



# Zašto sitničariti?

**S**uvremena industrija digitalne zabave već godinama veliku vjeru polaže u zaradivanje kroz mikrotransakcije. Primjerice, odavno se ne moraju kupiti cijeli glazbeni albumi, već pojedinačno pjesma koja nam se sviđa.

A kad se radi o igrama, takvi su poslovni modeli dovedeni do savršenstva. Sve je u startu besplatno, a onda vas dočekaju iza ugla. Iako u praksi velika većina igrača nikada ne zagriže te pažljivo isplanirane mamce, sasvim je dovoljno onih koji pristanu na zamjenu svog pravog novca za neki virtualni u igri kako bi došli do bolje opreme, ubrzali neku od radnji ili nešto deseto.

Ali bez brige, nisu bez domišljatosti ni oni izdavači koji radije vole naplatiti sve odmah - ili, točnije rečeno, skoro sve... Govorim o fenomenu "dodatnog sadržaja", famoznim DLC-ovima, na račun kojih nas beskrupulozno gule veliki izdavači igara mjesecima nakon što smo već kupili igru. Nije ni to ništa novo, ali me ovaj put naljutio postupak Electronic Artsa, izdavača moje omiljene igre Battlefield (u trenutku dolaska ovog broja na kioske izaći će BF4). Novi BF4 mogao se kupiti uplatom unaprijed (za što su kupci bili nagrađeni ranijim pristupom igranju beta verzije, u trajanju od nekoliko dana), a prodavale su se dvije verzije: standardna za 60 eura i "deluxe" za 70 eura (razlika je u sadržaju minorna, a za ovu pričtu to i nije bitno). I kada je došlo vrijeme za igranje bete, igračke je dočekala ponuda da unaprijed kupe, za novih 50 eura, paket BF4 Premium (radi se o prodaji "dodatnih sadržaja", odnosno dodatnih mapa i oružja, koje izdavač tek treba izraditi, a u objavu ide obično u ritmu svaka 3-4 mjeseca, i tako četiri puta)! Budući da se već uz BF3 prodavao Premium paket, očekivalo se da će se ponuditi i uz novu igru. No u vrijeme kada se agresivno nudio *pre-order* nove igre, nije bilo ni spomena, a kamoli bilo kakve opcije za plaćanje cijelog paketa unaprijed, još manje uz neki popust. I čim je krenulo igranje bete, izdavač traži od tog istog kupca da još plati godinu dana unaprijed i nadogradnju, koja se tek osmišlja - iako kupcima nije isporučena ni već plaćena roba (igra, u ovom slučaju)! Da su barem s tom novom ponu-

dom pričekali izlazak igre, ne bi sve to djelovalo tako gramzivo.

O samoj igri, Battlefieldu 4, bit će puno više riječi u prosinačkom Bugu, a pogledajmo što smo vam priredili za ovaj mjesec. U prvom je planu svakako tema broja, koja je posvećena (sjedite li?) - programiranju! Doista se više ne mogu ni sjetiti, bez kovanja po arhivi, kada smo posljednji put za središnju temu imali programiranje, pa će svi oni koji nam povremeno pišu i prigovaraju da zanemarujemo takve teme napokon biti sretni. Razumljivo, fokusirali smo se na programiranje za mobilne uređaje jer to i jest područje za koje se trenutno najviše traži kvalificiranih programera, a ima puno onih koji nemaju pojma o programiranju, ali imaju ideju kako bi trebalo napraviti neki program za smartfone (i obogatiti se preko noći). Ako vas zanima ta tematika, nešto malo znate - ili baš ništa ne znate, a želite znati - evo teme koja će vam objasniti kako stvari stoje i prikazati kako se stvaraju aplikacije za mobilne uređaje. Nažalost, nije to tako jednostavno; bez određenog predznanja nije moguće tek tako zagaziti u te vode. Autor je naš stalni suradnik i iskusni programer Matija Gračanin.

Odradili smo (točnije: odradio ga je Davor Šuštić) i veliki test - velikih prijenosnika! Prikupili smo tzv. *desktop replacemente* bazirane na najnovijem Intelovu procesoru Haswell. Ti moćni prijenosnici doista mogu zamijeniti i najjača stolna računala, ali kao i uvijek, to ima svoju - nemalu - cijenu.

Stigla nam je i hrpica novih Radeonki, pa eto teme za sve koji razmišljaju o obnovi svog grafičkog sustava. Denis je, osim toga, napravio i jednu manju temu, ali osobitu za hardveraške gurue: usporedni test termalnih pasta!

Vrdelja je napisao reportažu o ljudima koji se igraju za novac. K tome igraju besplatnu igru (izdavač zarađuje na mikrotransakcijama, spomenutim na početku teksta), ali novac koji osvajaju na turnirima nije nimalo za podcjenjivanje. A što je najbolje, radi se o našima, *gamerima* iz Hrvatske i šire regije...

Ne propustite glasati na Bug Onlineu za najbolje IT proizvođače, servise i događaje u 2013. godini. Vaše glasove primamo samo do 15. studenog!

**Govorim o fenomenu "dodatnog sadržaja", famoznim DLC-ovima, na račun kojih nas beskrupulozno gule veliki izdavači igara mjesecima nakon što smo već kupili igru**



str. 112



str. 56



str. 32

**Bugov okrugli stol** - Evo nas opet, pametujemo, palamudimo i laprdamo o svemirski sudbonosnoj temi: kakva je budućnost Applea? Imaju li viziju i nakon odlaska - vizionara?

**Hard-test 16 ambicioznih desktop replacementa** - Osaženi procesorima Haswell i novom generacijom grafičkih kartica, prijenosnici mogu zamijeniti klasično stolno računalo bolje no ikad

**AMD ponovo ima konja za trku u najvišem segmentu grafičkih kartica** - Perjanica ponude Radeon R9 290X impresionira svojim performansama, a tu su i jeftiniji modeli 280X i 270X