Naravno, Konami nema ništa slično u planu.

Na kraju, kakva je budućnost oba serijala? O FIFA 10 se za sada zna vrlo malo, osim da je najavljen pokušaj integracije duela 11 na 11, a za očekivati je i velike promene u menadžerskom režimu. Nažalost, sudbina PC verzije je vrlo neizvesna – FIFA 09 za ovu platformu je bila zaista očajna igra, ali i pored toga, EA Sports za sada nema nikakvu želju da sledeće izdanje bude identično kao na PlayStation-u 3 i Xbox-u 360, mada ta mogućnost ipak nije potpuno isključena.

Sa druge strane, PES 2010 je biti ili ne biti za Konamijev serijal, ostvarenje o kome se već godinu dana govori kao o prvom pravom next-gen izdanje igre. Na njegovom razvoju angažovano je čak 200 novih ljudi, i trebalo bi da ga krase potpuno novi grafički engine i animacije, licencirana španska i još neke nove lige, kompletno licencirano UEFA takmičenja, temeljne promene u Master ligi i pokušaj integracije 10 na 10 moda! Naravno, dosta ovih ideja za sada postoji samo na papiru, ali smo sigurno da će većina njih morati da postane realnost ako PES ne želi da potpuno izgubi korak za svojim jedinim rivalom.

Čak i iz ugla autora ovih redova koji je prethodnih 10 godina igrao isključivo Konamijeve fudbalske simulacije, jasno je da je tas na vagi sada definitivno na strani FIFA 09. Prednost koju ova igra ima samo je uvećana u prethodnih par meseci zahvaljujući novom sadržaju i sjajnoj promociji kroz odlično organizovan FIFA Interactive World Cup, pa je izvesno da će sledeće izdanje PES-a zaista morati da bude spektakularno ako želi da se ravnopravno takmiči sa FIFA. Naravno, takav razvoj situacije može samo da nas raduje, jer ostavlja nadu da ćemo u godini Svetskog prvenstva u Južnoj Africi imati bolju ponudu fudbalskih simulacija nego ikada.

# ZELENO

## (VOLIM TE ZELENO)

Poslednjih deset i više godina, ekolozi na sav glas upozoravaju o katastrofalnim posledicama koje nam zlokobno prete ako se princip bezpoštednog trošenja prirodnih resursa i nebriga o životnoj sredini nastave onako kako su vođeni do sada. Efekat staklene bašte nastao konstantnim i prekomernim izbacivanjem štetnih gasova u atmosferu polako ali sigurno podiže prosečnu temperaturu vazduha, đubre koje nije moglo da se razloži pretilo je trovanjem i uništavanjem čitavih ekosistema, dok ekolozi predviđaju otapanje naslaga leda na Severnom i Južnom polu i podizanje nivoa okeana i mora, što će direktno ugroziti ogroman broj priobalnih gradova i obradivih površina. Zato u poslednjih nekoliko godina nije nastala moda, već sušta potreba za promenom u načinu eksploatacije i proizvodnje kako bi se, koliko je to moguće, predupredio potpuni kolaps i humanitarna katastrofa koja bi sigurno nastala u bliskoj budućnosti. IT industrija u svemu ovome ima značajan udeo, naročito sa ekspanzijom računara kao redovnih pratioca savremenog poslovanja i ulaska u većinu domova tokom poslednje decenije.

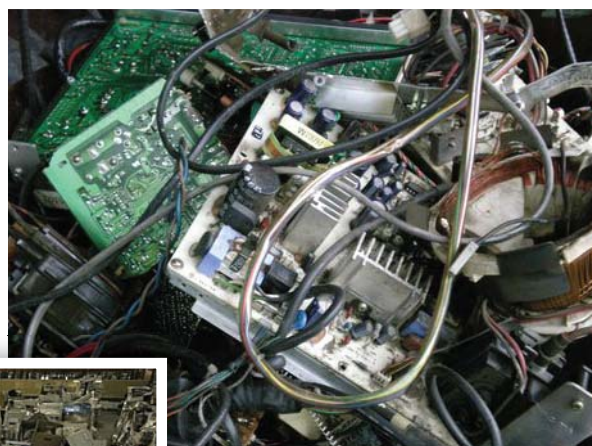
**E**vropska unija je u saradnji sa raznim organizacijama 2003. godine počela sa uobličavanjem, a 2006. godine usvojila direktivu o ograničenju upotrebe ekološki i zdravstveno opasnih supstanci u proizvodnji. Takozvana RoHS (Restriction of Hazardous Substances) direktiva ograničila je ili onemogućila upotrebu opasnih metala u elektronskim čipovima i štampanim pločama. Inače, američke agencije procenjuju da čak 70% teških metala na deponijama u njihovim državama potiče od elektronskog đubreta. Ipak, proizvođači elektronike su negodovali, kako zbog rasta proizvodne cene svojih uređaja zbog revidiranog proizvodnog procesa, tako i zbog neprimenjivanja direktive na sve proizvode (recimo, ukupna količina olova koja se koristi u elektronskim komponentama iznosi tek 2% ukupne svetske potrošnje olova, dok se 90% olova koristi u baterijama na koje se odnosi druga direktiva koja nalaže reciklažu i ograničava upotrebu žive i kadmijuma, ali ne i olova). Bez obzira na sve, ova direktiva pomogla je manjoj zatrovanosti tehnološkog đubrišta u zemljama trećeg sveta na kome većina aktuelne elektronike i konzumentskih uređaja na kraju završi. Neki proizvođači na svoje proizvode i dalje stavljaju logotip koji govori da je uređaj saglasan sa RoHS direktivom, iako je to obaveza svih proizvođača koji svoje proizvode hoće da plasiraju na tržišta Evropske unije. Pre nekoliko godina u Srbiji je

uvežena serija atraktivnih grafičkih kartica koja je prodavana ispod cene u odnosu na konkurenciju, a razlog je bio taj što kartice nisu bile RoHS-saglasne, pa njihov plasman na zapadne zemlje nije bio moguć. Nažalost, siromašna tržišta poput našeg mogu biti idealna prilika za oslobađanje od "đubreta" sve dok se ne usvoje odgovarajuće regulative. Ipak, forsiranje koncepta nalik na RoHS na globalnom nivou onemogućilo bi dalje prebacivanje problema u "tuđe dvorište" i suštinsko rešavanje problema sa opasnim đubretom u svim delovima sveta.

Početkom devedesetih, američka Agencija za zaštitu životne sredine pokrenula je program Energy Star koji se zasnivao na dobrovoljnom označavanju energetski efikasnijih uređaja poput monitora, meteorološke opreme i sličnog. Program je ubrzo prouzrokovao popularizaciju "sleep" režima u mnogim uređajima, od računara do televizora i video opreme, a koji je dozvoljavao nisku potrošnju struje pri pauzi u upotrebi, bez uključivanja i isključivanja uređaja koji bi u tom slučaju imali kraći radni vek zbog strujnih šokova. U slično vreme, švedska organizacija TCO Development razvila je program TCO sertifikata koji su promovisali manje elektromagnetno zračenje katodnih monitora, a koji je kasnije proširen i na kriterijume poput potrošnje struje, ergonomije i korišćenja opasnih materijala u proizvodnji.

Pre nekoliko godina mnogi korisnici računara promovisali su korišćenje tzv. Blacklea, web sajta koji je koristio Googleov endžin za pretragu interneta, ali je umesto početne bele, prikazivao crnu stranicu. Kako monitori sa katodnom cevi troše više struje za prikazivanje svetlijih nijansi, a mnogi korisnici drže Google kao početnu stranicu u svom web browseru, pri masovnoj upotrebi Blacklea mogla se ostvariti značajna ušteda u potrošnji električne energije. Ipak, poslednjih godina svedoci smo nagle ekspanzije TFT monitora dok se "katodaši" odavno ne proizvode, a kod TFT monitora vlada obrnuta logika: pozadinsko osvetljenje konstantno radi dok se tranzistorski sloj naponom podstiče na "zatvaranje", odnosno zatamnjenje piksela, tako da ovakvi monitori manje troše za prikaz bele nego crne boje. Stoga je na TFT monitorima energetski efikasnije koristiti Google nego Blackle.

Poslednjih decenija iskovan je termin "Green computing", koji podrazumeva energetski efikasno korišćenje računara i pratećih resursa. Potreba za štednjom pokrenuta je na osnovnom nivou – kako procesori troše više struje pri jačem opterećenju i intenzivnijim proračunima, programeri su počeli sa razvijanjem efikasnijih algoritama, koji bi ostvarivali bolje performanse po utrošenom vatu energije.



Kompletna lista HP-ovih rešenja i tehnologija kojima će se umnogome pomoći trend "green computinga" može se naći na stranici posvećenoj ovom konceptu: [www.hp.com/go/greencomputing](http://www.hp.com/go/greencomputing).

Upotreba terminala odavno je poznata u računarskom svetu, a naročito efikasnu ulogu ima u "zelenom" računarstvu, jer terminali, koji sadrže elementaran hardver za pristup serveru koji čuva podatke i obrađuje ih, troše znatno manje struje u odnosu na "punokrvne" radne stanice čija upotreba nije uvek opravdana zbog neadekvatne iskorišćenosti.

Virtuelizacija je jako bitna komponenta energetski efikasne obrade podataka – virtuelizacijom se više fizičkih sistema može "spakovati" u jedan računar ili server, čime se iskorišćenje hardvera povećava do maksimuma, a eliminiše nepotrebno velika potrošnja prostora i energije. AMD i Intel su u svoje novije procesore namenjene serverskom tržištu ugradili odgovarajuća unapređenja pogodna za virtuelizaciju.

Integrirane grafičke kartice, bez obzira na jako slabe performanse što se tiče obrade trodimenzionalne grafike, idealno su rešenje za poslovno okruženje. Primera radi, potrošnja grafičkih jezgara ugrađenih u Intelove čipsetove, koji su najpopularniji u korporativnom okruženju, višestruko je manja od "odvojenih" grafičkih kartica, a najjači proizvođači grafičkih procesora, AMD i Nvidia, potrudili su se da u poslednjih nekoliko generacija raznim metodama i "sitnijim" proizvodnim procesima obezbede veću efikasnost

svojih čipova i manju potrošnju u odnosu na top modele od pre nekoliko generacija. Noviji LCD monitori umesto fluorescentnih lampi sa hladnim katodama koriste LED diode koje su štedljivije dok emituju svetlost.

Najzad, telekonferensng, odnosno komuniciranje putem interneta koje najčešće obuhvata i video komponentu, predstavlja jednu od popularnih metoda uštede energije i novca u korporativnom okruženju. Prednosti su brojne: štedi se na troškovima odsedanja u hotelima, troši se manje goriva u transportu i struje pri osvetljenju radnih prostorija i slično. Mnogi poslovi, kao što su konsalting ili oni koji uključuju rad na terenu, često ne zahtevaju fizičko prisustvo saradnika i odlično funkcionišu sa ovom tehnologijom. Poslednjih godina je naročito popularan VoIP (Voice over IP), gde se postojeća mrežna infrastruktura koristi za glasovno komuniciranje bez uvođenja dodatnih telefonskih linija.

Američki Hewlett-Packard uložio je dosta truda u podizanje energetske efikasnosti svih svojih proizvoda i poslovnih rešenja. Obuhvaćeno je sve – od realokacije rashladnih sistema i potrošnje struje u velikim serverskim sistemima, do potpunog poštovanja najnovijeg Energy Star standarda i ugradnje napajanja sa "80 Plus" sertifikatom koji obezbeđuju maksimalno iskorišćenje i minimalno

rasipanje potrošene energije. Tehnologije poput "HP Thermal Logica" i "HP Dynamic Power Cappinga" obezbeđuju pravilni menadžment potrošnje struje u serverskim okruženjima koja tradicionalno važe za najveće potrošače, dok "HP Insight Control Environment" softver daje precizno merenje potrošnje i omogućava sistemskim administratorima jasan pregled stanja i mogućnost ostvarivanja rebalansa potrošnje. Inače, HP-ovi ProLiant i BladeSystem serveri prvi su na tržištu koji su u potpunosti ispoštovali poslednje Energy Star specifikacije, dok je efikasnost do 25% veća u odnosu na servere prethodne generacije. Takođe, BladeSystem c7000 Enclosure koristi novi "HP 24000W High Efficiency Hot-Plug" sistem napajanja koje omogućava prebacivanje polovine jedinica u stand-by režim pri nižem nivou opterećenja.

Generalno, čini se da trud koji svetske IT kompanije ulažu u "zelenu" inicijativu zaista može sprečiti, ili na duže staze odložiti, ozbiljne probleme sa životnom sredinom. U svakom slučaju, podržavamo svaku inicijativu čiji je cilj ušteda prirodnih resursa i pravljenje što manje đubreta, a svako treba prvo da počne od sebe; kupujte štedljive komponente, ne štampajte ono što vam zaista ne treba na papiru, smanjite potrošnju struje gde god je to moguće. Pa dokle stignemo.



# OVERKLOKING DANAS: POTREBA ILI PRESTIŽ?

Današnji procesori skoro svakodnevno napreduju, što u pogledu brzine izvršavanja operacija, što u pogledu broja jezgara koji se u njima nalaze. Već odavno je jasno da su za potrebe najvećeg broja korisnika i procesori napravljeni pre par godina sasvim adekvatni, ista je situacija i sa najslabijim modelima koji se trenutno mogu naći na tržištu personalnih računara, a za one manje zahtevne, čak i na tržištu mobilnih telefona. Ipak, oni koji spadaju u manjinu, oni najžešći kompjuterski entuzijasti, i dalje gledaju kako da izvuku još bar koji procenat performansi iz svojih i inače „besnih“ procesora. Realno, ovozemaljsko, obrazloženje za traženje dodatnih poboljšanja na današnjim najbržim desktop procesorima sa po četiri jezgra, skoro i da ne postoji, ali želja da se računar iskoristi do maksimalnih potencijala, pa čak i preko istih, postala je praktično stvar prestiža.

autor: Miloš Hetlerović

**O**no što se promenilo u odnosu na neka prethodna vremena, kada se govori o overklokingu, jeste što realno sve manje korisnika se time i bavi jer nema potrebu za boljim performansama, ali oni koji se bave idu u ekstreme, a pri tom ih kompanije koje prave hardver, naročito procesore, zdušno u tome podržavaju. Tako se lansiraju cele edicije procesora kojima su multiplikatori otključani i koji se po nešto višoj ceni od standardnih prodaju upravo za overklokingom u vidu. O proizvođačima matičnih ploča ne treba ni pričati previše, pošto čak i

najjeftiniji modeli imaju mogućnosti za podizanje takta procesora i memorije preko nominalnih vrednosti, dok je industrija rashladnih sistema celu priču podigla do maksimuma, kako po performansama uređaja, tako i po dizajnu onoga što hladi vaš overklokovani procesor, memoriju ili grafičku karticu.

Kompanija AMD, kako bi promovisala svoj novi Phenom II X4 procesor, je čak organizovala ceo događaj posle CES sajma u Las Vegasu, na kome su demonstrirali kako se procesor koji je

inicijalno namenjen da radi na 3.0GHz može overklokovati na preko 6.5GHz, više nego duplo! Treba napomenuti da su tom prilikom koristili opremu i hemikalije koje prosečan korisnik ipak ne može naći u slobodnoj prodaji, kao što su tečni azot i tečni helijum, a da je sistem trošio 250 litara tečnog helijuma za 90 minuta rada. Zanimljiv je, kao i uvek, njihov disclaimer gde se, pored standardnih stvari da vam tako nešto može oštetiti procesor, navodi i da AMD ne preporučuje da tečni azot sipate na svoju ili glave svojih prijatelja. Ni Intel na ovom polju



**CPU-Z**  
 CPU | Cache | Mainboard | Memory | SPD | About

**Processor**

Name: Intel Core i7 Extreme 965  
 Code Name: Bloomfield Brand ID:   
 Package: Socket 1366 LGA  
 Technology: 45 nm Core Voltage:

**Specification**  
 Intel(R) Core(TM) i7 CPU 965 @ 3.20GHz  
 Family: 6 Model: A Stepping: 4  
 Ext. Family: 6 Ext. Model: 1A Revision: C0/C1  
 Instructions: MMX SSE SSE2 SSE3 SSE3 SSE4.1 SSE4.2 EM64T

**Clocks (Core#0)**

Core Speed: 5611.22 MHz  
 Multiplier: x 31  
 Bus Speed: 181 MHz  
 Rated FSB: 3258 MHz

**Cache**

L1 Data: 4 x 32 KBytes  
 L1 Inst.: 4 x 32 KBytes  
 Level 2: 4 x 256 KBytes  
 Level 3: 8192 KBytes

Selection: Processor #1 Cores: 4 Threads: 8

ID : 486646 Version 1.49

**CPU-Z**  
 CPU | Cache | Mainboard | Memory | SPD | About

**Processor**

Name: Intel Core i7 Extreme 965  
 Code Name: Bloomfield Brand ID:   
 Package: Socket 1366 LGA  
 Technology: 45 nm Core Voltage:

**Specification**  
 Intel(R) Core(TM) i7 CPU 965 @ 3.20GHz  
 Family: 6 Model: A Stepping: 4  
 Ext. Family: 6 Ext. Model: 1A Revision: C0/C1  
 Instructions: MMX SSE SSE2 SSE3 SSE3 SSE4.1 SSE4.2 EM64T

**Clocks (Core#0)**

Core Speed: 5611.22 MHz  
 Multiplier: x 31  
 Bus Speed: 181 MHz  
 Rated FSB: 3258 MHz

**Cache**

L1 Data: 4 x 32 KBytes  
 L1 Inst.: 4 x 32 KBytes  
 Level 2: 4 x 256 KBytes  
 Level 3: 8192 KBytes

Selection: Processor #1 Cores: 4 Threads: 8

ID : 486646 Version 1.49

**CPU-Z**  
 CPU | Cache | Mainboard | Memory | SPD | About

**Processor**

Name: AMD Phenom II  
 Code Name: Deneb Brand ID:   
 Package: Socket AM2+ (940)  
 Technology: 45 nm Core Voltage:

**Specification**  
 AMD Engineering Sample (ES)  
 Family: F Model: 4 Stepping: 2  
 Ext. Family: 10 Ext. Model: 4 Revision: RB-C2  
 Instructions: MMX (+) 3DNow! (+) SSE SSE2 SSE3 SSE4A x86-64

**Clocks (Core#0)**

Core Speed: 6665.69 MHz  
 Multiplier: x 29.5  
 Bus Speed: 225.96 MHz  
 Rated FSB: 1581.7 MHz

**Cache**

L1 Data: 4 x 64 KBytes  
 L1 Inst.: 4 x 64 KBytes  
 Level 2: 4 x 512 KBytes  
 Level 3: 6144 KBytes

Selection: Processor #1 Cores: 4 Threads: 4

ID : 507421 Version 1.49

**CPU-Z**

**CPU-Z**  
 CPU | Cache | Mainboard | Memory | SPD | About

**Processor**

Name: AMD Phenom II  
 Code Name: Deneb Brand ID:   
 Package: Socket AM2+ (940)  
 Technology: 45 nm Core Voltage:

**Specification**  
 AMD Engineering Sample (ES)  
 Family: F Model: 4 Stepping: 2  
 Ext. Family: 10 Ext. Model: 4 Revision: RB-C2  
 Instructions: MMX (+) 3DNow! (+) SSE SSE2 SSE3 SSE4A x86-64

**Clocks (Core#0)**

Core Speed: 6665.69 MHz  
 Multiplier: x 29.5  
 Bus Speed: 225.96 MHz  
 Rated FSB: 1581.7 MHz

**Cache**

L1 Data: 4 x 64 KBytes  
 L1 Inst.: 4 x 64 KBytes  
 Level 2: 4 x 512 KBytes  
 Level 3: 6144 KBytes

Selection: Processor #1 Cores: 4 Threads: 4

ID : 507421 Version 1.49

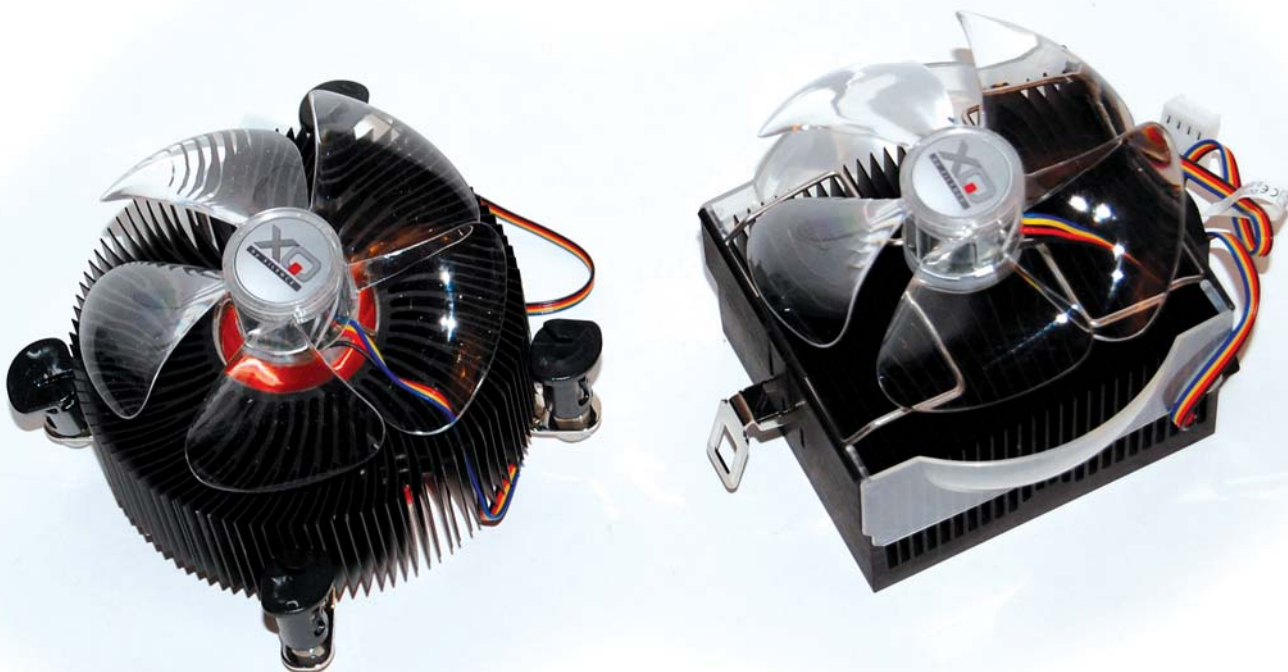
**CPU-Z**

nimalo ne zaostaje pa tako je u Core i7 procesore ugrađena mogućnost „turbo moda“ koja automatski overklokuje jedno jezgro kada je procesor pod punim opterećenjem. Intel je u svoje nove procesore ugradio i Overspeed Protection funkciju, koja kada primeti da se procesor previše greje će po automatizmu polako smanjivati njegov takt (ovo se dešava samo kad je overklokovan), ali je takođe na većini ploča ostavljena i mogućnost

jednostavnog isključivanja ove funkcije, tako da okreni obrni Core i7 procesori vrlo lako dospevaju do frekvencija od preko 5GHz, naravno uz bolje hlađenje.

U međuvremenu industrija procesora i dalje prati Murov zakon iz 1965. godine koji predviđa da se broj tranzistora u procesoru raste eksponencijalno i da će se performanse duplirati svakih 18

meseći. Oni koji nisu zadovoljni „samo“ ovakvim poboljšanjima će uvek tražiti načine da iz svog računara izvuku nešto više, a kompanije su naučile da cene i neguju ovakav pristup jer im ovi korisnici i sistemi odlično služe za promociju najnovijih rešenja. Ostali, pazirate neki netbook i uživajte, ionako nam sledi sumrak kapitalizma, a zašto ne pomoći ograničavanjem bacanja para na brži, bolji, veći...



# XILENCE XQ KULERI

Stiže leto (al' ne trideseto, mada kako kome) i valja misliti na vrućine koje obično prate to godišnje doba. Kako su ljudi skloni overklokovanju, naročito u poslednjih nekoliko godina kada se pojavilo više sjajnih procesora kojima se mogla "izvaditi duša" znatno više od fabričkih frekvencija, leti se kućište pretvara u pravu furunu, pa to sve treba i ohladiti.

autor: Ivan Todorović

**X**ilence XQ kuleri koji su nam stigli direktno iz Kine ne ciljaju na ovakve korisnike. Radi se o jako tihim modelima čija je osnovna namena zamena kulera koji stižu uz procesore u "box" pakovanjima. Udarana karakteristika je veoma nizak nivo buke - ventilatori se samo podnožjem dodiruju sa metalnim rebrima, dok se vazduh bez ikakvih prepreka i turbulencije razduvava na sve strane.

Ovim će ventilator duvati vazduh i na okolnu memoriju i gornju stranu grafičke kartice, što može biti korisno onima sa pasivno hlađenim karticama u "home theater" računarima.

Xilence XQ kuleri postoje u varijanti za AMD-ove (zajednički model za 754, 939, AM2 i AM2+ procesore) i Intelove procesore za LGA podnožje. AMD-ovi

imaju pravougaonu osnovu i "šnalu" za montiranje, dok je rebrasta osnova varijante za Intel gotovo ista kao i kod "box" kulera - okrugla metalna baza sa "iglama", pa se montiranje vrši identično kao kod kulera koji se dobijaju uz procesore. XILENCE ističe da je u izradi XQ modela korišćeno manje materijala nego kod "box" procesora, pa su njihovi modeli više ekološki "nastrojani".

Kontakt: Telix,  
www.telix.rs

**TNT**

**TNT d.o.o.**  
**PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**  
 Kolubarska 18, Beograd  
 Tel./Fax: 011 308 55 77  
 info@tntdoo.rs

**TELIX d.o.o.** - uvoznik i distributer  
**PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**  
 Futoški put 4, Novi Sad  
 Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444  
 info@telix.rs


[www.tntdoo.rs](http://www.tntdoo.rs)[www.telix.rs](http://www.telix.rs)

**OSCAR**  
**laserski miš**  
**XL-740K**

- gejmerski laserski miš
- taster za menjanje 6 nivoa osetljivost miša 100-3600 DPI
- 3x klik taster
- sistem za podešavanje balansa miša uz pomoć ugrađenih tegova



**FULL-SPEED**  
**laserski miš**  
**XL-750BF**

- gejmerski laserski miš
- taster za menjanje 6 nivoa osetljivosti miša 600-2500 DPI
- 3x klik taster



**GAMING TASTATURA** **G-800 MU**

- Veoma brzo izvršenje komandi
- Speed, Turbo, Extreme
- Mogućnost brzog premeštanja funkcija tastera jednim klikom
- Konektori za slušalice i mikrofona
- Vodootporni dizajn

**WEB KAMERA**  
**PK-720 MJ**

- rezolucija do 5 megapiksela i 30 frejmova u sekundi
- automatsko centriranje slike
- automatsko podešavanje kvaliteta slike



**SLUŠALICE**  
**HS-100**

- mikrofona sa zaštitom od buke
- lako pristupačna kontrola zvuka i mikrofona na kablju
- izuzetna udobnost i sjajna izolacija od spoljnih zvukova.



**ZVUČNICI**  
**AS-318**

- 2.1 sistem
- drvena kućišta
- magnetski izolovani da ne smetaju monitorima ili televizorima



**A4TECH**

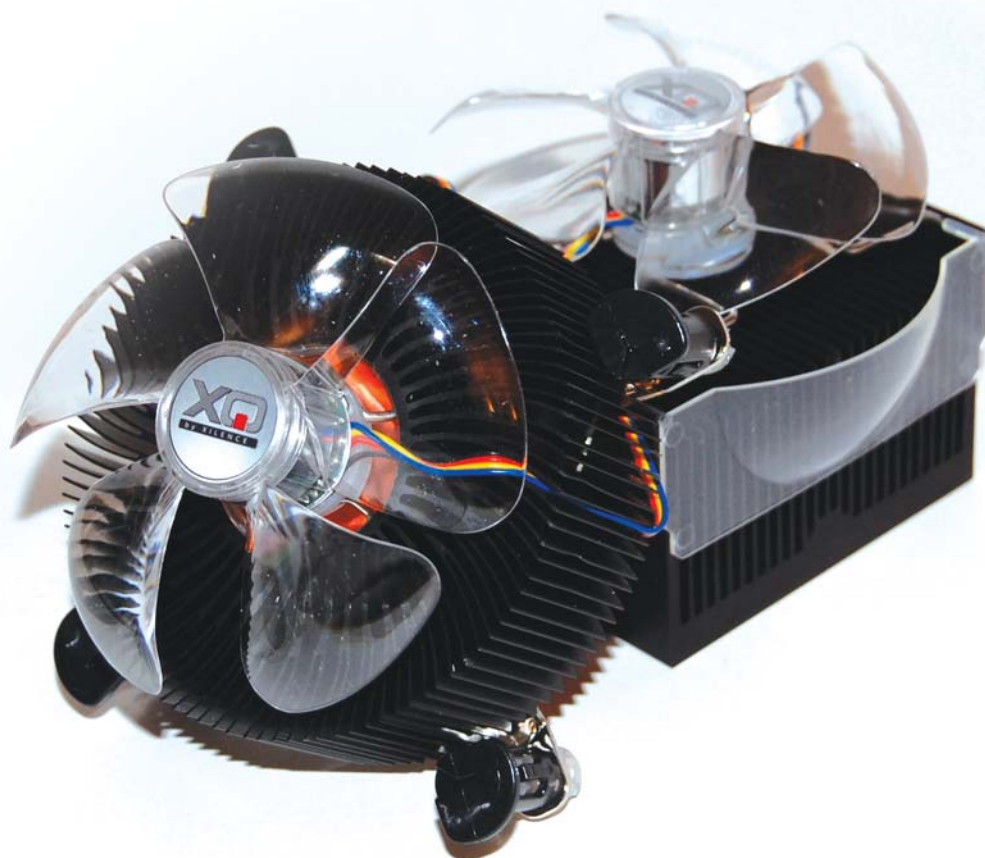
EST. 1987

# KLAN RUR



[WWW.KLANRUR.CO.YU](http://WWW.KLANRUR.CO.YU)

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY



Modele smo testirali sa Intel Q6600 i AMD X2 5200+ procesorima i u radu nismo utvrdili nikakav iole značajan pad temperature u odnosu na "box" kulere. Xilence je toga i svestan, pa ne preporučuje korišćenje svojih modela sa najjačim AMD X2 procesorima kao što je 6000+. Ipak, deo sa tišinom ovi modeli su sjajno odradili, pa su u radu bili gotovo potpuno nečujni. Eto savršene preporuke za sastavljanje

kućnog bioskopa baziranog na računaru sa solidnim procesorom i integrisanom grafičkom karticom, uz neko podjednako tiho napajanje. Stavka na "plus" strani je i što se ovaj kuler jako lako čisti i ne može doći do zaglavlivanja "busena" prašine između ventilatora i okolne konstrukcije, što je problem koji se jako često javlja sa "box" kulerima i kućistima koja se ne otvaraju duže vreme (a

to je slučaj kod većine korisnika). Uz cenu koja zanemarljivo podiže cenu ukupnog računara, ne možemo a da ne preporučimo ove kulere onima koji pucaju isključivo na tišinu. Oni zainteresovani za intenzivnije performanse prilikom snižavanja temperature, a opet po jako povoljnoj ceni mogu izabrati neki od modela XL serije kompanije Xilence.



# ASUS EEEPC 1002HA

Asusovi ultraprenosni računari iz Eee PC familije pokalazi su se kao pun pogodak, kao što smo do sada više puta zaključili na osnovu utisaka onih koji posmatraju hardversku scenu, ali i na osnovu brojki koje pokazuju prodaju u prošloj godini. Razlog je jednostavan - gotovo svako bi voleo da ima nešto što je tako malo i prenosivo, a završava većinu dnevnih poslova vezanih za kompjutere i internet.

autor: Ivan Todorović

**S**etimo se, sve je počelo pre više od godinu dana sa Eee 700 serijom. To su ujedno bili i najmanji modeli od svih, sa jedinom konkretnom manom u vidu ekrana dijagonale tek 7 inča, rezolucije 800x480 tačaka. Taj korak je napravljen zbog tada još uvek previsoke cene LCD panela, ali je sveukupna cena ovog računara brzo spala na jako prihvatljiv nivo, što je bilo odlična reklama za prvu generaciju ovih ultraprenosnika.

Potom je usledila serija 900, koja je posedovala isti Celeron procesor

kao i Eee 700 modeli, ali ovoga puta na punom taktu (900 umesto "downclockovanih" 630 MHz). Ekran je imao dijagonalu "skoro 9", odnosno 8.9 inča, dok je rezolucija skočila na 1024x600 tačaka. Ovo je već napravilo prilično ozbiljnije uslove za rad, naročito pri korišćenju programa za spreadsheetove ili pri surfovanju internetom (ogroman broj stranica odavno nije prilagođen za rezolucije širine manje od 1024 tačke).

Serija 1000 nije prva sa Intelovim Atom procesorima (imali su ih i Eee PC

901 modeli), ali već ozbiljno nalikuje "pravim" računarima. Intelov Atom procesor na 1.6 GHz, pored solidno više frekvencije u odnosu na Celerone, baziran je i na unapređenoj arhitekturi, a umesto solid-state drajvova malog kapaciteta, na primercima sa Windowsom XP koriste se klasični hard diskovi za laptopove, kapaciteta 160 gigabajta.

U ruke nam je stigao novi Eee PC 1002HA. Već na prvi pogled bili smo oduševljeni - tastatura koja pokriva gotovo celu širinu podloge i ekran od

Kontakt: ASUS,  
www.asus.rs



10 inča ispunili su sve naše kriterijume što se tiče ultraprenosnih računara, pa smo daljem testiranju pristupili s izrazitom radošću.

Računar je baziran na Atom N270 procesoru na 1.6 GHz i 945GSE čipsetu, ima Intel GMA950 grafiku koja troši do 128 MB sistemske memorije i načelno poštuje sa DirectX 9 specifikacije, dok memorije ima 1 GB u DDR2 varijanti. Hard disk je deklarativno kapaciteta 160 GB, odnosno 149 GB formatirano, a operativni sistem i programi pojeli su gotovo 6 GB. Sistem je Windows XP Home sa Service Packom 3 sa svim preinstaliranim drajverima, mada su drajveri za grafiku poprilično matori i datiraju s kraja 2007. godine. Poslednji drajver sa Intelovog sajta za ovaj čip potiče s početka 2008. i verovatno ne donosi neka vidna unapređenja, ali kako Eee PC nudi i više nego dovoljne performanse za igranje starijih klasika, obavezno ga treba apdejtovati.

Prateći softver sasvim je bogat. Tu je Intervideo WinDVD 5 (mada njegovo prisustvo nije baš najlogičnije, s obzirom da nema optičkog drajva; većina korisnika će ionako instalirati neki od omiljenih plejera kao što su KMPlayer, VLC ili Media Player Classic), zatim neizostavni Skype, kompletan StarOffice 8 (komercijalna varijanta OpenOfficea), Microsoft Works 9 (sastavljen od uprošćenih verzija Worda, Excela i Accessa) kao i besplatni Adobe Reader 9. Ono što je specifično za 1002HA, ali i sve novije EEE modele

je Asusov "Syper Hybrid Engine", softver koji omogućava overklok procesora kada računar radi "na struju". Atom ionako nije previše jak procesor niti će se neko baviti previše zahtevnim poslovima, ali ako je potrebno, recimo, zapakovati veći broj fajlova u što kraćem roku, dodatni megaherci mogu da pomognu.

Asusov "EeePC Tray Utility" stacioniran u sistemskom trayu dozvoljava prebacivanje između tri rezolucije (800x600, 1024x600 i 1024x768). Poslednja se može prikazati u skrol režimu tako da se čuva odnos piksela 1:1, ali je potrebno "veslati" kursorom po ekranu zarad prikazivanja svih delova, a može se "razvući", odnosno sabiti na ceo ekran. Ovo može biti korisno kod programa ili igara koje izričito zahtevaju ovu rezoluciju, a korisniku je potrebno da vidi celu sliku, bez obzira na gubitke u oštirini i kvalitetu prikaza.

Inače, kombinacijom tastera Fn i ostalih funkcijskih tastera moguće je pristupiti prečicama za razne korisne operacije, kao što su prebacivanje u hibernaciju, smanjenje ili povećavanje osvetljenja ekrana, prebacivanje između internog i eksternog monitora, otvaranje Task Managera u Windowsu, pojačavanje i smanjenje zvuka i drugo. Sve kombinacije detaljno su opisane u papirnom uputstvu koje stiže uz računar.

Što se tiče konektora, broj je minimalan

i sadrži samo osnovno: levo se nalaze dva USB 2.0 porta, desno još dva (setimo se, prvi Eee PC modeli imali su imali isti ovaj broj, pa nekako zameramo zbog manjka USB-ova), a tu su još izlaz za slušalice i ulaz za mikrofona. Pozadi je ethernet, odnosno LAN priključak, konektor za napajanje, analogni VGA izlaz i "keylock" sigurnosni mehanizam. Baterija je dvočelijska ali litijum polimerska, a ne litijum jonska, što joj je omogućilo da izvuče gotovo sat vremena više rada nego tročelijska litijum jonska koja je ugrađena u MSI Wind prenosnike. Ovim se 1002HA upisao u najizdržljivije ultraprenosnike, obzirom na „maločelijsku“ bateriju, pa je zaista pogodan sa rad u pokretu bez previše brige oko nestanka napajanja.

Pakovanje je sasvim elegantno i minimalističko, a unutra se dobijaju papirno uputstvo, disk sa drajverima, baterija, napajanje sa svim kablovima i naravno, sam računar u crnoj antilop futroli. Računarem smo jako zadovoljni bez obzira na još uvek skromne hardverske specifikacije - ekran, tastatura i touchpad više su nego korektni i neće izazvati napor pri radu. Cena na našem tržištu će iznositi oko 40.000 dinara, što i nije pristupačno svima, naročito poredeći sa npr. 701 modelima. Bez obzira na to, 1002HA je model u rangu sa najboljim modelima konkurencije, odiše fantastičnim dizajnom uz sjajnu upotrebljivost u netbook segmentu, pa je ASUS uspeo da se vrati u "trku" i ove modele svakako treba uzeti u razmatranje pri kupovini.



# Canon A2000

Treba vam fotoaparat koji vas neće mnogo mučiti oko raznoraznih finih podešavanja, pred-podešavanja, komplikovanog interfejsa, ali sa kojim ćete uvek biti sigurni da će proizvoditi fotografije sjajnog kvaliteta? Pritom bi bilo poželjno da ne košta mnogo, ali vam stoga njegova gabaritnost, pa delom i dizajn, nije baš od presudnog značaja. Canon nam u svojoj srednjoj klasi komercijalnih uređaja iz PowerShot serije nudi model A2000 IS, koji ispunjava upravo ove navedene uslove. Za nešto malo preko 200 evra dobijate zaista kvalitetan uređaj, koji nije lep i mali kao oni iz skuplje IXUS serije, ali bez problema može da pobedi gotovo svaki digitalni fotoaparat u okviru svoje tržišne klase.

autor: Vladimir Kosić

**D**o sad smo navikli da nas u okviru PowerShot Canon-ove serije očekuju klasično dizajnirani uređaji, koji imaju odličan odnos cena-kvalitet. U slučaju modela A2000 IS, priča oko dizajna se malo popravila. Fotoaparat je i dalje one standardne veličine za ovu Canon-ovu klasu, što je otprilike za 1 cm manje od prečnika standardnog CD-a u dužini (102 x 63,5 x 32 mm). Kućište je izrađeno od kvalitetne plastike u dva siva tona, a oblik istog je klasičan osim karakterističnog sužavanja maske s desna na levo, gledajući iz ptičje perspektive. Težina bez baterija je 190 gr, što i nije malo ali daleko od toga da će ikome zasmetati njegova masa.

Velika stavka u specifikaciji A2000 IS, pa čak i u priči oko njegovog dizajna, jeste veliki ekran koji zauzima većinu poleđine aparata. Nema više optičkog tražila, što je omogućilo instalaciju velikog LCD ekrana dijagonale čak 3 inča. On još uvek ima raspoloživih (standardnih) 230.000 piksela, što se ipak jasno vidi kada se ekran aktivira. Dakle, u ovoj kategoriji pomalo kaska za nekim skupljim uređajima, ali to nikako ne može biti neka veća mana. Bitnije je ono što se krije pod metalik-maskom. Srce čitavog sistema je DIGIC III procesor, koji je sada već postao standard za većinu Canon-ovih fotoaparata. On omogućava veoma brz rad svih funkcija uređaja kao i čitavog interfejsa, ali i manju potrošnju baterije. Punjiva baterija se pak

ne nalazi u standardnom paketu uz aparat, dobijaju se samo dve AA alkalne. Koliko god da ovaj procesor uspeva smanjiti potrošnju, ipak, veliki je zadatak strujom napajati onoliki ekran, te ne možemo reći da je autonomija uređaja baš na vrhunskom nivou. Stoga preporučujemo da nabavite punjive baterije od barem 2500 mAh, koje će udvostručiti broj radnih sati u odnosu na priložene, obične alkalne baterije. U paketu ćete naći još i simboličnu SD karticu od 32 MB, trakicu za zglob ruke, CD ROM, A/V i USB kabl.

Fotografije koje se dobijaju ovim aparatom su izvanrednog kvaliteta, na šta nas je Canon manje-više već i navikao. Rad sa A2000 je ujedno vrlo jednostavan,

Kontakt: PC Centar  
www.pccentar.com



## 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](http://www.logitech.com)



Logitech.

Designed to move you™





Magazin

# IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama





mada bi mogli ipak da razmisle malo o promeni (barem izgleda) softvera, koji je isti već skoro čitavu deceniju. Senzor od ravno 10 megapiksela (maksimalna rezolucija 3648 x 2736) uz čak 6x optički zum doprinosi da samom kupovinom bryo ustanovite da ste zadovoljni i da niste ni malo pogrešili. Pored „P“ moda za manuelna podešavanja parametara fotografisanja, tu su i automatski mod, kao i 7 drugih modova za početnike. U okviru svakog od ovih modova tu su i podešavanja scene u zavisnosti od uslova

fotografisanja i njih je 8. Dok je sve ovo navedeno manje više standardno za sve Canon-ove aparate, svakako izdvajamo opciju optičke stabilizacije slike (OIS). Ova napredna funkcija doprinosi da se još bolje eliminiše uticaj nestabilnog držanja fotoaparata i omogućava jasne fotografije čak i u uslovima sa manjom osvetljenošću, bez upotrebe blica. Na kraju, tu je napredni Face Detection sistem koji može selektrirati do 9 različitih lica u jednoj sceni, ali dozvoljava i selekciju lica u okviru tih pronađenih.

Canon A2000 IS se trenutno nalazi negde u samoj sredini ponude Canon-ovih digitalnih fotoaparata. Za svoju cenu zasigurno predstavlja dobar izbor, gde sebi možete uštedeti nešto novca ako vam pre svega veličina uređaja pa i njegov izgled nisu preterano bitni pri kupovini. Za nešto više novca možete sebi nabaviti i neki od novijih IXUS stilskih aparata, ali ćete ipak morati da doplatite više ako želite uređaj koji je adekvatan mogućnostima modela A2000 IS.



# Mustek PowerMust 600 LCD

UPS-ovi, odnosno izvori neprekidnog napajanja, iz nekog razloga su najmanje popularan hardver kod kućnih korisnika. Svi znaju da jače nepravilnosti u naponu gradske mreže lako mogu da im spale kako napajanje, tako i ostatak (često prilično skupih) komponenti, ali se na kupovinu UPS-a ipak jako malo ljudi odlučuje, čak i u ruralnim krajevima gde su naponske varijacije katastrofalne.

autor: Ivan Todorović

Ipak, to ne znači da je ponuda slaba, pošto kupaca ipak ima. Mustek je poznato ime na ovom polju, a ovoga puta dobili smo PowerMust model deklarisan na 600 volt-ampera, odnosno 360 vati, koji se od "običnih" PowerMust-ova razlikuje prisustvom dijagnostičkog LCD ekrana, na kome je praćenje statusa daleko lakše i prijatnije nego preko lampica.

PowerMust 600 LCD teži oko 5.5 kg što nije previše (svakako, gotovo cela težina otpada na akumulator), dok ni dimenzije nisu prevelike, pa je dužina tek nešto veća od 30 cm. Napred je pored tastera za uključivanje lociran još samo LCD ekran, dok se sa zadnje strane nalaze jedna ulazna i tri izlazne utičnice za naizmeničnu struju, ulaz i izlaz za telefonsku liniju (za sprečavanje spaljivanja računara zbog udara groma u telefonsku banderu) i serijski (COM) port. USB veza nije podržana.

Od operativnih sistema, podržani su svi značajniji „svetovi“: Windows, Solaris, FreeBSD, OS X, čak i Compaq True64 i

UnixWare. Na pratećem CD-u isporučuje se WinPower Professional UPS Monitoring Software u verziji 2.5.0.3. Softverska kontrola se, kao što smo rekli, vrši isključivo preko serijskog porta, što može biti problem pošto ogromna većina novih matičnih ploča prosto nema ovaj port, a proizvođači sve češće izostavljaju panel sa izvedenim serijskim portom, pa pre razmatranja kupovine obavezno treba proveriti ovaj detalj.

Mustek je deklariseo rad pod baterijom od nekih 18 minuta za računar od 100 W. Mi smo ga testirali sa solidno jakom igračkom mašinom gde je PowerMust 600 LCD uspeo da izvuče skoro 10 minuta rada, što je i više nego korektan rezultat. Za punjenje akumulatora potrebno je oko šest časova.

Osvrnimo se na displej: od relevantnih informacija ispisuju se efektivna vrednost ulaznog i izlaznog naizmeničnog napona, kao i da li UPS radi na struju gradske mreže ili preko akumulatora. Tu su još

i stepen opterećenja, kao i kapacitet akumulatora. Rad u baterijskom režimu kao i greške signaliziraju se još i zvučnim signalima različite učestanosti, kao i na ostalim uređajima ovog tipa.

Mustek PowerMust 600 LCD se na prvi pogled ne ističe u odnosu na druge uređaje koji su nam padali pod ruku. Naravno, tu je kvalitetan LCD displej sa svim potrebnim informacijama. Pri testiranju sa prekidanjem struje, PowerMust 600 LCD nijednom nije poklekao, a sposobnosti za „peglanje“ pri većim naponskim varijacijama i padovima u uslovima relativno kratkog testiranja nismo imali prilike da ispitamo. Naravno, ne sumnjamo da sa PowerMust 600 apsolutno neće biti problema, obzirom da do sada nijedan Mustek UPS koji smo testirali nije razočarao, pa to ne bi smeo da bude slučaj ni sa ovim modelom, a ako vam cena od oko 65€ odgovara, svakako ga treba uzeti u ozbiljno razmatranje pri kupovini.

Kontakt: Telix  
www.telix.rs



PS3 and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. This is Living is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



# LittleBIGPlanet™

Od novembra na Playstation® 3 konzoli.

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



**CT Computers**

Member of  
ComTrade Group

Autorizovani distributer za Srbiju  
[rs.playstation.com](http://rs.playstation.com)



*This is living*

PLAYSTATION 3

**1 GameS Dečanska**  
Dečanska 12  
Tel/Fax: 011/3345 062  
decanska@game-s.co.rs

**2 GameS Novi Sad**  
TC "Sad Novi Bazaar"  
Bul. Mihajla Pupina 1  
Tel.: 021/521 357  
bazaar@game-s.co.rs

**3 GameS Delta City**  
Jurija Gagarina 16  
Tel.: 011/3129 552  
city@game-s.co.rs

**4 GameS Srpskih Vladara**  
Srpskih Vladara 21  
Tel.: 011/3343 740  
srpskih.vladara@game-s.co.rs

**5 GameS UŠĆE**  
USCE Shopping Center  
Bulevar Mihajla Pupina 4  
Novi Beograd

**gameS**



GameS, **PRVI** izbor prilikom kupovine igara, konzola i prateće igračke opreme u svojoj **DRUGOJ** godini postojanja vas poziva da posetite od 31. marta **PETI** prodajni objekat GameSa u **UŠĆE Shopping Centru** i iskoristite sve prateće pogodnosti i specijalne akcije povodom otvaranja...

## World of Warcraft Akcija

Kupovinom Steelseries MMO miša i ZBOARD LE tastature dobijate na poklon WoW game card



8999 din.



6499 din.



60-DAY PRE-PAID GAME CARD  
**POKLON!!!**

32MB DISC  
2GB MEMORY CARD

**POKLON!!!**



**WHERE SHOPPING IS FUN**  
www.game-s.rs

## Sony® PSP Akcija

Kupovinom Sony® PlayStation Portable Resistance – Retribution konzole dobijate na poklon memorijsku karticu od 2 GB



22999 din.

## Nintendo DS akcija

Konzola + dve igre po izboru od ponuđenih



19999 din.



DVE IGRE PO IZBORU  
**POKLON!!!**

PC

NINTENDO DS

Wii

XBOX 360

PlayStation 2



PSP

PLAYSTATION 3

**GameS d.o.o.**

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.