

Piratomanija

Ugodno smo proveli ljetne mjeseca, nekako spokojno i slavodobitno – zahvaljujući vama! Bili ste jako zadovoljni jubilarnim dvjestotim Bugom, zasuli ste nas čestitkama, pismima... Zbog toga je teško bilo omissiti ovaj broj. Sami smo sebi ljestvicu vrlo visoko i želimo održati standarde na istom nivou. Nakon što smo u ljetni dvostrukiči sve najbolje što smo imali u tom trenutku, željeli napraviti novi broj obilježen nekim specijalnim, tipskim, testom hardvera ili banalnim razlogom za jesensku kupnju "nečega". Gledajući po forumima, čitajući vaša pisma (i ona koja ne smijući), zaključili smo da velik broj vas zanima – piratstvo, odnosno kako nabaviti neki film, igru? Gdje se mogu besplatno skinuti, bez siguran da će raditi? Ali ima onih i kojima ne prati, pa se pitaju: koliko je to sve skupa? Je li opasno baviti se takvima stvarima? Nezadovoljni čitatelji jako dobro znaju da nikada ne proklamirali piratstvo, da oduvijek jasno i zagovaramo zaštitu intelektualnih djela i autorskih prava, ali i da se borimo protiv ridikulnih načina koje otežavaju korištenje originalnih softvera, proganjanja naivnih i neukih, dramatizacije benignih kršenja pravnih normi. Napravili jedan pregled scene (čak i prave Scene; ako ne kličem, shvatit ćete iz reme broja); u Europi se nezadovoljni zanimljive stvari na političkoj i pravnoj sceni, posebno i u putovima distribucije piratiziranih softvera, stanju u nas i regiji, a čak imamo i intervju s domaćim piratom-trgovcem, čovjekom iz zemlje koji polako nestaje s tržišta... Najveća je vrlina u tome visok stupanj demokratizacije – svima je dozvoljeno! Proizvoditelji sadržaja koji se može prenositi upravo u Internetu pronalaze savršen način za izravnu komunikaciju sa svojim potrošačima, ali istovremeno je to Damoklov mač za njih. Nismo njihove volje i bilo kakve kontrole korisnici nisu mogli sadržaje koje nisu kupili. Posebno je dozvoljeno da ih oni više ne prodaju, kako su to učinili kvartovski pirati, pa na kraju od svega ostalo imaju samo telekomunikacijske tvrtke koje imaju pristup Internetu. To su sve segmenti naše

Druga po veličini tema u ovom Bugu bavi se *all-in-one* računalima. Nikada nismo ovako opširno pisali o tako koncipiranim računalima, a ona kao da postoje oduvijek, no danas su posebno postala popularna. Čak smo se i mi iznenadili koliko je bogata ponuda u nas.

Početkom devedesetih godina, kada Bug još nije ni postojao, radio sam u jednoj drugoj redakciji. I već tada je moje uredsko računalo bilo koncipirano kao *all-in-one* – bio je to Macintosh Classic. Crno-bijeli monitor od 9 inča, rezolucije 512x342 i tvrdi disk od 40 MB sigurno vam djeluju unredno smiješnim karakteristikama, ali nevjerojatno je kako se i na takvom stroju ugodno radilo, pa čak i zabavljalo!

Današnja *all-in-one* računala svoj procvat mogu zahvaliti uznapredovalom razvoju komponenti za *netbookove*, ali najbolje proizvode i dalje imaju Apple, koji je i najduže ostao vjeran takvim rješenjima.

Znate li da Microsoft stvara lanac trgovina u SAD-u? Stari cinik Dvorak pita se, a što to oni misle prodavati u tim dućanima? Nemaju svoja računala, čak su napustili i razvoj igara, a dobar dio softvera baš im i nije za prodaju "s police". Čudna avantura, ali kada se ima para, može se i tako zaletavati, pa što bude...

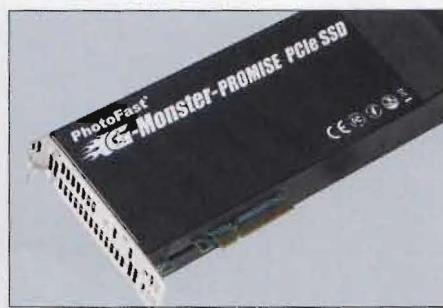
Tijekom ljeta sam se sa svojim starim klanskim frendovima dosta družio u virtualnoj sferi (puno smo starija klapa od Facebooka, pa imamo svoje alternativne "društvene mreže"). Opet nas je zbljžila igra America's Army, sada s oznakom 3. Moram priznati da nikada nisam tako puno vremena igrao neku tako *bugovitu* igru. Odnosno, ona je *bugovita* kako za koga, pa neki non-stop imaju problema, a neki (kao ja) nikakvih. Pitanje je kako će se dalje stvari rasplitati s obzirom na to da u igri ne rade još ni treninzi, niti svi segmenti, a izdavač (US Army) je dao otkaz kompletnom razvijateljskom timu. Uglavnom, zaključili smo da ćemo još malo odgoditi pisanje recenzije, što je ultraproizvodivnom Vrdelji otvorilo prostor za jedan neobičan osvrt u formi kratkih critica – predlaženje 111 razloga zašto se volimo igrati na PC-u.



„ Početkom devedesetih godina, kada Bug još nije ni postojao, radio sam u jednoj drugoj redakciji. I već tada je moje uredsko računalo bilo koncipirano kao *all-in-one* – imalo je crno-bijeli monitor od 9 inča, rezolucije 512x342 piksela „



• *Mac mini Top* je *all-in-one* računalo (ima ekran, procesor i memoriju), a svojim dizajnom pomalo podsjeća na *Netbook* koji je i proslavio ime - Eee



• **PCie SSD kartica** vrlo je egzotičan hardver, teško dobavljen izvan Japana. Opis imamo zahvaljujući entuzijazmu našeg suradnika Gorana Mataića



• **LG-ovo kućno kino** došlo je na test u vrlo velikoj kutiji, na kojoj je stajala i zanimljiva napomena. Tek toliko da se netko ne bi "ponadao"