

VELIKI POSTER Black&White i Desperados

HACKER

BROJ 68 TRAVANJ 2001. CIJENA 32.90 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

DILEMA BROJA

BLACK & WHITE

Tko je tu na kojoj strani?!

PRVI PRIKAZ

*Nastavak koji je
vrijedilo čekati*

UNREAL 2

SPECIAL REPORT

Predstavljamo igre za

X-BOX



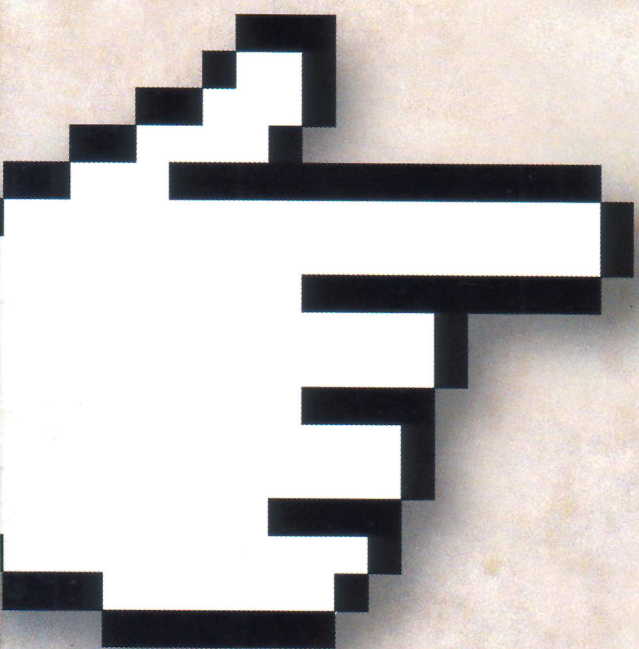
ISSUE 68 APRIL 2001
917713301712000
28 DEN, 900 SIT, 8 KM

U OVOM BROJU

Najavljujemo: MOH Allied Assault, Dungeon Siege, Independence Day 2, IL Sturmovik **Prvi prikaz** Unreal 2
Recenzije Black&White, Serious Sam, Summoner, Battle for Midway, F1 Racing Championship, 767 Pilot In Command, Settlers 4, Desperado, The Sims House Party, Fallout Tactics, Cossacks: European Wars, Star Trek Away Team i mnoge druge...

RBA direkt

online Internet bankarstvo



Razlog više za RaiffeisenBANK

Za građane.

Za obrtnike i slobodna zanimanja.

U bilo koje vrijeme. Iz bilo kojeg mjesta na svijetu.

Učinite svoj kontakt sa bankom jednostavnijim, bržim i jeftinijim.

Za pravne osobe - čim se steknu zakonski uvjeti.

www.rba.hr

RBA direkt Info 062 62 62 62



**Raiffeisen
BANK**

Mijenjamo život i poslovanje. Nabolje.

HGspot COMPUTER SHOP

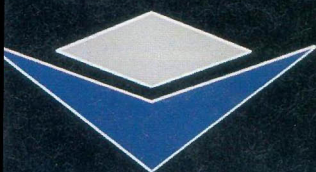
Prodaja:
B. Bušića 11, Središće, N. Zagreb
Radno vrijeme: 9.00-18.00, sub. 9.00-15.00
Tel: 01/66 37 666 **Fax:** 01/66 37 267

Servis:
B. Bušića 17, Središće, N. Zagreb
Radno vrijeme: 9.00-18.00
Tel: 01/66 36 461

- ❖ **Cyrix III Joshua 600 - FCPGA, 64 Mb, 10 Gb, 15" mon., CD 52x, zvuk, ATX, modem**
MBO s. 370, VIA PM133, UDMA 66, PC-133, VGA 32 Mb, zvuk, AGP 4x
CYRIX III Joshua 600 MHz, 128 kb cache, FC PGA, BUS 133 MHz
DIMM PC-133, 64 Mb, 168 pins, SDRAM, brand name
HDD MAXTOR 10.2 GB, UDMA 100, 5.400 o/min., 2 Mb cache
Modem 56k (interni), v90, Motorola, PCI
gotovina, virman: 4.759,00 Kn ✓
- ❖ **Intel Celeron 633 - FCPGA, 64 Mb, 10 Gb, 15" mon., CD 52x, zvuk, ATX, modem**
MBO s. 370, VIA PM133, UDMA 66, PC-133, VGA 32 Mb, zvuk, AGP 4x
INTEL Celeron 633 MHz, 128 kb cache, FC PGA
DIMM PC-133, 64 Mb, 168 pins, SDRAM, brand name
HDD MAXTOR 10.2 GB, UDMA 100, 5.400 o/min., 2 Mb cache
Modem 56k (interni), v90, Motorola, PCI
gotovina, virman: 5.084,00 Kn ✓
- ❖ **AMD Duron 800, 64 Mb, 10 Gb, VGA 32 Mb, 15" mon., CD 52x, zvuk, ATX, modem**
MBO socket A, VIA KM133, UDMA 66, 200 MHz BUS, VGA Savage 4, zvuk, AGP 4x
AMD Duron 800 MHz, 128 kb cache, socket A, BUS 200 MHz
DIMM PC-133, 64 Mb, 168 pins, SDRAM, brand name
HDD MAXTOR 10.2 GB, UDMA 100, 5.400 o/min., 2 Mb cache
Modem 56k (interni), v90, Motorola, PCI
gotovina, virman: 5.141,00 Kn ✓
- ❖ **Intel P-III 733EB-PGA, 128 Mb, 10 Gb, VGA 32 Mb, 15" mon., CD 52x, zvuk, ATX, modem**
MBO s. 370, VIA PM133, UDMA 66, PC-133, VGA 32 Mb, zvuk, AGP 4x
INTEL P-III 733 MHz EB-PGA, 256 kb c., FC PGA, BUS 133 MHz
DIMM PC-133, 128 Mb, 168 pins, SDRAM, brand name
HDD MAXTOR 10.2 GB, UDMA 100, 5.400 o/min., 2 Mb cache
Modem 56k (interni), v90, Motorola, PCI
gotovina, virman: 6.088,00 Kn ✓
- ❖ **AMD Thunderbird 850, 128 Mb, 10 Gb, VGA 32 Mb, 15" mon., CD 52x, zvuk, ATX, modem**
MBO socket A, VIA KM133, UDMA 66, 200 MHz BUS, VGA Savage 4, zvuk, AGP 4x
AMD Thunderbird 1000 MHz, 256 kb c., socket A, BUS 200 MHz
DIMM PC-133, 128 Mb, 168 pins, SDRAM, brand name
HDD MAXTOR 10.2 GB, UDMA 100, 5.400 o/min., 2 Mb cache
Modem 56k (interni), v90, Motorola, PCI
gotovina, virman: 5.835,00 Kn ✓
- ❖ **AMD Thunderbird 1200, 128 Mb, 20 Gb, VGA 32 Mb, 15" mon., CD 52x, zvuk, ATX, modem**
MBO socket A, VIA KM133, UDMA 66, 200 MHz BUS, VGA Savage 4, zvuk, AGP 4x
AMD Thunderbird 1200 MHz, 256 kb c., socket A, BUS 200 MHz
DIMM PC-133, 128 Mb, 168 pins, SDRAM, brand name
HDD MAXTOR 20.0 GB, UDMA 100, 5.400 o/min., 2 Mb cache
Modem 56k (interni), v90, Motorola, PCI
gotovina, virman: 7.759,00 Kn ✓



Sve cijene su za gotovinsko plaćanje (virman)
sa uračunatim PDV-om!
Mogućnost plaćanja kreditnim karticama
American Express, Diners, te do 24 rate MasterCardom!



POLTER
GSM SHOP

**Brune Bušića 17, Središće
Novi Zagreb**

Tel. 01/66 37 292

www.polter.hr



**Velika ponuda GSM uređaja i
dodatne opreme**

neki kažu:

**veličina
je važna!**



ja kažem:

**VJERUJ
INSTINKTU!**

POSLUŠAJ SVOJU ŽEĐ!



uvodnik



Kap po kap, klik po klik, svjetlo po svjetlo, (pro)svijetlimo više to crnilo!

Jeste li vidjeli kada kako izgleda majčica Zemlja obasjana električnim svjetlom? Niste? Naravno, kad je baš ta stranica atlasa oduvijek bila zašarana šalabahterima iz zemljopisa ili je uopće nije ni bilo...

Iz daleke (kad nemaš za benzin) Rijeke zove me prijatelj Zoran Žmirić i pita jesam li kliknuo. Kliknuo na što?

- Pa pogledaj na *Iskonu* novu humanitarnu akciju "Klik za pomoć djeci", monstruozno...

Oke, dobro, bacim pogled, ništa monstruozno, akcija za pomoć djeci iz Domova u Vrlici, Nazorovoj, Dubravi, Tuškancu i Špoljarovoj. Napokon! Kad biste otišli u neku od tih ustanova i vidjeli u kojim uvjetima rade, opljačkali biste banku ne biste li im pomogli. Akcija na *Kliku* sigurno je i nastala iz najplemenitijih pobuda, ali nesretni odabir načina na koji će je provesti može vas zbuniti. Primjerice, prvih je dana bio dopušten samo jedan klik na dan po glavi stanovnika, što znači i jednu virtualnu kunu vašeg doprinosu. Nakon laganih izmjena svoju kunu možete darovati i svakih deset minuta. Zato vas i ovim putem pozivamo: klikajte što više!

Nadamo se da bi i bez našeg klikanja sva lova ionako otišla djeci s problemima u razvoju.

Makar bi ljepše bilo da su sponzori svoju lovu odnijeli djeci, poslikali se, izašli u medijima, i svi sretni i zadovoljni.

Sličnu akciju elegantnije je izveo *Kraš*. Slatku

kapljicu u moru informatizacije hrvatskog školstva predstavlja gesta ljudi iz *Kraša* koji su uz najljepše želje Ministarstvu školstva darovali pet računala. Ministarstvo je odredilo sretne dobitnike i računala su krenula put Rijeke, Osijeka, Kaštel Novog, Zagreba i Sesveta. Nadamo se da će ta akcija potaknuti i ostale hrvatske tvrtke. Tri ili pet računala, nije važno, neka napokon krene. Iduća i najvažnija etapa za koju se trebamo pomoliti u tom lancu je iskorištenost tih računala u školama. Ne spominjem slučajno molitvu u ovom slučaju jer neki ljudi koji pišu školske programe o informatici u školama zahtijevaju jedino Božje providenje koje bi ih navelo na pravi put. Jer, ne služe računala u školama da bi se oko njih stvarala aura nedodirljivosti dostupna samo adeptima informatičkih skupina koje se uče nekim nerazumljivim zastarjelim programskim jezicima. Kad se klincu u prvom razredu pokaže računalo s modemom i način kako se spaja na Internet i kad on to (od prve, dakako) shvati, informatizacija školstva napokon može početi. I tek tada ćemo s ponosom moći reći da dečki iz *Fragile Bitsa* ili *Croteama* nisu na ove naše prostore slučajno pali s neba.

Niti bismo klincima morali opisivati kako izgleda *Earth by night* snimljena iz nekog od NASA-inih satelita. Samo bismo im rekli: "Klikni!"

I sve bi im bilo jasno.

Klik po klik...

Danijel Reškovac



Još uvijek kažemo "Ptičica!"
Jedino se to nije promijenilo.



To vam se zove Fotografija, II. dio. Bez filma, bez razvijanja, zadržite slike koje želite, ostale uklonite. Isprintajte ih kod kuće, bez osobnog računala, čak i bez kablova. Ili ih pošaljite svima koje znate, u cijelom svijetu, odmah sad sa svog PC-a. Napravite ih, podijelite ih, spremite ih i... smiješak!

Digitalne slike iz hp-a. www.hp.com





44 **recenzije**

sadržaj

Hacker broj 68 | issue 68 | časopis za PC igre | pc gaming magazine | travanj 2001. | april 2001

RUBRIKE

- 8 Pisma čitatelja
- 11 Info
- 18 Tech info
- 20 Special report- X-box naslovi



- 25 Special report- G Force 3
- 28 Mikroskop
- 40 Prvi prikaz- Unreal 2



- 84 Helpline- SOS
- 86 Helpline- Dink Smallwood
- 92 Helpline- Bez panike
- 93 HackerNet
- 96 Game Over
- 105 Kolumna by Zoran Žmirić
- 106 Strip by Darko Macan

NAJAVE

- 30 MOH- Allied Assault
- 32 Dungeon Siege



- 34 Independence Day
- 36 IL Sturmovik

HARDWARE

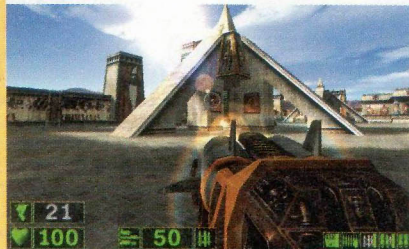
- 90 Asus AGP-V7700 Deluxe TV
- 90 Creative Labs CD-RW
- 91 Union Reality Headset



- 91 Saitek Cyborg 3D USB

RECENZIJE

- 44 Black And White
- 48 Serious Sam



- 52 Summoner
- 55 Battle of Midway
- 56 F1 Racing Championship



- 59 767 Pilot In Command
- 60 Settlers 4
- 63 The Sims House Party
- 64 Desperados
- 66 Fallout Tactics
- 68 Cossacks: European Wars
- 70 Star Trek Away Team
- 72 Hostile Waters
- 74 Worms World Party
- 76 Triple Play 2000
- 77 Icewind Dale Heart Of Winter
- 78 The Moon Project
- 79 Hired Team Trial
- 80 Shark! Hunting The Great White
- 81 Mad About Cats
- 82 Don't Give Your Days Job
- 82 Robot Arena
- 83 Mahyong 3
- 83 Absolute Terror

POPIS OGLAŠIVAČA

Combis	104
HT	korice
Helikop	korice
HG Spot	3
HP	6
Iskon	10
KIM	51
Nesscaffe	42
Privredna banka Zagreb	17
Reiffeisen Bank	korice
Sprite	4

impressum

HACKER JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA Izlazi mjesečno GLAVNI UREDNIK Danijel Reškovac [danijel.reskovac@janus.hr] ZAMJENIK GLAVNOG UREDNIKA Dario Zrno [dario.zrno@janus.hr] TEHNIČKI DIREKTOR Tomislav Mijić [tomislav.mijic@janus.hr] ART DIRECTOR Igor Vranješ [igor.vranjes@janus.hr] PRIJELOM I OBRADA Marijan Baćac [dtp@janus.hr] LEKTURA Ankica Đerek, Jasmina Sočo RAČUNOVODSTVO Nada Delač TAJNICA REDAKCIJE Marijana Jurić ADRESA REDAKCIJE Čakovečka 17, 10 000 Zagreb TEL + 385 (0)1 363 66 81, 363 66 83 FAX +385 (0)1 363 66 78 E-MAIL hacker@janus.hr MARKETING Sanja Mlačak, direktorica marketinga EPH, Krešimir Mijić, voditelj marketinga, Čakovečka 17, 10 000 Zagreb TEL +385 (0)1 363 66 85 E-MAIL marketing@janus.hr PRODAJA Kiosk d.d. Savska Cesta 118, 10 000 Zagreb DIREKTOR Claude Jambrošić TISAK AKD d.d. Savska Cesta 31, 10 000 Zagreb

europa **press** HOLDING

EPH PREDSDJEDNIK UPRAVE Ninoslav Pavić DIREKTORI Cristoph Rohner, Uroš Šoškić DIREKTOR IZDAVAČKOG SEKTORA Zdravko Milinović Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja Hackera bez suglasnosti izdavača

pisma čitatelja

POKROVITELJ RUBRIKE

PIŠITE NAM "Janus Press d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker@janus.hr



Ovaj su mjesec na tapetu bile fototapete iliti posteri. Kako strpati što krvaviju sliku sa što zgodnijom ogoljenom heroinom na poster da bi vaša soba imale meditativni uzorak na zidu? Polemike oko glazbenih ukusa samozatajnih individua iz uredništva (da, Đ, opet ti!) traju i traju, dočim za udrugu očuvanja ugleda prvih nastavaka Majmunskih otoka treba otvoriti posebnu news grupu. Pišite nam, život je prekratak...

Odgovara



Do you want me?

Nikad poželjnija

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u The Ballu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_help@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELPLINE". Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.

O X-boxu

Bok!
Kako je ovaj mjesec bio dug. S nestrpljenjem sam čekao novi (68.) broj HACKERA. I došao je taj dan - HACKER je opet došao u naš grad. Otrčao sam do najbližeg kioska s one 33 zgužvane kune i kupio GA! Ali kakvo razočaranje. Papir vrlo cijenjenog časopisa tako je jadan. Ali daljnjim listanjem sve me manje mučila njegova kvaliteta. Mislio sam u sebi "Pa, i nisu oni tako glupi - lošiji papir, bolji sadržaj. A možda je to s papirnom bila prvotranjnska šala, tko će ga znat". Dok sam samo listao, za oči su mi zapele tri stvari: SPECIAL REPORT, PRVI PRIKAZ i POSTER. No poslije, u procesu upijanja sadržaja u moj mozak, bilo je još superstvari. Kad sam sve htio filtrirati, izbacio sam 15 stranica REKLAMA od sveukupnih 100 str. Imam neka pitanja:

1. Kad će X-box stići u Hrvatsku?
 2. Hoćete li poboljšati kvalitetu papira?
 3. Hoće li izaći i časopis o X-boxu kad ta konzola dođe na naše tržište?
- Bio bih zahvalan (a i većina čitatelja) da nastavite s umetanjem velikog postera jer mi je to jedini izlaz da uljepšam sobu.

Pozdrav iz MAKARSKE by: Frane



O 1. U Europu početkom 2002., a u Hrvatsku 3003.

2. Ti uopće nisi ekološki tip.
3. Kad dođe na naše tržište, tvoji će unuci o tome čitati u Hackeru, časopisu za bacanje kamena s ramena. A da objavljujemo fototapete s motivima šume u jesen (potočić na glasanje?)?!

Majmunska posla

Krešimir kaže da su Monkey Island 1&2 najbolji u serijalu. Ja kažem isto tako, ali gdje ih nabaviti? Prije nekoliko godina sam igrao The Secret of Monkey Island na Amigi (još kao klinac). Ponovno sam ga se zaželio kad sam vidio sliku Scumm bara u Hackeru. Nadam se da mi možeš reći gdje nabaviti prvi (i drugi) dio. Ne znam baš je li ga ima u trgovinama (igra je dosta stara, a i ne idem u Zagreb često).

Ako ima, molim te reci mi u kojim (u Hackeru broj 48 ste za pismo mjeseca poklonili Bonty pack (sva tri dijela)). Ako ne, onda mi reci neke web adrese preko kojih ga mogu naručiti.

Gordan iz Kutine

Pokušaj na nekoj službenoj kompilaciji ili na www.gangsters.org.

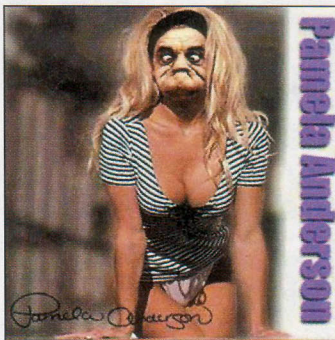
Caja, Baja i...

Slika Pamela.jpg tekst:

Well, well, well... Nemam primjedbi, časopis je odličan, pogotovo ovo s posterima, no reći ću dvi-tri o hack CD-u.
1. Rijetko izađe cijela igra.
2. Mislim da biste trebali ubaciti i MP3 (ne neke cajke).
Gotov sam.

{oYo}

O 1. O'š ti da mi završimo u zatvoru?!
2. Može Ceca?



Neš' ti cajke...

Pokemanijak

Upućujem veliki pozdrav čitavoj redakciji. Poseban pozdrav autorima rubrike Game over - Master the game. Uistinu ste najbolji časopis za PC-igre!

Pa da započnem.....
Veliki sam obožavatelj Pokemona i već duuuugo igram pokemon trading card game pomoću emulatora..... Čitajući 67. broj, naišao sam na rubriku Game over - Master the game. Kad sam vidio naslov Open play u Hrvatskoj, jednostavno sam zaplakao.....

Odmah sam se zapitao:

Je li ja to sanjam?
Pokemon trading card turnir?
Znači li to da su karte legendarnih Pokemona došle u Hrvatsku?

Pitanje...
Gdje mogu kupiti pokemon trading cards u Hrvatskoj???

Želim vam mnogo uspjeha i pliz nemojte ukinuti Game over - Master the game rubriku.....

Pikachu (vas Dino Lozina)

O Pokemon karte možeš kupiti u zagrebačkim trgovinama Arkadia (Masarykova 5) i More Comics (Frana Petrića 5) te u splitskom i zagrebačkom Algoritmu.

Varaš Laru?

Bok!
Eto mene da i ja nešto napišem. Imam jedno pitanje ili bolje rečeno kritiku. Izdali ste 59. broj Hackera u kojemu su rješenja za Tomb Raider 4 (Savjet više) ili recimo prvi dio rješenja (a di je drugi!) pa kad bi ostatak rješenja mogao ugledati svjetlost

dana. Inače je sve O.K., ali ja baš slučajno obožavam Tomb Raider i ne kažem da se ne bih trebao malo i sam potruditi za rješenja jer je većina zagonetki logična, ali u nekim dijelovima zagonetki baš treba OVERKLOKIRAT VIJUGE i onda nekako rješenje dođe i samo. No sve u svim tim zagonetkama ti malo dojadi kad ne skontaš iz prve pa se po tri dana vrtiš na jednom mjestu i pitaš se "A ŠTO SAD", dok ti cijelo vrijeme rješenje leži pred nosom, a ti ga ne vidiš (kad skontaš onda kažeš "KAKVA SITNICA", dok ne dođe druga i tako sve do kraja). I sad kad se već polako bližim kraju, ja bih svejedno da vi objavite ostatak rješenja i ako će ga biti - rješenje za Tomb Raider 5 (Chronicles). Još bih vam za kraj htio reći da vas čitam od prvoga broja pa sve do sada. Zasad toliko.

Pozdrav s Grobnika, Davor

O I ti se nazivaš obožavateljem Tomb Raidera? Pa Lara se igra i protazi se uživanjem, to treba biti nezamjenjiv gušt! Kakav prohod, kakvo varanje!? Pa ti nisi biliver! Mo'š prevarit curu, ali Laru...

Čuderna Hack pločica

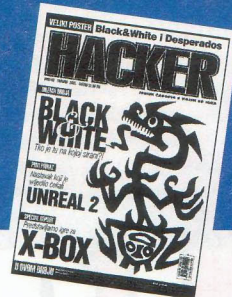
Redakcijo,
kupac sam Vašeg lista Hacker. U 66. broju u kompletu sam dobio HACK CD 34 za koji zapravo ne znam čemu služi. Kako god pokušam, nikako da pokrenem nijednu od ponuđenih igara. To me je jako razočaralo. Volio bih znati kako da si posjedovanje "čudesne pločice" učinim zabavnim. Budite toliko susretljivi i u nekoliko mi koraka pojasnite proceduru oko pokretanja nekih od predstavljenih igara. Možda vam se moj upit čini besmislenim, ali bez obzira na to, molim da mi odgovorite. Očekujem Vaših nekoliko riječi. Unaprijed zahvaljujem.

Pozdrav, Zlatko !!!

O CD je barem sto puta provjeravan. Ako ti se nakon instalacije igre neće pokrenuti, možda je stvar u tvom stroju (nemaš 3D-karticu, preslab processor, premalo RAM-a....). Tja, čudne se stvari znaju dogoditi s tim računalima... Ako ništa drugo, objesi ga na retrovizor (bicikla) i uživaj u pogledu! :)



Wiiiiiiii! Zašto ne radi?



Uvod od pola tone

Prvi put vam pišem...

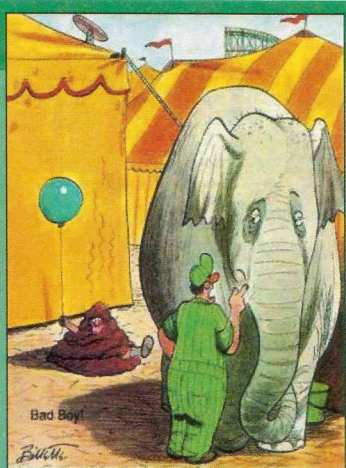
Prvi put vam pišem pa se nadam da ćete pročitati moje pismo.

1. Mislim da je "HACKER" u svom novom ruhu i više nego odličan. Količina recenzija i najava je taman onakva kakva bi, po meni, trebala biti.
2. Strip vam je original i molim vas da ostane još dugo vremena.
3. Poster svakako ostavite - da imam čim popuniti sobu.
4. Bilo bi dobro da na CD stavite backgrounde iz nekih poznatih PC-igara.
5. Imam jednu veliku primjedbu na recenzije: recenzenti malo previše seruckaju u uvodima pa stoga većina ljudi prekine čitanje u startu.

6. Na CD biste trebali stavljati nove verzije programa. Mislim da sam napisao sve što treba (i što ne treba), a usput pozdravljam cijelo uredništvo i nadam se da ćete tu biti još dugo godina da imamo nekoga tko će nas voditi kroz svijet igara.

NEPOZNATA OSOBA (Antun)

- 0 1. Ma, ljubi te bata!
2. I špagete damo, Macana ne daaamo!
3. Još jedan za fototapetu.
4. Sad 'oćeš fototapete i na CD-u?
5. Ma, uvod tome i služi...
6. Srećom, stavljamo stare. Hvala, uvijek tvoji vodiči kroz galaksiju za autostopere.



A lijepo sam ti rekao da paziš s tim uvodima!

Help, help, help...!

Nemojte ponovno, sve je bilo O.K. ovih mjeseci, ispravio sam sve topove, ali sad kad je izašao Hacker, ne mogu da ga ne kupim i ne pogledam informacije o novim igrama, što onda utječe na moj džep i moje ocjene. Čini mi se da ću ponovo pasti u ponor. Molim vas, učinite nešto za mene!!!!!! Help!!!!!!!!!!!!

ZORAN, MAKARSKA



0 Oke, oke, donesi nam knjižicu i mi ćemo se ispotpisat, stavit već neke ocjene i napunit ti džepove bombonima.

E stvarno, ono

Ovo pišem jer vas stvarno moram pohvaliti. U 67. broju ste se stvarno odlično promijenili. Recenzije su bile odlične, prvi prikaz je super, report o X-boxu je također super. I primijetio sam da se kvaliteta stranica promijenila. Nova se ekipa stvarno pokazala. Game Over rubrika vam rula (pogotovo Master the game i Futurama). HACK-CD je imao svaro dobre demoe. Poster je također bio dobra

ideja. Zaslužili ste thumbs up. P.S. Recite Vekiću i Joziću da stave Monkey Island 1 i/ili 2 na HACK-CD da svima dokažu da su u pravu o zadnja dva nastavka.

Frano iz Splita

0 Ha, dobra ideja, a da osnujemo Udrugu za zaštitu digniteta Monkey Islanda 1 i 2? Lucas Arts još uvijek ne dopušta slobodno izdavanje svojih starih igara. Nažalost, ništa na CD-u.

Jarunskih mu rogova!

Ovako, da počnemo kak obično počinju pisma, po prvi put vam pišem i da vam kažem što nitko nije reko - da ste najbolji časopis na svijetu. (fol). Nova tema: jednog lijepog dana odem do kioska i ne stigoh (aorist) reći dobar dan, prodavačica kaže: "Konačno je izašao taj tvoj 'aker'!" (tak kaže moja baka). A ja sav sretan odmah ispljunem 32,90 i kupim ga. Jednom sam moro kupit i Pisipley. Jer vas fakat nije bilo vječnost. Sve u svemu, ovi novi nisu nekak super. Dajte više recenzija "Đ" Rukavini, Jerenici, Laušu i staroj kompaniji, valjda se budu malo popravili ovi "nju" tipovi. Gejm Over rubrika je supać, moja seka kaže da morate poboljšati strip (giv bek Goran Stančić). Vratite sučelje na ceduu s brojeva 23, 24 (tih malo starijih). Dajte postere

Diabla2, Lare Croft 5 i prohod Lare (puno zahtijevam?). Vratite ono "Tko smo mi". Koja vam je stranica? P.S. Čitam vas od 4. broja i jednostavno ste najbolji.

Aker iz d best. (objavite mi pismo) DOMAGOJ S JARUNA

0 Eto, pismo ti je objavljeno, da ne bi bilo da ne slušamo čitatelje. Što se tiče recenzenta, svi su oni kvalitetni, ali im naleti dan kad nemaju inspiracije, a baš je zadnji rok za predaju tekstova. Nije lako biti recenzent. Sučelje Hack CD-a ipak ćemo zadržati kakvo je jer je stabilnije i brže se učitava. A poster? Strpi se, možda dođu, a možda i ne (život zna iznenaditi čovjeka).

Jebeš Bosnu koja server nema!

Treba mi pomoć oko quake 3 servera. Da li negdje u Sarajevu ili Bosni postoji quake 3 server i koja mi je adresa? Stvarno sam očajan jer ne mogu da igram preko njegovog search enginea jer mi ping bude, u najboljem slučaju, oko 600, a uglavnom oko 999. Probao sam na q3s.hinet.hr, ali kad god sam pokušao, izbacim me (izgleda da nema nikoga). Arena.net.hr kao da ne postoji. Pomoglo bi mi, ako bi znao, makar jedan server na kojem bih imao ping oko 300.

Unaprijed hvala. P.S. By the way, živim u Bosni P.S.S. Stalno čitam Hacker, samo nas-tavite tako

Srdjo

0 Ahem, zahtjevno pitanje koje zahtijeva složen odgovor: a) možda nemaš orididi igru (nedajbože, ovo se ne usuđujem ni pomisliti!) b) možda nemaš dobru inačicu OSP-a; posljednja inačica potrebna za igranje na Hinetovom serveru je OSP 0.99 s1, a uza sve ostalo treba maknuti sve pk3 datoteke koje nisu od Q3-a c) na kraju, trebaš imati i posljednju zakrpu za Q3A. Zaleti se na <http://q3a.gamenet.hr>, ondje su linkovi do novog OSP-a i sličnih gluparija.

Fajteru, e...

Ej, fajteri, što je s Duke Nukemom, Prayom i Max Payneom, oće oni izaći ili ne? Klaudio

0 E sad, puno pitaš. Sve je to kao u razvoju (manje-više), ali neki skori izlazak gore spomenutih nećemo vidjeti. To ti je industrija, prvo svi nešto laprdaju, a nakon toga nitko ništa ne radi. Mi krivimo alkohol, droge i lake žene.

NFS 4 motorgrad

Bok! Imam jedno kratko pitanje. Kad će izaći Need 4 Speed : Motorcity? Pozdrav najboljem časopisu

Miro

0 N4S: Motor City Online se očekuje ovo ljeto, ako sve bude išlo po planu.



Pismo mjeseca

VJERUJ INSTINKTU, POŠALJI SVOJE PISMO



Budući da se o ukusima ne raspravlja, s Lukom ćemo raspravljati o ukusima. Pa ti javi adresu i sviđa ti li se Sprite koji si zaradio u borbi s glazbenim urednicima!

O ukusima...

Poštovana redakcijo Hackera, prvo, vidim hvale vas na sve strane, i gle stvarno, Hacker je vrlo dobar časopis, ali za igre i samo za igre, stoga vam preporučujem da ih se i držite. Glazba - to definitivno nije za vas. U 67. broju toliko ste nahvalili taj isfurani Linkin Park da mi je došlo slabo. Linkin Park je jedno najobičnije američko smeće, stvoreno samo za prodaju i ne mogu vjerovati da to ljudi tako "puše". S druge strane, totalno ste popljuvali Johna Frusciantea da je to sramota. Ne samo da je John Frusciantea izniman glazbenik nego je i 999999999 puta kvalitetniji od Linkin Parka, a on je vama smiješan. Njegove glazbene i vokalne performanse su sve samo ne smiješne. Poslušajte Primus pa ćete čuti što je smiješno. Drugo što me razljutilo je što ste također popljuvali i Monkey Island 3 i 4. Izvinite, molim vas, ali 3 sam igrao i uopće nije onoliko loš koliko vi tvrdite ("...posljednja dva nastavka ove igre su zadnje smeće koje nije vrijedno spomena..."). Zapravo, vrlo mi se sviđo, odlična grafika, pozamašna doza humora, odlične zagonetke, sve u svemu,

proveo sam ugodno vrijeme igrajući je. I vi ste to sve tako lijepo spustili na nivo neke maloumne, mediokritetske, drugorazredne pucačine (ala Serious Sam), da sam ja apsolutno izgubio samopouzdanje, počeo propitivati svoju psihu i izbrisao svaki interes za kupnju Monkey Islanda 4 koji sigurno nije loš onoliko koliko ga vi opisujete.

Hvala, Luka

0 Ajmo redom. Što se glazbe tiče, velika nam je želja postati časopis koji će voditi mlade i krhke umove, zato imamo gomilu novih rubrika. Što se pak današnje glazbene produkcije tiče, ona bi se dala okarakterizirati kao smeće. Ali to nije razlog da se ne pojavi kakvo komercijalno izdanje sa slušljivim stvarima. Linpin Park je komercijala, a Frusciantea je mnogo bolje zvučao kad se drogirao. Ružno je to reći, ali je istina. Monkey Island nije loša igra, ali nakon prva dva nastavka kvaliteta se srozala. Prije svega problem je bio u stalnom mijenjanju ljudi koji su radili na njegovom razvoju. Sigurno je najbolja avantura danas, ali nije kao što je nekad bila, pa smo bili dosta strogi prema njoj.

razlog br. 27



www.nightshift.hr

OPASNO! zona najvećih igrača.

puno je razloga za
iskoninternet[®]
prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga
besplatni info telefon: **0800-1000**
<http://www.iskon.hr>

POKEMON PONOVNO ZABRANJEN Pokemon, popularni Nintendov lik koji se pojavljuje u crtanim filmovima, igrama s kartama, računalnim igrama i nizu drugih proizvoda, ponovno je naišao na neodobranje. Vlast Saudijske Arabije je u ožujku donijela *fatwu* (vjerski zakon), čime je zabranjen Pokemon u bilo kakvom obliku. Glavni su razlozi te odluke pojavljivanje simbola nekih drugih vjera, pa čak i početnog simbola prvih masonskih udruženja. Nintedno je na optužbe vrlo brzo reagirao izjavivši da u Pokemonu ni u jednom obliku nisu prisutni neki od nabrojanih vjerskih simbola te da su saudijske vlasti cijeli slučaj očigledno interpretirale s nešto subjektivnijeg stajališta.

ACTIVISION "ULOVIO" SPIDER-MANA

Activision je od Marvel Comicsa i Columbia Picturesa sporazumno dobio višegodišnju licenciju za proizvodnju igara nastalih po Marvelovim Spider-Man stripovima te budućem filmu Columbia Picturesa snimljenom u čast četrdesetogodišnjice Spider-Mana, jednog od najuspješnijih superheroja u industriji stripova uopće. Spomenuti će se film u Americi početi prikazivati idućeg proljeća, a među vodećim glumcima naći će se i poznata imena kao što su Peter Parker (u ulozi Spider-Mana), Willem Dafoe, Kristen Karsten i drugi.

RASTE PRODAJA PS2

Nova je Sonyjeva konzola PlayStation 2 do kraja ožujka prodana u nešto više od deset milijuna primjeraka, što je najbolji pokazatelj da se tvrtka polako izvlači iz početnih problema opskrbe tržišta tim novim konzolaškim hitom. Trenutačno kane povećati proizvodnju do 1,5 milijuna primjeraka na mjesec, a uskoro i do impozantnih 2 milijuna.

NOVI PROJEKT AUTORA NOCTURNEA

Otprilike dvije godine nakon izlaska *Nocturna* doznajemo da Terminal Reality radi na najnovijem izdanju njegova enginea koji će ovaj put, osim sasvim novog bogatog seta 3D-opcija, pružati i slobodu igranja iz prvog i trećeg lica te slobodnu rotaciju kamere u stvarnom vremenu. Iako skrivaju detalje o novom tajanstvenom naslovu Terminal Realityja koji će koristiti spomenuti engine, doznali smo da će biti ponajprije riječ o akcijskoj igri.

DRAGON BALL Z USKORO NA PC-JU

BFP team objavio je svoj rad na razvoju 3D akcijske igre utemeljene na popularnom japanskom crtanom anime serijalu *Dragon Ball Z*, čijeg prethodnika upravo možete pratiti na programu NOVA TV. Posebno je zanimljivo da je *Dragon Ball Z: Bid for Power* u cijelosti izrađen pomoću Quake 3 enginea i da ćemo ga moći igrati iz prvog i trećeg lica. Konačni ćemo proizvod vidjeti vrlo skoro, i to u obliku povećeg filea dostupnog za download putem Interneta, a cijena mu neće biti visoka upravo zbog načina distribucije.

NOVALOGIC

Brom se pridružio NovaLogicu

Veliki crtač radi na razvoju Necrocidea

Tvrtka NovaLogic je najavila da je za svoj novi naslov pridobila svjetski poznatog fantastijskog crtača koji radi pod umjetničkim imenom Brom.

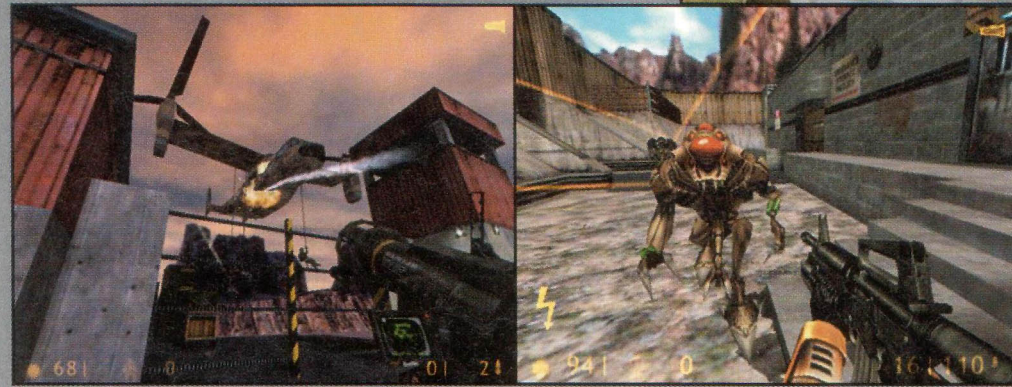
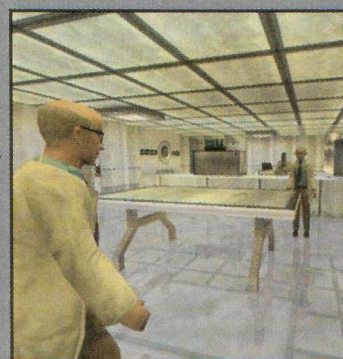
On će svoju darovitost uložiti u izradu niza likova za NovaLogicovu vizualno vrlo izazovnu gotičku pucačinu *Necrocidea*. Bromovu ste darovitost dosad mogli vidjeti na naslovnica desetak izvrsnih fantastijskih romana te u nizu filmova koje su, između ostalog, režirali Tim Burton, Stan Winston te Chuck Russel. *Necrocidea* je FPS-igra u kojoj se u ulozi vrlo zgodne progoniteljice vampira morate boriti protiv hordi undead stvorenja ne biste li spasili svijet od konačne propasti. Otrcano, zar ne?



Half-Life: Blue Shift

Nova epizoda legendarnog FPS-a

Gearbox Software je pod izdavačkom palicom Sierre objavio da će *Half-Life: Blue Shift*, nova epizoda u iznimno nagrađivanom *Half-Life* FPS-serijalu, na tržište stići krajem proljeća. Iako zamišljen kao dodatak, igriv će biti i kao samostalan proizvod. Najnovija epizoda poznatoga FPS-a stavlja vas u ulogu jednog od pripadnika sigurnosne službe koja čuva laboratorije Black Mese. Osim toga, *Blue Shift* sadrži i *Half-Life HD* pack koji će nadograditi vizualni identitet svih oružja i likova u svim dosad izašlim *Half-Life* naslovima ako ste vlasnik nekog od njih. Budući da paket sadrži i potpuno sređenu podršku za online igranje te niz drugih kozmetičkih dodataka, ovaj će naslov biti dovoljno zanimljiv zaljubljenicima u odlične FPS-akcije iako nije riječ o izravnom nastavku *Half-Lifea*.



HITCHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Švedska tvrtka PAN Interactive službeno je objavila izdavanje avanturistične igre po odličnom humorističnom ZF-romanu Douglasa Adamsa - *Hitchiker's Guide to The Galaxy*. Iako će, kažu, biti avanturističnog žanra, možete očekivati i niz akcijskih elemenata.

SIMSI NAJPRODAVANIJ

Will Wrightovo remek-djelo *The Sims* je i nakon više od godinu dana u samom vrhu najprodavanijih PC-igara. Naime, u proteklih su mjesec dana *The Sims* i njegov expansion *The Sims: Livin' Large* bili među 10 najprodavanijih i na američkom i na europskom PC-tržištu igara. Podsjećamo vas da tijekom ovog mjeseca izlazi i posljednji expansion Simsa pod nazivom *The Sims: House Party*.

RUNE: HALLS OF WALTHALLA

GOD Games su najavili da je dovršen razvoj njihova multiplayer expansiona za *Rune: Halls of Walhalla*, kako je puno ime tog službenog add-ona, moći ćete igrati kao poseban multiplayer-only proizvod ili kao svojevrsan expansion s nizom novih multiplayer opcija i karti za originalni *Rune*.

ALIEN VS. PREDATOR 2

Fantastičan FPS nastao prema dvama iznimno poznatim Foxovim filmskim serijalima uskoro će dobiti nastavak. Naime, tijekom godišnje Games Developer konferencije potihio je u javnost puštena informacija da isti razvojni tim koji nam je donio *Alien vs. Predator* radi na razvoju njegova nastavka. Trenutačno je samo poznato da će *AvP 2* biti građen oko sasvim nove inačice LithTech enginea čije su izvršne sposobnosti demonstrirane krajem prošlomjesečnog GDC-a.

NOVI NASLOVI ION STORMA

Warren Spector, dizajner i producent *Deus Ex* koji će na ovogodišnjem E3-u preuzeti ulogu Ion Stormovog glasnogovornika, najavio je predstavljanje dvaju sasvim novih naslova na konvenciji u Los Angelesu. Iako službeno nije poznato o kojim je točno projektima riječ, u posljednje vrijeme kruže glasine da su dvije igre pripremane za premijerno najavljanje *Deus Ex 2* i *Thief 3* (podsjetimo se da je Eidos otkupio *Thief* licenciju od Looking Glass Studiosa nakon njihova raspada).

ZETHA GameZ

DroneZ - novi vizualni standardi

Pucačina iz trećeg lica po bespućima hladnog cyberspacea

Odmah treba napomenuti da je riječ o igri od koje ne treba previše očekivati na polju konceptualne inovativnosti ili originalnosti priče. No kad je riječ o grafici, ostat ćete iznenađeni priloženim slikama.

Na razvoju igre radi prilično nepoznata tvrtka Zetha GameZ u dogovoru s nVidijom. Naime, nVidia prilikom izdavanja svoje najnovije grafičke kartice GeForcea 3 mora korisnicima osigurati barem nekoliko naslova koji bi pokazali sve njene mogućnosti. Jedan od takvih upravo je *DroneZ* i tu u cijelu priču uskače razvojni tim Zetha GameZ. Kao što smo već spomenuli, koncept igre nije pre-

više originalan - riječ je o akcijskoj pucačini iz trećeg lica u kojoj po bespućima hladnog cyberspacea pomoću svog virtualnog lika nastojite probiti obranu ciljanih računalnih sustava. Upravo je ta njihova obrana unutar cyberspacea simbolizirana nizom virtualnih

neprijatelja, zaštitnih polja te kojekakvih drugih uređaja koji će vam se naći na putu. O vizualnoj ocjeni igre uopće nije potrebno pričati, očito je da doista na najbolji mogući način predstavlja sve nove mogućnosti nVidijine GeForce 3 grafičke kartice.



Commandos 2

Nastavak Eidosovog strateškog serijala stiže u lipnju

Još jedan u nizu naslova o kojem se u posljednje vrijeme nije govorilo Eidosov je *Commandos 2*. No kako se čini, njegov je razvoj tekao prilično nesmetano, tek s nekoliko manjih odgoda, te bi premijerno pojavljivanje trebalo biti već krajem lipnja. Da vas podsjetimo, *Commandos 2* vas poput svog prethodnika *Commandos: Behind Enemy Lines* stavlja u ulogu zapovjednika malene skupine komandosa koja iz misije u misiju rješava za normalnu vojsku nepremostive i vrlo delikatne probleme. U 'dvojci' je raznolikost misija još znakovitija, no neki od osnovnih koncepata i dalje su ostali isti, poput napada na ključnu neprijateljsku utvrdu, uklanjanja određenih neprijateljskih generala na vrlo tih i diskretan način itd. Važno je pridodati da je *Commandos 2* utemeljen na znatno modificiranom grafičkom engineu, pa ćete moći uživati u još većoj detaljnosti, itekako potrebnoj u ovom žanru igara.



BLACK ISLE

Torn

Najnoviji Black Isleov RPG-projekt

Razvojni timovi Black Islea unatrag nekoliko godina dokazali su da su naprednija skupina ljudi od svih koje rade na unapređivanju žanra računalnih RPG-igara. Od njih potječu odlični RPG-naslovi kao što su *Fallout 1 i 2*, *Planescape Torment*, *Icwind Dale* te niz starijih, svojedobno iznimno kvalitetnih naslova.

Prvih dana ovogodišnjeg GDC-a (Games Developer Conference) Black Isle je otišao korak dalje najavivši svoj novi veliki RPG-projekt. No, ni ovaj put nije riječ o pojedinačnom naslovu, nego o posve novom RPG-serijalu koji žele poslati na tržište kao jedinstven proizvod bez licencije i tuđih pencil&paper RPG-sustava. Ime novog projekta je *Torn*, što je ujedno i ime

fantazijskog svijeta u kojim je cijela igra smještena. RPG-sustav pravila koji se koristi u igri dobrim je dijelom preuzet iz iskušanog *Fallout*ovog skill-based sustava te naknadno modificiran za uporabu u *Tornu*. Valja znati da će nakon dužeg vremena *Torn* biti prva Black Isleova igra u cijelosti utemeljena na 3D engineu, za razliku od prethodnih naslova razvijanih pomoću BioWareova 2D Infinity enginea korištenog u *Baldur's Gate* serijalu. Za tu je priliku licencirana tek nedavno pristigla inačica izvrsnog i vrlo snažnoga LithTech enginea. Osvrnemo li se na Black Isleove prethodne naslove, možda bi se moglo reći da će *Torn* ostati zabilježen kao još jedna iznimno uspješna RPG-igra. U distribuciji diljem svijeta trebala bi se pojaviti krajem godine.



EIDOS

Diablo 2: Lord of Destruction

Otkriveni detalji

Blizzard je potvrdio da će se u prvoj polovici godine na tržištu pojaviti službeni expansion za *Diablo 2*. Osim novih likova i jednog u cijelosti novog poglavlja, *Diablo 2: Lord of Destruction* će imati i šest sasvim novih questova.

Odnedavno je poznata još jedna činjenica: spomenuti će expansion omogućiti

igranje cijelog *Diablo 2* u nešto ugodnijoj rezoluciji od 800x600 piksela. U njem ćete pronaći i nekoliko stotina novih predmeta s oko 250 posebnih i unikatnih primjeraka opreme, uključujući i nove elitne predmete te one specifične za određenu klasu.

U *Lord of Destructionu* igrač pokušava jednom zauvijek osloboditi zemlju od

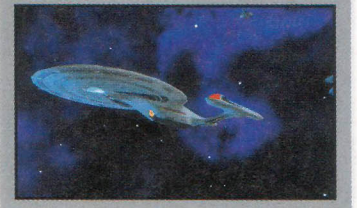
istinskog zla. Igru počinje praćenjem Baala, posljednjeg demona, koji je zajedno s hordama svojih podanika uočiste pronašao u Barbarian Highlandsima. Nakon izdavanja tog expansiona Blizzard će razmoriti brojne ideje pa ako je vjerovati glasinama, najvjerojatnije će pristupiti razvoju trećeg nastavka *Diablo* sage.



Star Trek: Armada 2

Nastavak RTS-serijala

Proda li se određena igra u dovoljnoj količini primjeraka, obično slijedi izrada nastavka. Stoga vjerujemo da se prvi RTS-izdanak *Star Trek* serijala, *Star Trek: Armada*, itekako dobro prodao jer je Activision upravo najavio njegov nastavak. Kao i u prvome, priča je smještena u *Star Trek: Next Generations* razdoblje. Igraču su na izbor tri zaraćene strane: snage Federacije, Klingonci te Borgovi, vječni neprijatelj svih nacija Alpha kvadranta. Najuočljivija razlika između *Star Trek: Armada 2* i njenog prethodnika je u prikazu bojnog polja koje je ovaj put u cijelosti izrađeno u 3D-prostoru, što stvara mnogo realističniji i ugodniji osjećaj epskih svemirskih bitki tijekom igre. Točan datum izlaska zasad je nepoznat.



X-BOX ONLINE TEK 2002.

Prema vijestima koje su procurile s Microsoftovog velikog sastanka razvojnih timova u Japanu, potpune Internet podrške za igranje X-box online naslova neće biti barem do sredine 2002. godine. Microsoft je svoju odluku opravdao potrebom stvaranja dovoljno velike početne baze korisnika u prvoj godini prodaje X-boxa, a tek godinu poslije bi im ponudio i različita rješenja za online igranje.

BARD'S LEGACY

Bard's Legacy je ime projekta koji je svojevrstan povratak korijenima i odavanje počasti jednom od doista legendarnih, možda čak i prvih RPG-serijala na računalima dalekih osamdesetima. Riječ je o Electronic Artsovom *Bard's Taleu* koji je svojedobno imao poprilično velik broj obožavatelja. Upravo najuporniji od njih i rade na *Bard's Legacy* projektu koji čine dva naslova: prvi je gotovo dovršeni shareware projekt, dok će drugi biti u cijelosti komercijalan, nešto bogatiji i inovativniji RPG-proizvod.

DUKE NUKEM THE MOVIE

Nakon poduze štutnje napokon se čuju informacije o filmu utemeljenom na poznatom junaku iz 3D Realmsove FP-pucačine *Duke Nukemu*. Dimension Films je otkupio prava za distribuciju filma na kojem trenutno radi Treshold Entertainment na čelu s producentom Larryjem Kassanofom (zaslužan za "filmove" *Mortal Kombat 1, 2*). Priča filma iznimno je nemaštovita i jednostavna - Duke u ulož jedine zemaljske obrane od izvanzemaljske prijetnje odlazi duboko u svemir ne bi li presreo nadolazeće krvožeđne aliene i sukobio se s njima.

ZAUSTAVLJEN RAZVOJ ULTIMA ONLINE 2

EA je nakon nekoliko mjeseci podizanja medijske pompe oko novog masovnog multiplayer RPG-a *Ultima Online 2* izjavio da obustavlja rad na tom projektu. Zašto se *UO 2* koji je trebao obilježiti novu prekretnicu u svom žanru nikad neće pojaviti na tržištu, nije do kraja razjašnjeno, no doznali smo da bi izdavanje igre predstavljalo izravnu konkurenciju prethodniku koji s bazom od nekoliko stotina tisuća igrača Electronic Artsu predstavlja dovoljnu veliku mjesečnu financijsku dobit. S obzirom da je riječ o naslovu koji od igrača traži plaćanje mjesečne pretplate, EA je smatrao besmislenim ulagati novac u novi proizvod upitna uspjeha kad već ima dovoljno kvalitetan koji samo treba i nadalje obogaćivati različitim nadogradnjama.

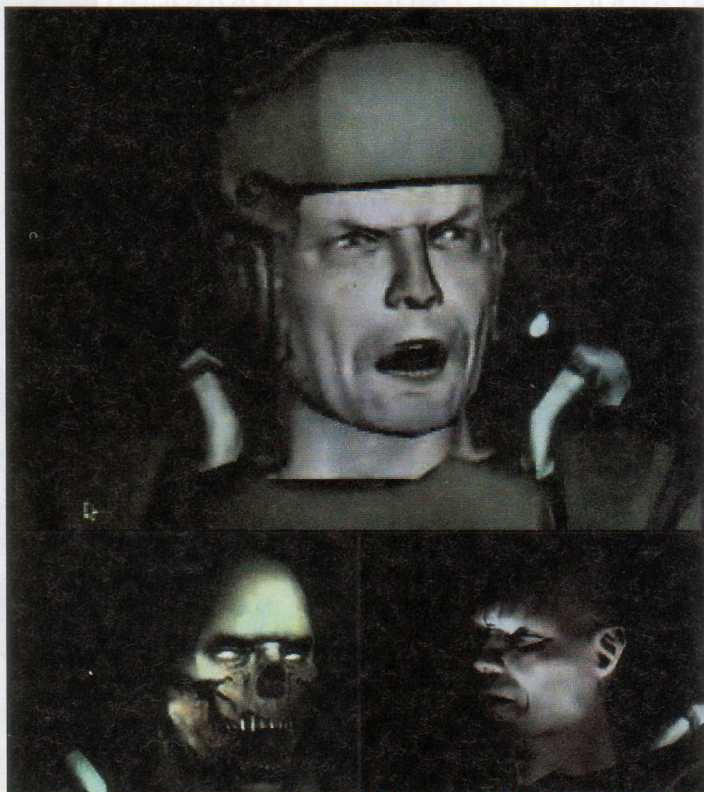
id SOFTWARE

Razotkriven Doom 3

Carmackovo novo čudo

Iako još uvijek nije riječ o službenom id Softwareovom razotkrivanju najnovijeg FPS-projekta, trećeg nastavka legendarne *Doom* pucačine, u veljači je po prvi put predstavljen javnosti jedan manji dio.

Naime, na ovogodišnjoj je Macworld konvenciji tijekom predstavljanja nVidijine nove GeForce 3 grafičke kartice nakratko na pozornicu stupio John Carmack predstavivši svoj najnoviji projekt vrlo kratkim, ali glamuroznim demoom. Iako se tijekom tog nekolikominutnog prikazivanja scena iz *Dooma 3* nisu razotkrili nikakvi detaljniji detalji, iz priloženog je bilo itekako jasno o koliko je kvalitetnom 3D engineu riječ. Na upit kad će u cijelosti predstaviti svoj novi projekt i javnosti podariti barem nekolicinu kvalitetnih slika iz same igre, dobiven je, nažalost, poražavajući odgovor - tvrtka još jedno duže vrijeme ne kanu u javnosti govoriti o *Doomu 3* te je upitno hoće li ga i nakratko predstaviti na E3-u u svibnju. Za razliku od id Softwarea, Legend Entertainment upravo priprema veliko službeno predstavljanje *Unreala 2* pa već u idućem broju Hackera možete očekivati detaljnu najavu.



Star Wars Battlegrounds

Novi RTS-serijal popularnog ZF-serijala

Tek je nedavno Lucas Arts najavio ulazak u strateško partnerstvo s tvrtkom Ensemble Studios, tvorcima *Age of Empires* RTS-serijala.

Razlog novosklopljenog prijateljstva je vrlo jasan - razvoj sasvim novog RTS-serijala unutar

superpopularnog *Star Wars* ZF-serijala. Prvi naslov bit će *Star Wars Battlegrounds*, utemeljen na modificiranoj inačici *Age of Empires 2* enginea. Više detalja o cijelom projektu Lucas Arts je odbio iznijeti u javnost.



Final Fantasy 9 uskoro na PC-ju

Konverzija najpopularnijeg Playstationovog RPG-a

Dosad još uvijek nije došlo do službene potvrde da je u izradi PC-konverzija Squareova posljednjeg nastavka *Final Fantasy* serijala iako su glasine sve češće. Ako im možemo vjerovati, tada bi remake *Final Fantasyja 9* za PC trebao biti najavljen najkasnije do kraja ovogodišnjega E3-a u Los Angelesu, dok se pak pojavljivanje naslova na tržištu očekuje najkasnije u jesen. Ipak, pitanje je koliko se može spomenutim glasinama vjerovati bez obzira što su se one dosad u industriji igara većinom pokazale istinitima.



LITTECH

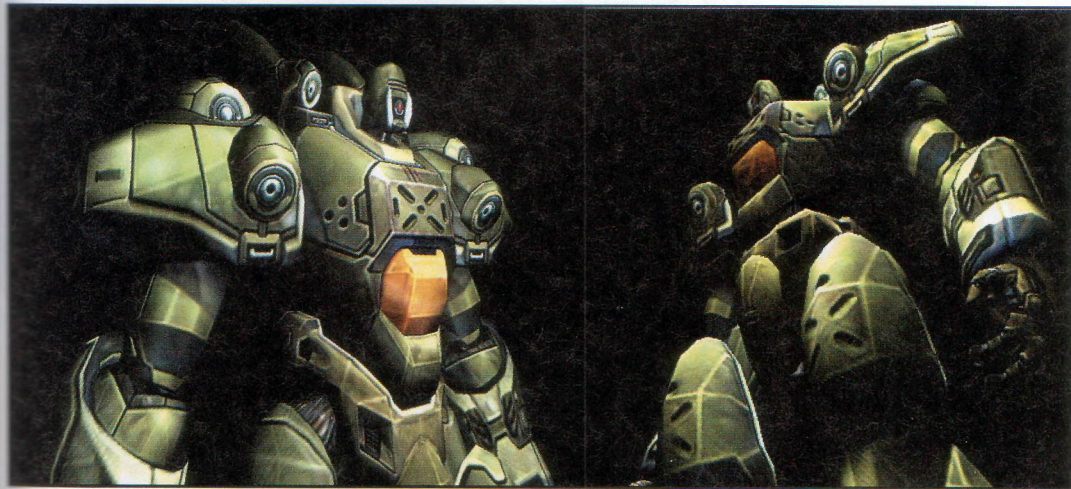
LithTech 3.0, Shogo 2

Nova inačica vrhunskog grafičkog enginea

LithTech, koji se nedavno odvojio od Monolitha kao tvrtka sa strogim fokusom izgradnje jednog od najkvalitetnijih grafičkih enginea trenutačno ponuđenih na tržištu, i ovog proljeća donosi brojne novine na tom području.

Na prošlomjesečnoj je Games Developer konferenciji najavljena najnovija inačica njihova enginea pod nazivom LithTech 3.0. Sudeći po novoobjavljenim svojstvima, spomenuti je engine suk-ladan svojim konkurentima, engineu Quakea 3 te nadolazećeg Unreala 2. Unutar inačice 3.0 LithTech je ostvario potpunu podršku za sve nove elemente i funkcije DirectX-a 8.0 te znatno

povećao mogućnost renderiranja veće količine poligona unutar pojedine scene. Nedugo nakon najavlivanja samog enginea procurile su i glasine o razvoju Shogoa 2 u čijem je izvrsnom FPS-prethodniku LithTech enginea prije nešto više od dvije godine doživio svoju glamurnu premijeru. Iako je Monolith zasad odbio komentirati razvoj Shogoa 2, od upućenih se moglo čuti da oni, ako taj projekt doista i postoji, trenutačno ne rade na njemu. Uspjeli smo doznati da pod najnovijom inačicom LithTech enginea svoje igre trenutačno razvija desetak proizvođača, a zasad su poznati RPG-naslovi Torn iz Black Islea, te The Lost iz Irrational Gamesa.



And the Oscar goes to...

AIAS-ova godišnja dodjela nagrada

Ono što je zlatni kipić u filmskoj industriji, to je AIAS-ova (Academy of Interactive Arts and Sciences) godišnja dodjela nagrada u svijetu videoigara, koja se već četvrtu godinu zaredom održava na Games Developer konferenciji. Nagrade su podijeljene u 27 kategorija, a najviše ih je odnio Electronic Artsov SSX - 5, Blizzardov Diablo 2 - 3 te Squareov Final Fantasy 9. Ovdje izdvajamo samo neke pobjednike u vama, vjerujemo, zanimljivijim kategorijama.

- PC-akcijska avantura **Deus Ex**
- PC-simulacija **MechWarrior 4**
- PC-RPG-igra **Diablo 2**
- PC-sportska igra **FIFA 2001**
- PC-strategija **Age of Empires 2: Conquerors**
- PC-igra godine **Diablo 2**
- konzole - igra godine **SSX**
- igra godine (sve platforme) **Diablo2**
- inovacije - PC-igre **Deus Ex**
- inovacije - konzole **Shenmue**

ION STORM

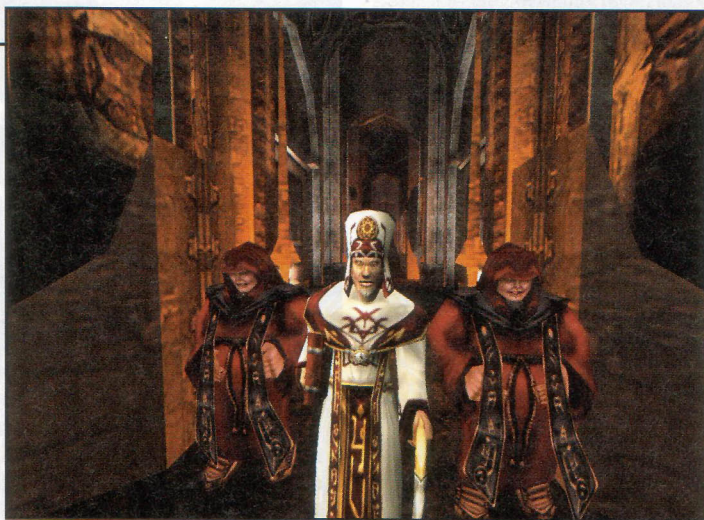
Anachronox

Nakon brojnih problema ipak pred završetkom

Ion Stormov RPG-naslov najavljen prije više od tri godine konačno bi mogao biti završen.

Tom Hall, glavni dizajner i tvorac Anachronoxa, je nakon duže stanke izašao u javnost s novim informacijama o tom njihovom projektu. Igra se doista nalazi u završnoj fazi razvoja. Trenutačno veći dio razvojnog tima radi na otklanjanju bugova i završnom poliranju svih njenih dijelova. No problem koji muči sve zainteresirane igrače upravo je dotrajalost njenog grafičkog enginea koji je zapravo utemeljen na Quakeu 2. No, Hall je i tu nastojao otkloniti

sve nedoumice tvrdeći da je gotovo cijeli kod enginea toliko prerađen da nećete tako lako pronaći sličnosti s Quakeom 2. Engineu su, s obzirom na njegovu starost, dodani i neki sasvim novi elementi, poput animacija lica svih likova unutar igre, potpuna podrška za 32-bitne boje (koju Quake 2 nije imao) i niz sad već u brojnim drugim engineima uvriježenih elemenata. Iako je Hall odbio točno odrediti konačni datum izlaska Anachronoxa na tržište ostavši pri staroj dobroj dizajnerskoj uzreci "When it's done", mogli bismo ga očekivati negdje do kraja prve polovice ove godine.



Homeworld 2

Relic Entertainment potvrdio projekt

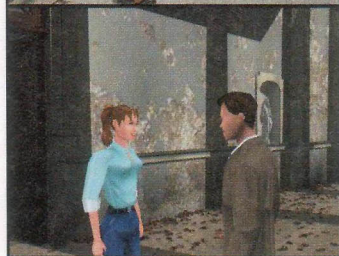
Relic Entertainmentovog Homeworlda svi se vjerojatno sjećate kao igre koja je doista unijela ugodnu svježinu i veliku količinu inovativnosti u 3D RTS-žanr. Dvije godine nakon originala Relic pod izdavačkim vodstvom Sierra priprema novu RTS-poslasticu - nastavak Homeworlda. Zasad, nažalost, nisu dostupni nikakvi detalji. Sierra je samo službeno potvrdila razvoj Homeworlda 2 i najavila njegovo potpuno razotkrivanje u svibnju, kad možete očekivati i detaljniji prikaz na stranici Hackera.



Mystery of Druids

Zavjere, ubojstva, misteriji...

Poznati njemački izdavač CDV Software najavio je neposredno prije samog izlaska avanturističnu igru *Mystery of Druids*. Riječ je o sada već ustaljenom 3D-avanturističnom žanru, ali u ovom slučaju obogaćenom vrlo dobrom i intrigantnom pričom. Radnja vas vodi u Englesku. U ulozu detektiva Scotland Yarda pokušavate razotkriti povezanost nekolicine nedavno otkrivenih ubojstava s pojavljivanjem druidske sekte i njenog djelovanja, čiji korijeni sežu duboko u englesku povijest. Cijela se priča odvija na pedesetak različitih lokacija prepunih zagonetki i zanimljivih likova koji će vam pomoći ili pak zasmetati u vašem razrješavanju misterioznih ubojstava. Audiokvaliteta je također nešto čime se *Mystery of Druids* može ponositi - uključuje više od pet sati snimljenog govora te niz skladbi snimljenih u Doby Surround audiozapisu. Dodavši svemu nabrojenu da igra dolazi iz izdavačke kuće zaslužne za nastanak kvalitetnih naslova kao što su *Sudden Strike* te *Cossacks: European Wars*, vjerujemo da je uistinu riječ o pravoj poslastici avanturističnog žanra koje su nakon duže pauze ponovno počele polako stizati na tržište računalnih igara.



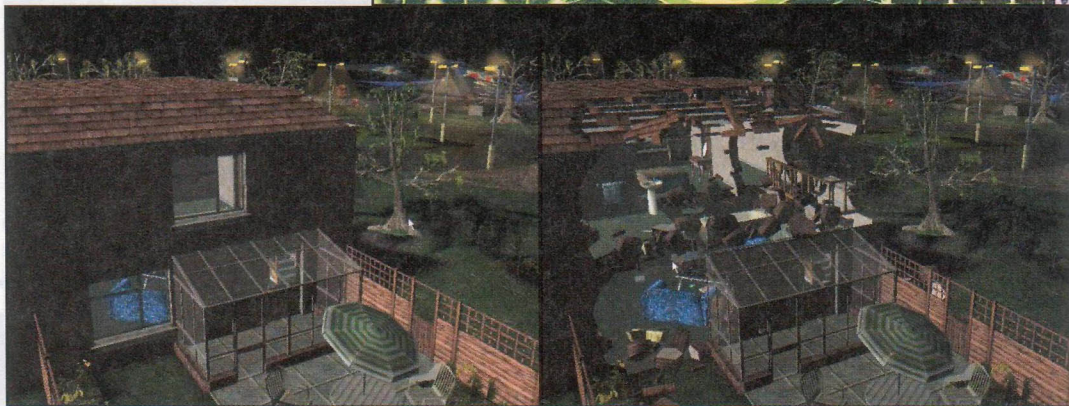
MYTHOS GAMES

Nova gašenja projekata

Zaustavljen razvoj Dreamland Chroniclea

Julian Gollop kao predstavnik Mythos Gamesa najavio je, nažalost, zaustavljanje razvoja *Dreamland Chronicles: Freedom Ridgea*.

Podsjetit ćemo vas o čemu je točno riječ: Mythos Games, sastavljen od dijela originalnog tima koji je stvorio vrlo poznati UFO turn-based strategijski serijal, je prije otprilike godinu dana započeo rad na novom projektu. *Dreamland Chronicles* pričom je po mnogočemu podsjećao na UFO, a također je bila riječ o turn-based strategiji, ali ovaj put građenju oko sasvim novog 3D enginea. Cijeli je projekt obustavljen krajem veljače nakon neuspješnih pokušaja da pronađu izdavača koji bi ga do kraja financirao. Donekadno je tvrtka Bethesda Softworks planirala izdavanje *DC: Freedom Ridgea*, no nije poznato zbog čega su odustali od pružanja podrške za dovršetak igre.



Stronghold

Srednji vijek u malom

Firefly Studios, tvrtka koja stoji iza naslova kao što su *Caesar* i *Lords of The Realms* serijali, objavila je svoj idući projekt. S obzirom na koncept njihovih prošlih naslova, Firefly nam je i ovaj put priredio nešto donekle slično. *Stronghold* vas smješta u srednji vijek u ulogu jednog od feudalca koji čvrstom rukom vlada nad svojom zemljom iz svoje kompaktne i ponajprije graciozno izgrađene utvrde. I to je upravo onaj dio na koji se Fireflyev naslov usredotočio - na izgradnji srednjovjekovne utvrde i njenu obranu od hordi neprijatelja, nezadovoljnih seljaka te kojekakvih drugih problematičnih skupina. Tijekom igre možete napadati neprijateljske dvorce i tako širiti svoju zemlju. Detaljnost *Stronghold*a očita je na apsolutno svakoj razini, od



upravljanja vašim malenim i poslušnim kmetovima itekako potrebnim za izgradnju dvorca do zapovijedanja dobro naoružanom vojskom zaslužnom za bojnu spremnost vaše utvrde. Grafički je pristup igri već viđen kod brojnih city-building naslova poput *Caesara*, *Pharaoh*a, a riječ je o pogledu odozgo s malenim otklonom. *Stronghold* je trenutačno na dobrome putu da bude dovršen do listopada, kad bi se uostalom i trebao pojaviti u prodaji.



Poslovnica na mojoj zemlji

Dobrodošli u Internet bankarstvo!

Svatko ima svoje najdraže mjesto. Pa zašto onda na njemu ne obavljati i financijske poslove? Privredna banka Zagreb poziva Vas da otkrijete svijet sasvim novih mogućnosti: uz Internet bankarstvo svi Vaši financijski poslovi bit će obavljeni u nekoliko pomaka mišem. Zaboravite na gužve i ograničeno radno vrijeme, upišite net.pbz.hr na zaslon Vašeg računala i postanite korisnikom usluge PBZ365@NET. Nudimo Vam pristup Vašim bankovnim računima, provjeru stanja i prometa po tekućem, žiro i deviznom računu, prijenos sredstava unutar PBZ računa, plaćanje računa i kontrolu plaćanja, te preglede tečajnih lista PBZ-a i HNB-a. Pritom Vam nije potrebna dodatna programska podrška. PBZ 365@NET usluga **posebno je pogodna i za obrtnike** koji na taj način mogu jednostavno i lako obavljati poslovanje. Transakcije putem PBZ365@NET usluge pružaju najvišu razinu sigurnosti i najniže provizije.

Vaša nova poslovnica - Vaše najdraže mjesto!

Za sve dodatne informacije nazovite besplatni info telefon 0800 365 365



PBZ365@NET
net.pbz.hr



IBM multimedijalno računalo uz posebno povoljnu kreditnu liniju!

IBM multimedijalni PC. Kućište: Microtower, Procesor: Celeron 566, RAM: 64 MB, HARD DISK: 10GB, CD:40x, Interni modem, Zvučnici, Jamstvo 3 godine, mjesečna rata 477 kn (obračunato po tečaju 1 DEM = 3,87 kn), Windows 98, Polar Office, **u cijenu je uključen i monitor E54 15"**.

Uvjeti kreditiranja za klijente PBZ-a: bez jamaca, bez depozita, bez jednokratne naknade, rok otplate: 24 mjeseca, kamata: 11,99%.

ORACLE
SOFTWARE POWERS THE INTERNET™

IBM Vodeća informatička podrška

www.MEGATREND.com

PRIVREDNA BANKA ZAGREB

SIGURNOST JE NAJVEĆA KAMATA



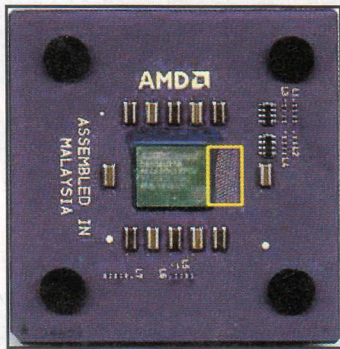
AMD

Vječna utrka u megahercima

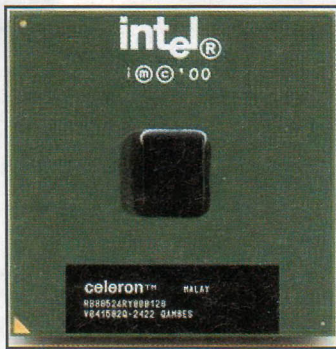
AMD Duron na 900 MHz

Tzv. niža klasa procesora juriša na gigherc. To bi mogao biti veći događaj od onog kad su ga dostigli skupi procesori više klase.

Iako više nije u prvom planu, još uvijek traje utrka proizvođača središnjih procesora. Ovaj put nijedan proizvođač ne zanemaruje donju klasu tržišta, neki su čak i samo u njoj (Via). Nakon što je AMD potukao Intel svojim Duron procesorima koji pokazuju bolje performanse na istom taktu, i on je odgovorio podizanjem takta sabirnice Celerona na 100 MHz. Sada se utrka svela na to tko će prije izdati procesor na većem taktu - AMD je izdao Duron na 900 MHz, a Intel za njim zaostaje sa svojim Celeronom na 850 MHz. Ne zaboravimo ni



činjenicu da su Duron procesori još uvijek jeftiniji od ekvivalentnih Celeron procesora. Cijena novoga Durona na američkom tržištu



iznosi 129\$. Nadajmo se samo da ćemo od te silne konkurencije mi potrošači imati koristi.

PIONEER

Pionir snimanja na DVD

Pioneer DVD-R

Znači li to da ćemo uskoro gledati filmove koje smo sami snimili na DVD?!

Nakon mnogih svađa koje su odgađale izlazak sličnog uratka Pioneer je na kraju jednostavno predstavio svoj snimač DVD-R-medija. Različite nekompatibilnosti DVD-RAM-medija s običnim DVD-čitačima razlog su što on nikad nije stekao masovnu popularnost. Mediji snimljeni na Pioneerovom DVR-A03 snimaču trebali bi biti čitljivi na svim DVD-



ROM-čitačima. Snimač koji bi se trebao pojaviti u prodaji u svibnju, a cijena će mu biti oko 600 \$ moći će snimati na CD-R, CD-R(W), DVD-R i DVD-R(W)-medije, i to brzinama (redom) 8x, 4x, 2x i 1x. Nadamo se da

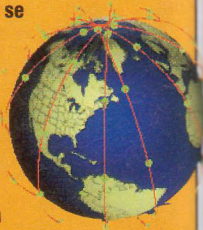
će za neko vrijeme početna cijena pasti te će tako i nama biti dostupna ta tehnologija snimanja. I da, onda ćemo moći snimiti svoj film na DVD i gledati ga na televizoru jer će ti mediji biti čitljivi i DVD playerima.

IRIDIUM

Preskupo da se spali

Iridium sustav ipak neće dijeliti sudbinu Mira

Iridium je bio ambiciozni plan nekih tvrtki, uključujući i Motorolu, da cijeli naš planet pokriju telefonskim signalom. Zanimljivo je da je na ideju o takvom sustavu došao jedan od direktora Motorole nakon što mu se žena požalila da ga nije mogla nazvati s mobilnog telefona kad je bila na odmoru na Havajima (vjero-



jatno negdje na otvorenom moru). Više godina su u Zemljinu orbitu lansirani sateliti koji su to trebali omogućiti i kad je prije dvije godine sustav ušao u komercijalnu uporabu, malo je ljudi bilo spremno platiti cijenu od 7 \$ po minuti razgovora. No, bilo je i drugih manjkavosti tog sustava. Da bi se dobila veza, morali ste stajati na otvorenom, a i prečesto je pucala. Boeing Co. je preuzeo propali Iridium i spriječio da se sedamdesetak satelita spali u Zemljinoj atmosferi. Usluga je poboljšana i od ljeta će omogućavati spajanje na Internet brzinom od 10kb/sec, a cijena razgovora snižena je na 1.5 \$ po minuti.

RAM

Raste cijena računalnoj memoriji

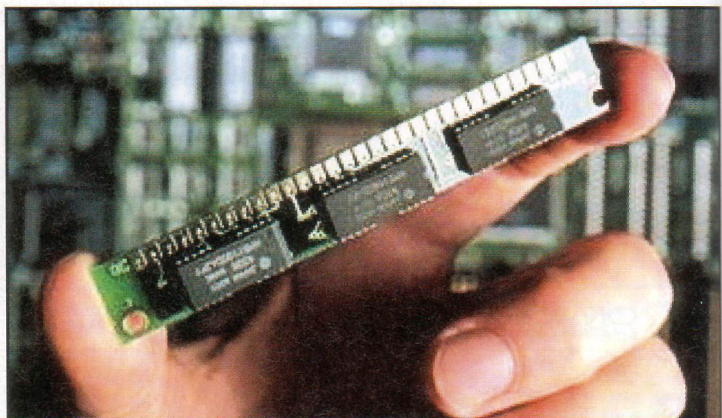
Pamćenje opet postaje skuplje

Čini se da se situacija mijenja nakon nenadanog pada cijena SDRAM-čipova.

Svi znamo da Amerikanci troše goleme novčane iznose u vrijeme Božića, a to znaju i proizvođači računala pa gomilaju velike zalihe komponenti ne bi li zadovoljili "božićnu glad" kupaca. Svake je godine manjkalo memorijskih čipova (a posebno 95., 98. i 2000. godine; vidite li analogiju s određenim softverskim proizvodima?). Ove se godine proizvelo dovoljno čipova, ali su Amerikanci

zaključili da je PDA (ili neki sličan mini-jaturni uređaj visoke tehnologije) mnogo bolji božićni dar od računala. I tako je srušena cijena RAM-a. Čini se da su napokon rasprodane sve preostale zalihe jer je cijena opet počela rasti, i to prilično brzo.

Dakle, brzo u trgovinu i kupite memoriju jer najesen izlazi novi operativni sustav kojemu će prema najavama 128 megabajta memorije biti dovoljno taman da sam proradi (da, to je proizvod gore nespomenute tvrtke).



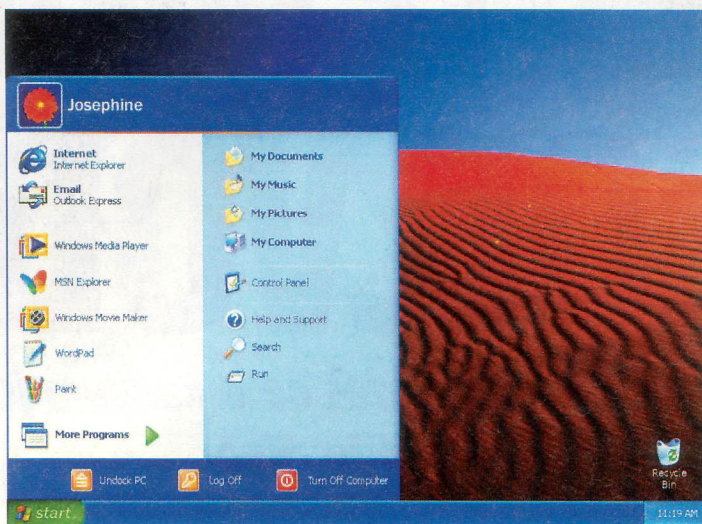
MICROSOFT

XP kao eXtra Potrošnja resursa

Windows XP će zahtijevati prilično jaku konfiguraciju

Čini se da ne zahtijevaju samo igre najnoviji stroj sa što više memorije.

Prema procjenama beta-testera, Windows XP (čija je druga beta sada na testiranju i stoji 19.95\$??????!!!!) da bi normalno radio zahtijeva minimalno 128 megabajta RAM-a i 300MHz Pentium 2 procesor. Microsoft je kao i uvijek potcijenio hardverske zahtjeve svog novog OS-a. Sjećate se da je Win95 navodno trebao raditi na 386 procesoru s 4 megabajta RAM-a?! Baš me zanima kako. U svakom slučaju, ako mislite prijeći na nove Windowse kad izadu, opremite se golemom količinom memorije i vrlo brzim procesorom. Netko tko je paranoičan i vjeruje u različite zavjere (Wintel suradnja nam nekako pada na pamet) rekao bi da je to povezano s rastom cijena memorije.



VIRUSI

Multiplatformski virusi budućnosti

Kako je ludilo prešlo s krave na čovjeka

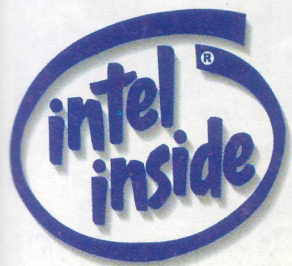
Čini se da u današnjem svijetu sve otpornijim postaje jedino - virus, kakav god bio. Svjedoci smo kako virusi prelaze s ovaca na goveda, pa s goveda na ljude ostavljajući katastrofalne posljedice. Čini se da je ista sudbina pogodila i informatički svijet. Antivirusne tvrtke identificirale su virus koji jednako dobro (ili loše, ovisi kako gledate) funkcionira i na Windows i Linux platformama. Neka od imena virusa su: 32.Winux, Linux.PEElf.2132, Linux.Winux i W32/Lindose. Antivirusna tvrtka Central Command kaže da je njegovo podrijetlo u Češkoj te da se ne širi putem e-maila. Iako nije opasan, postoji mogućnost da se u budućnosti pojave vrlo opasni multiplatformski virusi.

INTEL

Važna je veličina

Intel proizvodi u 0.13μ

Velika se buka podigla kad su proizvođači čipova najavili da će prijeći s proizvodnog 0.35-mikronskog procesa na 0.25-mikronski. To je, naravno, povećalo brzine procesora i snizilo troškove proizvodnje. AMD je tada krenuo dalje i svoje procesore proizvodio u 0.18-mikronskom procesu, a Intel je objavio da će od iduće godine njihovi Pentium 4 procesori biti proizvedeni u 0.13-mikronskom procesu. Prema tvrdnjama iz Intela, troškovi proizvodnje bit će smanjeni za 30%, a potrošnja energije i vode za 40%. Prototipi već postoje, slijedi samo prilagodba industrijskoj proizvodnji.



MACINTOSH

Još novosti o Mac OS X-u

Mišljenje Linusa Torvaldsa o novom Macovom OS-u

Ovaj X nije Microsoftov. Riječ je o novom operativnom sustavu za Mac računala.

Linus Torvalds, autor poznatog Linuxa, besplatnog operativnog sustava koji nalazi svoj put u sve više kućnih te poslovnih računala, iznio je svoje mišljenje o MacOS X. Ono je prilično loše, zapravo, njegove su riječi da je kernel MacOS X "a piece of crap" (tko ne zna engleski, neka pita nekog što to znači). U nastavku komentira da MacOS X sadrži sve greške koje se mogu

napraviti prilikom razvoja, ali uspijeva izmisliti i još koju svoju. Ne treba naglasiti da je tom izjavom postao vrlo nepopularan među korisnicima Appleovih računala. Bez obzira na njegove izjave, i drugi stručnjaci primjećuju da operativni sustav i nije previše stabilan te da bi to tek trebao postati izlaskom inačice 10.1. Ironija je što je MacOS X utemeljen na Unixu, najstabilnijem OS-u danas (nesumnjivo je stoga i izabran kao baza). Što bi tek bilo da su kao bazu za razvoj uzeli Windowse?



QUANTUM

Priča o diskovima i njihovim proizvođačima

Prestaje proizvodnja Quantum diskova

Quantum, svjetski poznat i kod nas vrlo raširen proizvođač diskova, prestaje s njihovom proizvodnjom.

Točnije, dio tvrtke Quantum, koji se bavi proizvodnjom tvrdih diskova, kupio je za 1.1 milijardu dolara konkurent Maxtor postavši tako najveći svjetski proizvođač tvrdih diskova. Ostatak će se Quantuma

baviti uređajima za pohranu podataka na mrežama, podrškom i savjetničkim poslovima. Istodobno Western Digital najavljuje isporuku diskova veličine 80 (slovima: osamdeset) gigabajta. ATA 100 EIDE-diskovi, koji svoje tri ploče vrte brzinom od 7200 okretaja u minuti, trebali bi stići u trgovine tijekom travnja.



Microsoft X-box

IGRE, IZDAVAČI I PROIZVOĐAČI

Već prvi naslovi za X-box dokazat će o kakvom je vrhunskom konzolaškom projektu riječ

X-BOX ONLY - ILITI EKSKLUZIVNI NASLOVI

Ekskluzivnost, riječ kojom se svi mi u novinarskom poslu volimo razbacivati. No, u svijetu konzola ona doista ima smisla. Naime, svaka konzola, kani li znatno povećati svoju korisničku bazu, iza sebe mora imati niz ekskluzivnih naslova izrađenih samo za nju. Njihov je cilj vrlo jasan: svojom kvalitetom i jedinstvenošću privući igrača, tj. kupca, da odabere baš nju kao svoju konzolu izbora jer samo na njoj može odigrati neku od trenutačno na tržištu najprimamljivijih igara. Ekskluzivni naslovi i serijali već dulje vrijeme haraju konzolaškom scenom, a najčešće su i najviše nagrađivane i najbolje prodavane igre. Najbolji je primjer takvih igara, recimo, Squareov *Final Fantasy RPG*-serijal na Playstationu te serijal fantastičnih simulacija autoutrka *Gran Turismo*. Da bi X-box opstao na tržištu i već prvim zalogaem zagrizao dobar dio tržišnog kolača, Microsoft je nastojao osigurati nekolicinu ekskluzivneta za svoju konzolu.

Oddworld: Munch's Odyssey

Tvrtka Oddworld Inhabitants i njihova *Munch's Odyssey* je, uz Bungie i njihov Halo, dobra potvrda izvrsnoga funkcioniranja Microsoftove marketinške mašinerije. Naime, donedavno se govorilo da će se *Oddworld: Munch's Odyssey*, vrlo razvikana i privlačna arkadna igra, pojaviti premijerno na Playstation 2 konzoli, a nešto poslije i na PC-jima. No, Microsoft je to odlučio promijeniti. Vrlo velikom financijskom injekcijom pridobio je Oddworldov razvojni tim i učinio *Munch's Odyssey* naslovom koji će se ekskluzivno pojaviti na X-box konzoli i ni na jednoj drugoj platformi. Dok su njegovi prethodnici nanovo redefinirali žanr platformskih arkada i u njemu postavili nove standarde, novi nastavak u Oddworld sagi otići će još korak dalje i pružiti znatno više. Cijela je igra izvedena u vrlo kvalitetnom 3D engineu koji za sam naslov, osim upečatljivih vizualnih obilježja, znači i mnogo interaktivniju virtualnu okolinu pružajući znatno veći užitak igranja. Još jedan od vrlo uočljivih elemenata po kojima se nova Oddworldova kreacija razlikuje od prethodnika velika je doza crnog humora tijekom cijele igre. Usporedno s *Munch's Odysseyem*, tvrtka Oddworld Inhabitants radi na barem još dva naslova Oddworld serijala od kojih je jedan navodno RTS-igra. Detalji su zasad nepoznati, no zacijelo će se oba pojaviti i na X-box konzoli.



Dead or Alive 3

Vjerojatno najveće iznenađenje ovogodišnjega Tokyo Game Showa bilo je Tecmovo najavljanje *Dead or Alive 3*, i to ekskluzivno za X-box konzolu. Taj je događaj ujedno i jedna od najpozitivnijih stvari vezanih uz najavljanje novih X-box naslova posljednjih tjedana. Riječ je o izvrsnoj borilačkoj igri čiji je prethodnik na Dreamcastu postavio sasvim nove granice kvalitete u svojoj kategoriji. Naime, po kritikama mnogih igrača *Dead or Alive* serijal bolji je i od samog *Tekkena* koji je donedavno predstavljao sam vrh ponude konzolaških borilačkih igara. U 'trojci' na X-boxu očekujte znatno detaljnija vizualna obilježja, još veću interaktivnost s okolinom te niz novih likova.

Naravno, treba podsjetiti i na ostale elemente zbog kojih je DOA serijal tako poseban, a to su: iznimna fluidnost pokreta i jedinstvenost stilova što ih pojedini lik koristi tijekom borbe, iznimno interaktivan okoliš, tj. borilište, te već spomenuta vizualna privlačnost. Sve u svemu, veliki plus za X-box. Ovaj će naslov većem broju ozbiljnijih igrača biti dovoljan razlog da kupe Microsoftovu konzolu.



Microsoft se vrlo ozbiljno prihvatilo okupljanja kvalitetnih izdavača i proizvođača koji će sve svoje napore uložiti u proizvodnju vizualno privlačnih i konceptualno inovativnih naslova. Taj div iz Redmonda odlučio je sve sadašnje i buduće proizvođače/izdavače igara za X-box razvrstati u tri osnovne kategorije.

I to je učinjeno na vrlo sličan način kao što to čine i druga dva velika proizvođača konzola, Sony i Nintendo. Prvoj kategoriji pripada sam Microsoft s različitim razvojnim timovima što ih je izravno okupio pod

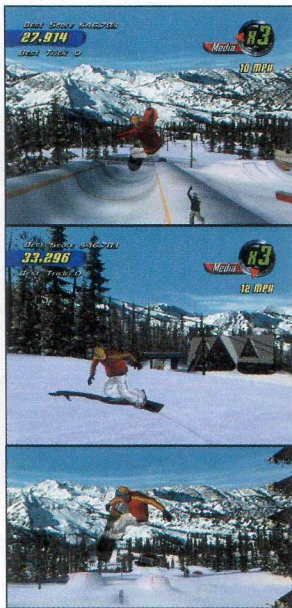
svojim imenom. To su, dakle, proizvođači koji rade izravno za nj i on ih financira iz vlastitog proračuna. Microsoft je u posljednjih nekoliko godina otkupio, primjerice, tvrtke kao što su Digital Anvil i Bungie, a upravo potonja predstavlja najbolji primjer njegove odlučnosti da od sebe da maksimum kako bi, osim kvalitetne konzole, izdao i niz doista vrhunskih naslova koji će je popratiti i učiniti je iznimno zanimljivom svakome zainteresiranom igraču. Naime, Bungie je dosad bio poznat kao vrhunski razvojni tim PC-igara, ostavivši dubok trag fenomenalnim fantazijsko-strategijskim serijalom *Myth*. Možemo mu zahvaliti i na jednoj od prvih PC-kvalitetnih platformskih borilačkih igara *Oni*.

Microsoftovo otkupljivanje Bungiea i još nekih njemu sličnih tvrtki najbolje je jamstvo da će one razvijati ekskluzivne, prije svega visokobudžetne naslove namijenjene X-box konzoli. Drugoj, nešto širjoj kategoriji proizvođača pripada niz manjih, ali vrlo ambicioznih i uspješnih timova koji će pod neizravnim pokroviteljstvom redmondskih softveraša izdavati ekskluzivne naslove za X-box pod Microsoft labelom. Posljednju, treću i najbrojniju kategoriju koja već sada okuplja više od stotinu svjetski najpoznatijih izdavačkih kuća čine sve one tvrtke koje su izrazile svoje namjere da krenu u izradu i izdavanje igara za X-box, bile one ekskluzivno razvijane za nj, bilo simultano za nekoliko različitih

platformi. Tu su se našli izdavački divovi iz svijeta PC-igara kao što su Activision, Electronic Arts, Sierra, Acclaim, Interplay. S druge strane iste kategorije našli su se velikani konzolaške industrije igara kao što Konami, Capcom te proizvođači poznatih konzolaških serijala poput Squarea. Niz igara koje već duže vrijeme razvijaju neke od nabrojanih tvrtki postale su javnosti nešto poznatije tek posljednjih mjeseci. Stoga vam ovom prigodom donosimo vrlo kratak pregled nekolicine odabranih vrhunskih igara za X-box koje bi same po sebi trebale biti dovoljan razlog da se odlučite na kupnju ove konzole kad konačno postane dostupna na tržištu.

Amped: Freestyle Snowboarding

Prvi u nizu različitih snowboarding naslova koji će se idućih godina pojavljivati na X-boxu stiže upravo iz samog Microsofta. Naime, upravo im je taj izazovni zimski sport u najrazličitijim inkarnacijama konzolaških igara donio popriličnu zaradu. *Amped: Freestyle Snowboarding* okrenuo se simuliranju freestyle spuštanja snowboardom niz prave planine, što je urodilo vrlo dinamičnom igrom prepunom izvrsnih vizualnih efekata očigledih na svakome koraku. Poseban je trud, kao i kod drugih igara ove vrste, uloženi u motion-capture animaciju koja je svim boarderima u igri udahнула ustinu vrlo realne i životne pokrete tijekom spusta. Pošto je riječ o naslovu što ga razvija upravo Microsoft, primijeti se da je uloženo dosta novca kako bi ostao zapažen kao vrhunska snowboarding igra i vrlo ozbiljna konkurencija svojim suparnicima na drugim konzolama.



PRVI REZULTATI

Već prve demonstracije sposobnosti X-box konzole te inovativnosti što je pruža prilikom dizajna koncepta i vizualnoga identiteta pojedinog naslova dokazale su istinske mogućnosti Microsoftove crne kutije. No, svi dosad prikazani demoi pa čak i prve demonstrirane inačice pojedinih igara tek su djelić istinskih sposobnosti što će ih pružiti kako izdavačima, tako i samom krajnjem korisniku u obliku vrhunske interaktivne digitalne zabave. Prava snaga Microsoftove konzole bit će prvi put javnosti najvjernije predstavljena tek tijekom ovogodišnjeg Gamestocka u Los Angelesu u svibnju, kad kreće jaka Microsoftova marketinška kampanja za promociju X-boxa i na američkom i na japanskom tržištu.



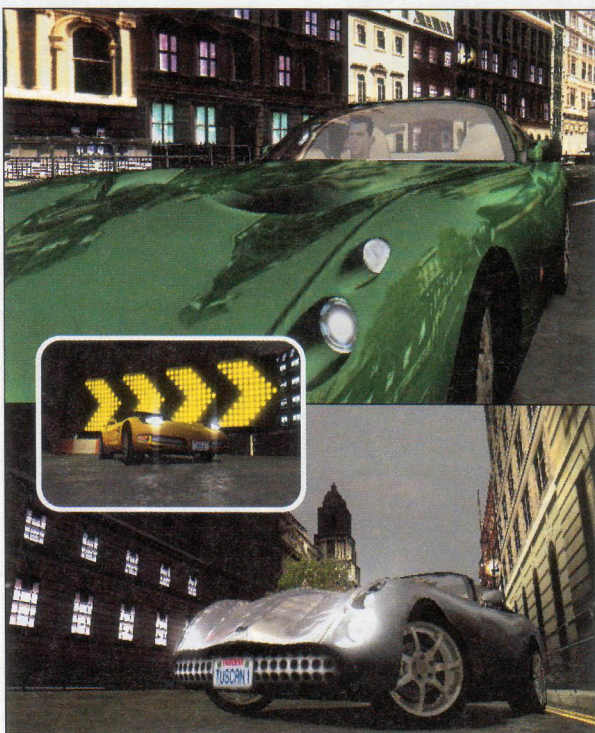
Malice

Kako bi jedna uspješna konzola mogla opstati bez svoje zaštitne maskote utjelovljene u liku nekog od glavnih junaka ultrapopularnih platformsko-arkadnih konzolaških igara? Doista dobro pitanje, no Microsoft, nasreću, neće na nj morati tražiti odgovor. Za to se pobrinuo razvojni tim Argonauta koji radi na jednoj od igara koje će upravo biti dokaz kvalitete nove konzole prilikom njezina izlaska na tržište. Ime joj je *Malice*, a koncepcijski je slična klasičnim platformsko-arkadnim naslovima poput *Crash Bandicota* s PlayStationa ili *Super Marija* s Nintenda. No, to je njena jedina sličnost sa spomenutim igrama. Naime, u vizualni je razvoj *Malice*, kako vam i same slike mogu potvrditi, uloženi maksimalan trud. Rezultat je očigledan, vrhunska vizualna poslastica koja je još uz to, prema riječima njenih proizvođača, doista nabijena adrenalinom te prepuna lude i otkačene zabave. Glavni lik koji ćete voditi kroz brojne razine tijekom igre zove se Alisa, koja hara otkačenim, potpuno izopačenim svijetom kaneći ga dovesti u njegovo prvobitno stanje (svaka povezanost s PC-naslovom *American McGee's Alice* tek je slučajna).



Gotham

Uz platformske arkade i sportske igre, samo još jedan žanr nedostaje da se upotpuni konzolaško trojstvo što ga čine tri najrasprostranjenija i najuspješnija žanra konzolaških igara. Pogodili ste, riječ je o uzbudljivim simulacijama vožnji koje su pred tv ekrane uspjele privući i apsolutne tudume i mrzitelje bilo čega digitalnog koji, unatoč svemu, nisu uspjeli odoljeti škripi guma i zvuku nabrijanog motora. X-boxova nam prva simulacija utrka kodnog naziva *Project Gotham* dolazi iz Bizzare Creationsa. Tristotinjak staza razmještenih u četiri poznata svjetska grada, Tokio, London, San Francisco i New York, pružit će svakom ljubitelju brzine dovoljno materijala za naganjanje s lokalnim društvom do kasnih noćnih sati. Naravno, tu je i cijeli niz automobila poznatih proizvođača s kojima su potpisani licencni ugovori. Cijela se igra odlikuje izvrsnim grafičkim efektima i doista pruža vrhunski osjećaj brzine, a kad bismo je uspoređivali s nečim već postojećim u svijetu konzola, onda bi to bilo s dosad najboljim serijalom ovog žanra na Playstationu - *Gran Turismo*.



Kakuto-X

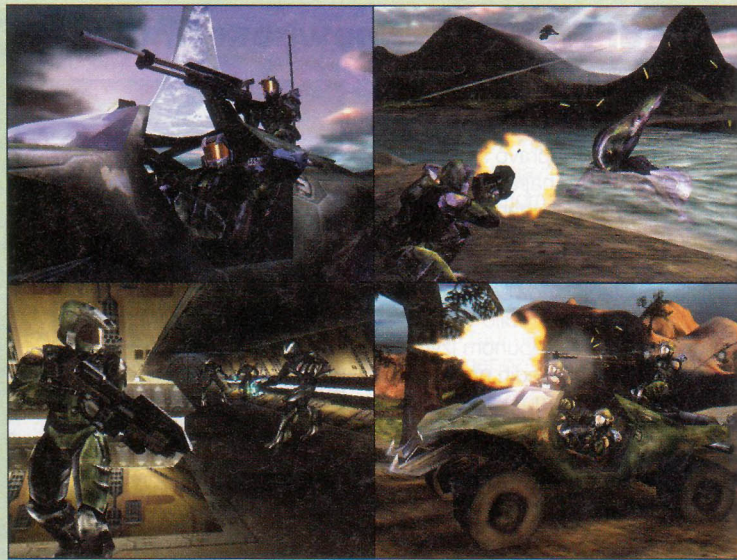
Početak Microsoftova napada na japansko tržište označilo je i otvaranje japanske podružnice Xbox Games Productions. No, ono što je tamošnje medije posebno iznenadilo je osoba koja će se naći na čelu tog novog niza razvojnih timova. Riječ je o Toshiyuki Miyati, donedavno glavnom poborniku Playstationa koji je radio kao jedan od vodećih producenata Sony Computer Entertainmenta u Japanu. Prvi naslov na kojem njegov razvojni tim već dulje vrijeme radi je po prvi put predstavljen na već spominjanom Tokyo Game Showu. Riječ je o još jednom ekskluzivnom borilačkom naslovu za X-box čije je trenutačno kodno ime *Kakuto-X*. Izvrsna uporaba svjetla i sjena, dosad neviđena u konzolaškim igrama, te fantastična izvedba borbenih poteza u igri tek su neki elementi koji su krasili demo predstavljen tijekom TGC-a. Miyatijev je cilj izdati taj naslov istodobno s pojavom X-boxa na japanskom tržištu.

MULTIPLATFORMSKE IGRE

Paralelno s razvojem niza naslova ekskluzivno za X-box radi se i znatno veći niz multiplatformskih igara. Iako će se neke od njih u početku pojaviti samo na X-boxu, već sada su za skoriju budućnost najavljene i inačice za druge konzole, posebice za Playstation 2, i PC. No to nikako ne znači njihovu slabiju kvalitetu, ti će naslovi jednako učinkovito iskoristiti sve sposobnosti što će ih pružiti X-box.

Halo

Dovoljno je reći da je *Halo* glavni, ako ne i jedini razlog koji je nagnao Microsoft na golemo ulaganje u Bungie Entertainment, a poslije i njegovo potpuno preuzimanje. Otkupivši ga, osigurali su ekskluzivna prava na jedan od trenutačno najiščekivanijih, ako ne i najkvalitetnijih naslova u razvoju. Već je na prvi pogled jasno da je riječ o igri koja na X-boxu neće imati nikakvu konkurenciju što se tiče kvalitete i ljepote grafičke izvedbe. *Halo* je osmišljen kao inovativna squad-based akcijska igra koja će u sebi objединiti vrlo imerzivno singleplayer iskustvo i vrhunski multiplayer doživljaj, čime će ujedno biti i jedan od prvih X-box naslova koji će ukazati na iznimne multiplayer sposobnosti Microsoftove konzole bilo izravnim igranjem putem Interneta ili lokalnim spajanjem nekoliko konzola putem vrlo brza ethernet porta. Što još dodati, osim da je vrlo očigledno da je *Halo* sam po sebi uistinu dovoljan razlog da poželite X-box konzolu. Iako će se igra u početku pojaviti samo na Microsoftovoj konzoli, nedugo potom trebala bi izaći i nešto drugačija PC-inačica.



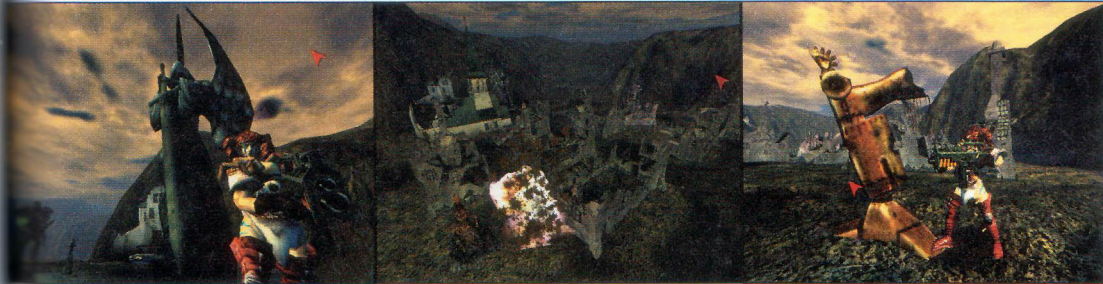
1906: An Artic Odysee

Od autora popularnog akcijsko-avanturističnog horor naslova *Alone in The Dark* na X-box stiže jedan uistinu zanimljiv i žanrovski vrlo sličan naslov. Ime tvrtke je Darkworks, a njihova nova igra *1906: An Artic Odysee* nastojat će vam zalediti krv u žilama na svakom koraku. Nažalost, osim nekolicine slika i vrlo šturih informacija, nismo uspjeli ništa više prikupiti o samom naslovu. Kažu da je priča i okruženje igre uvelike inspirirano nekim od romana Julesa Verna, posebice 'Putem u središte zemlje' i '20 milja pod morem'. Zahvaljujući vrhunskim sposobnostima Darkworksa te vrlo intrigantnoj horor priči i vrlo privlačnom 3D engineu, možemo samo očekivati još jedan izniman akcijsko-avanturistični horor naslov.



Mutant Chronicles: Warzone Online

Predstavljamo vam i jedan od prvih X-box naslova koji će biti namijenjeni online igranju bez posebne single-player komponente. *Mutant Chronicles* strateška je simulacija ratovanja budućnosti utemeljena na vrlo popularnom miniatures wargaming serijalu *Warzone*. Igra vas stavlja u ulogu jedne od šest zaraćenih frakcija budućnosti koje se na različitim bojnim poljima bore za prevlast u galaksiji. Autori je istodobno razvijaju i za PC i za X-box konzolu, no ipak su istaknuli da su znatno veću količinu optimizacija izveli upravo na X-box inačici koja će iskoristiti apsolutno sve mogućnosti nove konzole. Istaknimo da je posebno za *Mutant Chronicles* izrađivan Valpurgius engine zahvaljujući kojemu može bez imalo problema prikazati golema bojna polja vrlo velike detaljnosti, napučena iznimno velikim brojem borbenih jedinica. Izlazak *Mutant Chronicle*sa očekuje se ubrzo nakon izlaska X-boxa.



Wiggles

Pokušajte si zamisliti vrlo uspješnu kombinaciju *Simsa* i *Creaturesa* te je smjestiti u fantastički svijet prepun patuljaka kojima život ovisi o vašem umijeću odgajanja i upravljanja tom malom nacijom. Ime ambicioznog projekta je *Wiggles* i prvim proučavanjem konstrukcije samoga koncepta igre najjednostavnije bi je bilo opisati kao kombinaciju mnoštva uspješnih menadžersko-strategijskih serijala na čelu s već spomenutim *Creaturesima* i *Simsima*, pri čemu se čak ni *Settlersi* ni *Lemmingsi* ne čine predalekim referencama. Tvrtka Innonics dodala je da će njihov projekt biti među prvima koji će svojim vrlo naprednim AI engineom nastojati iskoristiti sve mogućnosti X-boxova za konzolaški svijet vrlo jaka 733 MHz procesora. Devet unikatnih likova, više od trideset proizvodnih postrojenja, dvadesetak alata te sedam sirovina bit će tek neki od ključnih čimbenika kojima ćete se morati pozabaviti tijekom igre. Innonics je još cijelu kašu odlučio začiniti s podosta dobroga humora da bismo kao krajnji rezultat dobili uistinu izvrstan, intelektualno izazovan, ali i zabavan naslov.



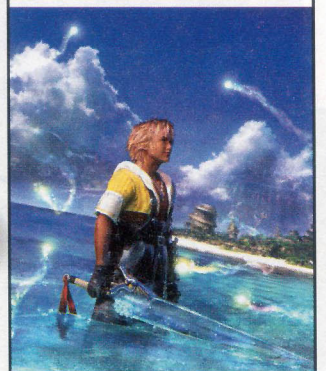
Za nas je to jedinstvena prilika za razvoj novih uzbudljivih igara na novoj X-box platformi jer time imamo mogućnost ne samo prošiti našu trenutačnu obitelj igara unutar konzolaške industrije nego je i katapultirati prema sasvim novim visinama

Kazumi Kitaue, Consumer Software Division, Komani



JAPANCI...

Od sva tri regionalna konzolaška tržišta Microsoftu će najveći izazov predstavljati upravo japansko. Zbog čega baš ono? Pa za početak jasno je da su svi najuspješniji kreatori konzola upravo s toga udaljenog 'malenog' otoka u Tihom oceanu. Također, nebrojeno je puta dosad bilo dokazano da se dobar dio konzolaških igara proizvedenih u Americi vrlo slabo ili nikako prodaje na japanskom tržištu, bez obzira što je ponekad riječ o vrhunskim i iznimno dobro primljenim naslovima na zapadu. Sukladno tomu, Microsoft je povukao brojne poteze nastojeći pridobiti što veću podršku velikih japanskih konzolaških izdavačkih kuća. Krajem prošle godine spominjao ih je desetak, sve redom divova japanske industrije igara. No, dosad su tek Konami, Sega i niz manjih japanskih proizvođača javno objavili svoju privrženost X-boxu. I Square je objavio da kani izdati posebnu X-box inačicu svog poznatog MGS-serijala pod nazivom *Metal Gear Solid X*. Osim toga, vrlo je vjerojatno da će se i novi nastavak vrhunskog Squareova RPG-serijala *Final Fantasy X* također pojaviti paralelno i na Playstationu 2 i na Microsoftovoj novoj konzoli. Nazire se i Namcova najava o podržavanju X-boxa koji navodno priprema obradu *Tekena* za tu konzolu. Microsoftu je još osim nekih manjih japanskih izdavača ostalo unovačiti i veliki Capcom u svoje redove, što za Gatesa i njegove ne bi trebao biti pretežak zadatak s obzirom da se i Capcom u posljednje vrijeme ozbiljno prihvatio zapadnjačkoga tržišta PC-igara.



New Legends

Infinite Machine čini tim darovitih ljudi industrije igara među kojima je i velik broj bivših Lucas Artsovih zaposlenika koji su radili i na izvrsnom FPS-naslovu *Star Wars: Jedi Knight*. Kao i svi ostali proizvođači, i oni su pripremili nešto posebno želeći postati uspješnim proizvođačima X-box igara. Priča igre odvija se u dalekoj budućnosti na području mistične Kine, gdje su nakon stoljeća ratovanja sile zla predvođene odredima demona počele polako vladati zemljama i zauvijek porobljavati nekoć ponosnu naciju. Njima ćete na put stati vi u uloji mladog Sun Sooa, sposobnog kineskog ratnika i vještog poznavatelja borilačkih vještina spremnoga dati sve za oslobađanje svoje domovine od tiranije. Bez obzira što je igra izgrađena oko najnovije inačice Unreal enginea, riječ je o borbeno-akcijskoj igri praćenoj iz trećeg lica. Prepuna je masovnih krvavih okršaja u kojima će se mladi Sun Soo naći licem u lice s nekoliko desetaka puta brojnijim protivnicima. Strahovito fluidna animacija, obilje hladnokrvnog oružja namijenjenog bliskoj borbi, horde protivnika te dinamičnost akcije sve su značajke koje krase ovu igru. Donedavno se govorilo da će se prvo pojaviti na PC-ju, a potom i na X-boxu, no kao i kod nekih drugih naslova, to je promijenjeno te će igra biti ekskluzivno objavljena na Microsoftovoj novoj konzoli.



Upravo Bungie predstavlja najbolji primjer Microsoftove odlučnosti da od sebe da maksimum kako bi, osim kvalitetne konzole, usporedno s njom izdao i niz doista vrhunskih naslova

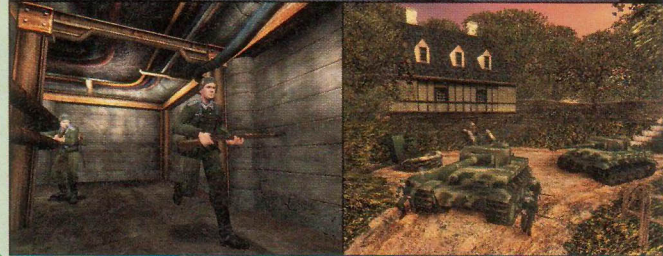
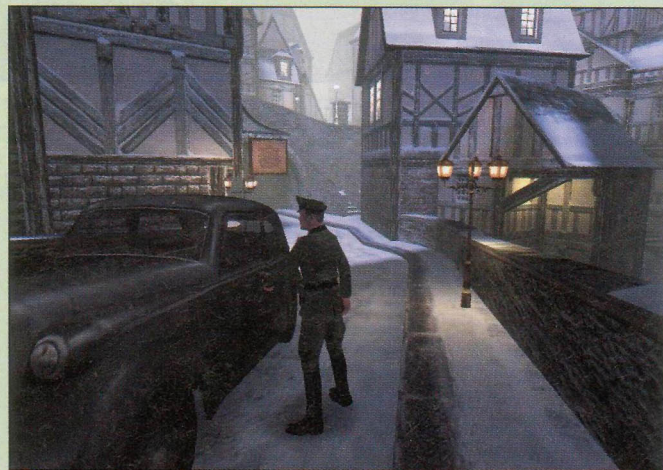


Ostatak horde...

Spomenuti su naslovi tek djelić velike torte koju čine samo igre koje se trenutačno razvijaju za X-box. Nešto ih je više od pedeset, a među njima je i niz remakeova popularnih naslova već izašlih na ostalim konzolama i PC-jima. Tu je i gomila naslova iz velikih hit serijala kao što su *Tony Hawks Skateboarding X*, *Mechwarrior X*, *Metal Gear Solid X* itd., te cijeli niz još nenajavljenih X-box projekata koji će novinarima biti predstavljeni najkasnije od ljeta na nekom od dvaju glavnih sajmova interaktivne zabave, Microsoftovom Gamestocku koji bi trebao već biti održan dok ovo čitate te na E3-u (Electronic Entertainment Expo), ovogodišnjem megadogađaju industrije interaktivne zabave u Los Angelesu.

Medal of Honor: Allied Assault

S obzirom na povećano zanimanje filmske industrije za razdoblje Drugog svjetskog rata, nimalo ne začuđuje sličan trend u industriji igara. Stoga je i počeo razvoj novoga naslova u *Medal of Honor* serijalu, čiji je prvi izdanak izašao na PlayStationu. *Medal of Honor: Allied Assault* ime je X-box i PC-inačice te povijesno točne FPS-franšize. Iako na njem ne radi tim koji je stvorio PlayStation inačicu *Medal of Honor*, cijeli je projekt još uvijek u dobrim rukama. Za nj su odgovorni ljudi iz 2015 Entertainmenta, tvorci Sin add-ona (*Wages of Sin*) koji je po mnogima smatran boljim proizvodom od originalna. *Allied Assault* je u mnogočemu znatno napredniji i drugačiji od PlayStation inačice. Kao prvo, igra je utemeljena na Quake 3 engineu, što je već dovoljan razlog da izdvojite barem dio svoga vremena i provjerite o kakvom je naslovu riječ. Osim toga, *Allied Assault* je nakrcan nizom povijesno točnih lokacija, događaja i oružja, što igru čini još zanimljivijom i stavlja je iznad konceptualno primitivnijih FPS-ova kao što su različiti *Doomovi*, *Quakeovi* i slični naslovi.



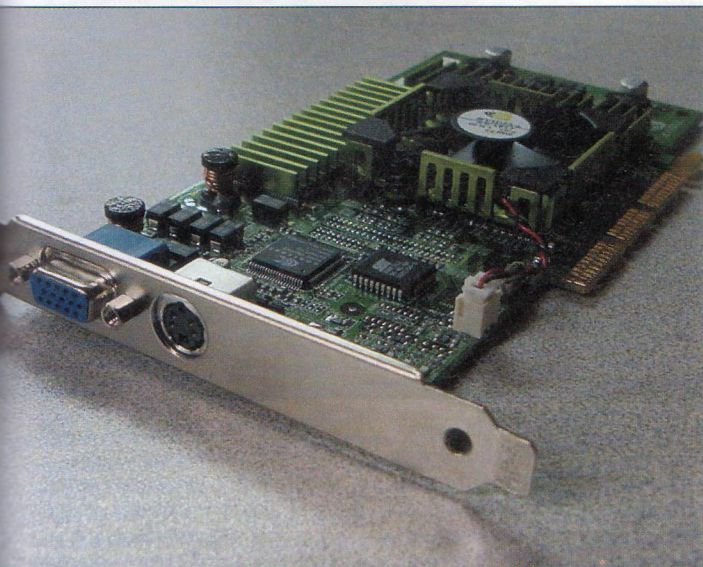
SEGA NAJAVILA 11 NOVIH NASLOVA

Povukavši iz proizvodnje svoju najnoviju konzolu Dreamcast, Sega se odlučila u cijelosti posvetiti proizvodnji vrhunskoga zabavnog softvera. Stoga i ne čudi što je upravo ona kao jedan od predstavnika konglomerata najvećih japanskih izdavača za vrijeme Tokyo Game Showa (najveće japanske konvencije posvećene videoigrama) najavila dosad najveću podršku X-boxu. Naime, rečeno je da radi na jedanaest novih X-box naslova među kojima se neki proizvode ekskluzivno upravo za tu konzolu. Četiri naslova koja su ondje svojim demoinačicama predstavljena javnosti bili su *Jet Grind Radio Future*, *Sega GT*, *Panzer Dragoon*, *GUNVALKYRIE*. Ostale Segine igre namijenjene X-boxu ostale su zasad neimenovane.

VOĐA JE STIGAO



Da, stigao je čip čipova, komad hardvera usko povezan s Microsoftovim čedom koje samo što nije stiglo, famoznim X-boxom. Iako nam znan pod kodnim imenom NV 20, zapravo je riječ o čudu uhu nešto poznatijeg naziva GeForce 3! Bilo je samo pitanje vremena kad će X-boxova napredna tehnologija kročiti i na PC-očvrsva, a kao što vidite, taj je dan konačno stigao. Premijerno demonstriran na G4 Macovima, ovih bi dana trebao doživjeti i svoju PC-inačicu, a ako je suditi po dosadašnjim nVidijinim proizvodima, čekaju nas zanimljivi i vedri igrači dani



RAZVOJ

GeForce 3 ugledao je svjetlo dana na velebnoj press konferenciji kojoj su bili nazočni John Carmack i Steve Jobs, a sve se vrtilo oko prezentacije rane inačice Dooma 3. Od tada su se na Internetu pojavile mnoge zanimljive informacije za koje bi bio veliki grijeh da ih ne podijelimo s našim vjernim čitateljima, tj. vama. Vjerujte mi, razloga za ushit je mnogo, a jedan od njih je što GeForce 3 predstavlja golemi tehnološki skok u odnosu na sve što smo dosad mogli vidjeti. Kao što znate, proizvodnja hardvera za računala odvija se po određenim zakonitostima, a pomoci su uglavnom u malim koracima, stoga i razvoj grafičkih kartica teče prilično ujednačenim ritmom - novije se tehnologije uvelike vežu za one starije pa je cjelokupan napredak zapravo vrlo postupan i neprimjetan. Čak su i najnoviji nVidijini izdanci (GeForce 2, MX, Ultra) tek rafiniranije inačice starije tehnologije, kojima su glavni oslonci tek implementaci-

je bržih memorija i sabirnica, povećanja clock speeda, integracija, minutuarizacija i tako dalje, dok je srž i sama logika čipovlja uglavnom ostala ista. No unatoč postupnom razvoju, svako malo iskrnsne i neka dramatično nova tehnologija koja ponovno piše pravila i ucrtava put budućem razvoju. Kao što ćete vidjeti, GeForce 3 će pomoću svojeg naprednog antialiasinga, Light speed memorijske arhitekture te Vertex i Pixel shadera biti baš onaj proizvod koji će grafičku industriju lupiti nogom u dupe i potjerati je dalje.

USKO GRLO - PROŠIRENO!

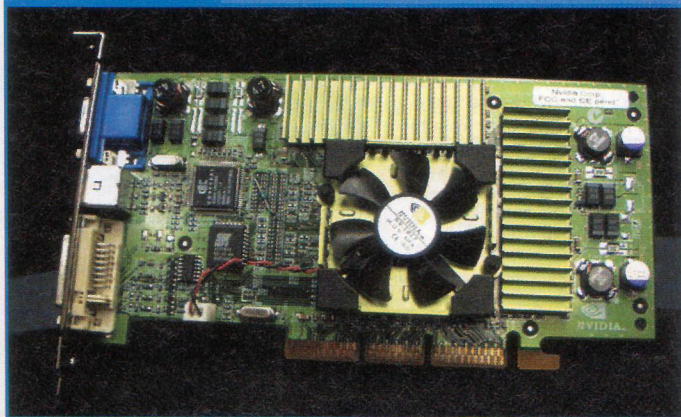
No, bacite li pogled na prozor s tehnikalijama, možda će vam se učiniti malčice čudan. Primijetit ćete da je brzina memorije i samog GPU-a identična onoj GeForcea 2 ULTRA, pa biste možda mogli pomisliti kako u sirovoj snazi GeForce 3 i nije otišao tako daleko od svog slavnog prethodnika. Kad bi sve ostalo na tome, možda bi to doista bilo istina, no ako vam

spomenem da se u ovom čipu krije 57 milijuna tranzistora (dvostruko više nego u GTS-u) te da "trojka" podržava neke napredne rutine koje uvelike nadilaze sada već standardni T&L, stvari će ubrzo doći na svoje mjesto. Prvo i osnovno, "trojka" ima nekoliko trikova pomoću kojih na elegantan način anulira tipične PC-probleme vezane uz brzinu prijenosa podataka i memorijsku sabirnicu. Ta poštast prati naše kante od prastarih Vesa local buseva, a popularno se zove sindrom uskog grla. Grafičke kartice jednostavno ne stignu prenijeti dovoljne količine informacija u kratkom roku kroz svoje memorijske sabirnice u samu videomemoriju pa se cijela stvar drastično usporava, što posebice do izražaja dolazi pri igranju u nešto većim rezolucijama i većoj dubini boja jer grafička tada mora "pumpati" astronomske količine podataka da bi nam se slika na monitoru uredno osvježavala. Dosad je to bilo rješavano imple-

mentacijom sve brže i brže memorije, što je dakako poskupilo i proizvodnju. Kako rekoh, "trojka" to rješava na nešto inteligentniji način, pri čemu je najvažnija takozvana Light speed memorijska arhitektura. Naime, naša računala u pravilu renderiraju 2-4 puta više podataka nego što je zapravo potrebno. To se ponajprije odnosi na prekrivene 3D-poligone i 3D-objekte koji se na ekranu uopće ne vide. Zamislite da je ispred vas zid, a iza njega se skrilo kakvo čudovište. Samim time što ga vaše oči ne vide, ne znači da ga grafička i dalje ne iscrta. A zašto bi to uopće radila, zato da ga i dalje ne bismo vidjeli? Taj se problem inače naziva overdraw (preiscrtavanje) a "trojka" će ga riješiti tako da sve površine koje trenutačno nisu vidljive jednostavno izbriše iz svoje memorije i ponovno ih dozove kad za to dođe vrijeme! U nVidiji tvrde da će takav pristup

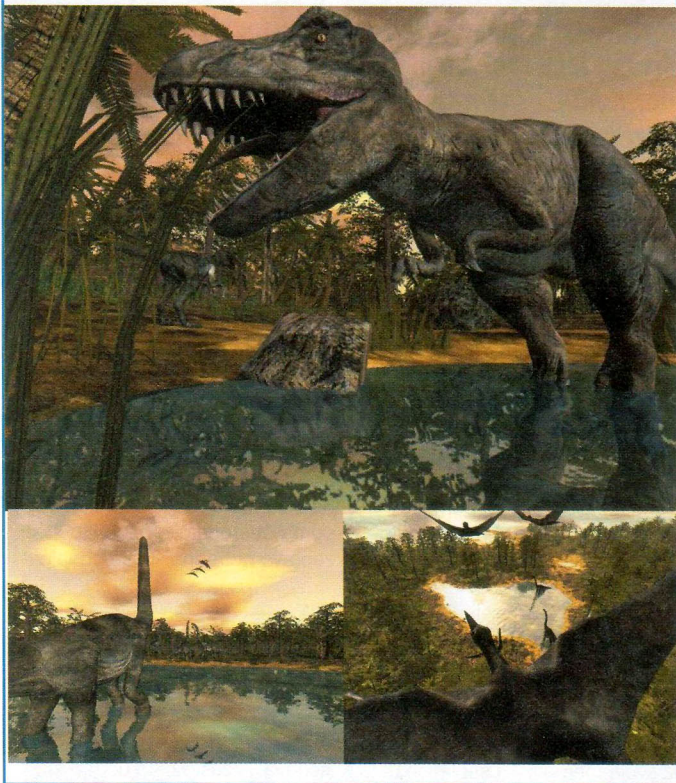
SPECIFIKACIJE

Brzina jezgre:	200 MHz
Brzina memorije:	230 MHz
Vrsta memorije:	4.5 ns DDR SDRAM
Rendering engine:	4 piksel cjevovoda s dvije jedinice za teksture na svakom
Fill rate:	800 milijuna piksela po sekundi
Sirova snaga:	800 milijardi operacija po sekundi ili 76 gigaflopsa



X-ISLE

Igra čiji se tech demo mogao nabaviti i za "dvojkku", u GeForce 3 inačici bit će dodatno optimizirana tako da će neki prizori izgledati kao da su stigli izravno iz Jurskoga parka. Posebno je impresivna dinosaurska koža te odsjaj okolnog svijeta u namreškanoj vodi. Ne treba zaboraviti ni hrpu poligona u vidu posvuda raštrkane pret-povijesne flore.



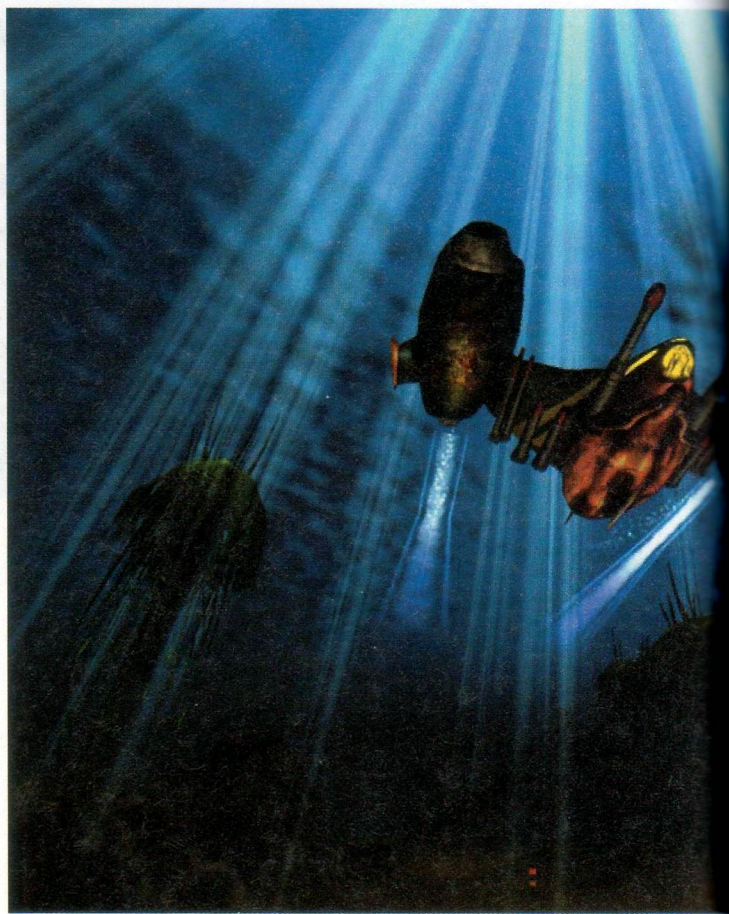
povećati performanse u igrama 50 do 100 posto, a na nama ostaje samo vjerovati im. Drugi "trik" zove se *Crossbar kontroler*, a riječ je o sljedećem.

Dosadašnje grafičke mogle su prebaciti najviše 256 bita podataka u svakom *clock* ciklusu (one s DDR-memorijom), što kojiput i nije bilo prijeko potrebno jer neki objekti ne sadrže tu količinu podataka pa se bez veze gubilo vrijeme i put za prijenos ostalih 3D-informacija koje su morale pričekati. Stoga će "trojka" imati četiri memorijska kontrolera koji će moći prebaciti po 64 bita podataka i tako ujednačiti ritam slanja. Nešto slično kao razlika između FAT 16 i FAT 32 diskovnog sustava, gdje potonji operira s manjim *clusterima* dobivajući tako uvelike na optimizaciji rada. Treća stvar koja bi trebala riješiti problem uskog grla tiče se manipulacije Z buffera, iliti brojki koje govore koliko je koji poligon otišao u dubinu, tj. u Z-os koordinatnog sustava. Dečki su izmislili svojevrstan sustav kompresije Z buffera, stoga i tu očekujemo drastična ubrzanja.



ANTIALIASING I NFINITEFX

Dodatni *performance hit* trebao bi proizaći i iz naprednog *antialiasing*a (zaglađivanje kockica na rubovima poligona) koji po prvi put ne bi trebao stvarati probleme s kojima smo se dosad susretali. Kao što sigurno znate, kad god *antialiasing* upalite, na vašoj će grafičkoj osjetnoj pasti performanse iako će, istini za volju, sve izgledati dvostruko ljepše i mekše. To se događa zato što vaša kartica mora izračunati više piksela,

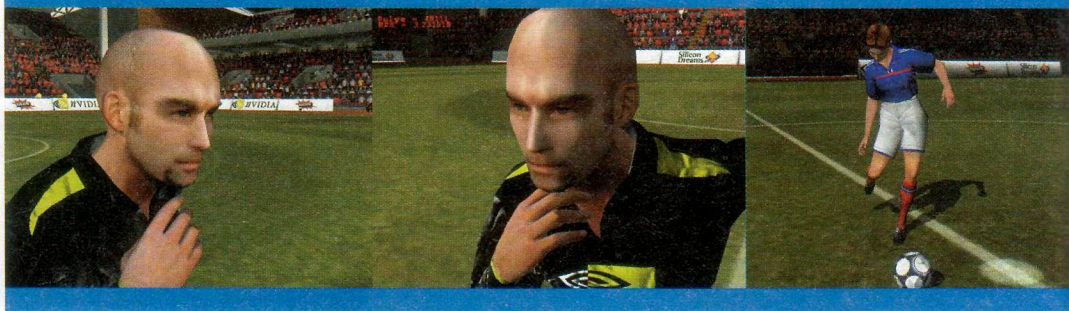


i to u većoj rezoluciji, ne bi li aplicirala promjene u realnoj razlučivosti u kojoj i igrate igru. "Trojka" će taj problem riješiti na potpuno drugačiji način, tj. neće interno povećavati rezu pa samim time ne bi trebalo doći ni do pada performansi. Dobro, ostavimo *antialiasing* po strani jer se može i bez njega, važnije je dotaknuti se treće osnovne "trojkine" prednosti maštovitog imena NfiniteFX (beskonačni efekti). Efektivnost Nfinite efekata leži u tome da su njima uveliko premašene mogućnosti klasičnog Transformation & Lightninga koji naravno ni ovaj put nije zaobiden. No sušte mogućnosti tog naprednog sustava bacit će sjenu srama na

sve što je T&L dosad nudio! Ovaj se engine sastoji od dva seta instrukcija, i to takozvanih *Vertex* i *Pixel shadera*, a posebno je impresivan onaj u *Vertex shaderima* jer omogućava manipulacije s poligonima koje su dosad bile neizvedive u stvarnom vremenu. *Vertex shaderi* brinu se o manipulaciji oblikom, animacijom i osvjetljenjem objekata, i to na bezbroj zamislivih i nezamislivih načina. Sve su dosadašnje grafičke kartice podržavale tek nekoliko desetaka osnovnih efekata s predefiniranih tablica, primjenjivanih u igrama zbog čega su one bile, barem grafički, prilično slične. NfiniteFX će tome konačno stati na kraj jer je u velikoj mjeri programa-

NOGOMETNI TECH DEMO

Odllična demonstracija naprednog prikazivanja ljudskoga lika. Face bi se trebale smješkati, zijati i sve ostalo što obično rade (pih, Emotion engine, kažu). Pošto nisam neki veliki poznavatelj popularne igre s loptom, ne znam bi li ovo trebala biti bulja nekog poznatog nogometaša. Slobodno mi javite dopisnicama!



AQUANOX

Trenutačno najkompletnija igra za "trojku" nastavak je Archemidian Dynastija. Sva sila naprednih efekata poput loma svjetla kroz valove, mjehurića, čestica i podvodnih eksplozija uz dosad neviđenu poligonalnu detaljnost trebala bi nas impresionirati i natjerati da kupimo ovo čudo od hardvera. Ja sam impresioniran, još samo trebam zaraditi novac i kupiti ga.



izražaja lica, zajedno s potpuno pravilnom animacijom svakog pojedinog dijela. Nešto nam je slično ponudio ATI u svojim Radeon karticama, ali i tamo je bila riječ o svega nekoliko unaprijed implementiranih i ograničenih fora. Nadalje, neće biti nikakav problem simulirati realističan lom svjetla kroz fluide, oblake, prizme i tako dalje. Uvelike će se proljepšati i virtualna magla koja će se sada pravilno uvijati oko nogu vašeg alternativnog ega, a ako dotični zakorači u kakvu užarenu pustinju, uživati će u treperenju udaljenih objekata koji će se moći rastezati, uvijati, savijati, presijavati, lelujati i tako u nedogled, a to ne bi trebalo previše opterećivati središnji procesor jer će sve obavljati sam GPU (grafička kartica). *Pixel shaderi* bit će odgovorni za simuliranje najrazličitijih tipova materijala, koji će sada moći biti hrapavi (bumpy), sjajni, potpuno reflektivni, simulirati lom svjetla, efekte kroma...

STVARNOST ILI SAN?

Zvuči obećavajuće, zar ne, no kako će to izledati u stvarnosti? Sudeći po priloženim slikama, vrlo lijepo i uvjerljivo jer ovakvu razinu grafičke kvalitete slobodno možemo proglasiti najnovijom revolucijom na području računalno generirane grafike. Inače, priložene slike dijelom su iz specijaliziranih *tech demoa*, dijelom (Anachronox, Dronez, Incoming 2, X-Isle) iz najavljenih igara. Nema se tu ništa reći što ne možete vidjeti i sami, možda tek lakonski izjaviti - čista perfekcija. Da će perfekcija biti pojam koji će "trojku" pratiti i dalje, jamči nam i njezina uska povezanost s Microsoftovim DirectX-om 8, koji izravno podržava sve njezine napredne funkcije. Ništa čudno jer će se srodan čip (još dodatno optimiziran) pojaviti u X-boxu pa je tržišna prednost i poslovni dogovor tih divovskih tvrtki i više nego samorazumljiv i opravdan čin. X-box bi uza sve to trebao biti i jamstvo da će se tehnologija "trojke" početi pravodobno iskorištavati i

na našim kantama. Stoga neslavna situacija poput one s T&L-om (počeo se potpuno koristiti tek prije nekoliko mjeseci) nije opcija, nego bi se u startu sve trebalo pošteno koristiti. Što sad, kupiti je ili ne? Ako imate hrpu love, već je sigurno imate u planu mada od nje, osim sirovog *performanca hita*, u dogledno vrijeme ne možete očekivati neku veliku korist. Ali ako stvari krenu kako je obećano, uskoro bi situacija mogla biti potpuno drugačija, a "trojka" jedini izbor "ozbiljnog" igrača. No osnovni će problem biti cijena, koja bi se trebala kretati u rangu kakvog PlayStationa 2 (4500 - 5000 kn). Čujte, slični problemi prate apsolutno svaki novi hardver koji se pojavio na tržištu tako da je i ovaj put najbolje biti strpljiv. Nadamo se da će pasti barem GTS-ove cijene, a one su i više nego dobar način da se ubije vrijeme do prelaska na novu tehnologiju. Bilo kako bilo, jednoga dana "trojke" će zuzavati i u našim kantama pa makar to ne rade već sada, lijepo je znati da smo došli do novog poglavlja u industriji PC-igara koja će nakon ovog zamašnjaka zasigurno nastaviti grabiti još većim koracima. Nije loše ni to što ovakve vizualne divote dokazuju da nema te konzole koja bi mogla prestići PC, samo ako mu se dade dovoljno vremena da se razvije.

bilan pa je proizvođačima igara (a ne samom hardveru) pušteno na volju kakve će efekte isprogramirati i koristiti. nVidia se već sad hvali s više od stotinu iskodiranih *shadera* pomoću kojih je moguće ostvariti mnoge divote. Tako će, primjerice, biti moguće simulirati realno ponašanje kože na 3D-kosturu te bi se ona trebala vrlo realistično pregibati i savijati ovisno o položaju unutrašnje strukture, čime će se također znatno pridonijeti simuliranju izgleda i



KAD ĆE TA IGRA?

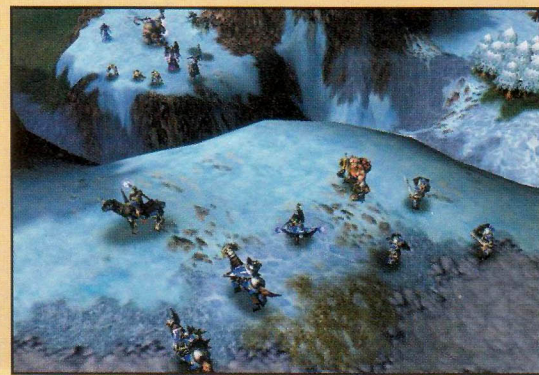
Siguran sam da ćete se svi složiti s tvrdnjom da je ovisnost veliko zlo (da, da, sad vam slijedi malo prodike i moraliziranja). Bilo da je riječ o najrazličitijim vrstama droge, alkoholu, nikotinu pa čak i kavici našoj svagdašnjoj, jednom kad se u mozgu nešto pošemeri, teško se otrgnuti od te napasti. Rijetke su individue imune na tu vječnu pošast, a oni koji to jesu, doista se mogu smatrati velikim srećnicima. Dobro, ajmo sad ovako... Ne pijete? Ne pušite? Ne srčete kavicu? Ma divota jedna, a zašto vam se onda tu i tamo znaju zatresti ručice, a tijelom prostrujati povećane doze adrenalina? Možda stoga što ste i vi ovisnici o nečemu, a da toga niste ni svjesni! Jesu li to možda računalne igre, ti mračni objekti vaših želja i obožavanja, ti razlozi zbog kojih živite i zbog kojih uostalom čitate ovaj časopis? A ima li što gore za jednog junkia od grozničavog iščekivanja idućeg fiksa?! Nema, pa tako ni mi igrači nismo imuni na svojevrsne informatičke apstinencijske krize i taj prokleti "kad će, kad će" sindrom, jer ako je u računalnoj industriji nešto krajnje nesnošljivo onda su to proketo otegnuti razvojni rokovi i stalna odgađanja omiljenih nam i žudno iščekivanih igara



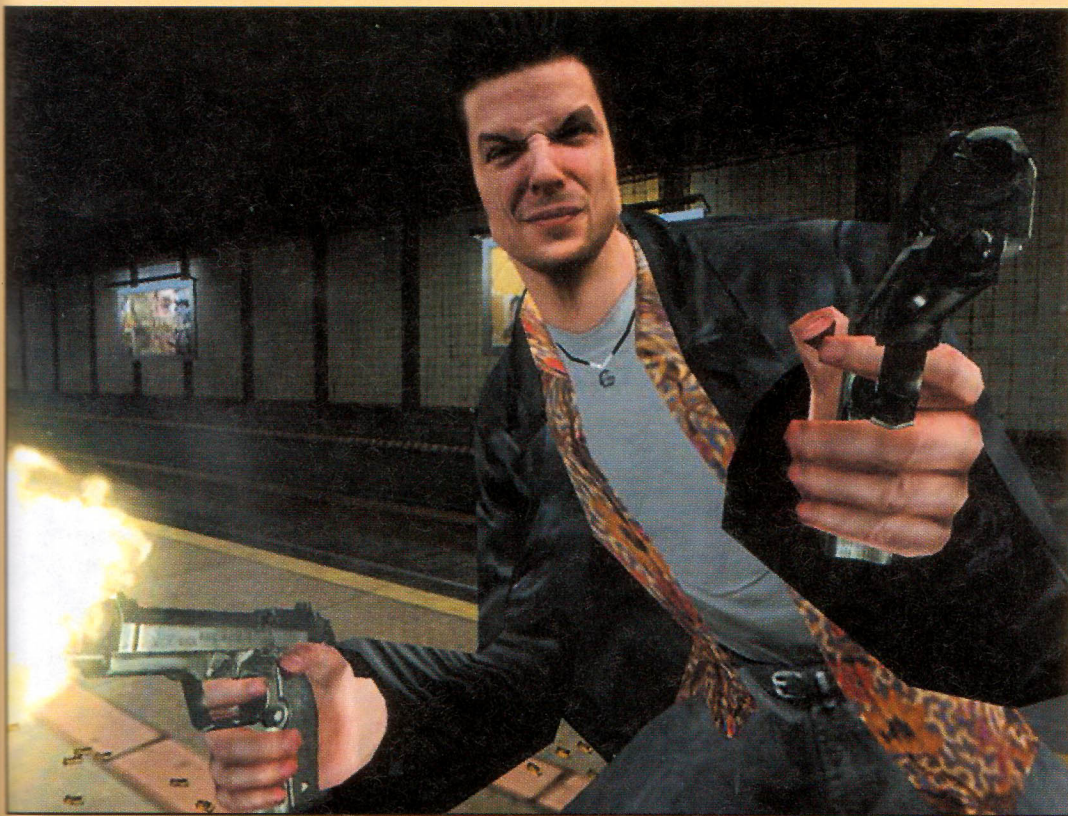
Piše: **Krešimir Lauš**

VELIKA OČEKIVANJA

Dakako, ako imalo pratite igraću industriju, uočiti ćete da je količina vremena potrebnog za finaliziranje određenih igara u opasnoj tendenciji rasta. Nekad je za izradu prosječne igrice trebalo samo nekoliko mjeseci, dok smo danas svjedoci višegodišnjih razvojnih rokova koji doista znaju izludjeti i najsmirenije *gamere*. Namjerno sam rekao "igrice" jer smo u posljednje vrijeme svjedoci kreiranja ozbiljnih igrica koje su svojom pojavnosti te, još važnije, zaradom počele konkurirati čak i filmskoj industriji. Tako je prema nekim istraživanjima ukupna zarada od igara u Americi premašila utržak samog *Box officea*, što je ustinu indikativan i zanimljiv podatak. Zakoračili smo u fazu kad zabavni softer sve više izlazi iz svojih nekadašnjih granica koje su bile rezervirane za "štrebere" i računalne frikove, da bi polako počeo provirivati u domenu smrtno ozbiljnog biznisa i globalne zanimacije širokih masa. Zbog svega toga, spomenuti rokovi i ne čude, ali bi ih ipak valjalo pomnije promotriti i malo ih preciznije odrediti. Koji su, dakle, razlozi da na neke igre moramo čekati toliko dugo da nam se na koncu zgade? Prvi i osnovni je sigurno sve veća kompleksnost igara koja se ne zaustavlja samo na tehničkoj strani... Istina, i taj je aspekt itekako važan jer je potrebno mnogo muke da bi se isprogramirao kvalitetan grafički engine i sva sila ostalih parametara koji služe kao temelj svemu ostalom. Ali pošto su u posljednje vrijeme u igri neki šablonizirani potjerivači poput *Quakea 3* ili *UT-a*, koje developeri jednostavno kupe i eventualno malo



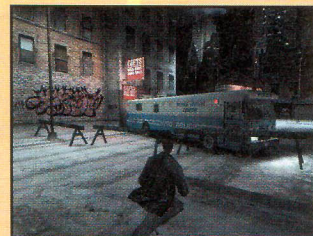
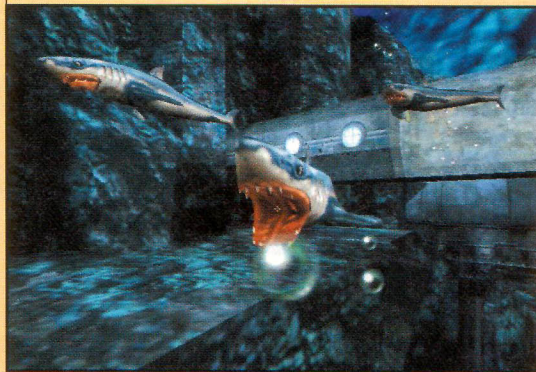
dorade, to i ne bi trebao biti tako velik problem. Mnogo veći problem leži u samom konceptu jer su se razvojem tehnikalija i samog hardvera otvorila nebrojena i dosad nezamisliva razvojna polja koja treba nečim i ispuniti. Dakle, dok je nekoč jedan RPG-svijet obuhvaćao samo nekoliko desetaka virtualnih kilometara, nekoliko dvoraca i pokoju tamnicu, danas se mogu kreirati takve ekstravagancije koje bi po svojoj opsežnosti i unutarnjoj mehanici mogle simulirati kakvu manju državu. Da ne govorimo o sve većoj važnosti pametno i intrigantno ispričane priče koja služi kao osnovica koja sve drži na jednom kupu, u čije stvaranje treba uložiti mnogo truda i autorskog vremena. Nadalje, tu je i tendencija spajanja žanrova, što uvijek zahtijeva neke nove ideje i pristupe, pokušaje i pogreške kako igre na kraju ne bi sličile na zbrčkanu kašu. Drugi je razlog svakako konkurencija... Naime, u svojoj želji da određenu igru što bolje plasiraju na tržište, pojedine će razvojno-izdavačke kuće taktizirati u odnosu na druge ne bi li ostvarile što bolji rezultat. Pritom će najvjerojatnije pokrasti neke ideje od igre koja je prva izašla i u posljednji ih čas implementirati u svoj proizvod. Nije li stoga pomalo čudno što je *Diablo 2* slučajno došao malčice nakon *Noxa* jer sam uvjeren da se mogao pojaviti i šest mjeseci prije? Vraga vražjega, pričekali su malog oponenta, ponešto naučili na njegovim greškama i izbacili svojeg vražićka! Konkurencija je stoga za nas igrače dvoječki mač jer nam, s jedne strane, omogućava uživati se što dorađenijih i kvalitetnijih proizvoda, dok nam, s druge strane, to uživanje nepotrebno i iritantno odgađa za neko neznano buduće vrijeme. No ponekad se s takvim doradama stvarno pretjeruje, i to u neostvarivoj želji da se dosegne nekakvo fiktivno i neostvarivo savršenstvo. Dotele vrijeme prolazi, stvari idu svojim tokom, pa se autori mogu naći u stvarno nezahvalnoj situaciji (i to do grla, pa još samo da se zatalasa)! Zna li da je do polovice svog razvojnog puta *Daikatana* trebala raditi u enginu iz *Quakea 1*, da bi se netko (pogodite tko!) pametan sjetio da je ona iz "dvojke" ipak bolji i tako dizajnerima priskrbio krasan poslić totalne konverzije nivoa u jedan potpuno drugačiji grafički sustav?! Stvarno ne treba pretjerivati i samome sebi stvarati probleme jer ako je nešto kvalitetno, možda i nije toliko bitno hoće li sadržavati kojekakve magluštine, zaobljene arkade ili neče. U redu, shvaćam perfekcionizam i želju da se ostavi što bolji dojam, ali zašto to barem ne urade na miru i skrovitosti ne opterećujući nas lažnim obećanjima i očekivanjima?



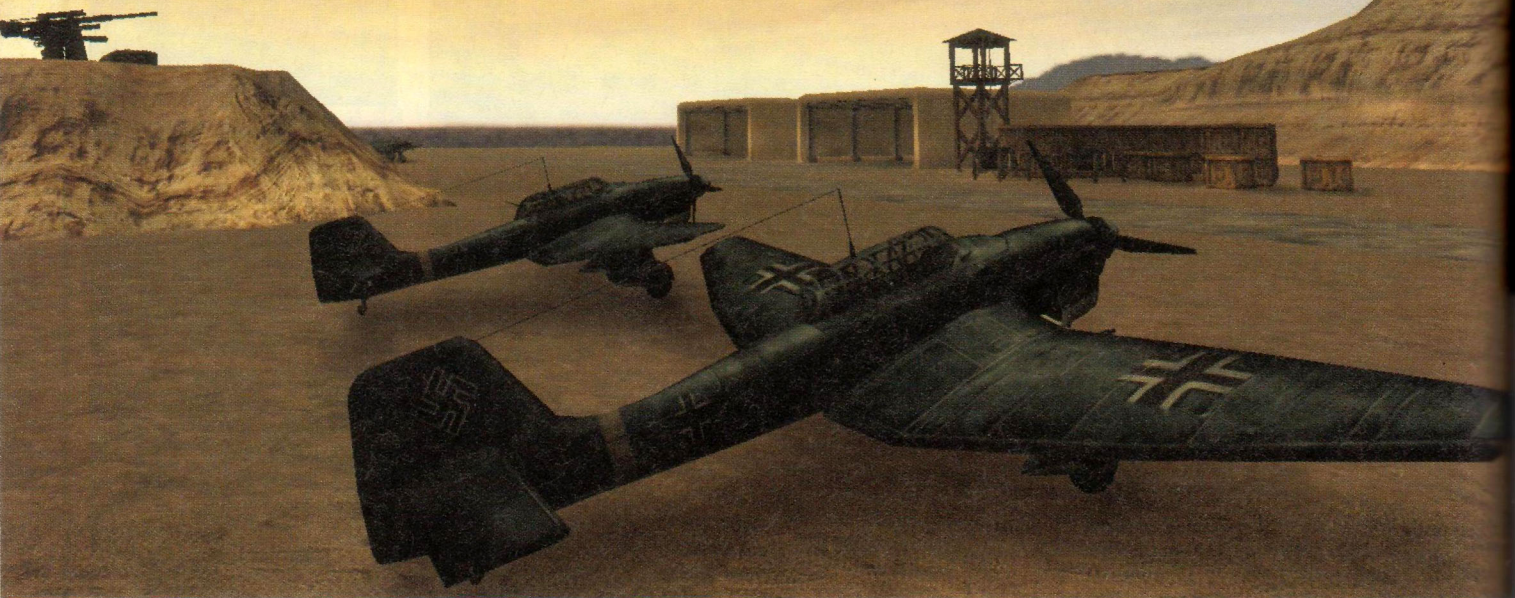
KRČKANJE NA LAGANOJ VATRI

Pritom ponajprije mislim na politiku "narajcavanja" i podgrijavanja igrače publike koju svi mi skupa tako svesrdno "pušimo" i mazohistički u njoj uživamo. Znaite pravilo: "Kad će, kad će?", "Ma strpi se, još malo pa sad će!". Eto, prolistajte malo stare Hackere i pogledajte koliko je postotaka ne znam od kad najavljenih igara do današnjeg dana stiglo u naše domove. Novi Đuka, Warcraft 3, Max Payne, Comanche 4 samo su neki od naslova najavljeni već prije više od godinu dana, a još uvijek od njih ni traga ni glasa. Što je najgore, to nisu bile reklame igara u početnim fazama, nego već gotovo završenih, sa zgotovljenim potjerivačima i tehnikacijama, što lijepo potvrđuju hrpetine slika, animacija i ostalih memorabilija koje usput obično stižu. Pa gdje su dosad, što još na njima rade? Je li to možda namjerno stvaranje *hypea* i nereálnih očekivanja ili najobičnije mazanje očiju? Ako znaju da im igre neće biti skoro gotove, bolje da ne puštaju nikakve informacije u eter i samo nas nepotrebno izluđuju. Ne bi li bilo poštenije držati projekt u tajnosti te ga najaviti tek nekoliko mjeseci prije (sigurnog) puštanja u prodaju? Jasno da bi, ali tada dotični ne bi stekao takvu marketinšku pozornost koja je uostalom jedan od glavnih elemenata pri svakom reklamiranju i prodaji. Ipak, bumerang se ponekad zna odbiti izravno u glavu onoga koji ga je bacio - koliko se samo puta dogodilo da kad igra konačno stigne, ne ispuni ni pola od onoga što se od nje očekivalo i tako sama sebi stvori negativni publicitet (drugim riječima, dođe nam smeće). Da se nije toliko "prenemagala", vjerojatno ne bi na sebe navukla takvu negativnu energiju i nervozu te bi vjerojatno u konačnici bolje prošla. Bilo bi još kako-tako da se neodgovorni *developer* ne zalijeću s rokovima izlaska, nego da mudro šute - jer kako održati kredibilitet ako se ne poštuju ni vlastita mjerila i obećanja. Stoga bi najpošteniji odgovor na pitanje "kad će" trebao biti "kad dođe"! Ako i ne stigne, te se projekt ne daj Bože ukine, nikome ništa jer su barem pokušali... Čini se ipak da su tog problema postali svjesni i sami kreatori jer se tu tamo zna dogoditi da, želeći što prije nahraniti gladne igrače, ubrzaju svoj proizvodni ciklus pa igru izbacе i prije reda. Tada nas pak čekaju žalosni poluproizvodi puni bugova ko olinjalo pseto buha, koje pak treba eliminirati

brojnim dodacima i *patchevima* koji nisu nikome dragi (hajde vi visite na netu 3 sata da biste ispravili nepotrebne greške). Ekstremni primjeri penju se na "krpice" od nekoliko desetaka megabajta, a kao najnovije mogli bismo navesti Sin i Deus-ex koji je prije krpanja radio na pedeset posto od svoje realne brzine. Zna se još dogoditi da igra bude konceptualno nepotpuna ili jednostavno prekratka jer je iz nje u posljednji čas izbačen nedovršeni dio da bi se što prije mogla pojaviti na tržištu. Što je najgore od svega, u najnovije se doba takva praksa pokušava "legalizirati" takozvanim *Epizod gamingom* koji zapravo znači komadanje igre na nekoliko logički neodvojivih cjelina i njihovo izdavanje u nekom pravilnom ritmu (koliko pravilnom, to samo Svevišnji zna). Takvo nam je veselje priskrbio i naš Ozbiljni Sam, što me je, moram priznati, prilično razočaralo. Što na kraju reći jer - ne valja ovako, a bogme ni onako? Ne znam, sasvim je sigurno da je teško zadovoljiti nestrpljive igrače koji stalno traže nove i nove zvijeri koje bi bacili u informatičku arenу, no isto je tako točno da i s izdavačke strane nije sve baš kako treba. Možda bi rješenje ove frustrirajuće zbrke trebalo tražiti u načelima iskrenosti i poštenja jer, kao što ste vidjeli, svi drugi putovi završe s neželjenim posljedicama. U krajnjem slučaju, mi obični igrači i mali promatrači ionako ne možemo ništa jer svime upravljaju zakoni neumoljivog tržišta kome je jedini cilj zarada. Možemo samo čekati i čekati... No budimo iskreni, bi li život bio tako sladak da se nemamo čemu nadati i o čemu sanjariti?



Pazi, Mirko, metak!



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Proizvođač 2015 Izdavač EA Žanr FPS Izlazi 2001.



PIŠE Krešimir Lauš

Ako ste čitali prošli Hacker, znate da sam se poprilično izživcicao što sam morao igrati i recenzirati bezvezni WW2 *Normandy* koji je pokušao iskopirati *Medal of Honor*. Kažem pokušao jer nije ni do koljena toj izvrsnoj igri s PlayStationa koja je igrača stavila u ulogu britanskog komandosa sa zadatkom uništavanja nacističke prijetnje. Bili bismo sretni da su barem napravili konverziju za PC, no kako sada stvari stoje, čini se da će skora budućnost donijeti i više od očekivanog.

OPET QUAKE 3

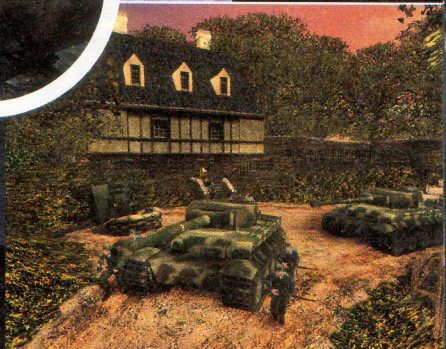
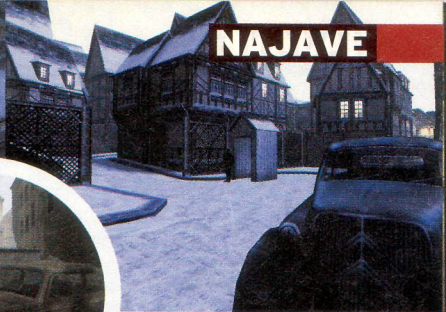
Konverzije su poprilično riskantne pa je pitanje kako bi *MOH* prošao na PC-ju s obzirom da se ne bi mogao riješiti svojih konzolaških

specifičnosti i u cijelosti se adaptirati na novu platformu. Da bi to izbjegli, autori igre su odustali od bilo kakve prerade i krenuli u izradu posve samostalne i specifične PC-igre koja bi trebala iskoristiti sve njegove prednosti i sirovu hardversku snagu. Tako će se *Allied Assault* tek žanrovski vezati u svog PSX-prethodnika, a tek u ponečemu dodirivati i u samom scenariju. Govori se da će igra raditi u istom "svijetu" i vremenu kao i dosad, dok će joj priča i mehanika biti ponešto drugačije. Prvo, već dovoljno govori što je za grafičku podlogu izabran Quake 3 engine. Dosad smo se u njegovu modularnost i prilagodbu bilo kakvim idejama i prohtjevima izdavača mogli uvjeriti u vrlo uspješnom *Elite Forceu* te morbidnoj *Alisi u zemlji čudesa*. Sudeći po prvim slikama, majstorska implementacija mod-

ernog potjerivača ne bi trebala izostati ni ovdje jer su uistinu vrhunske kvalitete (a došle su nam bome i u astronomskoj rezoluciji). Posebno su dojmjljiva usnula, snijegom prekrivena europska sela koja su Nijemci okupirali. Svjetiljke diskretno trepere u sumraku, a nje-mački se vojnici šeću uskim ulicama... Prekrasno su izvedeni i ratom razrušeni gradovi s napola uništenim kućama, nagorjelim daskama, smećem i izgorenim automobilima, stoga se čini da će barem vizualna atmosfera dostojno prikazati te strahote otprilike pedeset godina. Jasno, osim same napredne arhitekture, najavljuju i svu silu modernih efekata poput čestica, magle i dima, kompleksnih eksplozija i svega ostalog bez čega se više ne može u jednom modernom "šuteru". Sve to ne bi trebalo biti previše zahtjevno jer je korišteni engine vrlo brz, pa samo molimo Boga da autori igru ne unište dodatnim "optimizacijama" i kompliciranjem. U *Allied Assaultu* zaigrat ćete u ulozi poručnika Mikea Powella, komandosa iz redova prvog rangerskog bataljuna.

ISKRCAVANJE U NORMANDIJI

Početna bi se misija "Operacija baklja" trebala odvijati u sjevernoj



2015

2015

Razvojna kuća dosad poznata tek po dodatku za *Sin* (nekima je zanimljiviji i od same igre) nastala je okupljanjem skupine amaterskih *level designera*. S obzirom na njihovu dizajnersku darovitost, možemo očekivati solidno napravljen proizvod koji nas ne bi trebao razočarati.

Afriki, a posebno je zanimljivo da u svemu tome ima poprilično povijesne autentičnosti. Naime, "Operacija baklja" bila je akcija kojom su saveznici otvorili tzv. drugi front da bi proširili njemačku obranu i tako olakšali ratovanje u napačenoj Europi. Naredbom generala Pattona za tu se "prigodu" stiglo gotovo 35 000 vojnika i dvjestotinjak tenkova koji su okružili i poslije osvojili Casablancu. Ako za spomenuti grad dosad još niste čuli, trk u videoteku i posudite istoimeni film da biste se pripremili za atmosferu i okruženje koje bi vas trebalo dočekati u *MOH-u*. No, to neće biti jedina povijesna bitka. Naime, priča se da se u igri krije i iskrcavanje na Normandiju. Znamo li kakav se pokolj ondje dogodio (gledali ste "Ryana"), doista bi moglo biti zanimljivo. Sva ta vesela radit ćete pod okriljem OSS-a

(ne, nema nikakve veze s onim o kojem slušate u Dnevniku) iliti špijunsko-komandoske organizacije koja je prethodila ustanovama poput CIE-e. U skladu s time bit će i vaše misije koje će se temeljiti na prodiranju kroz neprijateljsku liniju fronte, različitim diverzijama, sabotazama i slično. Proći ćete kroz dvadesetak misija raspoređenih u sedam "scenarija" koji će vas prošetati od spomenute Afrike i Normanije pa do samog srca ratom zahvaćene Europe. Naglasak će biti na solo akciji, a ne na timskom radu, jer je krađa dokumenata i spašavanje taoca oduvijek bila zadaća jednog čovjeka, a ne polulude horde pripitih prašinarina. Stoga *Medal of Honour* možemo proglasiti kombinacijom snekera i čiste akcije iako autori tvrde da neće biti prevelik naglasak

na taktiziranju i šuljanju. Jedino što zasad otkrivaju je implementacija malog indikatora osvjetljenja, tj. pokazivača koliko ste skriveni neprijateljskim snagama. Nešto slično kao u *Thiefu*, dakle, tek toliko da se razbije moguća jednoličnost čistog napucavanja te svemu pridoda nešto ozbiljniji *štimung*. Ipak, rešetanje povijesno preciznim puškicama, bacanje Molotovljevih koktela i gađanje bazukom trebali bi biti glavni elementi koji će nas privući toj igri kad konačno stigne. Koliko smo mogli vidjeti, u njoj se nećete susretati samo s njemačkim vojnicima nego i s oklopnim vozilima, tenkovima, zrakoplovima i sličnim ratnim materijalom koji i inače ratovanje čini tako zanimljivom razbibrigom.

Hoće li se igrač moći provozati u nečemu od spomenutog, još se ne zna, mada bih bio presretan da se i to omogući. Neće biti loša ni sama destrukcija, ima li što ljepše od skidanja kakve štuke najobičnijom puškom?!

Usto se možemo veseliti razbacavanju tenkova, kamiona pa i cijelih kolona jer se neke misije odvijaju u brdovitim tjesnacima, idealnim mjestima za zasjede. Nadalje, sigurno će biti zanimljivo



KRENUT ĆETE U BORBUI PROTIV OKUPATORA:

- Jer ste u duši oduvijek bili veliki antifašist
- Jer vam se ne sviđaju njemačke kacige i čizme
- Jer igra radi u dokazanom Quake 3 englinu
- Jer su slike u koje buljite prekrasne
- Jer bi u igri trebale biti neke povijesno precizne bitke
- Jer želite saznati kakav je to osjećaj iskrcavati se na Normandiju pod kišom metaka i granata.



Igra koja bi mogla promijeniti akcijski RPG-žanr

DUNGEON SIEGE

DUNGEON SIEGE

Proizvođač Gaš Powered Games Izdavač Microsoft Žanr RPG Izlazi 2001.

PIŠE Vedran Sandić

Novativnost i ideja neke igre uvelike ovise o samom autoru. Zapravo, svi veliki hitovi iza sebe imaju jednog malo "pomaknutog" tvorca koji se baš i ne uklapa u standardne poglede na svijet. Chris Taylor je svakako jedan od njih. U industriji izrade igara već je jedanaest godina, a nedavno je osnovao i vlastitu tvrtku okupivši 22 "pomaknuta" istomišljenika te krenuo u izradu novoga projekta pod nazivom *Dungeon Siege*. Pa pogledajmo što nam novo donosi u RPG-žanr te što on sam misli o svom projektu.

PRICA, MA KOGA BRIGA ZA PRICU

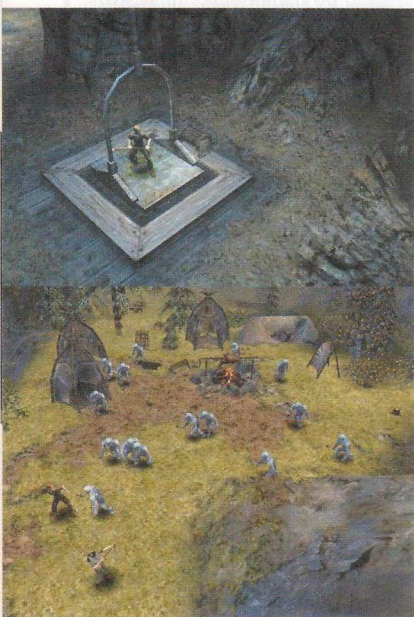
Na uobičajeno pitanje predstavnika javnosti koja će biti priča u *Dungeon Siegu*, Chris Taylor je odgovorio da o njoj neće saznati ništa, barem ne prije nego zaigraju igru. Nakon čudnih pogleda, odgovorio je da će igru krasiti

klasična "totalno zlo se nadvilo nad nama" radnja koja možda zvuči stereotipno za ovu vrstu igara, ali *Dungeon Siege* će biti više od praćenja radnje igre i trebao bi nam pružiti totalnu slobodu u igri, što podrazumijeva da ne pratite radnju, nego igrate onako kako vi želite. Po njemu, mnogi uspješni RPG-ovi postavljaju igrača u ulogu "roba" koji slijepo prati radnju i izvršava točno određene radnje koje su pred njega postavljene. Upravo to on želi izbjeći. Druga "boljka" koju želi izbjeći su "tone" teksta koje igrač mora pročitati u klasičnom RPG-u da bi bio u toku s radnjom. Iz tog je razloga dao upute piscu radnje Neilu Halfordu da pokuša izbjeći dugotrajne dijaloge između likova u kojima igrač samo pritišće tipku za dalje ili za skrolanje teksta čitajući priču. Zahvaljujući animiranim uvodima koji će nas uvesti u igru, shvatit ćemo osnove radnje, a dugotrajni će dijalozi biti svedeni na najmanju moguću razinu. Jedan od primjera

radnje koje je Chris Taylor naveo je priča o gradiću Stonebridge u koji igrač dolazi kao posjetitelj. On nije dobio naziv po kamenom mostu, ako ste to pomislili, nego po čovjeku koji se tako zvao. Bio je lokalni hvalisavac koji je stalno varao i ismijavao goblina. Nakon nekog vremena oni su izgubili živce i unajmili hit goblina (tako oni nazivaju profesionalnog ubojicu) koji ga je uspješno smaknuo odrubivši mu glavu i odnio je sa sobom, a tijelo je ostavio na glavnom trgu. Od tog događaja prošlo je 50-60 godina i vi u lokalnom restoranu (ljepši izraz za birtiju) saznajete da je zahvaljujući magiji glava reanimirana negdje na drugoj strani svijeta te traži put do Stonebridgea i, dakako, osvetu.

LIKOVI U IGRI

Igru počinjete kao mladi farmer ili farmerica. Prema Taylorovom mišljenju znatno se teže uživjeti u ulogu lika koji ima naglašenu osobnost (ma znate ono, jak kao bik,





GAS POWERED GAMES



Gas Powered Games je 1998. osnovao Chris Taylor, otprije poznat kao autor *Total Annihilationa*. Tvrtka je smještena u Kirklandu, 15 minuta udaljenom od Seattlea. Ovo im je prvi veliki projekt, a s obzirom na reputaciju vlasnika tvrtke te da je izdavač veliki Microsoft, jasno je da se od njihovog prvijenca mnogo očekuje.

malo se teže snalazi s magijama, nije baš najokretniji, ali je sposoban s teškom sjekirom i sl.), tako da o liku kojim upravljate imate samo da je farmer i ništa više, a cjelokupnu njegovu osobnost ćete izgraditi sami tijekom granja. Nadalje, lik kojim upravljate neće imati "skriveni" identitet koji polagano otkrivajte napredujući kroz igru, što je čest slučaj u RPG-igrama, nego ćete njegovu povijest stvarati sami. "Prazan" lik koji vi postupno stvarate se savršeno uklapa u ideju o radnji koja vam dopušta igrati onako kako vi želite, a ne kako to priča od vas zahtijeva. Drugim riječima, igrajući na svoj vlastiti način i stvarajući lik onako kako ste ga sami zamislili, ujedno stvarate i samu priču u igri. Izgradnja lika se temelji na klasičnom skill sustavu, mačiči - koliko uspješno koristite određene vještine, toliko se one i poboljšavaju.

VESELA DRUŽBA PERE KVRŽICE

U *Dungeon Siegeu* ćete moći kontrolirati 8 likova. Prvo je bilo zamišljeno 10, ali se nakon konzultacija s igračima došlo do zaključka da je 8 likova idealan omjer. Još jedna od zanimljivosti je da ćete cijelu igru moći završiti samo s jednim likom i nećete se morati udruživati ni u kakve "družbe" ako to ne želite. Što se tiče questova u igri, Taylor je protivnik sporadičnih questova kakvi se često pojavljuju u RPG-ima. Pritom je mislio i na questove tipa "vi ste borac za spas svijeta i dolazite u gradić u kojem upoznate simpatičnu staricu koja vam obeća dati kartu podzemlja (koja vam je, naravno, prijeko potrebna) pronađete li njezinu mačkicu koja se izgubila u šumi. Prema Taylorovim riječima, zadatke ćete dobivati dolaskom na novo područje ili primanjem novoga

člana u družinu od kojega saznajete neke nove stvari koje dotad niste znali i sl. Nikad vas u igri netko neće zamoliti za nekakvu "bezveznu" uslugu koja nema veze s radnjom i vašim glavnim zadatkom (a to je spašavanje svijeta). Nikad vam neće novi dio igre biti "zaključan" jer niste obavili nekakav važan razgovor s nekim. Nikad se nećete morati vraćati na već prijeđeni dio da biste završili zadatak. Tome je posvećena posebna pozornost jer uistinu frustrira kad se morate vraćati "kilometrima" kroz područja koja ste već prošli, samo zato da biste nekomu nešto rekli ili predali.

KONTEJNER NA LEDIMA

Još jedna velika novost koju Taylor najavljuje je golemi inventarij. Više nećete morati razmišljati što ćete iz svojeg ruksaka izbaciti da biste pokupili novi predmet na koji ste naišli, jednostavno ima dovoljno mjesta za sve. Nadalje, imate pristup inventarijima svih likova koji su u skupini i jednostavno razmjenjujete stvari između njih. Za svaku pohvalu. U igri će postojati i editor nivoa u kojem ćete moći sami sla-

gati svoje svjetove. Što se tiče samih nivoa, oni će biti interaktivni, u prijevodu - moći ćete manipulirati s bilo kojim objektom na koji naidete.

Ni sustav umiranja neće biti uobičajen: kad potrošite zdravlje, pojavljuje se dobro poznati natpis GAME OVER, potom ponovno učitavanje pozicije i nastavak igre, što krase većinu igara. Ako poginete, vaš se lik regenerira koristeći manu, a ako je nemate, onda možete popiti "čarobni napitak" koji ćete moći složiti od elemenata koje usput pronađete. Znači, nema učitavanja pozicije ili vraćanja u gradove da biste kupili *potion*.

Dungeon Siege će podržavati multiplayer do osmorice igrača, a podrška se odnosi na LAN i na Internet game servere.

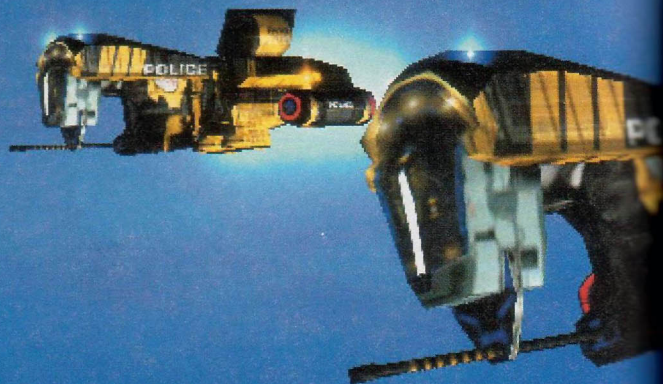
INOVATIVNOST PRIJE SVEGA

Iz svega najavljenog moglo bi se reći da *Dungeon Siege* ima veliku šansu da u akcijskom RPG-žanru napravi veliki pomak prema naprijed, kao što je to učinio *Diablo* prije nekoliko godina.

ZAIGRAT ĆETE DUNGEON SIEGE JER:

- ste ljubitelj akcijskih RPG-igara
- volite igre koje su totalno drugačije od drugih
- želite spasiti svijet po 64 564. put

Nastavak koji obećava



INDEPENDENCE WAR 2: THE EDGE OF CHAOS

INDEPENDENCE WAR 2

Proizvođač Particle Systems Izdavač Infogrames
Žanr simulacija Izlazi svibanj 2001.

PIŠE Igor Čorkalo

Još nam je daleke 1998. Particle Systems predstavio svoj prvi veći projekt - *Independence War*, svemirsku simulaciju koja nije ostavila veći trag u moru sličnih igara tog žanra. Zamjerali su joj prije svega komplicirano i nesnalažljivo sučelje i linearnost priče. U novom bi nastavku spomenuti propusti trebali biti ispravljani... U drugom dijelu smještenom u 23. stoljeće preuzimate ulogu mladog Cala Johnstona, koji iz dana u dan naporno radi kao svemirski rudar

zajedno sa svojim ocem. Problemi nastaju kad vlasnici rudnika odbiju isplatiti njegova oca, koji im onda silom pokušava "objasniti" da je ropstvo ukinuto još prije četiri stoljeća. Naravno, stari u svojim nastojanjima pogiba, a hrabri ga Cal želi osvetiti. Cijeli svoj život podredit će jednom cilju - uništenju Caleba Maasa - čovjeka odgovornog za smrt njegova oca. Uz pomoć robota Jeffersona saznat će sve što ga zanima, između ostalog i za svoju baku koja se nekoć davno bavila svemirskim gusarstvom (!). Cal odluči krenuti njenim stopama...

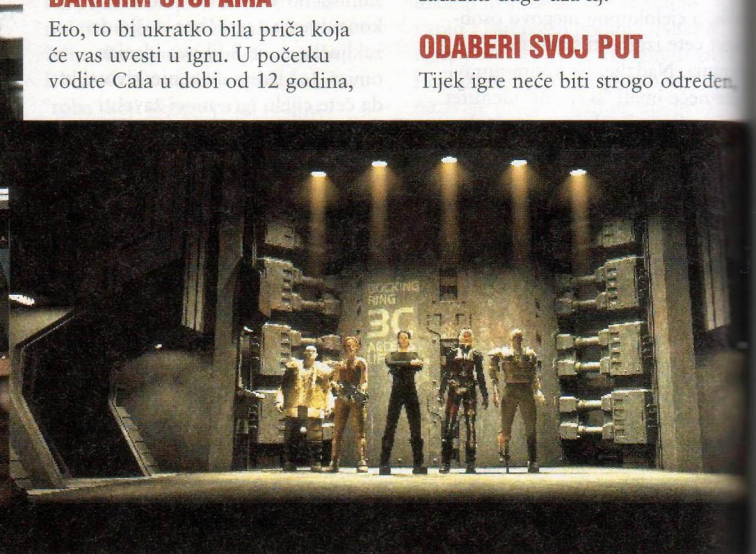
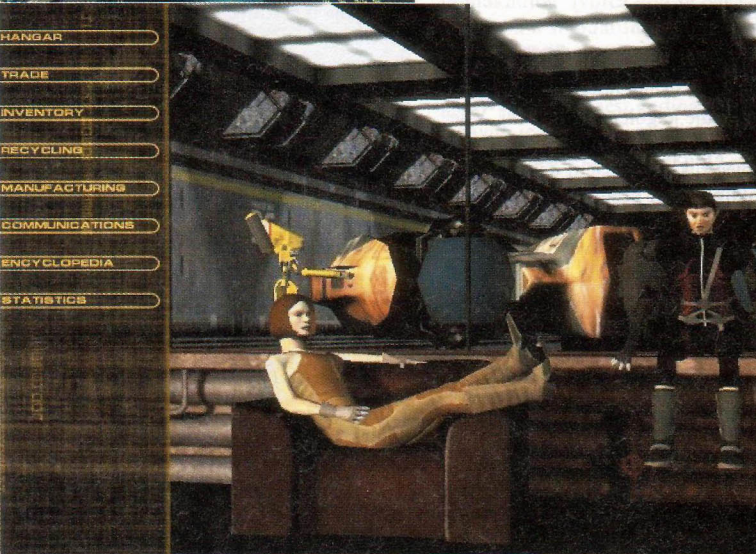
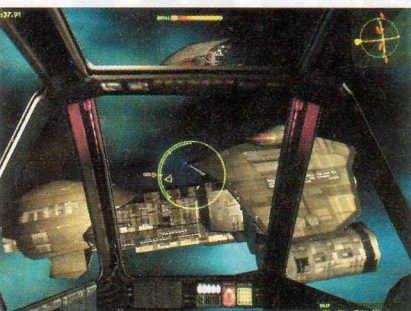
kad se pridružuje svemirskim gusarima i u jednoj od pljački biva uhvaćen i bačen u zatvor. Ponovno ga preuzimate 15 godina poslije, po izlasku iz zatvora, kad nastavlja sa svojim gusarskim pohodima. Ba kao i u prvom dijelu, *Independence War 2* bit će podijeljen na misije po načelu "završi jednu da bi mogao odabrati drugu", što ljubiteljima serijala *Wing Commander* i *Descent: Freespace* neće biti strano. No, za razliku od njih, *Independence War 2* će ponuditi mnogo više različitih tipova misija, što će igrači prepoznati kao nova igrana ovoga žanra pa će se zadržati dugo uza nj.

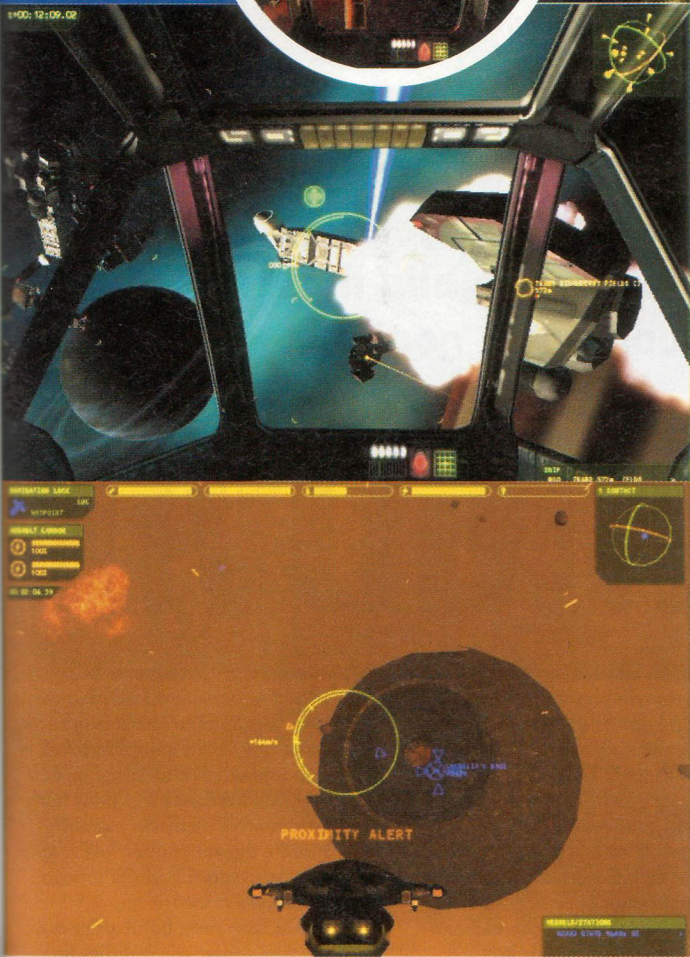
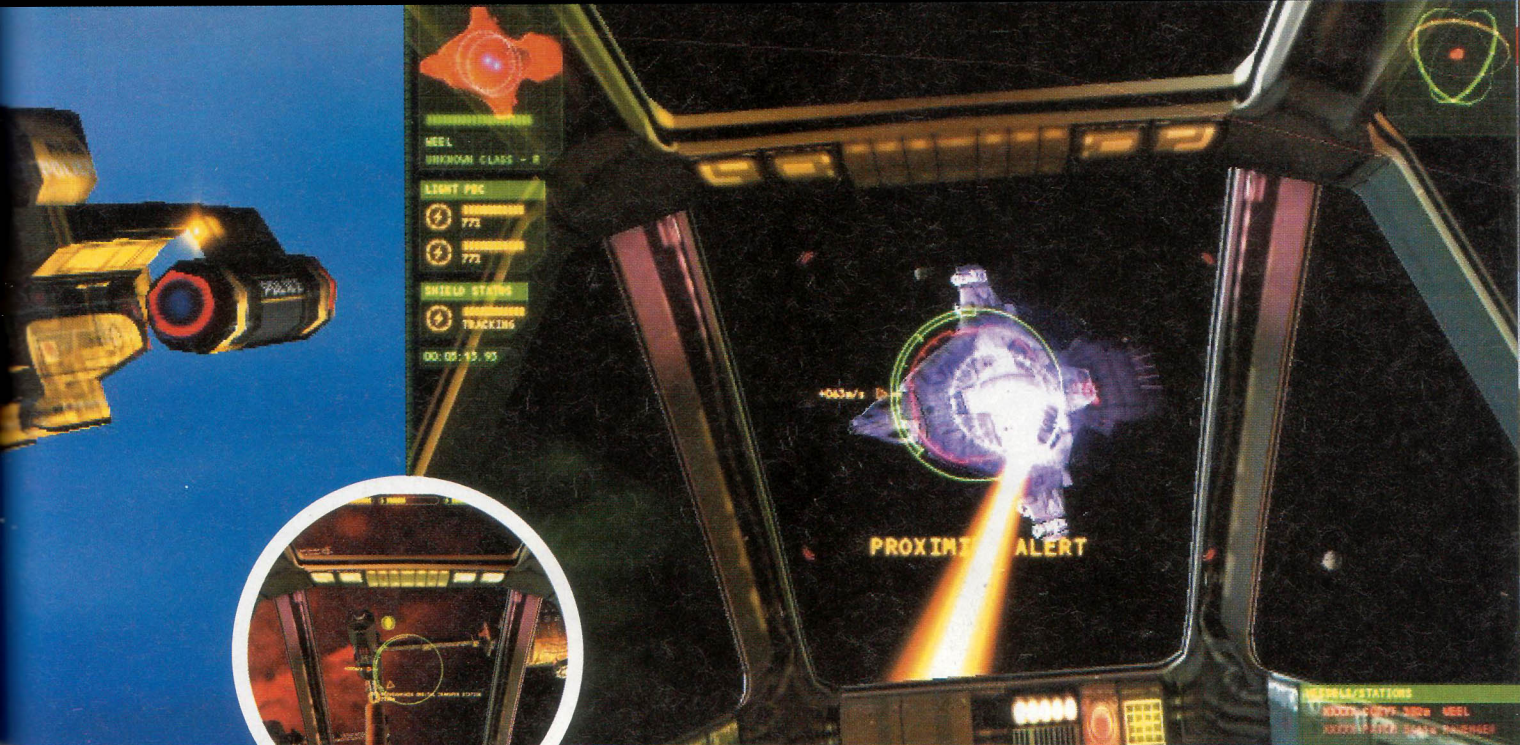
BAKINIM STOPAMA

Eto, to bi ukratko bila priča koja će vas uvesti u igru. U početku vodite Cala u dobi od 12 godina,

ODABERI SVOJ PUT

Tijek igre neće biti strogo određen.





PARTICLE SYSTEMS



PARTICLE SYSTEMS

Particle Systems britanska je tvrtka u vlasništvu njenih osnivača Glyn Williamsa i Michaela Powella. Dotična su se gospoda upoznali još davne 1979. u osnovnoj školi kada su svoje zajedničke interese produbili prijateljstvom. Nakon faksa obojica su se intenzivnije počela baviti programiranjem igara. Tako nas je Glyn obdario ostvarenjima poput *Cholo* i *Warhead*, a Michael *Powerdome* i *Subwar 2050*. Godine 1996. udružuju svoje snage u partnerstvo pod imenom *Particle Systems*. Njihova dosadašnja zajednička ostvarenja su *Independence War 1*, naravno, *Independence War 2: The Edge of Chaos* koji će se usporedno s PC-inaćicom pojaviti i na *Dreamcastu*.

FLUX

Očekujete li u ovoj igri nove i ljepše svjetlosne efekte lasera i eksplozija, morat ću vas razočarati - u *Independence Waru 2* toga nema. Međutim, oduševit će vas prekrasne pozadine, kako kažu programeri, ljepše no ikad. Cijeli taj 3D-svemir i planeti na kojima ćete uočavati tragove civilizacije kako im se budete približavali izvedeni su iznenađujuće realno i na trenutke se osjećate kao da ste doista ondje. To možemo zahvaliti novom grafičkom engineu tajanstveno nazvanom *Flux*, koji je ovdje prvi put upotrijebljen, a po svemu sudeći ne i posljednji. *Flux* je plod najnovije 3D-tehnologije i sposoban je izvući maksimum iz vaših grafičkih kartica, hvale se dečki iz razvojnog tima. Ni zvuk ne bi trebao zaostajati za svim ostalim elementima, a i dijalozni unutar vaše posade će također pridonijeti ukupnoj igrivosti. Nekima bi moglo zasmetati što su dijalozni između nekih likova na nekakvom iskrivljenom engleskom, više zvuči kao kakva škotska varijanta, ali i to ima svojih čari. Za ugodno igranje preporučljivo je imati *joystick* sa što više tipki, hatova i ostalih perverzija. U samoj je borbi moguće izvoditi cijeli niz

manevara i trikova, a bez takvog *joysticka* i ne pomišljajte na to. No, nasreću, riječ je o pravoj simulaciji, a svi ljubitelji takvih igara već posjeduju kakvu takvu stvarčicu. O *multiplayeru* se zasad previše ne govori, no sigurno je da će postojati modovi kao što su *Deathmatch* i *Capture the Flag*. Budući da ga čuvaju za kraj, ne bi bilo čudno kad bi i u nj ugorali nešto novo. Nekih većih zamjerki zasad nemam, jedino na nešto malo duža čekanja pri učitavanju misija te na dosta zamršen *mission briefing*, no dečki iz *Particle Systema* rade na tome pa očekujem da će konačni proizvod izgledati više nego zadovoljavajuće. Okorjelim igračima svemirskih simulacija *Independence War 2* bi trebao prikriti čekanje dugoočekivanog *Freelancera*, ali bi se, po svemu sudeći, mogao zadržati među nama i mnogo duže.



IGRAT ĆETE INDEPENDENCE WAR 2 JER:

- obožavate ratovanje, trgovinu i šverc diljem prekrasnih galaksija
- živo vas zanima kako radi taj novi engine, misteriozno nazvan Flux
- datum izlaska *Freelancera* još nije ni blizu, a vi više ne možete čekati

sami ćete moći izabrati način i metode koje će vas dovesti do ostvarenja zadanog cilja. Hoćete li se odlučiti na "poštenu" i nezanimljivu igru pa biti trgovac i švercer ili onu znatno zanimljiviju koja obuhvaća napade na konvoje te borbu protiv drugih bandi i policije, stvar je vašeg izbora. Sličan smo koncept mogli vidjeti u prasarom *Privateeru*, kojim je upravo i stekao veliku popularnost. U želji da pruže što veći izbor, dečki iz *Particle Systema* stvorili su pravi svijet od 16 zvjezdanih sustava sas-

tavljenih od niza planeta, svemirskih stanica, rudnika, kolonija itd. Da bi ispunili prazninu u svemiru, umetnuli su čitav niz brodova i letjelica koje neprestano lete uokolo obavljajući svoje poslove i zadaće ne obraćajući pozornost na vas. Kopači rude letjet će od rudnika do rafinerije, osiguranje će biti u ophodnji oko svemirskih stanica i kolonija itd. Pravom ugođaju pridonosit će i vrlo profesionalno napravljene animacije između misija koje podižu kvalitetu same igre.



U malo ste kojoj letačkoj simulaciji Drugog svjetskog rata mogli letjeti u ruskim zrakoplovima, a nijedna nije bila ni detaljna kao ova da bi mogla konkurirati za najbolju igru godine!

IL-2 STURMOVIK

IL-2 STURMOVIK

Proizvođač Blue Byte Izdavač Blue Byte Žanr simulacija Izlazi zima 2001.



PIŠE Karlo Kolar

Vrlo stara njemačka programerska i izdavačka kuća Blue Byte je napokon odlučila zakoračiti i u svijet zrakoplovnih simulacija. S obzirom na kvalitetu njihovih igra, očekivali smo vrhunsku simulaciju. To ćemo, po svemu sudeći, i dobiti.

Iako će *IL-2 Sturmovik* biti tek uskoro dovršen, već sad plijeni pozornost ljubitelja simulacija. Zašto? Odgovor je vrlo jednostavan. Bit će vam ponuđeno dvadeset zrakoplova različitih kamuflažnih boja za svako godišnje doba, a očekuje vas i tridesetak različitih tipova zrakoplova protiv kojih se možete boriti te više od stotinu različitih zemaljskih vozila i tisuće zemaljskih nepokretnih objekata. Uza sve to, postoji i carrier mod gdje možete izabrati i rusku i njemačku stranu te šest različitih tipova pojedinačnih misija. Dosadi li vam igrati protiv računala, možete se spojiti na Internet i

uživo igrati kampanje preko Blue Byteovih servera.

Zrakoplovi na kojima ćete letjeti obuhvaćaju sve modele IL-2 Sturmovik (dakako), zrakoplove Lagg 3, MiG 3, sve inačice američkog zrakoplova P-39 te najvažnije inačice njemačkog lovca Bf-109. Svi će biti vjerno simulirani te imati svoje specifičnosti i naoružanje, što će se najbolje osjetiti u samoj borbi.

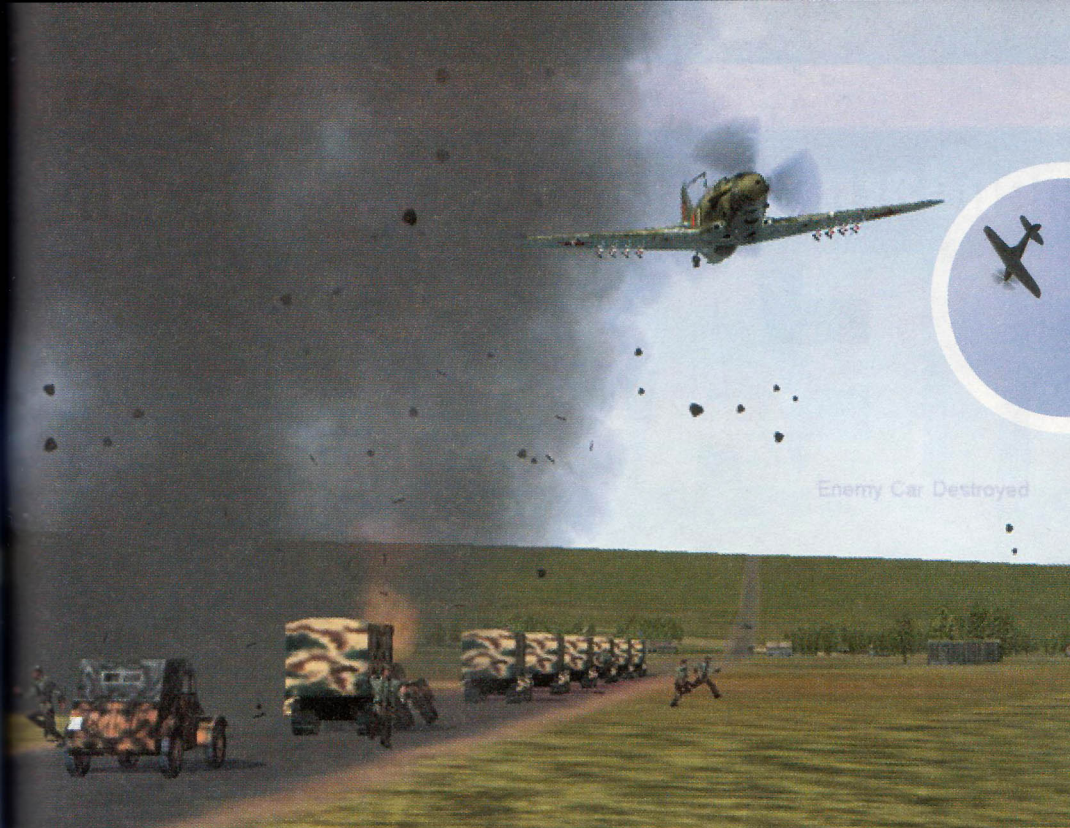
Vozila i oružja će u cijelosti biti računalno kontrolirana, a na popisu je više od stotinu objekata: od njemačkih panzera preko ruskih tenkova iz serije T pa do BMW-ovih motocikala i Opelovih kadetata. Što se tiče umjetne inteligencije, protivnici će se prilagođavati svemu što činite pa ćete morati dobro napregnuti sive stanice da biste izvršili sve zadatke.

Struktura misija i kampanja napravljena je različito za rusku i njemačku stranu, tako da će igranje kampanja iz druge perspektive biti zabavnije i zahtjevnije. Bit će ih

šest i sve će biti utemeljene na stvarnim podacima iz Drugog svjetskog rata. Igrajući na ruskoj strani, moći ćete letjeti kao pilot lovca ili kao topnik, ali ako želite, možete započeti karijeru i kao pilot bombardera. Na njemačkoj strani možete biti samo pilot lovca, ali je zato struktura tih misija mnogo složenija i raznovrsnija.

Dakle, kao ruski bombarder dobit ćete misije koje zahtijevaju napad na zemljane ciljeve, misije u kojim trebate pružati protuzračnu potporu, pratnju ili različite misije koje uključuju pomorska izvidanja brodske napade. Kao pilot lovca dobivate misije koje obuhvaćaju različita izvidanja, lovačka pretraživanja neba i lovačke pratnje.

Njemački će lovci pak, uza sve normalne lovačke misije, dobivati i jedan posve specifičan tip misije pod nazivom free hunt, gdje svaki od pilota može sam birati rute, ciljeve i načine izvršenja bez konzultacije s nadređenima. To je



BLUE BYTE



Blue Byte je njemačka programerska i izdavačka kuća koja je u svojoj dugoj povijesti imala veliki broj hitova. Još kasnih osamdesetih počeli su raditi na razvoju hitova *Battle Isle* i *Settlers*, a serije su nastavili uspješnim nastavcima *Battle Isle: Andosia War* i *Settlers 4* Poznavajući prijašnje radove te kuće, možemo se samo veseliti *Sturmoviku* i svim budućim igrama.

Sturmovik će imati i impresivne vizualne efekte kao što su zalazak sunca, oblaci i magla. Mnogo je vremena programerski tim posvetio razvoju algoritama koji kontroliraju vremenske uvjete, tako da bi i na tom polju igra trebala biti odlična.

IL-2 Sturmovik zacijelo će biti jedan od najvećih hitova godine. Osim zanimljive kampanje i odličnog editora, nudi i odličan zvuk te grafiku. Sve to stvara fantastičnu atmosferu koju ćemo teško naći u nekoj drugoj simulaciji. Cjelovit dojam o ovoj igri moći dobit ćemo tek kad je zaigramo, ali i po ovom što smo vidjeli, čini nam se da nitko neće biti razočaran.

klasični tip misija i Nijemci su ga često prakticirali tijekom Prvog i Drugog svjetskog rata. U igru će biti inkorporiran i mission builder. Osim njega, igrači će dobiti i nekoliko karti na kojima će moći raditi svoje misije. Specifičan je po tome što će u njem sve jedinice biti automatski skriptirane tako da se igračima olakša kreiranje novih misija. Radio Chatter, AI i sve ostale funkcije moći će se dodatno dorađivati, a postojat će i random funkcija - odlično rješenje za sve one koji ne vole mnogo pet-

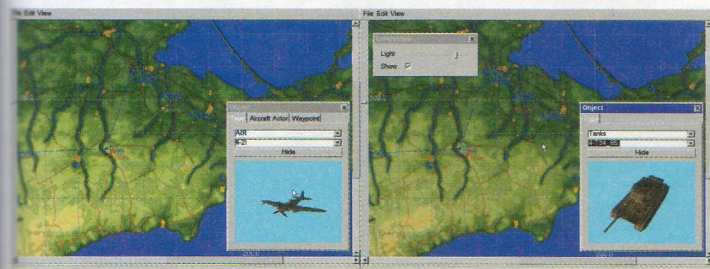
ljati po različitim editorima. Mission builder integriran u igru omogućuje igračima da pri kreiranju quick misija imaju mnogo veći izbor opcija i mnogo veću fleksibilnost izbora zadataka i načina izvršenja, što ovom tipu igre daje dubinu i produžuje igrivost. Multiplayer će biti nešto siromašniji opcijama nego neke druge konkurentne simulacije. Postojat će samo dva moda igranja, dogfight i cooperative, ali i dvije vrste servera, hardcore i arcade, što igračima omogućuje priključiti se

na onaj koji najviše odgovara njihovom stilu igre. U multiplayeru će istodobno moći igrati 32 igrača u dogfichtu i 16 u cooperative modu, a Blue Byte će za igranje osigurati i dvadesetak karti. Grafički bi *IL-2 Sturmovik* trebao biti najljepša i najraskošnija igra, a gledajući slike na Blue Byteovom web siteu, u to nije teško povjerovati. Grafički bi engine trebao raditi zadovoljavajuće na računalima s Celeron procesorima čiji je radni takt 300 MHz, no pravu će raskoš vidjeti samo oni čije računalo radi na barem 700 MHz. Osim vrlo detaljnih modela,



IL-2 STURMOVIK ĆE VAS ODUŠEVITI JER:


- ćete moći letjeti u mnogo zrakoplova
- će imati šest različitih kampanja i veliki broj solo misija u kojima ćete moći vježbati svoje reflekse i živce
- će imati dosad neviđenu atmosferu popraćenu odličnim zvukom i grafikom



PRVI PRIKAZ

Povratak legendarnog FPS-a na velika vrata

UNREAL 2



**Nastavak poznate
Epicove pucačine
koji će pokositi
svu postojeću
konkurenciju**

PIŠE Damir Đurović

Očaravajući efekti svjetlosti i sjene tek je jedna od značajki novoga enginea



Prije nekoliko godina, kad je FPS-žanr tek uzimao maha te je jedini ozbiljniji i kvalitetniji naslov bio *Quake 2*, a *Half-Life* tek neprestano odgađani naslov, na tržištu se odjednom pojavio Epic Gamesov *Unreal* okrenuvši sasvim novu stranicu u razvoju 3D pucačina općenito.

U današnje vrijeme kad smo doslovce zatrpani kojekakvim FPS-uradcima najrazličitijih oblika, tu i tamo ispliva poneki doista vrijedan divljenja. Ima tu svega, od vizualno prekrasnih ostvarenja pa sve do igara koje svojom umjetnom inteligencijom uspijevaju iznenaditi (doduše ne baš često) i najizvježbanije FPS freakove koji su dobar dio svojega života utrošili ne bi li postali najstrašniji *quakeri/unrealovci/umetnite FPS po izboru* u svome selu. Kao naslovi koji trenutačno postižu najveće dosege na polju 3D FPS-igara općenito svakako su vrijedni spomena *Quake3*, trenutačno vladajući u žanru, potom *Half-Life* s čijim će se izvršnim AI-om još dugo uspoređivati sve nadolazeće pucačine te *Unreal Tournament* koji, iako trenutačno kaska za najnovijim *Quakeom*, još uvijek oko sebe

okuplja popriličnu skupinu vjernih poklonika.

AND NOW FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT

Unreal 2, najnovije uprizorenje Epicova sad već legendarnog i originalnog djela, uskoro će uplivati na vrlo burno FPS-tržište. No, za to neće biti izravno zaslužan isti razvojni tim koji je radio i na originalnome *Unrealu* te *Unreal Tournamentu*. Naime, iako Epic radi na razvoju najnovijeg Unrealovog enginea koji će pod licencijom biti upotrebljavan u nizu drugih projekata pa tako i *Unrealu 2*, ta skupina proizvođača neće imati svoje prste u izradi samoga sadržaja igre, znači njene priče, razina, neprijatelja i slično. Pokaže li se *Unreal 2* uspješnim naslovom, što

se dakako od njega i očekuje, sve zasluge će pripasti Legend Entertainmentu. Ta tvrtka koja u industriji igara postoji već cijelo desetljeće pa i duže možda je široj javnosti poznatija po svom posljednjem projektu *Wheel of Time*. Pošto je bilo riječ o prilično kvalitetnom uprizorenju poznatoga Jordanova fantastijskog svijeta u cijelosti

izgrađenoga u Unrealovu engineu, Epic je odlučio posao izrade samoga sadržaja prepustiti toj ekipi, a svoje potencijale iskoristiti na ulaganje u izgradnju što kvalitetnijeg i inovativnijeg grafičkog enginea. Ideja prema kojoj je osmišljen razvoj *Unreal 2* nije ni tako loša jer su tako dobivene dvije strane, obje najbolje upravo u svom području i odgovorne samo za svoj dio posla, što nam može samo donijeti još kvalitetniju završnu inačicu igre.

IN THE GALAXY, FAR, FAR AWAY...

Poput svojega prethodnika, *Unreal 2* će se uglavnom

osloniti na single player varijantu igre. A kako bi ona predstavljala još veći doživljaj od onoga u "jedinici", potrebna je prije svega koliko-toliko korektna priča (koliko to priča u jednom FPS-u može i biti). Poput prvoga *Unreal*a, i nastavak je smješten u isti ZF-svijet iako na sasvim drugom dijelu galaksije i u drugom vremenskom razdoblju. Igrač preuzima ulogu samostalnog predstavnika zakona u vrlo udaljenom sektoru poznatoga svemira. Teritorij za koji je preuzeo odgovornost nadgledat će u starom i zahrđalom svemirskom brodu Atlantisu, bivšem vojnom pratećem brodu odavno otpisanom i preuređenom za uporabu u civilne svrhe. Cijela priča podsjeća na osamljenoga šerifa na dalekom Divljem zapadu, samo što je hrđavi svemirski brod zamijenio njegovu staru ragu. Uglavnom, u vašem poslu održavanja reda i mira u tom zabitom dijelu svemira pomaže vam vaša mala, ali učinkovita tročlana posada: Isaak - inženjer koji će se uvijek brinuti da svi uređaji na vašemu brodu rade, Ne'Ban - alienski pilot iznimnih sposobnosti te, poslastica za kraj, vrlo privlačna Aida - osoba zadužena za obavljanje zadatke, prikupljanje podataka te vas prije svake misije





Dobar dio misija u igri odvijat će se i na velikim prekrasnim otvorenim prostorima

IGRIVOST NA INOVATIVNIJI NAČIN

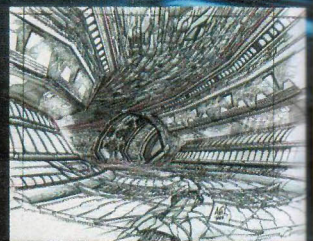
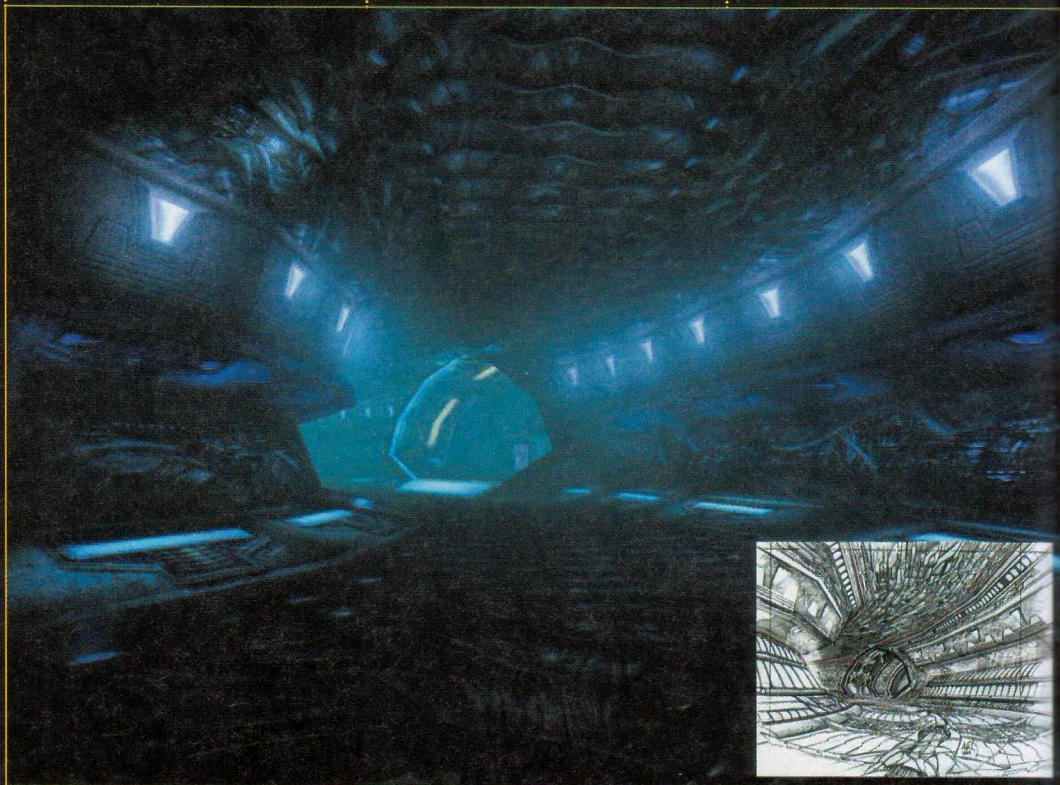
Za razliku od dobrog dijela FPS-ova koji su ponajprije koncentrirani na akciju (vrlo dobar primjer je i nedavno izašli *Serious Sam*) i u kojima najveći intelektualni napor predstavlja uzimanje ključa s leša nekog od upravo za zemlju pribitih protivnika te njegovoj budućoj uporabi za otvaranje vrata, *Unreal 2* se odlučio za malo drugačiji pristup. Naime, iako je igra itekako obdarena misijama koje su građene prema dobrom starom načelu 'uleti, uništi sve što se miče i nestani s mjesta događaja', jedan je veći dio posvećen taktičkim akcijskim elementima. Nemojte da vas iznenadi niz taktičkih situacija kao što su obrana baze, razrješavanje situacije sa spašavanjem taoca, napad na neprijateljske redove uz potporu prijateljskih trupa te praćenje određenih važnih civilnih dužnosnika poput kakvog bodyguarda. Između misija vraćat ćete se na svemirski brod Atlantis gdje ćete biti dalje upoznati s pričom, ponovno se naoružavati ili u miru detaljno pregledati neko od novootkrivenih oružja. A kad smo već kod njih, Legend se uistinu potrudio da ih *Unreal 2* bude više nego dovoljno i da budu izvedena na najfunkcionalniji način te vizualno vrlo privlačna. Osim niza novih i egzotičnih, naći će se i neka iz 'jedinice', već nam srcu prirasla, primjerice: rocket launcher, assault rifle, sniper rifle te grenade launch-

Iako je igra itekako bogata misijama koje su građene po starom načelu 'uleti i uništi', jedan je veći dio posvećen taktičkim akcijskim elementima

u nju uvodi kratkim briefingom. Do samog početka igre u vašem je sektoru sve bilo uobičajno mirno, pa čak i premirno - pravo zatišje pred buru. Iznenada u tom dijelu svemira bukne veliki međuzvezdani rat vođen na desetak planeta između brojnih skupina alienskih plaćenika te ozloglašanih postrojbi specijalnih svemirskih marinaca. Iako ste se odjednom našli u novonastaloj situaciji, nastojat ćete kroz tih nekoliko misija izvršiti svoju dužnost zaštite civila u svom sektoru te pronaći uzrok velikoga rata koji prijete još većim proširivanjem nastojeći ga bilo kako okončati. Single player igranje zamišljeno je kao niz misija međusobno povezanih pripovijedanjem o razvoju situacije u vašem sektoru koja se polako razrješava vašim napretkom kroz igru. Spomenute misije odvijat će se ovaj put uistinu na najrazličitijim mogućim prostorima raspoređenima na nešto više od deset istinskih lokacija, od gustih džungli, vrućih tropskih planeta, drevnih ruševina misterioznog alienskog grada, dubokih podzemnih tunela pa do užarenih površina paklenih vulkanskih planeta te mračnih alienskih industrijskih postrojenja.

Napredak priče kroz igru bit će vam dočaran na najbolji mogući način: ili razgovorom s vašom

posadom po završetku svake misije ili nekim iznimno privlačnim animacijskim scenama.

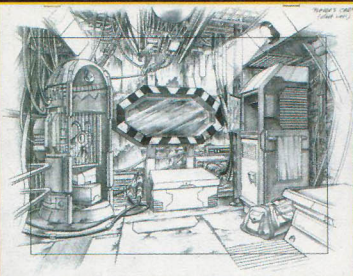


Najnovija inačica Unrealova enginea donosi veliki niz promjena i dodataka te ćete vrlo teško pronaći sličnosti s engineom koji je pokretao 'jedinicu'

er s različitim punjenjima. Skupinu novih oružja pak predstavljaju maštovite naprave kao što su leech gun (osim što može usporiti neprijatelja, sposoban mu je doslovce posisati životnu energiju), Takkra (uređaj koji izbacuje male dronove-ubojice koji će pronaći vašeg neprijatelja i obrušiti se na nj) te još cijeli niz zanimljivih novotarija. Osim spomenutog moda Igranja koji slijedi zacrtanu priču, postoji i takozvani single player tournament mod u kojem se probijate kroz niz multiplayer karti pretrpanih računalno kontroliranim botovima prilično dobre umjetne inteligencije.

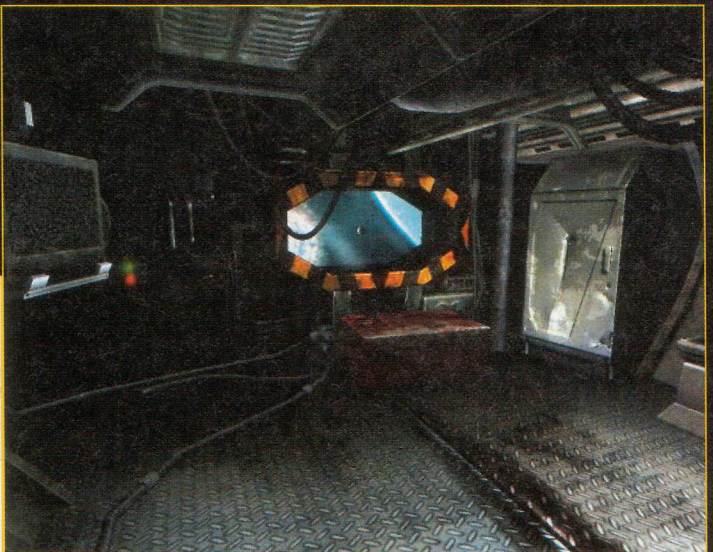
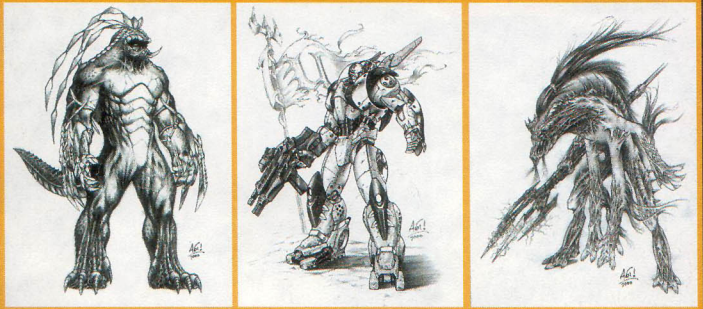
Dakako, u *Unreal 2* je integriran i vrlo kvalitetan multiplayer mod koji svoje korijene djelomice vuče iz *Unreal Tournamenta*. U njem se možete odlučiti za jednu od triju klasa koje se razlikuju po brzini, specijalnim sposobnostima, oklopu itd. Sve u svemu, Legend se pobrinuo da se u igri nađu svi potrebni elementi za sastavljanje fantastičnog multiplayer moda koji će zadovoljiti i najzahtjevnije igrače.

sustav pomoću kojeg će *Unreal 2* vrlo uspješno prikazivati posebne efekte kao što su vatra, dim, vremenski uvjeti, kosa, tkanina, razbijanje stakla itd. Engine koji će krasiti *Unreal 2*, nasreću, nije samo vizualno privlačan nego donosi i niz drugih noviteta kao što su vrlo napredan sustav umjetne inteligencije što ga koriste vaši neprijatelji ili pak uistinu dojmiljivi audioefekti koji igri daju poseban ugođaj kakav smo osjetili i u 'jedinici'. Prema trenutačnim informacijama, čini se da je Legend na itekako zahtjevnom nastavku legendarnog FPS-a obavio izvrstan posao, no u to ćemo se moći potpuno uvjeriti tek u prvoj četvrtini iduće godine, kad se očekuje njegovo dovršavanje i konačni izlazak na tržište.



NEMANI

Tijekom igre naići ćete na nešto više od dvadesetak neprijatelja, što aliena, što pripadnika ljudske rase, a tek ste jedne od njih mogli vidjeti u *Unrealu*. Naravno, riječ je o Skaarjima koji su postali svojevrsan zaštitni znak Epicove igre. Ostatak likova i kojekakvih nemani posebno je izrađeno upravo za *Unreal 2*.



TEHNOLOGIJA IZA SVEGA

Naravno, svi već nabrojani elementi i njihova izvedba ne bi bili mogući bez kvalitetnoga enginea. No bez brige, Epic je i na tome poradio, podigavši granice kvalitete na novu razinu. Najnovija inačica Unrealova enginea odlikuje se velikim nizom promjena i dodataka pa ćete vrlo teško pronaći ikakvu sličnost s engineom koji je pokretao 'jedinicu'. Ponovno je riječ o vizualno vrlo privlačnoj grafičkoj izvedbi, za što će ovaj put ponajprije biti zaslužno deseterostruko povećanje broja poligona u odnosu na originalni *Unreal* te izrsno povećanje detaljnosti u interaktivnom 3D-okolišu koji vas okružuje tijekom igre. Tu je također i veliki niz elemenata koji se premijerno pojavljuju u Unrealovom engineu, no neki već predstavljaju standard na polju 3D enginea. To su, recimo, sposobnost generiranja prekrasnih vanjskih scena velikih otvorenih prostora, potom proceduralna animacija koja upotrebljava vrlo napredan skeletal animation sustav zahvaljujući kojemu ćete uživati u detaljima poput promjene izraza lica vaših neprijatelja i slično. Osim nabrojanoga, posebno vrijedan isticanja je i novoimplementirani particle



Pobjedniku pripada sve.



Slava...

...i vruć, pjenast, ukusan.

**S manje kave i više mlijeka,
u 3 neodoljiva okusa.**

Nakon igre...

Po mjeri svakog džeparca.



Moj prvi **NESCAFÉ** Cappuccino

recenzije

uvodnik

Prošli smo mjesec uživali u emotivnom Hackeru. I bilo nam je super. Oporavili smo se od plakanja, upalu očiju smo liječili kamilicom i eto sad smo zdravi. Doduše, samo fizički jer psihički ožiljci ostaju zauvijek. Ali pokušali smo i to riješiti.

Evo sad i tajnih tehnika zacjeljivanja duše koje smo koristili ovaj mjesec: prvo smo počeli s blagom seansom *Black & White*. Kristina se relativno lako oporavila uživajući u maltretiranju životinja (tm), ali koliko čujemo, Društvo za zaštitu životinja nije se složilo s nama. E da, ako nas ne bude idući mjesec na kiosku, znajte da su nas sve zatvorili.

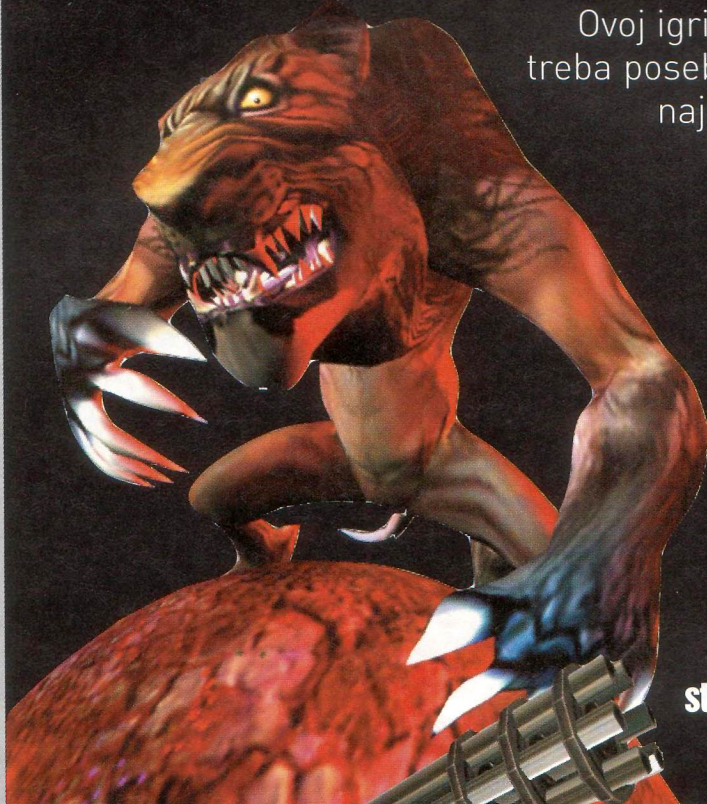
Lauš je imao malo većih problema ovaj mjesec jer je na grbači imao *Serious Sama*. Problem je psihički se oporaviti kad moraš s minigunom poklati nekoliko tisuća neprijatelja. Jednostavno nije pošteno. Ali svi znamo što se govori o poštenju i životu. Kad smo kod *Serious Sama*, u Engleskoj su lopovi maznuli 4000 komada iz dostavnog kamiona. To mi zovemo željom za igranjem. Dobro, možda nisu samo željeli igrati - naime, prodajna je cijena tih 4000 kutija oko 171 000 dolara. Ali to su sve špekulacije, a mi se ne bismo željeli upuštati u to.

Rukavina je ponosno vidao psihičke rane uz *Summoner* i *Fallout Tactics*. Rezultat je: Um - Rukavina: 1: 0. Unatoč odličnim igrama, Rukavina namjerava nastaviti terapiju i u buduću. Ali nije to nešto o čemu biste trebali brinuti. Jedino ako negdje ne pokupi bjesnoću pa počne divljati po kvartu...

Osim gorespomenutih psihičkih lijekova, bilo je još igara: od *Desperadosa* preko *Formule 1* pa do *Cossacs*. Bilo kako bilo, prestanite čitati ovaj uvodnik (ionako nikad nema ništa pametnog) pa zavrtite prstima po novom Hackeru, vjerojatno ćete naći nešto za sebe.

Black & White

Ovoj igri ne treba posebna najava



str. 44

Jožu majka karala



str. 52



Pet godina stvaranja i nekoliko stranica slave! Nije li život nepravedan?

str. 48

Serious Sam

Top 10 Velika Britanija

1. Cossacks: European Wars	CDV
2. Half-Life: Generation	Havas
3. Championship Manager: Season 00/01	Eidos
4. Who Wants To Be A Millionaire?	Eidos
5. Settlers 4	Ubisoft
6. The Sims	EA
7. The Sims: Livin' It Up	EA
8. Colin McRae Rally 2	Code Masters
9. Hostile Waters	Rage Software
10. FIFA 2001	EA

Top 10 Hacker

1. Serious Sam	Croteam!
2. Black & White	EA
3. Summoner	Interplay
4. Fallout Tactics	Interplay
5. Settlers 4	Ubisoft
6. F1 Racing Championship	Ubisoft
7. Cossacks: European Wars	CDV
8. Clive Barker's Undying	EA
9. Desperado	Infogrames
10. Hostile Waters	Rage Software

Vjerujte, nevjernici!



Creaturi su vrlo znatjeljni,
stoga ponekad pretjeraju

BLACK & WHITE

Ovoj igri
ne treba
posebna
najava

BLACK & WHITE

Proizvođač Lionhead Studios **Izdavač** Electronic Arts **Minimalna konfiguracija** P2 333, 64 MB RAM, 3D-ubrziivač 8 MB **Naša preporuka** Duron 800, 128 - 256 MB RAM, 3D-ubrziivač 16 - 32 MB **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** Internet, LAN

PIŠE **Kristina Jeren**

Da, da, božanstvo je konačno među nama. Trebalo mu je tri godine da pronađe put do Zemlje i PC-ja, ali se isplatilo čekati. Pa da vidimo što se to kuhalo u lavljoj glavi proteklih tisuću i kusur dana.

Mnogo toga, mogu vam reći. Gdje početi? Tri je godine mnogo vremena, pogotovo u svijetu računala, grafike i igara. Dugo razvijani projekti u svojoj završnici često promaše cilj; svi se sjećamo *Daikatane*, fijaska uz koji se čuo glasan buuum. No, za razliku od stričeka Romera i njegove golišave kolegice,

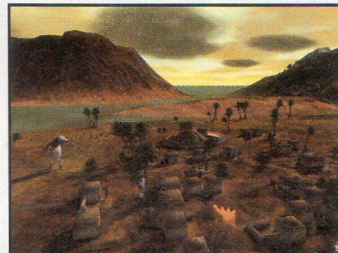
gospon Peter Molyneux, autor, između ostalog, nezaboravnih naslova *Populous* i *Dungeon Keeper*, definitivno ima soli u glavi i zna kako pridobiti gomilu igrača - dobrom i velikom igrom, a ne velikom pompom i reklamom. Gledajući prije mnogo, mnogo mjeseci prve screenshotove iz ove



Crouching tiger, hidden cow



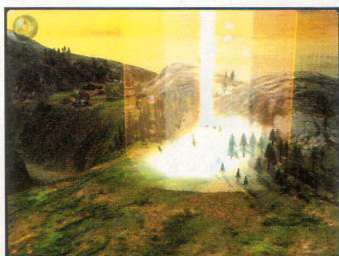
Kad lav po...ludi



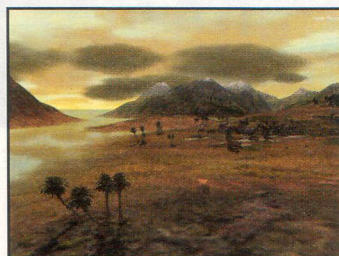
A zašto svi bježe od krave?



Tigar često luta sam



Čudesa



Selo na vidiku. Krajolici su.. inspirativni

S ovom igrom, zbogom pameti, školo, faksu, poslu, privatni i društveni živote...

Igre, nismo mogli vjerovati da će za isto toliko mjeseci te iste i još bolje sličice lansirati male točke na našim monitorima i da ćemo konačno iskoristiti svu moć svojih Di Fors 19 EmiX kartica i Pentijum 23 procesora :). Malo-pomalo, i to je vrijeme došlo.

THE DVOJBA

Može li postojati veći egotrip negoli jigrati igru u ulozi boga? Baš sve vam je na raspolaganju: priroda, živa i neživa, biljke, životinje, kamenje, ljudi, magije.... Možete činiti što god poželite i proći bez ikakvih posljedica. Dakle, shvatili ste, u ovoj ste igri bog i apsolutno sve ovisi o vama. Normalno, 'kvalitetan' bog iza sebe mora imati mnoštvo sljedbenika, a čar je ove igre što sami birate načine na koje ćete ih pridobiti. Crno i bijelo, odnosno dobro i zlo u ovoj igri čine samo put do uspjeha; bitno je

samo natjerati ljude da vas poštuju, nije važno čine li to zato što vas se boje ili zato što vas vole. U ovoj je igri dobro biti i zao i dobar, pa vi odaberite. Hura za takav pristup, jer, priznajem, izbor nije lak. No koliko god mučenje i ubijanje nevinih ljudi, koji vas onda slušaju jer vas se boje, može predstavljati satisfakciju, moj je izbor ipak bio poći putem dobra i učiniti ljude sretnima, jer kad čeljad nije bijesna, ni kuća nije tijesna i jer želim noću spavati, a ne da me progone digitalni duhovi umrlih šumara, ratara, graditelja i rasplodnih žena ;). Uostalom, nevine ljude dopušteno je samo gaziti na pješačkim prijelazima ako imate crveni auto i zovete se Max, hihi. Istini za volju, bez obzira odlučite li igrati dobrog ili zlog boga, jedno je sigurno - nećete se moći tako brzo maknuti od monitora.

AVATAR KOJI, DA PROSTITUTE, PRDI

Recimo konačno nešto i o samoj igri. Odmah ću vas upozoriti: ova će recenzija biti pravi hvalospjev igri, i to ne zato jer smo iz nekog razloga pristrani, nego stoga što je uistinu dobra i tu nema diskusije. Subjektivne doživljaje ostavljam vama. Krenimo

od samog početka, a tu se od vas jedino traži da izaberete svoj simbol koji će poslije krasiti vaše toteme. Dobrodošlicu će vam poželjeti dva simpatična lika koji simboliziraju vašu podsvijest - sjedi starac koji predstavlja dobro i crveni vražičak koji predstavlja zlo. Njih će vas dvojica voditi kroz igru i davati vam savjete, naravno ovisno o svojim osnovnim karakterima, a na vama je da izaberete koji ćete dio svoje savjesti poslušati. Ispočetka će vas učiti kako se kretati kroz svijet i davati vam mnoge savjete za lakše kontroliranje igre - korisno je poslušati sve što vam imaju reći. Za lagano

ufuravanje u 3D-svijet trebat će vam neko vrijeme, ali kad se jednom naviknete, shvatit ćete da je igra više nego user friendly. Sva akcija i



Naš hram izvana



Hramovi u zoru... malo patetike



Sve ima sjenu, čak i ruka koja predstavlja vas



Najveća je fora čupati drveće



Ako stalno bacate iste spellove, seljanima dosadi



Zoom out. Za dvije sekunde možete gledati boju kose najzgodnije seljanke

kontrola kamere i kretanja obavlja se mišem, ali nije problem naučiti i nekoliko lifesaving shortcuta na tipkovnici, tako da ćete bez imalo muke micati kameru, rotirati je, mijenjati smjer pogleda, zoomirati do besvijesti... Vaš se božji lik na ekranu prikazuje u obliku ruke bez ostatka tijela koja kontrolirana mišem vrluda svijetom. Hiperpokretna kamera je izvrsno riješena, pa jednom kad se naviknete koristiti je (najtoplije preporučujem da upotrebljavate i kratice na tipkovnici jerbo tromost i nepreciznost miša ponekad zna biti i više nego iritantna, dok je za zoom iznimno koristan miš s kotačićem), kretat ćete se terenom brzo i spretno. Na ekranu nema prozora ni izbornika, sve je savršeno čisto i pregledno, a opet funkcionalno. Fascinantna je količina detalja kojom je oslikan svijet igre, zoom koji vam doslovce

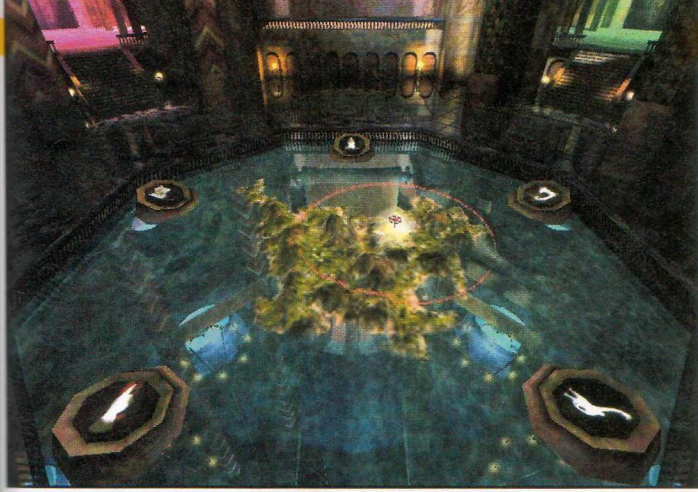
omogućava da u jednom trenutku vidite detalje na odjeći ljudi, svaku letvicu na vratima njihovih kućica, njušku ovce koja pase travu pa do pravog božanskog pogleda na cijeli svijet, odnosno otok na kojem se sve događa. Sve je oko vas u cijelosti interaktivno pa ako vam je baš dosadno, možete čupati drveće, bacati kamenčine od nekoliko tona, a nevjerojatna fizika kotrljat će ga nizbrdo dok se ne nađe na dnu. Ako se *rolling stoneu* na putu nađe, primjerice, drvo, on će ga srušiti i nastaviti dalje nešto izmijenjenom putanjom. Nisam vjerovala dok nisam vidjela, ali sad mogu reći da grafika i tehnički dijelovi igre funkcioniraju i više nego besprijekorno. Kad ste ovladali osnovnim kontrolama i načudili se svemu oko sebe, polako učite upravljati malim selom i komadom zemlje pod vašim utjecajem. Cilj je povećavati broj svojih vjernika i širiti utjecaj na što veći dio idiličnog otočića - *Black & White* definicija je *god* igre; s jednom bitnom razlikom koja, zapravo, postaje nit vodilja igre - naime, vi se kao bog ljudima prikazujete preko svog avatara, bića koje sami birate na početku igre i učite ga da bude dobar ili zao te da se u skladu s vašim željama ponaša prema ljudima, a on kao pravo živo biće uči, raste i napreduje (to pomalo podsjeća na igru *Creatures*). Svog creaturea, avatara, birate između tri ponuđena: krave, majmuna

(orangutana, čini mi se) i tigra, a svaki od njih ima svoj osnovni karakter koji vi morate dograditi. Možete ga naučiti raditi sve što i vi možete, a možete mnogo toga. Zanimljivo je i što mu možete modificirati ponašanje pomoću ogrlica koje mu stavljate i šćete ga poput ljubimca. Ona načinjena od užeta poticat će ga da uči i istražuje, mekana će potencirati njegovo dobro ponašanje, a bodljikava će ga natjerati da se ponaša agresivno. Najbitnije od svega u procesu učenja je nagrada za dobro i kazna za loše djelo. Ako vas vaše biće poslušna ili učini nešto dobro, možete ga počešati, u čemu će, naravno, uživati te će ga to stimulirati da se opet tako ponaša. Učini li zvjerka nešto loše, primjerice pojede nekoliko vaših vjernika (a tigar je u tome posebno vješt), morate je kazniti šamarom ili čak jačim udarcem u rebra. Kad za to dođe vrijeme i kad prođe osnovni trening, avatar će sudjelovati u hand-to-hand tučnjavi s drugim creatureima. Taj je dio igre zapravo napravljen kao svojevrsni parodijski homage tučnjavi općenito, jer se sve svodi na klikanje mišem po protivniku, a onda vaš lik drmne kružni ili pokosi jadnika udarcem iz salta unatrag. A tek kad vidite kravu gdje radi salto unatrag, ne možete ne nasmejati se. I humor je jedan od bitnih dijelova igre - diskretan, nenametljiv i inteligentan u replikama one dvojice koji simboliziraju vašu podsvijest, u komentarima i opisima predmeta u okolišu... Cijela je igra jedno opuštено i veselo iskustvo. I



ISTINA I LAŽ O MINIMALNOJ KONFIGURACIJI

Zaigrali smo *Black & White* na dvjema različitim konfiguracijama: prva, Pentium 2 procesor na 300 MHz, 128 MB RAM i TNT 2 s 16 MB; druga, Duron 800, 256 MB memorije i GeForce 2 MX. Iako je u prvij procesor bio nešto malo ispod minimalne, igra se bez problema vrtila u 800 x 600. Zanimljivo, nekih većih trzanja slike nije bilo, količina detalja na minimumu smanjuje gušt igranja: ljudi izdaleka izgledaju kao sive mrlje, svjetlost i magla nisu onako glatki, snimanje pozicija nakon nekoliko sati igranja traje nešto duže, osvjetljenje u nekim scenama ne funkcionira... u neku ruku igrivo, ali uz mnogo odricanja i nedostataka. S druge strane, ultrabrz konfiguracija broj dva nije imala nikakve muke u prikazivanju igre u 1024 x 768, 32-bitnoj boji i s maksimumom detalja. Moglo se ići i na više rezolucije s nešto ljepšom slikom, ali i ne tako fluidnim pokretima kamere. U ovom je obliku igra nevjerojatno zarazna i iznenađujuće puna detalja. Ne znam što još čekate, keš u ruke i u šoping :).



U hramu posvećenom vama nalazi se sav priručni božji pribor



Noć.. krijesnice.. ahhh...



Ekipa u selu neće biti oduševljena...



Kad se počnu razmnožavati, očekujte glad

da, budući da vaš avatar jede, dragi nam programeri nisu uskratili zadovoljstvo da vidimo mrcinu od nekoliko tona kako melodiozno i veselo, ispričavam se, prducka i tiki. Čini se da *fast jokes* nikad ne izlaze iz mode.

PA TI NE IGRAJ OVO ČUDO

Prvih nekoliko sati, dok polako pokušavate upamtiti sve elemente potrebne za kvalitetno igranje, kroz igru će vas voditi napola smotani listići papira, kao u crtici, koji se pojavljuju na određenim mjestima. Klikom na njih počinje animacija koja vas vodi dublje u priču i govori vam što trebate činiti. Taj prvi dio, u kojem uglavnom skupljate nekakvo kamenje ili izgubljene stvari, može vam se učiniti i pomalo dosadnim te vas navesti da se upitate čemu skakanje po otoku i hvatanje izgubljene braće, ofaca i kamenja. Zapravo je poprilično drag tutorial namjerno tako

napravljen da biste se što bolje upoznali sa svim mogućnostima igre. Nakon nekoliko sati počinje prava zabava, kad vaše selo sustigne prva havarija ljutog boga Nemesisa. Vjerujte mi, nećete se stići ni okrenuti, a posla će biti preko glave. Ljudi koji obožavaju vaše božanstvo daju vam energiju za bacanje magija. Daaa, vizualno najspektakularniji dijelovi igre počinju tek sada. Središte je sela jedna kamena građevina, tlocrtnog oblika zvijezde s velikim stupom u sredini - i vaš totem. On simbolizira vjeru vaših podanika, a na krakovima zvijezde su simboli koji prikazuju spellove koje možete bacati. Mana za spellove je količina vjere stanovništva; više sljedbenika, više spellova, računica je jednostavna. Visina totema određuje broj stanovništva koji će vas obožavati plešući oko vašeg hrama na drugom kraju sela. E, tu treba biti spretni i balansirati - potreban je

dovoljan broj tih zaluđenih fanatika da bi vam dali energiju za spellove, a opet treba ih biti i određeni broj u selu gdje će se baviti uzgojem hrane i izgradnjom objekata. U igri postoji dvadesetak spellova, a njihova je namjena pridobiti i zadovoljiti stanovništvo. Jednim spellom dajete im hranu, drugim drvo, trećim prizivate kišu da zalije njihova polja, pa potom healing spell, a tu su i oni nemiroljubivi - neizbježni fireball, destruktivni mega blast... ali ni bacanje spellova ne svodi se na suhoparno klikanje po ikonama, nego se izvodi ili punjenjem na krakovima zvijezde totema ili, dosad najbolji način bacanja spellova, rukom - mišem u zraku "nacr-tate" simbol koji poziva određeni spell - spiralu, slovo, neki drugi znak, koji uz bogate svjetlosne efekte prikupi energiju i na vama je samo da je usmjerite kamo želite. Vaši će čovječuljci biti zadivljeni i zadovoljni. Budući da su nesretni lijeni, morate ih poticati da obavljaju poslove, stoga im dodjeljujete zanimanja. I to je vrlo jednostavno riješeno - rukom doslovce zgrabite jednog stanovnika svog sela i ako želite da siječe drva, stavite ga u šumu, ako želite da uzgaja žito, stavite ga na njivu, a ako vam nedostaje stanovnika, stavite jednu ženu i muškarca zajedno i za nekoliko minuta livadama će trčkarati gomila derišta. Zahtjeve vaših stanovnika saznat ćete preko zastava izvještenih pokraj skladišta hrane i drva (dobro ih je uvijek imati punima). Jedan od čestih zahtjeva je širenje, koje ćete podmiriti stimuliranjem gradnje novih objekata. Prvo treba isjeći drva jednom tipu u selu (znat ćete kojem jer će mu iznad kuće biti svijetleći svitak papira, scroll) koji izrađuje drvene 'kosture'. Iz jednog takvog graditelji će, dodavši još drva, napraviti osnovni tip stambene građevine. Spojite li takva dva okvira, nastat će veća građevina, tri su temelj za

građevinu u medicinske svrhe, tržnicu ili groblje, a kad ih spojite sedam, nastat će golema građevina koja će uvelike poboljšati život svim stanovnicima, pa i vama. Treba li napominjati da je sve popraćeno odličnom glazbom i zvučnim efektima (posebno mi se sviđa hujanje vjetra kad se božanskom brzinom približavate nekom objektu - osjećate da ste baš vi "the one") koji stvaraju izvrsnu atmosferu zbog koje se želite stopiti s računalom. O multiplayeru se zasad ne može reći ništa posebno; klasično, postoji nekoliko karti igrivih u LAN-u ili preko Interneta, pa se okršaji među bogovima mogu odigrati i mnogo življe, ali njihov broj nije baš velik. No, postoje naznake da bi ih u budućnosti moglo biti mnogo više, a možda nije potpuno ludo nadati se i nekakvom editoru terena. No, vidjet ćemo, rekli su slijepci. Zasad je ovako - uživajte u singleplayeru i tih nekoliko multiplayer karti. No, želite li igrati ovu igru i u njoj uživati, život će vam poboljšati nabrijana mrcina od računala. Mislim da ne moram posebno naglašavati da sve te divote i krasote u grafici, svi ti detalji, sve te bajne teksture i svjetlosni efekti spellova traže popriličan broj megabajta i megaherca. Da, tu smo, ništa nije savršeno, pa tako ni ova igra. Ali je definitivno bliža savršenstvu od 95% ostalih. Svakako, svakako preporučujem!

ALTERNATIVNO

Populous
Isti genijalac nekoliko godina prije, odlična god igra.

Real life
Pokušajte se nametnuti kao božanstvo određenom društvenom sloju. Nekima je uspjelo.

Tibet
Doživite unutarnju katarzu uz prelijepi krajolik. I ne treba vam Pentijum tri.

91 OCJENA

Što reći, igra za bogove. Toliko opsežna, a opet vrlo igriva

Konačno!

SERIOUS SAM

Pet godina stvaranja i nekoliko stranica slave! Nije li život nepravedan?

Vaaaaauuuuuu...



SERIOUS SAM

PROIZVOĐAČ Croteam **IZDAVAČ** Take 2
Interactive **MIN. KONFIGURACIJA** P2/400,
64MB **NAŠA PREPORUKA** P3/500, 128 MB,
32 MB 3D **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTI-
PLAYER** Internet, modem, LAN **Platforme** PC



Sam početak

PIŠE Krešimir Lauš

Nema što, zeznuli su nas - i to pošteno! Prolistajte malo prošli Hacker i otvorite stranice na kojima smo pisali o *Samu*... Vidjet ćete da smo cijeli tekst stvarali s pogrešnom pretpostavkom da je ono što opisujemo tek nedovršena beta kojoj nedostaju dvije trećine sadržaja igre. Uvjereni da je Egipat samo uvod u sve krasote kojima će nas obasuti puna verzija, nismo mogli dočekati da konačno stigne. Hm, došla je, ali u gotovo identičnom obliku kao prethodna te smo, uz veliko čuđenje i žalost, shvatili da su Croteamovci zapravo razbili

igru na nekoliko dijelova i da nam je upravo prvi pred nosom.

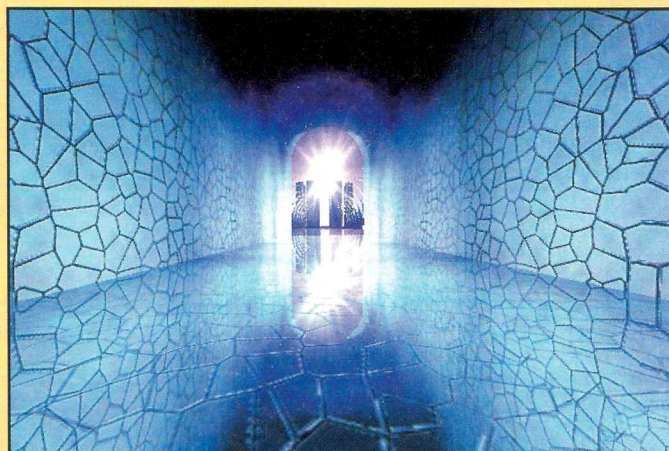
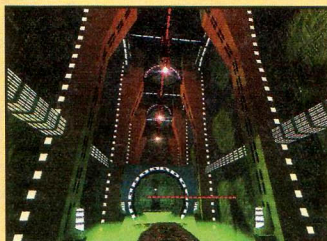
OZBILJNI ENGINE

Baš tako, čak se i briljantni trust Hackerovih mozgova može ponekad grdno prevariti te, ponešen patriotskom euforijom, malo zastraniti. Što još ne znate o *Samu*? Svakako vam je poznato da je on rezultat petogodišnjeg (!!) razvoja i djelo ruku mladih momaka iz Lijepa naše okupljenih pod zvučnim imenom Croteam. Pet godina nije uistinu malo pa su neki rezultati jednostavno morali izaći na vidjelo jer se u tom razdoblju mnogo toga moglo izgancati i doraditi. Tako je jedna od najdoradenijih stvari u igri

fenomenalno isprogramiran grafički engine koji svojom ljepotom i brzinom oduševljava. Sposoban je kreirati gotovo sve ljepote koje možemo vidjeti u nešto razvikanim komadima koda (UT, Quake), a posebno je specifičan po tome što s istom lakoćom renderira mračne tamnice i otvorene ravnice. Upravo su potonje zaštitni znak igre; sve je krato prekrasnim poljanama, golemim pustinjama, kamenim predvorjima i sličnim krajolicima koji s klaustrofobičnim prenemaganjima nemaju baš nikakve veze. Osjećaj trčkanja kroz ta prostranstva jednostavno je neponovljiv jer vam konačno za glavu neće zapinjati dosadni svodovi, dovratci i

OBLIK STVARI KOJE DOLAZE

Gledajte ove slike i sanjajte jer bi tako nekako trebali izgledati idući nastavci *Serious Sama*. Koliko smo mogli zaključiti iz priloženog, a bogme i iz pretprošlogodišnjeg intervjua, Sam bi se uskoro trebao provozati u svemirskom brodu izvanzemaljaca te stupiti nogom na njihovo planetarno tlo. Sve nam to izgleda vrlo obećavajuće, ali bi nam ipak bilo draže da je sve uklopljeno u jednu cjelinu. Što ćete, barem se imamo čemu nadati.



Bit će lijepo, nema što!



Opusti, je l' ti se ovo mozak rasuo po cijeloj sobi ili mi se samo pričnilo?



Aaaaaa... Boom!!!



Arg, žohari, odvratni su!



A? Meni si neš' rekel?

vrata. Da bi što bolje dočarali pastoralni osjećaj, autori su koristili primarne boje, ali i one vrlo sjajne i žive. Ugodni preljevi zelenog i grimiznoplavog pokazali su se odličnim odabirom za dočaravanje travnatih livadica prošaranih jezercima. S druge strane, zlatne nijasne protkane nitima bijelog divno oslikavaju vanjštinu egipatskih hramova, spomenika i zgrada. Što je još bolje, egipatska ikonografija tu nije bez veze, plod je dugotrajnog proučavanja povijesnih spomenika, slika i zapisa kako

bi sve bilo što autentičnije. Nadalje, nemojmo zaboraviti ni na apsolutno predивно nebo koje diče pregršt najsitnijih pojedinosti, gdje nigdje ništa nije zamuljano ni razvučeno kao u većini sličnih igara. Osim eksterijera, *Serious engine* itekako je sposoban kreirati mistične interijere prepune sjena, skrivenih kutaka i atmosferskog osvjetljenja. Iako nema dinamičnih sjena, pravilnom uporabom tekstura dobio se efekt realnog padanja svjetla, što posebice dolazi do izražaja u prostorijama prepunim ornamentiranih

svjetiljki kroz koje se probija slabašna vatra. Nadalje, simulacija vode jedna je od najupečatljivijih što sam ih ikada vidio jer je svjetlucanje bazena napravljeno tako realistično da se čovjek gotovo osjeća mokar. U nekim će sobama bazeni bacati svoje treperavo svjetlo i na okolne zidove, a toga se, koliko znam, nije sjetio još nitko! Za završni sjaj pobrinut će se vrlo ukusni lanse flareovi koji proizlaze iz sunca, baklji, pa čak i zvjezdanog neba. No šlag na kraju svakako je aplikacija teksturice koja se lijepi na

glavnu, čime se potpuno gubi neželjeni efekt razmuljavanja bližih zidova. Koliko im se god približili, ostat će precizno zrnati i nikad se neće pretvoriti u razmuljanu paletu neodređenih boja. Engine je čak sposoban za stvaranje zaobljenih lukova te efekata kroma, no kako se oni u ovoj epizodi previše ne koriste, nećemo se njima previše baviti. No, najdojmljivije od svega je lakoća i brzina kojoj se sve spomenuto baca na ekran - vrlo mi se rijetko događalo da se igra barem malo uspori. Spomenuto



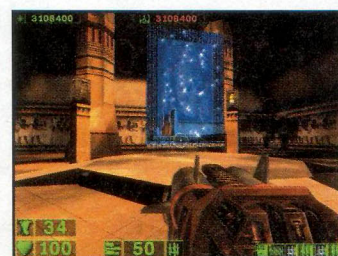
Opa, komadi u grudnjacima i gaćicama!



Top??!



Doodi tati!



Teleportacijski portal



Vdiš, vidiš, mogao bih jednostavno raznijeti ove spomenike te ih poslije prodati u komadima



He, he, ovo mu je sigurno slaba točka! Samo da mu od udarca ne oslabi mjehur pa da ne pusti vodu...

Pušku u ruke i...

predstavlja sasvim solidnu podlogu za uživanje u ovoj igri, a kakvog je ona karaktera, govori idući dio recenzije.

ARKADNI AUTOMAT

Serious Sam je 3D-arkada. Arkada u tolikoj mjeri da bismo je mogli nazvati svojevrsnim nasljednikom sličnih iskustava s Komodora i Amige jer se osnovna filozofija zapravo nije promijenila ni za jedan bit! Tada smo *autofireom* razbucavali kojekakve desno ili lijevo skrolirajuće 2D spriteove, a isto ćemo danas raditi i s 3D-poligonima. Pištolj, strojnicu ili pušku u ruke i deri dok ti pamet ne stane! Naime, *Serious Sam* potpuno je raskrstio s temeljima što ih je postavio *Half Life* ili ijedna iole "ozbiljnija" igra iz prvoga lica. *Sam* se ne zamara glupostima poput realističnosti i opravdavanja bezumnog klanja nego je ono jednostavno tu! Istina, postoji i priča, no ona kao da je namjerno ofucana da bi nas dodatno uvjerila o čemu je ovdje riječ. Naime, igra govori o nekim zlotovorima iz dubokog svemira koje može rastrgati jedino iskusan marinac *Sam* pa se mišičavko mora vratiti u prošlost jer su alieni baš nju odabrali za svoj prvi napad. Moram odmah reći da me ovakav *setting* neodoljivo podsjeća na



Ah, ti lanse flareovi, kako romantično

Zvezdana vrata, a jesu li ih i autori imali na umu, nikad nećemo saznati (zvuk bubnjeva i prigušene trube u pozadini). Bilo kako bilo, kroza nj će vas voditi *Netrisca* liti računalo pričvršćeno za *Samov* korteks koji će ga obasipati različitim informacijama o stvarima, bištijama i lokacijama u kojima će se naš momak naći. Neke od njih čak su i edukativne - očito je da nisu izmišljene, nego su čvrsto povezane s nekim povijesnim činjenicama. I to je od ozbiljnosti sve jerbo je sve ostalo čista akcija. Igra je prepuna tzv. "okidača" iliti određenih mjesta koja aktiviraju nezaustavljivu akciju. Tako ćete jednom primjerice pokupiti neko moćnije oružje, vrata će se oko vas tiho zatvoriti, a u sobu će nahrliti desetine odvratnih bištija kojih ćete se morati riješiti želite li nastaviti dalje. Tada će doći do privremenog zatišja u kojem ćete imati priliku odati počast prekrasnim prizorima koji vas okružuju, a već idućeg trenutka, stupivši u kakvu sobu, počete s neumoljivim klanjem. A joj mene, ono će vam doista okrvaviti ruke jer nije riječ o situacijama u kojima treba koknuti pet-šest aždaja nego će se na vas kontinuirano obrušavati horde neprijatelja. Stoga će vam za preživljavanje trebati vučji refleksi i oko sokolovo (može i dva

komada) - počinite li samo nekoliko grešaka, dekoncentrirat ćete se i postati laka meta za čudovišta žedna vaše krvi. Napast će vas harpije, divovski škorpioni, nekakve skakutave žabetine, jurišajući bikovi, organsko-mehanički mechovi itd. Nažalost, njihova ponuda nije baš raznovrsna, no ona koja su tu bit će vam dovoljna zanimacija za nekoliko adrenalinom natopljenih sati. Ipak, sve nemani funkcioniraju na jednak način, tj. bezglavo se zalijeću u vas dok ne budu ubijene, ne mareći pritom nimalo za vlastitu sigurnost ili kakav timski rad. Stoga je umjetna inteligencija u *Samu* nepostojeći pojam - mozgom im proljeću samo dvije misli: trči prema igraču i ubij ga. Imajući na umu da je ovo potpuna arkada, to i nije nikakav nedostatak nego način da se postigne ta specifična napetost i strah, što im je, vjerujte, i uspjelo - *Serious Sam* je toliko napeta igra da to nije normalno!

PANIKA I STRAH

Rijetke su igre koje mogu donijeti toliku količinu neizvjesnosti i straha za goli život, a da imaju barem malo smisla i pameti. Stalno ćete držati prst na okidaču i moliti Boga da vam idući korak ne bude i posljednji. Udaljeni krikovi nadolazećih gadova stegnut će vam

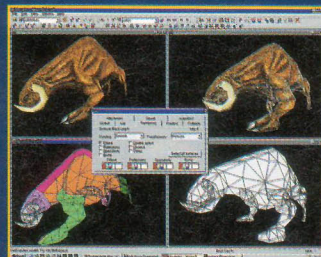
želudac, opominjući vas da slijedi borba na život i smrt gdje su šanse za opstanak prilično izjednačene. Bez obzira što posjedujete moćan arsenal pucalica, brojnost i upornost vaših neprijatelja nikad vam neće dati vremena za opuštanje nego ćete do samog kraju biti u grozničavoj neizvjesnosti. No, na nekim se mjestima u tim elementima otišlo predaleko - naime, nije mala stvar stajati u središtu kakve arene i barem deset minuta dočekivati nebrojene horde jurišajućih kreatura. Nešto mora puknuti, a hoće li to biti tipka vašeg miša, srce ili volja za igranjem tek će se vidjeti. Spas možete potražiti u *quick saveu* i najlaganijem modu igre (*tourist mode*) gdje se kako-tako daju sačuvati živci, a herc spasiti od preranog infarkta! No, zato će sav vaš trud *Serious Sam* dobrano nagraditi jer se sve odvija po načelu motiva i nagrade pa ćete nakon svake borbe dobiti nešto zauzvat. Bilo to kakvo moćnije oružje, štiti ili zdravlje, natjerat će vas da igrate dalje makar vam s čela kapao znoj. Stoga možemo zaključiti da je sve u *Samu* pomno raspoređeno i u dobrim omjerima samo da bi igrač što dulje ostao zainteresiran za cijelu igru. Neki od tih "motivatora" bit će i goleme zvijeri koje ne stanu na cijeli ekran, ali su tako

EDITOR

Nisu li naši dečki stvarno darežljivi? Osim što su nas obradovali tako lijepom igrom, omogućili su nam da stvaramo i svoje. Kao što možete vidjeti, editor izgleda vrlo lijepo, a nije ni prekomplikiran. Intuitivnost sučelja i lakoća uporabe trebale bi biti jamstvo da će se na netu uskoro pojaviti hrpa nivoa i modova za našega *Sama*. Što je najljepše od svega, prilikom same kreacije nivoa možete odmah i provjeriti što ste načinili, i to u real time prozoru u kojemu se možete prošetati po svom najnovijem uratku!



Ovako se rade nivoi



Stvaranje objekta



Konceptualni art



Impresivno, zar ne?

efektne da ćete čim ih prvi put ugledate pozvati ukućane da im se dive i sline. U sve to dobro su se uklopili izvršna glazba i zvuk. Ritmične melodije mijenjat će se ovisno o situaciji i upozoravati vas na nadolazeću opasnost. Njihove simpatične teme i nevjerojatna izbalansiranost stereo zvuka bit će prvo što će vas oduševiti kad pokrenete igru. Osim toga, tu je i cijela hrpa odlično digitaliziranih zvukova od kojih se posebno ističe dernjava obezglavljenog bombaša koji samoubilački trči prema vama. Zgodni su i Samovi komentari dubokim i hrapavim glasom ala Đuke Nuklearca, što se nikako ne može nazvati plagijatom nego odivanjem počasti igri koja je autorima sigurno bila jedna od inspiracija. Sve u svemu, krasno. Zvučat će još

i ljepše ako spomenemo da je *Sam* u cijelosti optimiziran za mrežnu igru i podržava sve važnije modove koji bi interesirali jednog "multisplayca". Da mu je fino krenulo, pokazuju i mnogobrojni strani serveri na kojima se može igrati ovo hrvatsko čudo! Kao šlag na kraju, u igru je implementiran i editor nivoa u kojima možete stvarati vlastite perverzije za jadrnike koji će ih potom zaigrati. Nema što, stvarno su si dali truda, a on se itekako isplatio. Naime, u Americi su ljudi za *Samom*, što se vidi iz odlične prodaje i mnoštva pozitivnih kritika. Dobro, znamo da Ameri vole malo jednostavnije stvari jer nemaju koncentracijskog kapaciteta da se pozabave nečim "ozbiljnijim" no bez obzira na to (odvratne li predrasude) moramo

DOMAĆA PAMET

Eto, gledajte ih i divite im se, a pritom slobodno sanjajte kako ćete i vi kad narastete isprogramirati vlastitu igru i zaraditi brdo love.



Sunce, ravnice, pijesak i krv okupirat će vas većinu vremena provedenog uz igru

priznati da je *Ozbiljni* zapalio i nas. Ah, sad bi trebalo donijeti kakav zaključak... A prije negoli to učinimo, moramo se podsjetiti da je *Sam* u svojoj duši, namjeri i naravi isključivo sirova 3D-pucačina koja i ne želi biti ništa više od toga. Stoga ga možemo procjenjivati jedino s tog aspekta i reći da je u tome definitivno uspio. Čista snaga, napetost i arkadni užitek koji probijaju iz ovog proizvoda čine ga originalnim i pravim osvježenjem na tržištu! Također nam govori da su se i PC-korisnici zaželjeli nečega za čije ovladavanje neće morati izgubiti nekoliko sati. Jednostavno rečeno, *Sam* je lijep, brz i napet i kao takav bi se trebao sviđjeti svima koji barem povremeno vole pustiti mozak na pašu i pozabaviti se dokonim istrebljivanjem ružnih/lji-

gavih/zlih izvanzemaljaca. Jedino čime smo bili razočarani je na početku spomenuto komadanje igre na zasebne cjeline jer se nikome od nas ne sviđa takav koncept. U krajnjem slučaju, to samo znači da uskoro možemo očekivati *Sama 2*, 3, a možda i 4, što nije loše.

ALTERNATIVNO

Stare igre s Komodorca i Amige
Specifična atmosfera tih klasika pretočila se i u ovu 3D-akcijsku ekstravagancu
Doom
Besmrtnik koji je poslužio kao djelomična inspiracija za *Ozbiljnog Sama*

87

OCJENA

Prekrasno u svakom pogledu, osim što je možda malo zahtjevno za prosječnog FPS-igrača. Ne zaboravimo ni neslavno komadanje igre na nekoliko dijelova

internet PC

- procesor 600MHz
- 64Mb SDRAM PC 133
- HARD DISK 10Gb
- VGA 8-64mb shared
- tipkovnica + miš
- CD ROM 52x
- zvučna kartica
- zvučnici 2 x 120w
- monitor 15" COLOR

CIJENA : 4.999,- KN

+
MODEM 56k v.90

Turbo gamer

- procesor 700MHz
- 64Mb SDRAM PC 133
- HARD DISK 10Gb
- VGA Savage4 3D 32mb
- tipkovnica + miš
- CD ROM 52x
- zvučna kartica
- zvučnici 2 x 200w
- monitor 15" COLOR

CIJENA : 5.999,- KN

+
JOYSTICK flight f-22X

POWER

- Pentium III 800MHz
- 128Mb SDRAM PC 133
- HARD DISK 20Gb
- MODEM 56k v.90
- tipkovnica + miš
- CD ROM 52x
- zvučna kartica
- zvučnici 2 x 240w
- monitor 15" COLOR

CIJENA : 8.999,- KN

HOT !!!

- procesor 1000MHz
- 256Mb SDRAM PC 133
- HARD DISK 30Gb
- VGA GeForce 2 mx 32mb
- MODEM 56k v.90
- tipkovnica + miš SCROLL
- dvd ROM 12x
- zvučna kartica
- zvučnici 2 x 500w
- monitor 17" COLOR

CIJENA : 11.999,- KN

u sve cijene je uračunat PDV !!!
cijene su za gotovinsko plaćanje

POKLANJAMO SA SVAKOM KUPLJENOM KONFIGURACIJOM: 30 DANA BESPLATNOG INTERNETA, UPUTSTVA ZA KORIŠTENJE PC RACUNALA NA HRVATSKOM I SVE POTREBNE KABLOVE



Shopping centar Prečko - Slavenskog 1 / II Kat - tel: 01/ 3886 473
www.kim-computers.com

VIŠE INFORMACIJA I DIREKTNE NARUDŽBE : 01/ 3886 473

Jožu majka karala

SUMMONER

3D RPG-ovi su u posljednje vrijeme vrlo moderni. Počevši od Evil Islandsa preko nekih drugih igara poput Pools of Radiance, nova tehnologija polako kroči naprijed. Volitionov bi Summoner mogao označiti novu eru roleplaying igara

Mali se Nikica u društvu isticao uglavnom zbog svoje velike dioptrije



SUMMONER

PROIZVOĐAČ Volition **IZDAVAČ** Interplay **MIN. KONFIGURACIJA** Celeron 300, 128 MB **NAŠA PREPORUKA** P3 500, 128 MB **3D PODRŠKA** Voodoo 1-3, ATI, D3D **MULTIPLAYER** LAN, Internet **Platforme** PC

PIŠE Damir Rukavina

Koliko je prošlo od prvih najavljanja *Summonera*? Dvije godine? Možda tri? Osmišljen kao roleplaying s akcijskim elementima, ovaj uradak vrti se oko fantastičnog svijeta podijeljenog u dvije kraljvine. Dodamo li još i malo klasičnog naklapanja o proročanstvima, izgubljenim princezama i oslobođenim demonima, dobili smo roleplaying za svakoga, što

sam spomenuo i u ocjeni (svi prvo nju pogledaju, pa zašto ne biste i vi). Iako će vam se igra na prvi pogled učiniti prilično jednostavnom, ubrzo ćete otkriti da je uistinu iznimna.

Uglavnom, u ulozu ste Josepha, seljančića koji je svojedobno tijekom pljačkaškog napada na njegovo *selo* pomoću prstena zazvao povećeg demona koji je poubijao sve preživjele nakon toga. Joseph je pobjegao, selo je spaljeno, sudbina je pred njim, a

ja pišem rečenicu s mnogo zareza. Nedugo nakon tog relativno uznemirujućeg događaja, naš Joža nailazi na Yagoa, pustinjaka koji će mu pomoći ovladati moćima skrivenim u prstenju moći. Naime, mrlja na ruci (za koju je on mislio da je neizbrisiv trag izmeta neke životinje) je znak Summonera, čovjeka koji može ovladavati demonima i koristiti ih u svoje svrhe. Stjecajem okolnosti, kraj u kojem je živio napast će susjedno kraljevstvo. Pod pritiskom sukoba,

PUTOVANJE KARTOM

Još jedan od uočljivijih elemenata *Summonera* je putovanje kartom. Snaći se na njoj ponekad je uistinu teško, pogotovo kad u nekom questu dobijete zahtjev u kojem smjeru krenuti. Tada morate učitati dvodimenzionalnu autokartu na kojoj su strane svijeta specifično definirane. Dakle, dobije li igrač, primjerice, zahtjev da krene prema istoku, savjetujemo mu neka pogleda autokartu, okrene "trokut osvijetljenja" prema specifičnom smjeru i krene naprijed. Onaj trokut nije ništa nego Josephov vidokrug. Znam, na početku zna iritirati, no nakon kratkog vremena bit će vam znatno lakše otputovati u nekom smjeru nego sami kalkulirati gdje biste trebali ići. E, da... još nešto: daleko je jednostavnije načiniti klik na dio karte gdje namjeravate otići (umjesto stalno držati), čak će lik brže zakoračiti u tom smjeru. Poštujte svoje miševse:)).



Zaštitne mjere protiv slinavke... žuta crta



Peri, deri!



Trip na Sljeme



Saljenje wartburga iz '69.



Marica radi NAJVEĆE balone

U vrt plejing... pogotovo ako volite efektive kombinacije akcije i fantastijskog roleplayinga

ponovno bježi prema glavnom gradu države, gdje započinje priča koja će se razvući na dobrim tridesetiri tjedna igranja.

NE DVA, NEGO TRI!

Summoner je, kao što ste to već vjerojatno i zapazili, 3D-igra. 3D roleplaying iz trećeg lica!? Pa, da... to smo već zapazili i u *Vampire: The Masquerade* iako je ondje bila riječ uglavnom o akciji. Ovdje, u neku ruku, igra izgleda daleko više ne-levelski. Istina, tamnice su osmišljene kao akcijski segmenti, a gradovi su jednostavno golemi primjerice, prijestolnica Lenelle).

Osim što možete prošetati kroz više od tri goleme četvrti, i arhitektura jednog od njih je doslovce nevjerojatna. Osim toga, broj statista i različitih lokalnih questova je nevjerojatan. Doduše, mnoge će igrače živcirati što svako malo dobivaju questove. No ipak! Volition je postavio da ih nijedan igrač vjerojatno neće sve obaviti, stoga je ubacio sustav temporalne eliminacije. Naime, ako neko duže vrijeme ne izvedete korak prema naprijed u rješavanju specifičnog (napominjem) sekundarnog questa, igra će ga jednostavno izbrisati, a vaš će quest screen ostati čist. To je možda

učinjeno u namjeri da se smanje frustracije, no prisjetite se koliko ste puta u roleplaying igrama otkazivali neki quest sve dok ne biste imali dovoljno visok nivo za takvo što. Ovdje to ne možete činiti. Naravno, taj se efekt pojavljuje tek nakon poprilično dugo vremena, odnosno puta u drugi dio svijeta gdje takav quest ne možete izvršiti. Osim toga, igra je završiva i bez ijednog izvedenog podquesta, te se sama po sebi samo obogaćuje njima.

UZALUD VAM TRUD, TRUBAČI

Od dobrih dijelova igre spomeni-

mo relativno jednostavno koncipiranu borbu. Ona vas očekuje u dva slučaja: kod random encountera ili kod tamnica. Dobro je što se za nju igrač može prilično jednostavno pripremiti i što je u osnovi vrlo brzo svladiva. Napravljena je kao mješavina real timea i pauze, sustava već viđenog u *Baldur's Gate* serijalu. Razlika je jedino u sustavu kombosa koji se izvode pritiskom na desnu tipku kad se nad glavom lika pojavi znak lanca. Igrač može izabrati koje će kombinacije koristiti i kojim redosljedom. Takav se sustav akcije i strategije može vrlo

DRAGULJA I PRSTENJA

Čarolije ostvarive pomoću prstenja svode se na zazivanje različitih stvorenja skrivenih u njima. Sve se vrti oko činjenice da taj nakit skuplja iskustvo, što ovisi o tome koji prsten Joseph trenutačno nosi. Dakle, osim klasičnog bonusa na neke od vaših statova, Ring of Summoning koji nosite napreduje s vama te čudovištima stvorenim pomoću njih donosi više hit pointova te neke od jačih čarolija. Naravno, taktiziranje unutar borbe također ovisi o gore navedenim predmetima jer neki od protivnika obično ovisi o elementima te su upravo stoga osjetljiviji na suprotine. Kao primjer spomenimo suprotnost vatra-voda.



Pršti pršti bela staza



Inventar je pun slika na kojima je slika sa slikom lika



Te klimatske promjene...



Na nedjeljnu misu idu SVE



K vragu i te igre, sve neki konfliktni tipovi

Summoner je jedna vrlo, vrlo, vrlo dobra igra

lako koristiti. Dakako, ubacimo li u to i vrlo decentan AI, očekuje nas vrlo ugodno iznenađenje. No ipak, uzmemo li u obzir činjenicu da je sve napravljeno u perspektivi koja ponekad zaklanja neprijatelja i igraču ne daje potpunu kontrolu nad bojnim poljem, stvar postaje pomalo problematična, pogotovo kad imamo posla s udaljenijim neprijateljima, jer se

kamera centrira na likove, a ne na polje. Korisnik joj može mijenjati kut i malo kontrolirati zoom, no to ipak nije dovoljno. A tada sam zahvalan što u igri postoji mogućnost pauze za vrijeme borbe.

WOODEN GEAR CARVED

Jedan od boljih dijelova igre je onaj gdje kontrolirate samo Fleece,



- Joža, ja te volim... ali ne samo kao prijatelja.
- I ja tebe, Jehkar... Stisni me... čvrsto... kao ženu

KOJEG IZBRATI?

Često se igrači pitaju: kojeg demona izabrati? Prvo bi trebali razmisliti za što im najčešće trebati: za podršku, hand to hand combat ili liječenje. Potom bi trebalo pogledati njegove osobine i kojim se oružjem najčešće koristi, a onda njegov AI iskombinirati sa svojim jedinstvenim stilom igranja jer je Joseph sam po sebi vrlo izmjenjiv lik - možete ga pretvoriti u healera ili u ratnika (za blizinu ili za daleki domet), te prema tome prilagoditi i cijelu taktiku družine (ovisno o tome biti osjetljiviji na nekim frontovima). Po meni, najbolja je taktika trenirati Fleece za backstab i hide, dok Josephu valja poboljšati summoning skill što je više moguće (i što prije). Razlog je spomenut u jednom od prijašnjih okvira, odnosno: napredovanjem Josepha napreduje i njegovo prstenje, odnosno stvorenja koja završavaju



Po prvi put uživo: sprajtovi protiv nove tehnologije. U ovom izvještaju, napad na lens flame



Zazivanje Ćejd elementala



Zar i ti, sine Brute?

a zvukove koristite kao orijentaciju dok se prikradate kroz utvrde nakrcane neprijateljima, što podsjeća na dobro nam poznate sneakere te uvelike osvježava role-playing igre. Naravno, to nije sve. Vještina prikradanja i korištenja noževa za backstab donosi igri razumljiv dio personalizacije i uživanja u ulogu vještog lopova, ratnika, čarobnjaka, mesara,

čistača kanalizacije, urednika Hackera i slično. Uglavnom, igra obuhvaća golem teritorij, relativno je jednostavna za praćenje i završava u razumnom vremenu. Da bude još bolje, vjerojatno će je zavoljeti i oni koji nisu veliki ljubitelji žanra.

Na kraju, kao i obično, zaključak: *Summoner* je dobra igra. I to ne samo zato što u njoj zavezivate demone. Bez ikakvog pretjerivanja, bit će temeljni kamen nove generacije igara ovog žanra... i to upravo zbog svoje nevjerovatne jednostavnosti. Svakako nabaviti!

ALTERNATIVNO

Vampire the Masquerade: Redemption
Sličan sustav kontrole, sličan sustav čarolija, posve drugačiji setting. Smješten u World of Darkness, ovaj RPG nudi malo više "Goth" atmosferu.

Neverwinter Nights
Dugogonjavljivi izometrijski roleplaying. Navodno, izlazi u drugom dijelu godine.

Planescape: Torment
Višestruko nagrađivana roleplaying igra utemeljena na Planescape tematici.



Ovaj ima problema s brojem cipela



Posjet Svetom Ocu u Vatikan ove je godine poprimio drugi oblik

90 OCJENA
Vrlo pojednostavljen, ali i vrlo dobro izbalansirani roleplaying

Uz zvuk motora i miris baruta

BATTLE FOR MIDWAY

Tražite besplatne misije za svoju omiljenu igru? Abacus ih prodaje kao programske dodatke, i to, čini se, vrlo uspješno



Lijepo napravljene teksture



Ma, zašto se samo toliko dimi?



Halo, dečko, nešto ti je ispalo!

misijama su razrađene gotove sve velike bitke koje su se vodile oko Midwayskog otočja, primjerice, napad na Kwajalein u veljači 1942., napadi s USS Lexingtona u svibnju 1942. pa sve do operacija s USS Yorktowna iz lipnja 1942. godine. Single mission and campaign koriste iste misije pa vam single može poslužiti kao vježbalište, iako sumnjam da je programerima to bila namjera. Scenario je u ovom dodatku poboljšano novim grafičkim metodama što ih podržava CFS serija, tako da su svi objekti izrađeni true CFS scenary metodom koja omogućava nekoliko puta detaljnije objekte i vrlo spektakularne efekte. Sve to daje novi život starom *Combat Flight Simulatoru*, a *Combat Flight Simulatoru* 2 dugovječnost.

Battle for Midway je odlično napravljen dodatak koji sadrži sve elemente što bi ih jedan dodatak trebao imati: nove zrakoplove, nove misije i novu grafiku. Ako vam je u *Combat Flight Simulatoru* bilo premalo misija, svakako ga kupite.

ALTERNATIVNO

Crimson Skies

Fantastična Microsoftova arkadna simulacija koja nudi igračima pomalo uvrnut, ali zabavan svijet aeronautike

Falcon 4.0

Ako ste se zasitili Drugog svjetskog rata, okušajte se u malo modernijem ratovanju u ovom odličnom simulatoru

Fly!

Dobar civilni simulator koji nudi mnogo zabave i odličnu grafiku

PIŠE Karlo Kolar

Microsoftova *Combat Flight Simulator* serija pokazala je da se mogu napraviti vrhunski naslovi ako se u njih uloži dovoljno truda (čitaj: novca). Njegova dva odlična naslova omogućila su igračima da kroz različite editore stvaraju svoje svjetove, a Abacus je čak zaposlio

nekoliko mladih genijalaca koji će se posvetiti samo tome.

Battle for Midway je dodatak za oba *Combat Flight Simulator* pa se nitko neće osjećati zaklun. Pogledate li što dobivate kupnjom ovog dodatka, odmah ćete shvatiti da on nije tek nasumce nabacana hrpa misija i zrakoplova. Igračima se nudi deset novih zrakoplova i više od dvadeset novih misija u zoni Midwaya.

PUNO ZA MALO

Svi su novi zrakoplovi autentični onima što su letjeli iznad Midwaya 1942. godine: Douglas SBD-3 Divebomber, Grumman F4F Wildcat, Douglas TBD-1 Devastator, Brewster F2A-3 Buffalo, Boeing B-17 Flying Fortress, Aichi D3A1 "Val", Mitsubishi A6M2 "Zero", Kawanisi N1K1-J "George", Nakajima Ki43-I "Oscar", Mitsubishi G4M1 "Betty". Dobro je napravljen letni model svih zrakoplova, osim Wildcata koji se doima malo "underpowered", no AI, čini se, nema takvih problema. Polijetanja s nosača često traže brzinu i snalazljivost - zrakoplovi su vrlo "teški" pa je stoga potrebna i nešto veća pista za polijetanje (kao da je pista na nosaču nepregledna). Osim toga, u

BATTLE FOR MIDWAY

PROIZVOĐAČ Abacus IZDAVAČ Abacus MIN. KONFIGURACIJA Kao i za CFS ili CFS 2 NAŠA PREPORUKA Kao i za CFS i CFS 2 3D PODRŠKA Kao i za CFS i CFS 2 MULTIPLAY-BA Kao i za CFS i CFS 2 Platforme PC



83 OCJENA

Odlično napravljen dodatak koji novinama može produžiti život vašoj omiljenoj igri

Treća sreća

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Nakon dva dobra F1 naslova Ubi Softa, treći su pokušali učiniti najboljom F1 igrom...



Petronas Malaysian Grand Prix KUALA LUMPUR

Nasreću, 1999.
se već vozila
VN Malezije

F1 RACING CHAMPIONSHIP

PROIZVOĐAČ Ubi Soft **IZDAVAČ** Video System
MIN. KONFIGURACIJA P2 300, 64 MB, 3D
8MB **NAŠA PREPORUKA** P3 600, 128 MB, 3D
32 MB **3D-PODRŠKA** Direct3D **MULTIPLAYER**
LAN, Internet, Split screen **Platforme** PC

**Grand Prixu 3 upravo
je bačena rukavica**

PIŠE Tibor Hitri

Ubi Soft nam je već dvaput ponudio simulacije Formule 1: prije četiri godine *F1 Racing Simulation*, a godinu poslije i *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2*, no nijedna nije imala službenu licenciju FIA-e. *F1RS* je izdan s namjerom da konkurira tada još uvijek aktual-

nom Microproseovom *Grand Prixu 2*, i mada je grafički bio mnogo bolji i moćniji, *GP2* je ostao najigranijom simulacijom Formule 1. *F1 Racing Championship* je treći nastavak i prvi put s FIA-licencijom, no nažalost samo za sezonu 1999.

Nažalost, zbog toga izostaju i neke nove staze u kalendaru Formule 1, primjerice Indianapolis, no zato su barem

imali vremena napraviti bolide što vjernije. Što se same igre tiče, na raspolaganju vam je 5 načina igranja: single race, grand prix, championship, time attack i private trials. Prve su tri opcije standardne, dok su preostale novost u žanru iako zapravo ne nude ništa posebno novo. Tj. time attack je, kao što mu ime kaže, utrka s vremenom te formula automatski



Kiša je također vjerno napravljena



Ovo je animirano



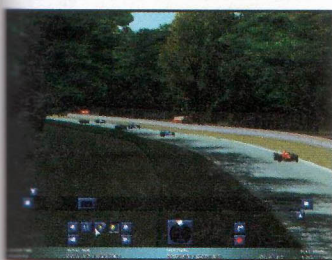
Sugeriranje da prikočim



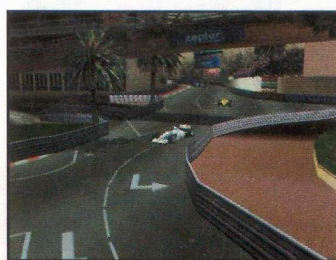
Eat my dust suckers :)

postaje neuništiva, doslovce se utrkujete sami sa sobom jer kad odvozite prvi krug, pojavljuje se ghost bolid koji vozi vaš prethodni krug, tako da vam se lakše uživiti i obarati vlastite rekorde. Private trials je mod u kojem samo trenirate. Što se prvih triju opcija tiče, za njih je moguće namjestiti gomilu postavki - koja će se pravila primjenjivati, koji postotak utrke želite odvoziti, broj natjecatelja; na raspolaganju su vam sve uobičajene opcije, ali su dodane i neke nove. Primjerice, možete uključiti opciju s kojom tijekom

cijelog grand prix-a možete imati samo jedan rezervni bolid, stoga se trebete paziti tijekom treninga i kvalifikacija da biste imali čime ući utrku. Riječ-dvije o izbornicima: sučelje je doista odlično napravljeno, pregledno je i nudi gomilu opcija. Primjerice, u grafici dosta toga možete podesiti - svjetlosne efekte, kvalitetu izgleda staze, pokretne sjene i koliko detaljno okruženje želite (a može biti uistinu detaljno). Rezoluciju možete postaviti i do 1600x1200 ako vam to grafička kartica može izdržati. Tu ćete namjestiti i



So far so good



Lijepo

SUČELJE

Sučelje je napravljeno vrlo lijepo i intuitivno, no možda je najbolji dio izbornika kad prije same utrke umjesto 2D/3D slike cijele staze (kao što je to u drugim igrama) ovdje pogledate cijeli krug pritiskom na play u jednom okviru, najbolje za memoriranje staze.



Pogled na Monaco...



...Interlagos...



...Spa



Namještanje kočnica...



...te ovjesa

veličinu datoteke u koju se snima prizera, a po defaultu ona će biti jedan megabajt, znači otprilike tri minute, ali ako imate dovoljno mjesta na tvrdom disku, možete reprizirati i cijelu utrku. Repriza je jedna od boljih što sam ih vidio, tako da možete s uživanjem pratiti svoje vratolomije. Moguća je i repriza u slow motionu ili ubrzano, unaprijed i unatrag. Programeri su se potrudili i ostavili nam mnogo toga da sami odredimo, tako da svatko može igru prilagoditi sebi. Najvažnije je da su izbornici ne samo sadržajni

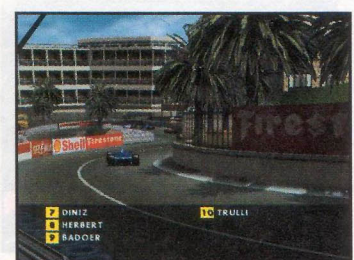
nego i vrlo pregledni pa se nećete gubiti.

GRAFIKA

Grafika je definitivno najveći adut ove igre, sve je tu i sve se vidi, svaki je detaljič lijepo napravljen. Bez dvojbe zaključujem da je ovo grafički najbolja igra Formule 1 dosad izašla za PC. Staze su toliko vjerno prenesene da, primjerice, u Monaco možete razgledavati grad. Prije samog programiranja snimljene su 360-stupanjskom videokamerom pa sam po prvi put imao osjećaj da sam na pravoj stazi



Sigh



Slavnog li zavoja



Agresivnost



Grmph



Sklizavela...



Vidljivost je prilično smanjena

(iako je o tome teško govoriti kad nitko od nas dosad ondje nije bio). Što se samih bolida tiče, također su dosljedno napravljeni, tj. na njima možete vidjeti sve - osim reklame za cigarete jer one u igrama nisu dopuštene. Vozače možete prepoznati i po kacigama koje više nisu statični dio formule nego se miču kad vozač zakoči ili ubrza, tako da imate dojam da netko doista sjedi u bolidu. Naravno, ne može sve biti savršeno. Pogled iz kokpita nije usklađen, niti je dovoljno detaljan te pomalo kviri



Obratite pozornost na sjene

dojam igre kad igrate iz te perspektive. Šteta! Usporedim li kokpit iz GP3 i ovaj, zaključit ću da je onaj bio detaljniji, ali s prevelikim upravljačem, dok je ovdje pak proporcionalan, ali nedostaju detalji. Zgodno je jedino to što vidite ruke koje drže upravljač - ni one također nisu statične, čak mijenjaju brzine. Što se tiče pogleda, bila bi idealna kombinacija GP3 i ove igre. Zaustavljanja u boksu su napravljena odlično s vrlo dobro animiranom ekipom, a ponekad se iz kotača vidi crni dim kad ih mehaničari skinu, što je posljedica trošenja kočnica. Kod grafike moram spomenuti još jednu sitnicu - sjene. Napravljene su vrlo vjerno, a najviše dolaze do izražaja u Hockenheimu i Monzi.

BRZO, BRŽE...

Sva ta lijepa grafika bila bi uzaludna da engine koji tjera igru ne valja. No, nasreću, nije tako. Igra je prokletu brza i ne trza, tako da će vas vizualno impresionirati. Da sve ne bude savršeno, pobrinuo se zvuk - nije dovoljno dobar, no nije li to glavni nedostatak i ostalih F1 igara. Zar se ne može snimiti zvuk pravog F1 motora, digitalizirati ga i upotrijebiti u igri umjesto raču-

nalno generiranog zvuka za koji se, nažalost, to i osjeti? Nemojte me krivo shvatiti, nije on tako katastrofalno loš, solidan je, ali razinu ispod očekivanog. Dakako, to se odnosi samo na zvuk motora jer su ostali (sudari, lom materijala) prilično vjerno simulirani. Recimo sada dvije-tri i o namještanju bolida za utrku ili treninge. Ponuđeno nam je mnoštvo opcija, pa oni koji vole namiještati različite postavke u ovoj će igri doći na svoje. Postoje standardne opcije kao što su namještanje mjenjačke kutije, visine krilaca, količine benzina pa sve do geometrije samog bolida, namještanja diferencijala i vrlo detaljnog namještanja ovjesa. Odlično! Početnicima i onima kojima se ne da s tim zezati računalo za svaku stazu nudi vrlo dobar setup. Ovdje moram spomenuti da će biti velika razlika uzmete li *ferrari* ili *arrows* - u potonjem ćete vrlo teško doći do prve pozicije, a i veća je vjerojatnost da se pokvari (kvarovi su također vrlo vjerno implementirani; no tu opciju možete isključiti). U igru je uključena i telemetrija s kojom ćete moći analizirati svoju vožnju i vidjeti gdje griješite te to i ispraviti. Ta je opcija, zapravo,

postojala i u prijašnjim Ubi Softovim Formulama, gdje je bila odlično napravljena te je nepromijenjena prebačena u ovu igru.

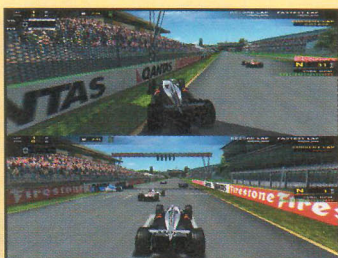
ŠTO JOŠ?

Neobično je da nakon tolikog uloženog truda programeri podbace u AI-ju. Naime, ne mogu reći da je umjetna inteligencija nešto posebno loša, čak je i solidna, ali nije ništa posebno, što svakako nije za pohvalu. No, programeri su toga svjesni pa ćete navodno već ovaj mjesec moći skinuti patch koji je poboljšava. Fizika je složena vrlo dobro mada kažu da ako vam se sviđa model u GP3, onda vam ovaj neće biti odličan i obratno (meni su oba dobra, čak mi je ovaj nešto bolji).

U posljednje su vrijeme česte igre Formule 1 pa je stoga veliki rizik ponuditi tržištu novi uradak tog žanra jer je konkurencija vrlo jaka. Ali tko ne riskira, ne profitira. *F1 Racing Championship* je definitivno u samom vrhu simulacija Formule 1. Vrlo je igriva, a ako usporedim igrivost s EA Sportsom *F1 2000*, zaključujem da je *FIRC* daleko bolji. Jedini su nedostaci nešto slabiji AI i zvuk motora, no bez obzira na to, rekao bih da je ova igra *must have* za ljubitelje ovog žanra.

MULTIPLAYER

Osim standardnog LANa, ovdje postoji i split screen mogućnost i moram reći da je to veliki plus igri. Naime, iz nepoznatog je razloga u igrama Formule 1 dosad nije bilo iako nedvojbeno pridonosi zabavi - tako se može bez problema igrati udvoje. Podržana je i mogućnost igranja preko Interneta, čak dvadeset dvojici igrača. Za svaku pohvalu!



Vrlo loš start



Dobar



Ovdje se sve može namjestiti

ALTERNATIVNO

F1 2000

Vrlo dobra igra, jedina sa svim aktualnim stazama

GP3

Treći nastavak igre koja je u ovaj žanr unijela mnoge promjene

Grand prix world

Za sve koji vole menadžere

90 OCJENA
 Dosad jedna od najboljih F1 igara

Expansion za ljubitelje

767 PILOT IN COMMAND

Microsoft Flight Simulator 2000 jedna je od triju najboljih simulacija civilnih zrakoplova na tržištu, a 767 Pilot in Command dodatak koji donosi dovoljno poboljšanja da opravda kupnju



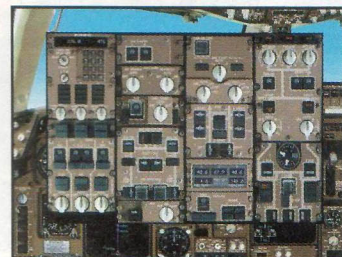
Što reći?
Lijepo, lijepo



Pilotski raj



Check lista na volanu



O.K., koji je ono trebalo okrenuti

767 PILOT IN COMMAND

PROIZVOĐAČ AETI **IZDAVAČ** Wilco Publishing
MIN. KONFIGURACIJA P2 300 MHz, 64 MB RAM, SVGA **NAŠA PREPORUKA** P2 450MHz, 128 MB RAM, 3D-kartica **3D-PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** Nema **Platforme** PC



Deeemo



Ljepota noćnih farova

PIŠE **Karlo Kolar**

Za razliku od mnogih drugih dodataka, *767 Pilot in Command* ne donosi ni mnoštvo različitih zrakoplova ni mnoštvo novih lokacija nego fantastično napravljenu simulaciju zrakoplova iz naslova i neke nove odlične vizualne efekte. Velika je pozornost posvećena tutorialu, vrlo je opsežan i detaljan, što omogućuje lakše snalaženje tijekom igranja.

Da bi add-on bio što bolji, u njegovoj izradi sudjelovalo nekoliko pravih iskusnih posada spomenutog zrakoplova pomažući savjetima i iskušavajući njegovu igrivost. Zamisao je bila izraditi simulator kojeg se ne bi posramili ni piloti u velikim tvrtkama. Naime, ako ste mislili da je upravljanje 767-icom teško, neugodno ćete se iznenaditi kad vam uza vaše muke počnu otkazivati glavni i pomoćni sustavi zrakoplova. Upravo je to bila glavna ideja - stvoriti simulaciju velikog zrakoplova u kojoj vir-

tualni piloti neće samo letjeti nego će doživjeti i one nezaboravne romantične trenutke kao što je pad tlaka u kabini, zapaljeni motor i slično.

MAYDAY, MAYDAY, MAYDAY

Srećom, s Interneta možete skinuti cijeli manual potreban za upravljanje 767-icom. Tutorijali su kopicirani tako da vam omogućuju upoznavanje sa svim sustavima i podsustavima igrate li po cjelinama, a u svaku su misiju uključene i sigurnosne procedure. Neke su trening misije napravljene prilično složeno, a sadrže i mnoštvo informacija, stoga ih je potrebno povremeno ponavljati da biste uvijek znali što i kako raditi. Grafika je najmanje na nivou *Microsoft Flight Simulator 2000*, a neki su efekti, primjerice svjetla zrakoplova ili noćno osvjetljenje uzletno-sletne staze, značajno unaprijeđeni. I kontrolna je ploča napravljena vrlo detaljno i čisto. Interaktivnost je također jedno od ugodnijih iznenađenja. Kad vam se dogodi nez-

godu, a hoće, kopilot vas odmah izvještava o stanju i počinje čitati prkladnu check listu. Igrači postaju svjesni koliko je to super tek kad iznenada ostanu bez glavnog napanjanja ili bez nekih instrumenata. Glasovi posade su vrlo razgovjetni, što znatno olakšava razumijevanje.

767 Pilot in Command je izvrstan add-on s odličnom grafikom, vrlo dobrim zvukom i velikim brojem scenarija igranja koji od igrača traži oprez i fokusiranost na probleme. Privlače li vas precizne i dugotrajne simulacije, nećete pogriješiti zaigrate li ga.

ALTERNATIVNO

Falcon 4.0

Nema ništa s civilnim zrakoplovima, nego samo s frenetičnim zračnim ratom; za one kojima letenje samo po sebi nije dovoljno.

Fly!

Jedan od najboljih civilnih simulatora.

Crimson Skies

Piratska saga s kraja tridesetih koja vas vodi u nebo prepuno opasnosti.

Awesome graphics details and some of the most spectacular nighttime effects

91

OCJENA

Add-on koji omogućuje gotovo realistično proživljavanje života jednog pilota. Odlična grafika i zanimljivi scenariji

Gujda, ojdi na! Guujdiceee, ojdi na!

THE SETTLERS IV

Doseljenici su i četvrti put s nama. Dakako, nadaju se da ćemo im opet pomoći naseliti cijeli svijet



THE SETTLERS IV

PROIZVOĐAČ Blue Byte **IZDAVAČ** Blue Byte **MIN.**
KONFIGURACIJA P200 MMX, 64 MB **NAŠA**
PREPORUKA P3 450, 128 MB, 3D **3D PODRŠKA**
 D3D **MULTIPLAYER** LAN, modem, Internet

PIŠE Vedran Sandić

Koliko ste puta dosad opušteno promatrali pajčke koji veselo rokcū dok im njihov omiljeni gospodar daje napoj, ili farmera koji polagano žanje žito i odnosi ga na farmu, gdje ga preuzima dostavljač koji ga nosi u mlin, a mlinar ga pretvara u brašno koje završava u pekari? I dok pekar mirno radi svoj posao, pogled vam odluta na rudara koji izbuljenih očiju stoji i čeka hranu da bi mogao nastaviti naporan posao u rudniku. A ptičice cvrkuću, val zapljuskuje pješčanu plažu...

sve je divno i krasno. Koliko ste to puta doživjeli? NIKAD??? Znači da dosad niste igrali *The Settlers*, jednu od ponajboljih RTS-igara u kojima je naglasak na gospodarstvu, a ne na *fightu*. Pred nama je četvrto izdanje.

MORBUS MRZI ZELENILO

Morbus je zao bog koji prije svega mrzi prirodu i sve što se u njoj nalazi. Zapravo, on ne može podnijeti zelenu boju, a s obzirom da baš ona krase prirodne krajolike, jasno vam je i zašto je mrzi. Nakon jedne od mnogobrojnih svađa s najmoćnijim bogom Himom malo je pret-

jerao i Him ga odlučio kazniti. I koju je najveću kaznu mogao dobiti? Pa naravno, poslao ga je na našu nam dragu Zemlju koja je, dakako, pretežno zelena (što se baš ne može reći za gradove, ali u vrijeme kad se radnja odvija i nema velikih gradova). Morbus je poludio i odlučio joj u cijelosti promijeniti izgled. Vi ga u tome trebate spriječiti.

ZA ONE KOJI NISU IGRALI...

...nijedan od prethodnih nastavaka, pojasnimo uratko o čemu je zapravo riječ. *Settlersi* su strategija u realnom vremenu u kojoj je naglasak stavljen upravo na gospodarstvo, a borbe su

THE SETTLERS SERIJAL

Igra koja je svoj prvi nastavak doživjela na Amigi prije mnogo godina. Zahvaljujući idiličnoj atmosferi koja se povremeno pretvori u opću makljažu, doživjela je četiri izdanja i mnoštvo mission packova. Evo popisa svih koji su u prodaji, tako da možete vidjeti jeste li možda koji propustili: The Settlers Classic, The Settlers II Gold Edition, The Settlers III, The Settlers III Mission CD, the SettlersIII: Quest of The Amazons, The SettlersIII Ultimate Collection, The Settlers IV.



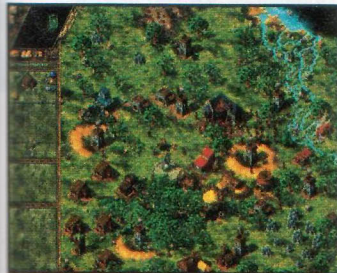
Najnoviji nastavak omiljenog nam serijala



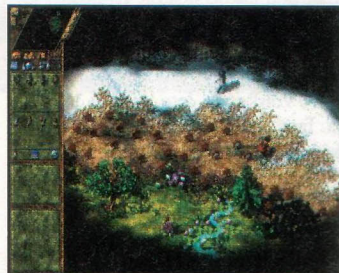
Pokrenite se, molim vas, pokrenite se



Kreativni nered na djelu



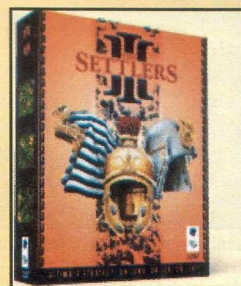
Pogled s najudaljenijom kamerom otkriva cijelo vaše kraljevstvo



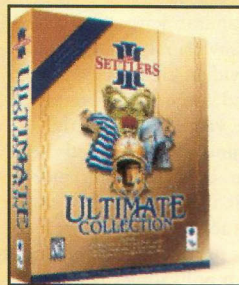
Službenik ministarstva za iskapanje ruda i gubljenje vremena na djelu



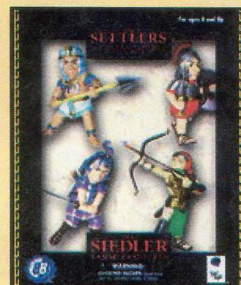
Zaigrajte prvi dio i otkrijte kako je sve počelo



Igra koja je prodana u 500.000 primjeraka



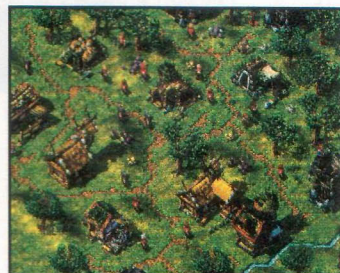
Ultimative Collection sadrži sve mission packove izašle za 3 nastavak



Da, postoji i to, male figurice za sve fanove diljem svijeta

nužno zlo i događaju se tek povremeno. U igri ne upravljate izravno likovima, nego im zadajete određene zadatke koje oni onda sami obavljaju. Primjerice, ako je oko vašeg glavnog stožera gusta šuma, morate iz izbornika s kućama odabrati onu s drvosječem, i to je sve, *settlersi* dalje rade sami. Prvo dolaze dečki s lopatama izravnati teren, potom konstruktori i zidari koji će izgraditi kućicu od materijala što su im ga donijeli dostavljajući. Kad je kućica gotova, jedan od njih uzima sjekiru

u ruke i postaje drvosječa - sam će posjeći sve drveće u svom okolišu. S oziorom da vam za izgradnju trebaju daske, jasno je da vam treba i pilana. Kad je izgradite, osigurali ste si "izvor" dasaka, no, on nije stalan - kad drvosječa posiječe sve oko sebe, neće više biti drveća. Zato morate izgraditi i kućicu u kojoj će stanovati šumar koji će ga uokolo saditi. Kao što vidite, sve je povezano i uvelike ovisi jedno o drugome. Morat ćete se poprilično namučiti da bi gospodarstvo vašeg kraljevstva štimalo.



Obratite pozornost na sru koja je navratila u selo vidjeti što je novo



Maye je najlakše raspoznati po njihovim specifičnim građevinama

Morate osigurati materijal za izgradnju kuća (drvo, kamen) i organizirati prehrambenu industriju. Farmer sije žito od kojeg mlinar melje brašno, a potom pekar peče kruh. I drugi prehrambeni lanac počinje od farmera čije žito završava na farmi svinja, a one pak u mesnici, gdje kao konačni proizvod izlaze šunke. Tu su još ribari i lovci. Na isti način kao i kod prehrambenog lanca funkcionira i ostala proizvodnja, ali je to toliko složeno da bi trebao cijeli Hacker da se sve objasni.

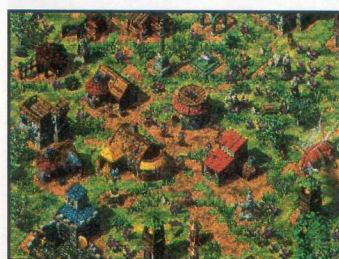
Jednostavno sjednite i zaigrajte, s vremenom ćete shvatiti kako sve funkcionira. Za one koji su u svemu gore navedenom "doma", recimo što je novo...

...U NAJNOVIJEM NASTAVKU

Najveća razlika između ovog i prošlog nastavka je u grafičkom izgledu igre. Karte na kojima igrate su mnogo veće i svi su objekti detaljnije nacrtani, a najviše od svega oduševila nas je zoom opcija. Naime, pomoću kotačića na mišu



Seoska se idila provlači kroz cijelu igru



Na nekim kartama sve vrvi od cvijeća



Ovako izgleda kad je oblačno...



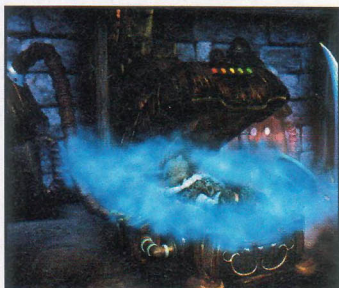
...a onda je granulo sunce i sve se zazelenilo



Naizgled običan farmer s neobičnim kućnim ljubimcem na ramenu



Mračni dvorac još mračnijeg Morbusa skriven u gusnoj i mračnoj šumi



Dobro nam poznata scena iz Frankenstein a ovdje u inačici za The Settlers



Jezero je najjeftiniji i najbrži izvor hrane u igri. Naravno, izgradite li pokraj njega ribarsku kućicu



Iz priloženog je jasno da se u ovoj misiji ne borite protiv ljudi nego protiv Morbusa i njegovih hordi



Prijateljski i idilično ozračje na terenu kojim vlada Morbus



Djeca cvijeća na otoku sreće

možete zumirati kartu, i to toliko da ćete, stavivši na najudaljeniju kameru, vidjeti cijelo svoje kraljevstvo, a kad zumirate do kraja, na ekranu će vam biti samo jedna kuća i ljudi kojima možete vidjeti čak i boju očiju. Uistinu fascinirajuće. Povećan je i gospodarski aspekt igre, tj. vraćen je na staro (pritom mislim na prvi i drugi nastavak), što je za svaku pohvalu jer su mnogi igrači zamjerali što u trećem nastavku dolazi do borbe prerano te da ne stignu u cijelosti razviti gospodarstvo. Pojavile su se i neke nove građevine i novi radnici. Tako sada postoji i vrtlar koji je zadužen za čišćenje zemljišta nakon borbe s Morbusovom vojskom, a pojavio se i lovac koji lovi zečeve (njih je mnoštvo po okolnim livadama). U multiplayeru postoji i saboter kojeg možete poslati da uništi određenu neprijateljsku građevinu. Skupina vojnika sad može imati vođu koji pojačava njihovu ukupnu snagu.

The Settlers je RTS uz koji je uživanje u virtualni idilični svijet vrlo opuštajuće

MULTIPLAYER LUDILO

Iako svoju zaraznost pokazuju i u misijama za jednog igrača, *Settlers* postaju "totalno ludilo" tek kad ih odigrate u opciji za više igrača. Tako je bilo u prvom nastavku koji je jamčio dugonočno buljenje u ekran i mogao se igrati na podijeljenom ekranu, a tako je i danas, kad ga može zaigrati do osam igrača u LAN-u ili se zakačiti na BlueByteov online game server i obračunati s bilo kojim fanom diljem svijeta.



Što mislite, što je po zanimanju ovaj s bijelom kapicom?

U multiplayeru možete kreirati vlastite zastave po kojima će vas protivnik prepoznati, a postoji i podrška za mikrofoni, tako da možete nesmetano razgovarati s prijateljima kad igrate u LAN-u.

Igru možete zaigrati kao pripadnik Rimljana, Maya ili vikinga. Svaki narod ima svoje oružane snage i prepoznatljive nastambe, što nam jamči raznolikost u igri kad završimo s jednim narodom i odaberemo drugi. Za svaki narod postoje tri misije, a svaka ima tri karte. Osim tih 9 misija, postoji i *dark tribe campaign* u kojoj se borite protiv Morbusa i njegove vojske. Tu ćete zaigrati 12 misija. Igra ima i *free settling mode* u kojem nemate neki određeni cilj nego jednostavno igrate i uživajte u onome što ste izgradili. Za svaku je pohvalu i opsežni tutorial u kojem ćete kroz 12 misija, na lak i jednostavan način, biti poučeni o cjelokupnoj gospodarskoj strukturi što je ova igra pruža. Multiplayer podržava do

osam igrača, a moguće je zaigrati i online na BlueByteovom game serveru.

ZAVRŠNA RIJEČ

The Settlers IV ne unosi nikakve revolucionarne novine u serijal nego samo pregršt sitnih poboljšanja. Najveći je pomak učinjen u grafici, koja sada u cijelosti iskorištava mogućnosti novih PC-ja (nažalost, većina ih nas nema). Ljubiteljima *Settlersa* to ionako nije bitno - oni moraju odigrati svaki novi nastavak koji se pojavi na tržištu, bilo da je riječ o expansion packu ili potpuno novoj igri. Za sve one koji dosad nisu osjetili čari doseljenika, a žele postati settleromani, novi nastavak je izvršna prilika jer će se zahvaljujući dosad najopsežnijem tutorialu polako *ufurati* u taj predivni virtualni svijet.

ALTERNATIVNO

CULTURES

Igra iste tematike koja donosi neke svoje prednosti.

SETTLERS III

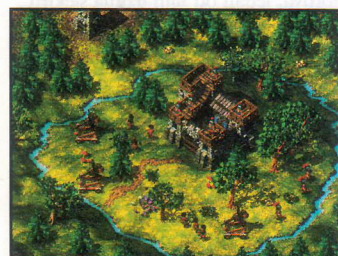
Zahvaljujući mnoštvu mision packova, uz ovu je igru zabava neograničena.

Settlers

Prvi se dio serijala isplati odigrati da biste vidjeli kako je sve počelo.

OCJENA

86 Premda ne donosi ništa revolucionarno, najnoviji je nastavak dosad najbolji dio serijala



Pitam se ima li krokodila u jarku koji okružuje dvorac?

Partijanje od mraka do jutra... ili tako nekako

THE SIMS: HOUSE PARTY

Još jedan expansion Will Wrightova remek-djela čiji uspjeh i dalje raste



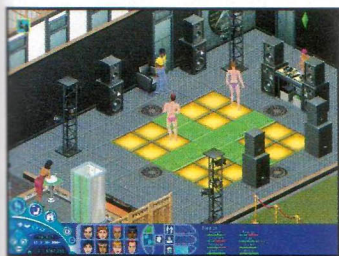
Za sve ljubitelje Divljeg zapada i dobrih vestern filmova

THE SIMS: HOUSE PARTY

PROIZVOĐAČ Maxis **IZDAVAČ** EA Games
MIN. KONFIGURACIJA P2 233, 32 MB, 4 MB
VGA NAŠA PREPORUKA P2 400, 64 MB, 8 MB
VGA 3D PODRŠKA nema **MULTIPLAYER** nema
PLATFORME PC



Ugodno raversko okupljanje uz "pušenje mjehurića" čistoga kisika... Uisitnu je riječ samo o mjehurićima, vjerovali vi to ili ne



Izgradite maleni diskoklub u vlastitom domu

PIŠE Damir Đurović

O Maxisovim *Simsima* dizajnera Willa Wrighta dosad se i više nego dovoljno pričalo. Ta simpatična i vrlo kreativno riješena simulacija života vašeg virtualnog čovječuljka ili cijele njegove obitelji dobila je početkom ovog mjeseca još jedan expansion. *The Sims: Livin' Large* bilo je ime prvoga, koji je obuhvaćao stotinjak novih predmeta te niz novih i zanimljivih karijera koje su igru učinile još zabavnijom. Najnoviji i, navodno, posljednji - *The Sims: House Party* - osim standardnog niza dodataka, donosi i jedan doista veliki novitet.

TIME TO PARTY...

Naime, *House Party* vam donosi sasvim nove mogućnosti socijalne interakcije između vaših malih virtualnih stanovnika - odsad u svojem virtualnom domu možete organizirati velike kućne partyje. Sjećate se, u originalnim se *Simsima* socijalizacija vaše virtualne persone svodila uglavnom na pozivanje jedne do dviju osoba u goste na razgovor ili gledanje TV-a. Vrlo rijetko pozvali ste u svoj dom više ljudi jer *Simsi* jednostavno nisu bili sposobni vjerno odsimulirati takva masovnija druženja. Najveća

moćna skupna društvena aktivnost svodila se na kupanje u jacuzziu najviše četiriju osoba. *House Party* bi cijeli taj problem oko socijalizacije trebao dokraja uspješno otkloniti. Jednostavnim klikom na vaš kućni telefon moći ćete pozvati cijelo susjedstvo na veliki tulum u svom domu. Time ste jednim udarcem ubili više muha jer, kao prvo, za svega nekoliko minuta, i to jednim telefonskim pozivom, svi su vaši susjedi pozvani u vaš dom, čime vam je zajamčen visok stupanj prijateljstva s većinom od njih, što vam je itekako korisno i potrebno za daljnji napredak u određenim poslovnim karijerama. No, da se bjesomučna partijanja po vašem domu ne bi svela tek na dosadno čavrljanje i sjedenje ispred TV-a, glavni se dizajner i producent, Will Wright, potrudio igru obogatiti i nizom predmeta koji će vam omogućiti 'masovnije' društvene aktivnosti. Primjerice, tu je logorska vatraca oko koje se u dvorištu vaše

The Sims: House Party osim standardnoga niza dodataka u cijelu igru unosi i jedan doista veliki novitet

kuće možete okupiti s prijateljima čavrljajući dugo u noć. Zanimljiv je i uređaj za 'udisanje mjehurića' čistoga kisika čiju uporabu preferiraju mlađi naraštaji ravera kao jedno od obilježja njihove jedinstvene urbane kulture. No, specifičan dodatak u vašemu domu, smješten u igru upravo radi organiziranja kućnih partyja, je kompletna oprema potrebna za stvaranje maloga kućnog diskokluba. Sve je tu, DJ-kabina koja dolazi u setu s mixerom, dva gramofona te komplet velikih i prodornih zvučnika, a plesni je podij obogaćen dodatcima kao što su kavez za plesanje te mogućnošću unajmljivanja profesionalnih plesačica. Kako biste što maštovitije priredili svoje tulum ili tek ugodnije uredili svoju kuću, postoje i tri sasvim nova stila dekora. Tako ćete moći birati između staroga kaubojskog vestern stila, koji obilježava masovna uporaba kožnih presvlaka, kojekakvih lovačkih trofeja i slično, havajskog, koji obilježava jednostavnost, otvorenost te česta uporaba trske i različitih tropskih motiva, te raverskog, koji odiše različitim futurističnim dodatcima, modernom umjetnošću te fluorescentnim i prozirnim materijalima. Uzmu li se u obzir sve pozitivne strane i izmjene koje on unosi u igru, moglo bi se reći da je to vrlo koristan expansion. Ipak, prema našoj ocjeni, nije vrijedan kupnje niste li vjerni poklonik *Simsa*. Naime, organiziranje partyja tijekom igre je vrlo zabavan element, ali nije nužan pa se nećete baš često naći u situaciji da to činite - što zbog nedostatka vremena potrebnog za posao i napredovanje u njemu, što zbog potrebe za odmorom. Osim toga, unatoč novim dodatnim predmetima i stilovima, *House Party* nije dovoljno veliko ostvarenje da bi ga se moglo prodavati kao gotov proizvod. Da je riječ o svojevrsnom paketu za nadogradnju putem Interneta znatno niže cijene, i ocjena bi bila znatno viša, ovako - riječ je tek o osrednjem naslovu.

ALTERNATIVNO

SimCity 3000

Najnovija inačica jednog od prvih Will Wrightovih naslova, ujedno i igra koja je proslavila Maxis

Sim Coaster

Izgradite svoj vlastiti zabavni park, pobrinite se da njegovi posjetitelji budu više nego zadovoljni njime i dobro zaradite

Creatures

Pomno se brinite za maleno umiljato virtualno stvorenje te ga naučite bitnim stvarima u životu

72 OCJENA

Organiziranje partyja uistinu je zabavno, no *House Party* ipak ne nudi dovoljno da bi zaslužio i nešto veću ocjenu

Commandos na Divljem zapadu

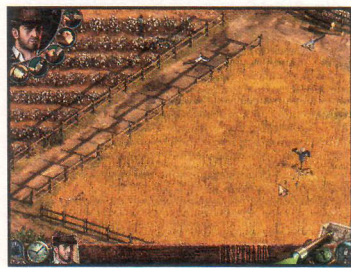
DESPERADOS WANTED DEAD OR ALIVE

Najnoviji uradak gotovo anonimne njemačke programerske kuće *Spelbound* izvrstan je spoj dviju proslavljenih igara, *Fallout* i *Commandos*, s radnjom smještenom na Divlji zapad



DESPERADOS WANTED DEAD OR ALIVE

Proizvođač Spelbound **Izdavač** Infogrames
Minimalna konfiguracija P 233, 32 MB **Naša preporuka** P2 300, 64 MB **3D podrška** nema
Multiplayer nema **Platforme** PC



Puzeći kroz žito, najlakše se osloboditi stražara koji vas okružuju

PIŠE Igor Čorkalo

Desperados je najjednostavnije opisati kao *Commandos* - *Behind Enemy Lines*, s radnjom smještenom u 19. stoljeće na američki Divlji zapad. Iako u mnogo čemu slijedi svog prethodnika, takvu atmosferu i osjećaj povezanosti priče on nikad nije imao. *Desperados* je prije svega RTS s elementima arkade, avanture i RPG-a. Prvo što će vas oduševiti bit će uvodna animacija, jedna od najboljih koje sam ikad vidio. Iz tog ćete slatkisha saznati da je vaš lik John Cooper, lovac na ucjene kojeg su unajmile željezničke kompanije da pronade meksikansku bandu koja već duže vrijeme pljačka njihove vlakove. Okupit će

skupinu od pet ljudi različitih profila, ali jednako odlučnih te krenuti u konačni obračun...

OKUPLJANJE

Na početku preuzimate ulogu Johna Coopera koji vlakom dolazi u gradić *Opelousas*. Dočekat će vas prijatelj Bill i ponuditi kratko natjecanje u vještinama. To će biti svojevrsni *tutorial* u kojem ćete naučiti osnove - kako se kretati, tući, pucati, bacati noževe, jahati i sl. Nakon neslavnog razlaza s Billom, krećete u drugu misiju - pronaći prvog člana svoje družine, Sama Williamsa. Kad je završite, slijedi kratka treća misija u kojoj ćete naučiti koristiti njegove vještine. Nakon toga vas dvojica krećete u četvrtu misiju u kojoj će vam se pridružiti Doc McCoy. Pogadate, u

idućoj, petoj misiji slijedi kratko upoznavanje s njegovim vještinama itd. Ne morate se bojati da će vas zamarati te kratke *tutorial* misije u kojima ćete se upoznavati s vještinama svojih suputnika, svaka će biti jedan događaj koji će se uklopiti u cijelu priču i poslije će vam biti od neprocjenjive važnosti. Svaki će lik imati pet osnovnih vještina. Tako će, primjerice, John Cooper koristiti pištolj kao oružje kad budete otkriveni i kad vas napada veći broj neprijatelja. Ne zaboravite da je samo šest metaka u bubnju te ga treba često puniti i da je s vremena na vrijeme potrebno ohladiti cijev. Nož će mu poslužiti u dvije svrhe: za rezanje svega, od remena koje pričvršćuje sedlo do meksikanskih vratova, i za bacanje neprijatelju u leđa želi li ostati tih i neprimijećen. Naravno, želi li ga ponovno koristiti, morat će poći ondje gdje ga je bacio i uzeti ga. Šakom se najbolje oslobadati znatizeljnih civila koji cijelo vrijeme šetaju uokolo i lako mogu naići na neki skriveni leš te izazvati paniku. Pošaljite ih u carstvo snova jer ih nije dopušteno ubiti. I na kraju, džepni sat koji će ostavljen u blizini neprijateljskog stražara svojom melodijom privući njegovu pozornost i tako vam otvoriti mogućnost da ga neopaženo uklonite. John Cooper će moći nositi i sklanjati neprijateljska tijela. Ovo je bio opis samo njegovih sposobnosti. Kao što sam napomenuo, svaki lik ima pet svojstvenih vještina i neću ih sve nabrojati jer bih ispunio mnogo više od predviđene dvije stranice, a i nije fora da vam odmah sve otkrijemo.

NAPREDAN AI

Baš kao i u *Commandosu*, i ovdje će vidno polje neprijatelja biti označeno zelenim trokutom. Posumnja li on u vašu nazočnost, trokut će promijeniti boju u žutu i stražar će krenuti prema sumnjivom području. Tada je bolje što



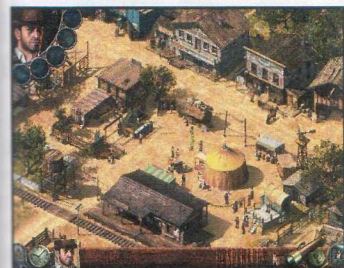
Pucati protivniku u leđa nije baš najpoštenije, ali je najjednostavnije



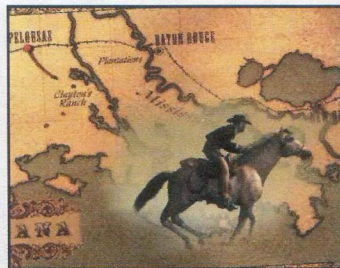
Ovaj će vam se ljepotan pridružiti nakon što ga spasite vješala



Drevni običaj lovljenja ribe još uvijek se zadržao u nekim dalmatinskim mjestima



Pogled na gradić Opelousas s minimalnim zoomom



Ne, nije Indiana Jones

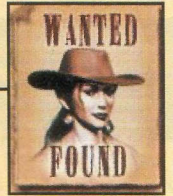
THE WILD BUNCH

Nakon što krene sam protiv meksičanske bande, Johnu Cooperu će se postupno iz misije u misiju pridruživati novi članovi koji će ga pratiti na njegovu opasnom putu. Likovi su međusobno potpuno različiti, i po vanjštini i po sposobnostima. Svaki je specijalist na svom polju, tako da ćete gotovo u svakoj misiji trebati pomoć jednog od njih da biste je uspješno završili.



John Cooper

Tipičan revolveraš zvučnog imena kojeg u vesternima utjelovljuje Clint Eastwood. Hladan, tih i brz. Odlično se služi pištoljem, nožem i šakama.



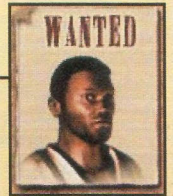
Kate O'Hara

Saloonska ljepotica koja najveće zadovoljstvo pronalazi u kartanju. Njezin šarm i zavođenje fatalni su za neprijatelja.



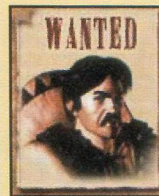
Doc McCoy

Kao što mu samo ime kaže, Doc je zadužen za liječenje povrijeđenih u ekipi, a nisu mu strane ni različite kemikalije i otrovi koje iskušava na protivnicima.



Sam Williams

Crnoputi rob koji je, pobjegavši s plantaže pamuka, našao utočište u skupini Johna Coopera. Specijalist je za sve vrste eksploziva.



Pablo Sanchez

Meksikanac, najveća mu je strast oružje, što veće i što razornije.



Mia Yung

Mlada Kineskinja koja protivniku odvlači pozornost pomoću svog majmunčića. Odlično se služi puhaljkom i otrovnim strelicama.

Commandosa, ovdje će kuće često imati više izlaza pa ćete, bez obzira gdje ste ušli, moći izaći na nekom drugom, povoljnijem mjestu. Postoji još jedna prednost koje ondje nije bilo: kad vas otkriju, ne morate učitavati prijašnju snimljenu poziciju, trebate se samo nakratko pritajiti dok se galama ne stiša i potom ponovno krenuti u akciju. Bez obzira na to, preporučljivo je što češće rabiti *save game* ikonu jer izgubite li samo jednog člana družine ili greškom ubijete civila, morate sve iznova ponoviti. Razgovori između likova više nalikuju kakvoj avanturi i vrlo su zanimljivo riješeni. U gornjem lijevom kutu pojavit će se sličica lika koji govori te tekst, naravno, u zvučnom zapisu. Svi su dijalozi u igri digitalizirani i izgovaraju ih glumci koji su svoj posao obavili bespriječno. Engleskog će biti u svim varijantama, od teksičkog do meksičkog. Glazba je zadovoljavajuća, no pun bi pogodak bio da su ostavili mogućnost za preslušavanje *mp3* fileova unutar igre jer bi remek-djelima Enia Morriconea stvorili jedinstvenu atmosferu. Grafika je prekrasna i iznimno detaljna, ali ima i jednu manu - sve je moglo biti malo krupnije (to je ujedno i jedina koju sam pronašao

u cijeloj igri). Doduše, postoji mogućnost zooma, ali vam ga ne bih preporučio. Igru je moguće bez ikakvih problema igrati i na slabijim računalima bez 3D-kartice. Ma kakvu *pilu* imali, najbolje će izgledati u rezoluciji 640x480, osim ako je ne želite igrati u *wide screen* formatu. 3D-podržke i *multiplayera* nema, no oni u ovakvoj igri nisu ni potrebni.

Desperados je odlična igra koju bih vam svakako preporučio ako niste ovisnik o 3D-ratovanjima u svemiru jer ovdje nećete vidjeti ni specijalne efekte ni nabrijana oružja, ovo je stari dobri Divlji zapad u svom dosad najljepšem računalnom obliku.

ALTERNATIVNO

COMMANDOS - BEHIND ENEMY LINES
Bez sumnje, uzor po kojem je *Desperados* napravljen, nešto ljepše grafike, ali lošije priče i atmosfere.

FALLOUT 2
Iz *Fallouta* su posudili način odvijanja priče i okupljanja družine.

AMERICA
Igra drugog žanra, ali je uz *Desperados* jedina vestern igra u posljednjih nekoliko godina.

93 OCJENA

Savršenstvo bez mane... no dobro, grafika je mogla biti malo krupnija

93

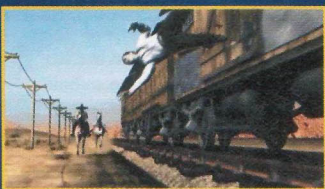
Igra koju bi zaigrao i sam Sergio Leone

prije se skriti jer ako vas ugleda, trokut će postati crven i počet će pucati po vama, a tada je najbolje uzvratiti vatru jer ste ionako otkriveni. Ako bude ranjen, protivnik će se skloniti u zaklon ili će se povući dižući ubunu i ubrzo se vratiti s pojačanjem. To dovoljno govori o AI-ju protivnika koji je

ovdje doista na zavidnoj razini. Također nije preporučljivo protračavati neprijatelju iza leđa jer vas može čuti i okrenuti se. Možete se i skriti u različite građevine; prvo će vaš lik provjeriti jesu li napuštene, nastanjene civilima ili neprijateljem, a onda se tek odlučiti na ulazak. Za razliku od

BREATHLESS

Iako sve novije igre obiluju prekrasnim animacijama, u *Desperadosu* one doista oduzimaju dah. Animacije između nivoa, a pogotovo ona uvodna, pravo su remek-djelo i poželjet ćete ih pogledati nekoliko puta. Dečki iz *Spelbounda* računali su s tim pa su ih sve lukavo smjestili pod opciju *show movies*, gdje će uvijek biti dostupne vašim pohotnim okicama.



Links 2 3 4

FALLOUT TACTICS BROTHERHOOD OF STEEL

Znači li vam što ime Rajko? A Brotherhood of Steel? Igrali ste Fallout? Onda samo naprijed s čitanjem, ovdje je riječ o dugo najavljivanom proždiraču slobodnog vremena poznatih nam majstora iz 14dgr Easta



Seks na eks...
s deathclawom

FALLOUT TACTICS: BoS

PROIZVOĐAČ 14 Degrees East **IZDAVAČ** Interplay **MIN. KONFIGURACIJA** P233, 64 MB, 720 MB HDD, DX8 **NAŠA PREPORUKA** Celeron 333, 128 MB, 1.7GB HDD, DX8 **3D PODRŠKA** Nema **MULTIPLAYER** LAN, Internet (preko Gamespyja) **Platforme** PC

PIŠE Damir Rukavina

Sjajni oklopi. Nasilje. Kožni remen, Bože mene, automatsko naoružanje. To je život. Još samo da spomenem koncept kлокotanja po pustinji i gotovo božanskog stava. Da, govorim o novoj liniji Stihlovljih proizvoda i o *Brotherhood of Steelu*, onim jakim tipovima iz *Fallouta*. Jeste li ih ikad poželjeli kontrolirati? E, pa (nenadan nastavak rečenice) - ovdje to možete. Dugo najavljivani *Fallout Tactics* je

stigao i spreman je ostvariti sve što su squad based igre odavno trebale.

Realno je zapitati se je li sve to toliko zabavno koliko je najavljivano u tisku i na službenim stranicama. No, najbolje krenimo redom. Kao što ste vjerojatno već i zapazili, *Fallout Tactics* je squad based strategija smještena u ugledni *Fallout* roleplaying sustav. Okosnica ovog (iznimno stručnog) sagledavanja njezinih dobrih/ loših strana ovisi o tome je li sustav pravila korišten u dvama nastavcima postapokaliptičnog RPG-a

moguće samo tako prebaciti u oblik igre slične *Jagged Allianceu*. To si je pitanje vjerojatno postavila i ekipa u Interplayu jer su nakon substencijsalnog brainstorminga odlučili izvršiti neke izmjene u spomenutom sustavu.

REDNECK RAMPAGE

Tema ove igre vrti se oko *Brotherhood of Steela*, onih oklopljenih iz *Fallouta 1 i 2*. Vjerujem da neki igrači već na sam spomen *BoS-a* trljaju ruke razmišljajući o gatling laseru ili ionskim puškama. Nažalost, ovdje je

ČEKAJ DO NEUMA!

Jedna od značajki koja povezuje sve *Fallout* nastavke je putovanje po karti popraćeno slučajnim susretima. Ovdje oni (ponovno) koezgiziraju s gomilom easter eggova i pokojim korisnim predmetom. Naravno, zna se također dogoditi da se nađete usred sukoba dviju frakcija, što cijeloj igri udahnuje malo svježeg zraka pomoću elementa "živućeg svijeta". Kozmetika, ali vrrrrlo učinkovita. Kao što rekoh (vjerovatno), to mi nikako ne prolazi uz koncept BOS-a kao deus ex machina društva koje može pročistiti pustinju od svega što prijeti ljudskoj vrsti. Purizam, pretpostavljam...



Otuđen.....



Pastoralna igra prpošnih mljekarica



Neka jeeeeee.... neka jeeee-e-E! Žmrkljž šahbaz ehter maaaaa!



Ugas', Meho, motor! Dolaze nam po int'rvju!



Ruta za maraton Jarun - Borongaj bila je loše označena



Prodajem tavriju. K'o nov, alu felge...



Lijepo sam ti rek'o: Ne'sh moju 'čer ženit

Iako igra ne iskorištava na najbolji način dobar dio svojih potencijala, ipak je iznimno zabavna

riječ o frakciji Bratstva koja je igrom slučaja ostala odsječena od svoje matične baze te je na neki način počela surađivati s lokalnim plemenima. Da bi se napravio zaplet, u igru ulazi nova strana koja zakomplikira svakodnevicu, a vi kao svježe obnovljeni član *BOS-a* polako napredujete u činovima te ubrzo ulazite u sukob koji će možda obilježiti sudbinu ljudske vrste. I tako, ampan kad pomislimo da je tematika apokaliptičke već iscrpljena, eto nam novog role-playinga u kojem ćemo još jednom se lijepo ponoviti. I izgubiti još nekoliko tjedana socijalnog života. Vu-u. Šalu nastranu, *Fallout Tactics* se kao strategija nastoji progurati na tržište kao dio poznatog *Fallout* serijala. Dapače, i engine je vrlo sličan onome iz prijašnjih inkarnacija. Tehnički vrlo intrigantan, ovaj gradak koristi antialiasing i zonirano osvetljenje da bi bolje prikazao svi-

jet postapokaliptične Amerike. I uspijeva mu. Naime, iako je sam po sebi blaga preinaka, nova inačica efektivno obavlja svoj posao. No, postoje i neki nedostaci: čak će i na najjačim konfiguracijama doći do trzanje pri pomicanju ekrana zbog slojevitog učitavanja karte koju računalo u stvarnom vremenu trpa u cache, što zna biti poprilično neugodno. Pogotovo kad, primjerice, učitate poziciju usred borbe pa nakon poznatog rondonja HDD-a ugledate vaše ljudstvo koje je zbog učestale neprijateljske paljbe promijenilo agregatno stanje. Slijed događaja je poznat: igrač učitava igru, igrač psuje, igrač pročita Hacker, igrač potvrdi sumnje, igrač ponovno psuje itd. Osim trajavo razrađenog pitanja scrolla, spomenimo i animaciju likova. Iako vrlo lijepo izvedeni, i oni se učitavaju poprilično dugo da bi efektivno

izveli svoju radnju, osim ako korisnik nije instalirao paket od 1.4 GB.

PANDORINA KUTIJA

No, ne dajte se zavarati da cijela stvar ovisi samo o (lošem) engineu. Ovdje je riječ o vrlo zanimljivoj igri koja koristi nekoliko sustava kontrole ne bi li se prilagodila korisnikovom ukusu. Naime, osim klasičnog turn based sustava, *Fallout Tactics* omogućava i korištenje real time opcije. I tu (opet) stvari kreću nizbrdo. Dok pri igranju na poteze borba itekako ovisi o timskom radu i koordinaciji specijalnosti svih članova vašeg odreda, u real timeu je praktički moguće isprazniti prostoriju jednim jedinim likom. Žao mi je ako to gledam kao poklonik starijih nastavaka, ali ovdje nešto ne valja, a tri su razloga za to: ili igra nije izbalansirana, ili ja ne znam igrati turn based igre (u što sumnjam), ili sam ja pijan. Zanimarimo li kritike

nekolicine ljudi kojima je ova igra metafora za Boga, vjerujem da će se većina opredijeliti za "prvo" objašnjenje. No, da ne ispadnem baba, bilo bi pametno razraditi i dobre strane igre. Ljubitelji *Fallout* serijala ne mogu pogriješiti izaberu li je. Bez obzira na sve nedostatke, vrlo je igra i nedvojbeno je treba iskušati. Novine vezane uz broj predmeta i (pazi sad) raspoloživa vozila bacit će velik broj ljubitelja ovog serijala na koljena. Dodamo li još i činjenicu s početka, tj. da ste član *Brotherhood of Steel*, dobili smo divan mali lunch paket. Objektivno govoreći, riječ je o *Fallout* uprgradu bez nelinearne radnje i sa squad based taktičkim elementima. Nažalost, eto. Nadali smo se nećem više.

Fallout Tactics je jedna vrlo dobra igra. Zanimarimo li sve silne propuste, mogli bismo reći da je riječ o potencijalnom hitu (barem jedno kraće vrijeme). No, ipak vam savjetujemo: pogledajte demo na prošlomjesečnom HackCD-u i zaključite sami. Naše mišljenje? Dosta solidno, ali prenapuhano! No, ipak...

NIŠTA OD SOCIJALNOG!

Iako u mnogim aspektima razrađen, *Brotherhood Of Steel* pati od nekih potpuno nerazjašnjivih simptoma. Jedan od njih je bržnost vaše borbene braće u bunkerima. Naime, škrti gamad sve naplaćuje. I još koliko! Primjerice, nakon prve misije s nekoliko krvavo zaradenih kredita odlučujete kupiti nešto streljiva, kad ono... lihvar za pultom odere vas do gole kože. No, to nije sve, najgore se stvari događaju kad navratite u lokalnu ambulantu. Kad se upoznate sa šjor doturom, naplat će vam i najmanji stimpack kao suho zlato. E, da... ako ste slučajno ranjeni, neće vas izliječiti nego će vas rasparenog ostaviti da čekate u hodniku ili da si sami platite medikit. Ludnica, zar ne?? No, možda sam sitničav... možda bih trebao biti zahvalan što mi ne naplaćuju ulaz u Vaultove.



Poslodavac Judge Dredd (odnosno ja) ne voljeti spafala na posao. Bum, bum... NGH!



Vi tu pričekajte... odoh ja na vece



Ako ste pomislili da za uspjavanje koristite plin ili injekcije, prevarili ste se

ALTERNATIVNO

Fallout
Kamen temeljac ovog serijala. Doduše, riječ je o roleplayingu, a ne o strategiji kao ovdje

Jagged Alliance
Igra koja malo više naginje realizmu i menadžmentu. No, nije zbog toga lošija. Obavezno pogledati pa onda sa susjedima uz kavicu istražiti...

X-COM
Squad based borba u svom najsajnijem izdanju. Još ako vam se upućavaju izvanzemalji... IJO!

70

OCJENA

Igra je dobra iako je u tehničkom pogledu totalni ripoff

Age Of Empires vam je postao prejednostavan? Onda je ovo nešto za vas

COSSACKS EUROPEAN WARS

Haaa... još jedna lijepa strategija u stilu AoE. Dobra zabava za vikend ili...

sitnica koje ukazuju na to da su se dizajneri uistinu potrudili.

Kao što joj i ime govori, igra će vam približiti bitke iz nekoliko europskih ratova 17. i 18. stoljeća (vidi okvire), čemu je prilagođen i izgled jedinica. Neovisno o tome koju vojsku vodili (od 16 ponuđenih iz različitih vremenskih razdoblja), pred vama će se naći mnoštvo jedinica različitih mogućnosti, prednosti i mana, izrađenih tako da je do posljednjeg detalja sačuvana povijesna točnost (da ne kažem "zbiljnost") njihove odječe i opreme.

Vizualno, *Cossacks* je jedan od najboljih RTS-a dosad i ako vam monitor može prikazivati visoke rezolucije, doista vas očekuje praznik za oči. Zvučni se dio toliko ne ističe jer su borbe uistinu vrlo obimne (gotovo kao one stvarne), a tada cvrkut ptica i pojedinačni pucnji nestaju u zaglušujućoj tutnjava rata....

MOŽE IH BITI PREVIŠE!

A kad se pretjera, pretjera se. "Ušavši" u igru i izgradivši nekoliko građevina, bio sam pomalo iznenađen što nam treba 6 resursa (hrana, zlato, kamen, ugljen, željezo, drvo) za izgradnju zgrada i jedinica. Dobro, nije problem. Onda sam vidio da se mjere u tisućama. O.K.! A onda sam shvatio da ih trošimo u svakoj akciji. Plaće vojnicima – O.K. Ali trošenje željeza i ugljena za svaki hitac što ga naši mušketeri ispale? A tek topovi? Ma daj!

Da ne biste pomislili da nepotrebno dižem paniku, možda bih trebao još malo pojasniti situaciju. Ovo nije AOE, gdje ste morali izgraditi gradić, složiti vojsku i počistiti protivnika, ovdje će izgradnja i pripreme za rat biti duuuge, baš kao i u stvarnosti. Jedna, pet, deset, pa čak i dvadeset jedinica ne znače ništa. U najvećim ćete bitkama upravljati s nekoliko tisuća jedinica. A opet, raznovrsnost je ključ – jer konjica će vam pogaziti mušketera, kopljanici srediti konjicu, mušketeri pobiti kopljanike, a sve će ih raznijeti topovi. Dakle, kad krenete u rat, vaša vojska mora biti velika i sastavljena od različitih rodova. A svaki od njih zahtijeva resurse i za kreiranje i za borbu.



Masovno je klanje glavna značajka svih europskih ratova. Ova igra donosi upravo to

COSSACKS - EUROPEAN WARS

Proizvođač CDV Software Entertainment
Izdavač Strategy First **Minimalna konfiguracija** P200, 32 MB, SVGA 8 MB, 1024x768
Naša preporuka P2 566, 128 MB, 32MB Gfx kartica, 1600x1200 **3D-podrška** Direct X
Multiplayer LAN, Internet, direktna veza
Platforma PC

PIŠE Berislav Jozić

Možda i ne. Oni koji su svoje strateške poteze naučili u AOE već će nakon pola sata igre uočiti veliku razliku između *Cossacksa* i njegovog očiglednog uzora - kompleksnost. Dok je AOE jednostavan i ugodan za igru, *Cross-*

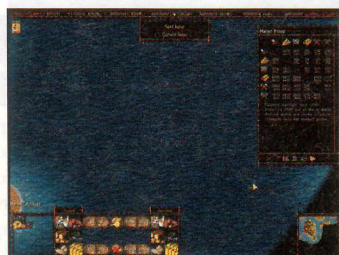
acks donosi bezbroj sitnica, što će se svidjeti samo igračima s bolesnom opsesijom za detalje.

A ŠTO FALI DETALJIMA?

Govorimo li primjerice o grafici, detalji su uvijek hvalevrijedan element igre pa je tako i ovdje. Građevine, jedinice, bojno polje... sve je prekrasno nacrtano i prepuno



Strijelci su najslabija jedinica, ali kad ih je mnogo, njihove strelice mogu "zamračiti nebo"



Zamjena dobara na tržištu ovisi o osnovnim gospodarskim zakonima ponude i potražnje



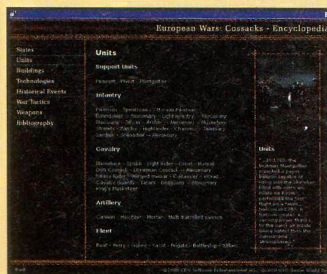
Znate li koliko treba željeza, drva i novca za kreiranje tolikog topništva? A koliko im tek treba za jedan plotun! Bankrot!



Kad topovi raznesu zidove, ulijeće pješadija. Sad znate zašto su obrambeni zidovi napušteni nakon usavršavanja topništva

DOBRO JE ZNATI...

"General koji prije bitke provede duže vrijeme u promišljanju će pobijediti", rekao je prije mnogo stoljeća Sun-Tzu, što se pokazalo točnim i u svim europskim ratovima, a ne samo onima u rodnoj mu Kini. Zbog toga *Cossacks* dolazi opremljen iscrpnim povijesnim informacijama o ratovima i bitkama koje ćete voditi te detaljima o svakoj pojedinoj jedinici, zgradi i znanosti koje su na raspolaganju vama ili vašim neprijateljima. Iako će vam oduzeti poprilično vremena, njihovo proučavanje jamči uspjeh u borbi, a zanemarivanje gotovo sigurno neuspjeh. Birajte sami.



25 jedinica je lijepa brojka za AOE, no ovdje je to tek šačica jasnika koji nemaju šanse kad se namjere na neki ozbiljniji odred



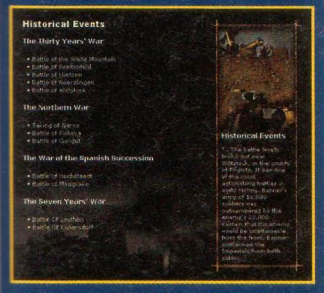
Uvod prije svake misije upoznat će vas s povijesnom pozadinom bitke koju ćete voditi



Uzvisine imaju veliki utjecaj na domet napada, stoga je ovaj visoko postavljeni top vrlo opasan

VELIKE BITKE

Igra obuhvaća veliki broj bitaka iz različitih ratova, od rata za sjeverno more između Rusije i Švedske, tridesetogodišnjeg vjerskog rata između katolika i protestanata koji je zahvatio veći dio Europe, od španjolske do Danske, preko rata za španjolsko nasljeđe u kojem se Francuska borila protiv Habsburgovaca i njihovih saveznika za španjolske kolonije pa do sedmogodišnjeg rat u kojem se Pruska borila protiv Austrije, Francuske i Rusije. O svakome možete mnogo toga saznati iz opisa misija ili enciklopedije, a najznačajnije su bitke i dodatno opisane. Neovisno o tome tko je u stvarnosti pobijedio, imate šansu promijeniti povijest - ponekad će to biti i više nego lagano.



Gle, baš su budale, jurišaju na mene umjesto da me dočekaju svojim kopljima - lak plijen

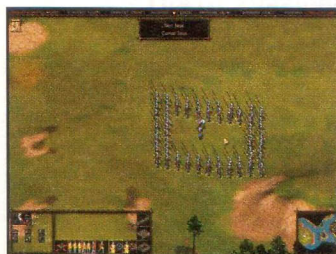
Onaj tko želi voditi rat mora prvo razmotriti troškove

Sun-Tzu, The Art Of War

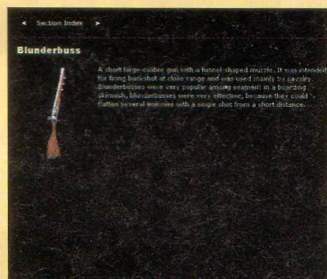
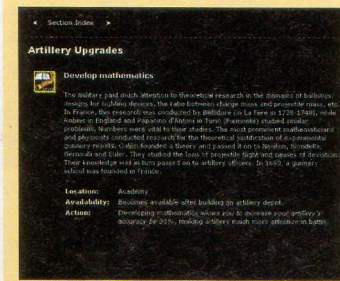
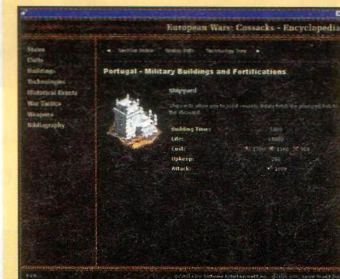
Jednostavno rečeno, u ovoj ćete igri biti prisiljeni veliki dio vremena posvetiti razvoju i gospodarskoj organizaciji da biste uopće mogli pomišljati o ratu i da bi sve dobro funkcioniralo dok se borite. Naravno, to će morati učiniti i protivnik, čime i osvajanje njegovih resursa dobiva na važnosti. Sve u svemu, ako ste navikli u sličnim igrama jednostavno juriti u borbu bez priprema, ovdje vas čeka sasvim novo iskustvo.

BITAN JE PREGLED

Da, pregled - i vizualni i operativni. I dok će vam za vizualni biti dovoljan veći monitor (doduše, morat ćete mnogo šetati po njemu), za operativni je poprilično dobro napravljen interfece kojim upravljate izgradnjom, skupljanjem resursa, trgovinom i razvojem. Sve je vrlo slično kao u AOE pa će vam početničko snalaženje biti olakšano, a izbor mogućnosti je nekoliko puta veći. O načinu na koji ćete se boriti



U ovoj igri formacije nisu samo dekoracije nego utječu na snagu i učinkovitost jedinice



- malim, brzim upadima ili izravnim frontalnim sukobom - ovisit će i koje ćete jedinice proizvoditi te koja ćete unapređenja istraživati.

U mnoštvu ponuđenih jedinica igrač će odabrati one koje odgovaraju njegovom stilu, što će mrežno igranje učiniti još zanimljivijim. Tako primjerice svaka vojska ima nekoliko vrsta pješadije, strijelaca ili mušketaira, te konjice. Neki su brži, neki sporiji, neki su opremljeni kopljima pogodnim za obranu, a neki mačevima za napad. Jedni bolje manevriraju, druga je domet dalji, treći opet mogu apsorbirati veću štetu. Topove i brodove neću ni spominjati iako i tu postoje kategorije, no ne želim vas odmah svime zamarati.

I VRIJEME JE ZA BITKU!

A zamarati se sigurno hoćete odlučite li uroniti u *Cossacks*. Za svladavanje svih sitnica i mogućnosti potrebno je mnogo vremena, a i same bitke traju mnogo duže od



Krećemo u borbu čim dočekamo maršalovu inspekciju

onih u AOE, što je i normalno znamo li da bojna polja uglavnom obuhvaćaju područje od 36x36 ekrana rezolucije 1600x1200. No, zamar može biti i ugodan kod na kraju bitke stanete ispred mora leševa sretni zbog spoznaje da ste čistom snagom uma potukli brojnčano nadmoćnijeg neprijatelja i promijenili povijest.

ALTERNATIVNO

- Age Of Empires**
Uzor ovoj igri, jednostavniji i ugodniji za igru unatoč starosti
- America**
Još jedna igra slične teme; za detalje pogledajte Hacker 67
- Dune 2, Warcraft**
Sve je počelo s njima još prije više od deset godina i zapravo se ništa nije značajnije promijenilo...

OCJENA

80 Prihvatljivo za obožavatelje AOE zaljubljenave u detalje, ostalima bi moglo biti prekompleksno



Epidemija bubonske kuge, ehole, kraljevog ludila, crnog prišta, vodenih kozica? Ne, samo sam slučajno pritisnuo DEL

Star Trek u taktičkoj domeni

STAR TREK: AWAY TEAM

Iskušali su sve pa je došlo vrijeme za žanr koji se ne zove ni strategija, ni simulacija, ni pucačina iz prvog lica. Na što će to sličiti, samo Hacker zna!!!



STAR TREK: AWAY TEAM

Proizvođač Reflexive entertainment **Izdavač** Activision **Minimalna konfiguracija** P2/266, 32Mb **Naša preporuka** P3/500, 128Mb, 32Mb **3D grafička 3D-podrška** Direct 3D **Multiplayer** Internet, modem, LAN **Platforme** PC



Odaberite svoj tim

PIŠE Krešimir Lauš

Donedavno je među novinari-
ma koji se bave infor-
matičkom zabavom omiljena
tema bila "kad će se već jed-
nom napraviti poštena Star Trek
igra". I doista, sve su *trekie* igre
bile ispod očekivanja ne samo po
mišljenju treкера nego i poluzain-
teresiranih promatrača jer se cijeli
serijal uporno izvlačio na postojeću
publiku koja bi progutala sve.
Izlaskom odličnog *Elite Forcea*
konačno možemo zaboraviti i na to
pitanje jer je dotični proizvod
zabljesnuo takvom originalnom
snagom da je *trekie* atmosfera bila
tek dodatni motiv koji nas je nat-

jerao da uživamo u svim njegovim
čarima. Odsad se više nijedan *Star
Trek* ne može opravdavati proklet-
stvom nego će do diskova (tvrđih,
dakako) morati doći samo i jedino
svojom kvalitetom.

PHASERS TO KILL

Što je zapravo *Star Trek: Away
team*? Najjednostavnije rečeno, riječ
je o *tactical combat* igri ili taktičkoj
borbi u stvarnom vremenu. Tako je,
taktičkoj, a ne strateškoj. Naime,
morat ćete se kroz sedamnaest ponuđenih misija
probijati sa svega šest dobro uvježbanih
federacijskih časnika. Na priču
doista ne treba trošiti previše riječi -
prilično je standardna i bez nekih

majstorskih zapleta i preokreta zbog
kojih ne bismo mogli zaspati
duboko u noć. Naime, Federacija je
usavršila najnoviju *cloaking*
tehnologiju koja radi ponešto dru-
gačije od one klingonske. Naime,
umjesto da "izbriše" svemirski brod
s vidnoga polja, ona će ga pomoću
holografske mreže zamaskirati u
bilo koju neprijateljsku letjelicu i
time omogućiti prodiranja i špijuni-
ranja protivničkog zaleđa. Postoji li
išta bolje od toga za infiltraciju
vrhunskih komandosa u dubine
neprijateljskih baza, postaja, pa čak i
matičnih planeta? Ne postoji, no
prije teleportiranja na samo tlo val-
jalo bi odabrati pravu ekipu za
određeni posao jer nije svejedno
kojeg će profila biti članovi izabra-
nog tima. Tako će vam u misijama
trebati različite kombinacije brod-
skih "zapovjednika", liječnika,
znanstvenika, inženjera te službeni-
ka sigurnosti. Da ne biste birali
napamet i poslije očajavali što ste
tako sramotno pogriješili, *Away
Team* će vam prije svakog zadatka
reći koji su vam članovi prijeko
potrebni, a koje bi bilo dobro imati.
Bez primarnih se, dakle, ne može, a
na vama je da dalje mozgate kakve
bi vještine i koje predmete valjalo
imati kad zagusti. Upravo je to glav-
na razlika među likovima jer, osim
nekih manjih razlika u snazi,
izdržljivosti, zdravlju i brzini, svaki
član borbenog tima ima neke speci-
fične predmete koje ne može izm-
jenjivati s drugima. Tako će, prim-
jerice, zapovjednik uvijek imati
bombu ili dvije, komandos kakvu
jaču puškvicu ili snajper, a inženjer
pokoju spravicu pomoću koje će
probiti tvrdoglavija vrata. Također
ne zaboravimo na liječnika čiji će
hyposprej biti itekako važan kad
dođe vrijeme za lizanje rana. Osim
toga, neki izvanzemaljski članovi
tima mogu se pohvaliti i specifičnim
sposobnostima poput vulkansko-
paralizirajućeg dodira ili pak
ulaženja u protivnikovu svijest.
Ponekad će dobro doći i jedan
zgodni komad (ženska, za
neupućene) koji vješto barata mobi-
lnim transporterom, posebno u
situacijama kad se neka vrata ni uz
najbolju volju ne mogu otvoriti.
Kao što vidite, oružja, alata i ostalih
tričarija ne manjka, a ako se to i
dogodi, vaši će momci (i cure, nar-
avno) rado pokupiti predmet palog
neprijatelja. A neprijatelji su mnogo-
brojni, počevši od neopranih
Klingonaca pa do medicinski steril-
nih Borgova, no bez obzira na nji-
hove higijenske navike svi će imati
dva osnovna svojstva: reagirat će na
zvuk te pomno promatrati svijet u
svojem vidnom polju, a ako želite
vidjeti koliko daleko vide i čuju,
nema problema - aktivirajte takoz-
vane *sound and vision conove* i sve
će vam biti jasno: oko izabranih će
se pojaviti plava ploha koja govori
koliko im se i s koje strane smijete
prilježiti a da vas ne opaze (kao u

ZOOM

U igri postoji jedan zanimljiv detalj i čudi me da ga se još nitko nije sjetio, barem kad je riječ o 2D-igramama. Tiče se mogućnosti negativnog i pozitivnog zuma pomoću kojeg možete uhvatiti širu sliku ili uočiti sitnije detalje. Iako je praktičan (AT radi u 640*480 rezoluciji), poprilično je gadan. Pri svakom jačem zumu slika se ispikselizira i u sjećanje vrati VGA-dane. Tako je i s proširivanjem vidnog polja jer tada dolazi do još ružnijeg aliasinga (nazublivanja) zbog kojeg se pak uopće ne može igrati. No što je, tu je, bolje da su ga stavili nego da nisu (uostalom, ne morate ga koristiti ako ne želite). Zašto vam uopće nešto govorim, pogledajte slike i sami se uvjerite.



Hm, mislim da bacanje bombe u borgovski kompleks i nije bila tako dobra ideja



Čovječe, vidi ovaj namještaj! Radije bih sjeo i popio hladnu nego ubijao neudžne



Oprosti Klingonče, je li ti loše? Uh, dečki, nisam li vam rekao da namjestite fazere na stunn!?

Igra na prvi pogled izgleda savršeno. Šteta što mora pasti i drugi

Metal Gear Solidu). Zanimljivo, nema što. A da sve ostane na dosad spomenutom, mogli bismo reći da u rukama imamo pravi mali taktički biser. Ma kako ste samo mogli pomisliti da je sve tako sjajno - sada dolazimo do dijela u kojem ćete saznati što tu zapravo ne valja!

ŠTO TU ZAPRAVO NE VALJA

Čudno je to, čudno: kad sam prvi put zaigrao *Away Team*, u mojem su se umu gomilale same pohvale i hvalospjevi kojima ću obasuti igru kad dođe vrijeme za recenziju. No, nakon dvije-tri misije nešto mi je zasmrđjelo, a to nisu bile moje noge. Igrah, igrah, al' nešto mi falše, no nikako ne mogah utvrdjeti što! Nisam znao reći je li to bila grafika niske rezolucije (640*480) ne baš tako impresivnog izgleda ili neodređena neambicioznost koja se provlačila kroz cijelu igru ili nešto treće. Što god bilo, jednostavno sam se počeo dosađivati te nakon polovice igre digao ruke od svega i posvetio se nečem zabavnijem. No, pomno razmislivši, otkrih razloge svoje hladnokrvnosti i poprilične nezainteresiranosti za *Avaj tim*. Dragi čitatelji, gotovo cijelo iskustvo što ga nudi ovaj proizvod moglo bi se

ovako opisati: trčiš, trčiš, dočekaš ga iza ugla i zaspješ paljbom! Riječ je o potpunoj linearnosti i predvidljivosti zbog koje se izgubila sva možebitna čar i taktička napetost. U svakoj ćete misiji dobiti naredbe poput "idi do točke A, ondje nešto napravi, potom se vrati na točku B da bi se teleportirao sa C". I tako stalno, jedino se mijenja podloga, bila to pozadina romulanskih brodova, klingonskih prašuma ili borgovskih kokaca. Pregršt mogućnosti i opreznog taktiziranja jednostavno je uništeno spomenutom suhoćom! No nije to sve, postoje i gluposti poput očajnog AI-ja koji ponekad doista može dovesti čovjeka do granice ludila. Nije riječ samo o neprijateljima koji potpuno neorganizirano ulijeću u vašu vatru, ponekad reagiraju na vašu nazočnost, a ponekad ne, nego i o članovima vlastitog tima koji se doimaju kao da su nedavno prošli lobotomijsku terapiju. A zamislite ovo: nedajbože da se između vas i nemani nađe zid jer će momci jednostavno pucati u ciglu, uopće im ne pada na pamet da bi možda bilo pametnije zaobići ga i pogoditi gađa u glavu. Ili pak ovo: ako jedan član tima iz nekog razloga ne može pogoditi metu, često to neće moći ni drugi, makar za to nema valjanog razloga; dalje, beštije vam se mogu prišuljati na jedan metar, a ako ne date naredbu da ih sprže, članovi vašeg tima će samo stajati i čekati fazersku zraku (metak, granatu, disruptor, akh takhe, urg grohtr itd.). Svašta! No ono što me najviše zasmetalo je priglupi bug ili možda (tko to zna) legitimni element igre koji automatski resetira sva oružja



Barikade čuvam jaaa i oću!



Uuuuuuu...



...0000000...



00000p...



paaaaa!

na dosadni fazer. Drugim riječima, selektirate li nekog pojedinca da malo puškom rasplati po stoci, čim se vrati pod jedinstvenu komandu spremite će dugu cijev u džep i isukat i dosadni fazer. Zna li vi koliko je komplicirano izvoditi tako debilne radnje u žaru borbe!? Ne znate, reći ću vam samo da ćete igru (ako je uopće zaigrate) prijeći koristeći jedino fazere jer za prtljanje s ovom nespretnošću jednostavno nećete imati živaca.

STANI, KRENI, STANI, KRE...

Dobro, ako već govorimo o brojnim traljavostima, budimo poštteni i recimo nešto lijepo, primjerice to da je u igru barem implementiran praktični *pause mod* koji pozivate jednostavnim pritiskom na *enter*. Pomoću njega se mogu isplanirati neke kompliciranije akcije, ali zbog već spomenutih nebuloza ima i jednu neugodnu značajku koja će se pokazati u njegovoj pretjeranoj primjeni i svoditi na iduće: gotovo se cijela igra može odigrati po načelu trčkanja, uočavanja neprijatelja, pauziranja, pucanja, odpauziranja i nastavka trčkanja. Zar je to taktika? Zar je to mozganje i napeto otkrivanje svakog ugla iza kojeg možda vrebata fatalna opasnost? Jok, naime, u početku su vam vidljivi gotovo svi neprijatelji (na karti) jer *Away Team* ne podržava *Fog of war*. Gdje je onda izazov, zar u promatranju stražarove rute da biste ga jednog kad dođe pravi čas jednostavno fazerom sprušili u leđa? A sve je moglo biti tako divno jer AT sadrži gomilu sitnica, predmeta i začkoljica koji, nažalost, nisu isko-

rišteni na pravi način. Jadnom umjetnom inteligencijom te cijelom gomilom početničkih grešaka *Away Team* se iz potencijalne taktičke ekstravagance pretvorio u čudno kopile kvaziakcijske "taktizacije". AT kao da se ne može odlučiti želi li biti igra za širok krug igrača i one nešto neozbiljnije bez živaca ili ozbiljna taktika za one iskusne. Možda će se stoga svidjeti tek padobrancima kojima su takve igre prilično strane, mada bi i njima preporučio nešto drugo ponajprije zbog gorespomenutog osjećaja dosade koji se proteže kroz cijelu igru i koji je jednim potezom uništio bilo kakvu intrigu i napetost iz svakog djelića ove, budimo ozbiljni, tek prosječne igre. No ako ste fanatični treker, prvi susret sa *Star Trek* svijetom ovog profila vjerojatno će vam biti drag, a sva moja trabunjanja i pritužbe ionako nećete uzeti ozbiljno. Kako bilo da bilo, ja se ipak vraćam *Elitnim snagama* koje, iako žanrovski nisu povezane, imaju triput više naboja i adrenalinskog uzbuđenja upakiranog u taj predivni i besmrtni *Star Trek* svijet. Ah da, i ja sam jedan od tih frikova koje nazivamo *trekerima!*

ALTERNATIVNO

Commandos & Behind the Enemy Lines
Prava taktička igra samo za puriste i prave znalce
X Com
Timski borba i jedinstvena atmosfera osigurati su ovom klasiku mjesto u povijesti

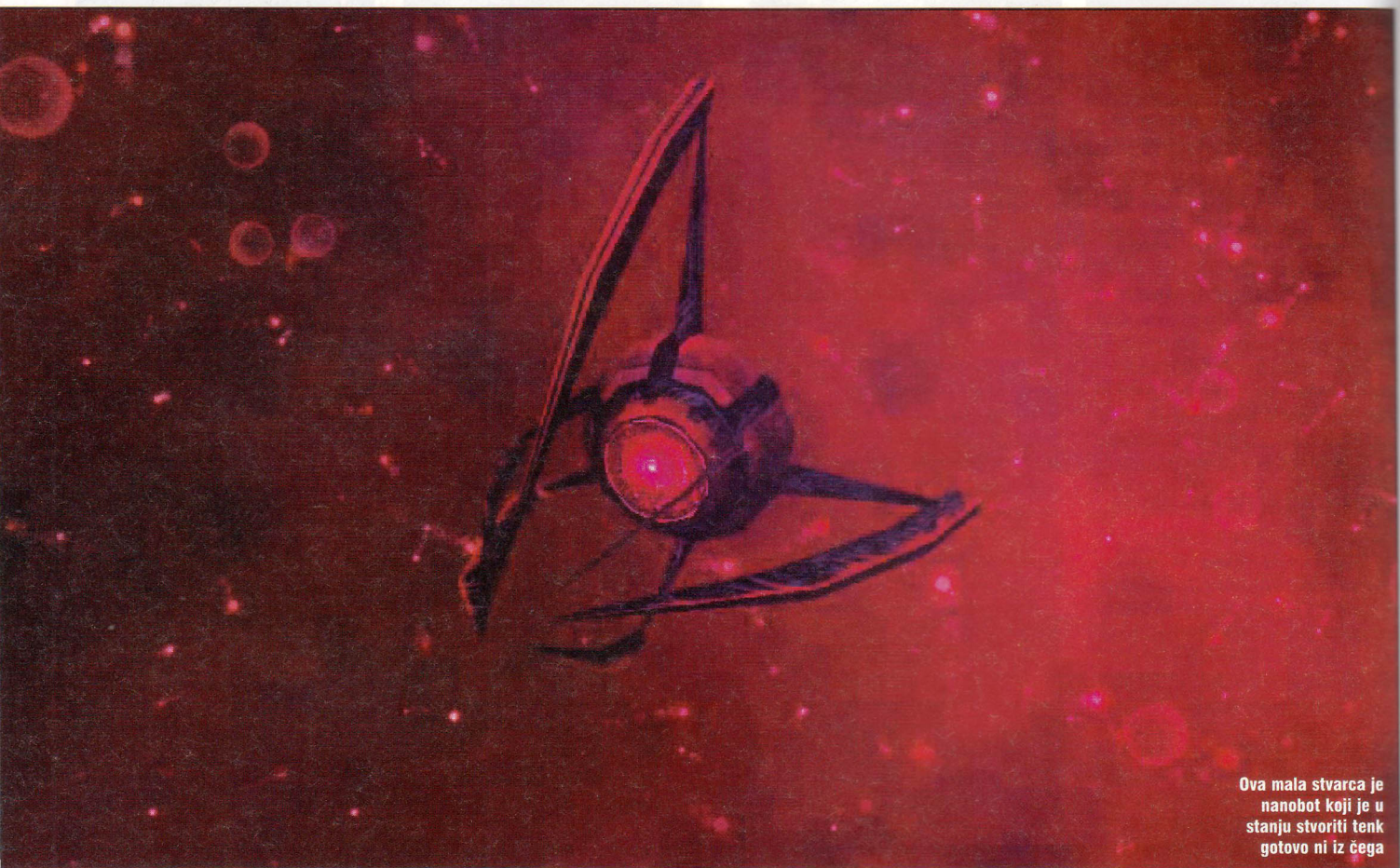
OCJENA

77 Početničke greške i neki dosadni bugovi uzrok su propasti ove inače solidne igre

One man army

HOSTILE WATERS ANTAEUS RISING

Sreća je što strojevi poput Antaeusa još uvijek ne postoje. Kakva bi to bila prijetnja u rukama nekog luđaka! Zamislite fantomski brod kojem je teško ući u trag da bi ga se napalo, a ako i napadneš, dobiješ po njušci



Ova mala stvarca je nanobot koji je u stanju stvoriti tenk gotovo ni iz čega

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

Proizvođač Rage Software **Izdavač** Interplay
Minimalna konfiguracija P233, 64 MB, 3D
akc. **Naša preporuka** PIII 700, 128 MB, 3D 32
MB **3D podrška** Da **Multiplayer** Ne
Platforme PC

Kad neprijatelju uništite oružja, pošaljite mu vozila u bazu i reciklirajte mu sve zgrade, jer energije nikad dosta

PIŠE Tomislav Tomašić

Mjesto radnje: Reškovčeva soba, vrijeme radnje: večer. Sjedim ja tako udobno zavaljen u fotelji, pokraj mene okorjeli 'pisi-jaši' sline nad Playstationom 2 (iako to ne bi priznali ni na mukama), kad najednom naš dični urednik, ničim izazvan, izvadi iz svoje magične torbe 10-ak CD-a i reče: 'Evo bando, radujte se.' U potonjoj mi je zbruci, u krilo, vjerojatno uslijed uznapredovalog otimanja i mahanja rukama po zraku, neprimijećen od ostalih, pao ovaj naslov. Manirom prekaljenog muljatora, tutnuo sam brzo CD između sjedala i naslona, te se i

dalje pravio nevjest. Nedugo nakon toga, koristeći neku bijednu ispriku (ali takve uvijek pale), krenuo sam put svoga stana ne bih li pregledao plijen. Kako je dotični naslov bio namijenjen samo dičnim 'hackerovcima', trebalo je smisliti dobar način kako se opravdati pred urednikom koji mi je usto i prijatelj, no zaključio sam da je stavljanje pred gotov čin, tj. slanje e-maila s recenzijom, korak koji uvijek pali. I tako, dragi moji, pred vama je još jedna igra pregledana blagim očima igrača Playstationa.

Startavši igru i njezin intro, prvo sam bio ugodno iznenađen njezinom kvalitetom, a tada je dio mozga namijenjen pamćenju odjed-

nom počeo slati impulse da je sličnu tematiku već jednom apsorbirao. Kao ponosni vlasnik spomenutog mozga, malo sam se zamislio i dosjetio. Jednom davno, još tamo 1993., na svojoj, tada moćnoj 286-ici igrao sam tzv. *Carrier Command* uživajući u njemu mnoge dane. Kad sam shvatio da *HW* nije uistinu ništa drugo doli remake spomenute igre, bio sam još sretniji i uzbuđeniji te s dodatnim elanom krenuo u prvu misiju.

A ŠTO JE TO ANTAEUS?

Pa, to je ime jednog božanstvenog stroja (stvorio ga je čovjek) oko kojeg se u ovoj igri sve vrti. Godina je 2032. i veliki su ratovi prošlost. Ljudi su konačno naučili živjeti u

STRATEGIJA

Osim što proizvodi jedinice i predstavlja smrtonosno oružje, Antaeus je središte svih operacija. Vodite ih u stvarnom vremenu, no postoji jedna olakotna okolnost. Usred operacije možete ući u 3D-kartu i ondje svakoj od uporabljivih jedinica odrediti zadatke i pravce kretanja. Igra je za to vrijeme pauzirana pa kad razradite strategiju, zavalite se u naslonjač i uživajte u plodovima svog mozganja.



stjecati sve bolju opremu, a jedna od idućih misija odvest će vas u brodogradilište gdje će dotad hrđavi Antaeus zasjati punim sjajem. Izgledom broda dotičemo se i grafike koja je vrlo dobra. Cjelokupna scenografija je renderirani 3D-prostor u pravom smislu riječi. Osobito mi se sviđjelo što su odsimulirali izmjenu noći i dana, tako da stječete dojam o trajanju misije koju prolazite. Vremenski uvjeti poput magle, kiše i snijega vjerno su odsimulirani i utječu na igru. Tako, primjerice, magla smanjuje vidljivost, jedinicu može pogoditi munja, a blato i snijeg izrazito usporavaju kretanje i otežavaju upravljanje kopnenim jedinicama. Cjelokupni bi se sustav upravljanja igrom, odnosno brodom u prvi tren mogao učiniti malo kompliciran, ali ne izgubite li živce u nepotrebnom pritiskanju lijevog gumba miša i proučite li iscrpne upute koje dobivate prije i tijekom svake misije, uskoro ćete se stopiti s komandama i djelovati kao pravi borbeni stroj, dok je upravljanje samim jedinicama na terenu vrlo jednostavno (klasični WASD). Sve te osobine čine *Hostile Waters* vrlo zanimljivom igrom vrijednom granja.

ALTERNATIVNO

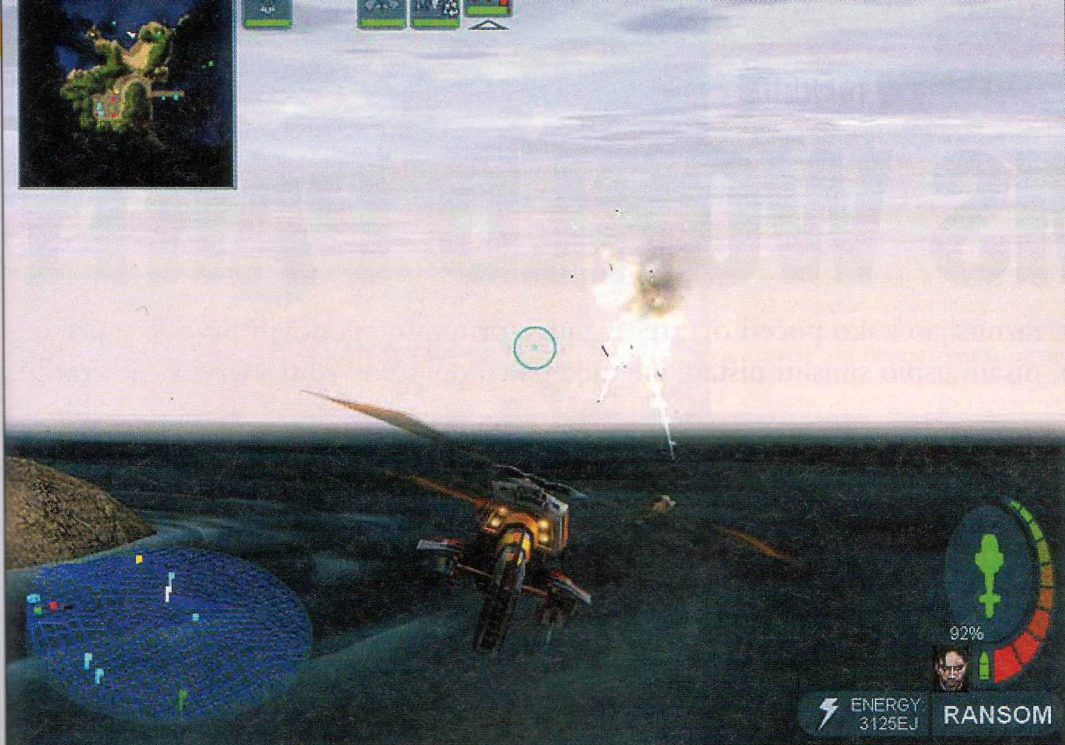
Battlezone, Battlezone II

Jednaka količina dobre akcije, odlične grafike, jednako dobar uvodnik u igru, te multiplayer ne baš osobite kvalitete

85

OCJENA

Ne dopustite da vas odbije sustav upravljanja igrom, zapnite malo i nakon toga uživajte u odličnoj grafici i avanturi



Onaj momak završio je brzi tečaj upoznavanja svih značajki borbenog helikoptera (na vlastitu žalost)

miru i svi imaju dovoljno svega što im treba. Zemlje u današnjem smislu ne postoje, a granice koje još i postoje su potpuno otvorene. Rasna i religijska napetost je konačno ustupila mjesto suživotu i međusobnoj snošljivosti. Prava idila, a kako sit čovjek koji nema briga, nije zadovoljan, onda će ih sam smisliti, tek da razbije dosadu. U takvim situacijama uvijek se sjetim onog dijela *Matrixa* u kojem glavni čuvar objašnjava kako su prvo stvorili simulaciju savršenog svijeta, ali ljudski mozgovi u njoj nisu bili zadovoljni pa su se ubrzo vratili uobičajenom ljudskom životu da bi sve besprijekorno funkcioniralo. Dakle, usred te idile pojavljuje se skupina starih prdonja koji primjereno svojim karakternim osobinama uzimaju i odgovarajuće ime, *Old World Cabal*, te u želji da vrate stari svjetski poredak počinju s bombaškim napadima na miran svijet koji se u tom trenutku bavi nečim mnogo važnijim, kao što je, primjerice, igranje igrice. Situacija je alarmantna i treba hitno nešto poduzeti, a kao najbolje rješenje nameće se aktiviranje starog borbenog broda Antaeusa jer je agresore moguće napasti jedino s vode (samo s vode 2032. godine, e ova je dobra). Kad progutamo tu bedastoću u inače simpatičnom uvodu u igru, dolazimo polako do zapleta do kojeg umalo nije ni došlo. Naime, nakon velikih ratova bivši su neprijatelji preuzeli obvezu

uništiti svoja superoružja, pa tako i strašne borbene brodove među koje spada i Antaeus. No, zahvaljujući dovitljivom državničkom umu, nisu baš svi uništeni, dva su potopljena na dno mora u skladu s onom narodnom 'zlu ne trebalo', i eto ti ga na. Potom doznajemo da je od dva potopljena čudovišta samo Antaeus donekle operativan, a mi ga moramo ponovno dovesti u plavno stanje i podići tzv. borbenu gotovost na najvišu razinu. Nakon spektakularnog izranjanja upoznajemo se s novom igračkom i činjenicom da njome upravlja samo jedna osoba. Takvu mogućnost pruža korištenje nanotehnologije i velikog broja nanobota koji u reciklažnoj jedinici broda od vrlo male nakupine recikliranog metalnog otpada mogu stvoriti jednu od četiriju mobilnih jedinica ili unaprijediti obrambene sustave broda. Prvi vam je zadatak stvoriti reciklažno vozilo i teretni helikopter te se utaboriti ispred jednog od mnogobrojnih tihooceanskih otoka koji su, b.t.w., svi prepuni napuštenog uništenog oružja koje je i vaš cilj. Reciklažno vozilo pomoću transportnog heliica dolazi na kopno reciklirati prve količine metala i pretvori ih u energiju, te počinju ratne operacije. Kako je brod zbog poduzetog ležanja na dnu mora prilično neuporabljiv i ne može iskoristiti sve kapacitete, u popravcima i upoznavanju s njegovim mogućnostima pomoći će vam još trojica

političara koji su i pokrenuli cijelu operaciju. Prvu ćete misiju morati osobno obaviti upravljajući vozilima, dok ćete se već u idućoj upoznati s još jednom igračkom iz Antaeusovog skladišta. Riječ je o *soulcatcher* tehnologiji koja, vrativši se u operativno stanje, omogućava uporabu čipova na kojima su pohranjeni podaci o poginulim vojnicima te da ih ugrađujete u strojeve i oružja što ih brod proizvodi, kojima će oni samostalno upravljati u skladu s vašim naredbama. Da stvar slučajno ne bi izmakla kontroli, uvijek vam ostaje mogućnost da u bilo kojem trenutku preuzmete kontrolu nad bilo kojom jedinicom i obavite stvar na svoj način. Eventualan gubitak jedinice ne znači i gubitak ljudstva, jer je isti čip moguće nebrojeno puta ugraditi u novu jedinicu, a sve što vam treba je energija dobivena reciklažom. Prije recikliranja dobro je pogledati što se reciklira jer je neke stvari, kao što su olupine helikoptera ili raketni toranj, moguće teretnim helikopterom otpremiti na brod na skeniranje, a kad instrumenti jednom očitaju njihovu strukturu, brod će automatski steći mogućnost da proizvodi iste jedinice. Na taj ćete način doći u posjed svoje prve borbeno jedinice, borbenog helikoptera, koji će vam već u toj misiji, a osobito u idućoj biti od velike koristi, tj. bez njega nećete moći baš ništa. S vremenom ćete



Kacijam ih i u idućem trenutku sve je to samo hrpa (korisnog) otpada

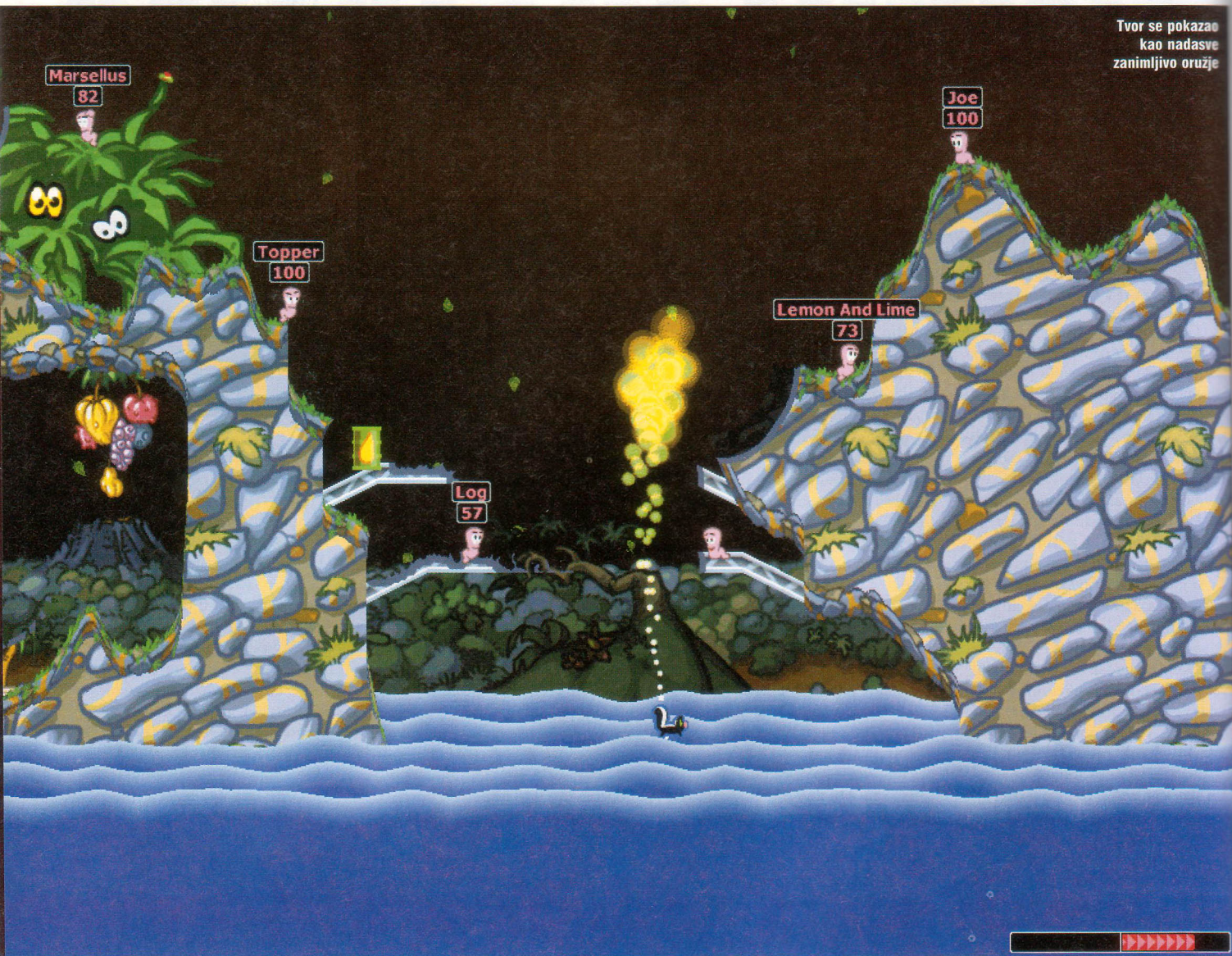


Neprijatelji su ostali bez komunikacija

Dodite na tulum!

WORMS WORLD PARTY

Iako sam petnaestak minuta razmišljao kako početi ovu recenziju, a pritom ne ponoviti prve rečenice iz Beta buzza u prošlom broju, nisam uspio smisliti ništa pametnije pa ću opet potvrditi - Crvi su se vratili!



Tvor se pokazao kao nadasve zanimljivo oružje

WORMS WORLD PARTY

PROIZVOĐAČ Team 17 **IZDAVAČ** Titus software
MIN. KONFIGURACIJA P133, 16 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA P366, 32 MB, SVGA **3D-PODRŠKA** nema **MULTIPLAYER** Modem, Internet **Platforme** PC



Kreiranje momčadi

PIŠE Ivan Kovačević

Poslije višegodišnje pauze jedna od najigranijih turn-based igara ugledala je svjetlo dana. Riječ je o igri koja svoju popularnost može ponajprije zahvaliti jednostavnosti i zaraznoj igrivosti te velikoj dozi humora. Jesu li to još uvijek oni dobri stari Crvi? Čitajte dalje, nećete se razočarati.

Malo je onih koji nisu zaigrali popularne *Crve*, no od posljednjih je (*Worms Armageddon*) prošlo prilično vremena pa ne bi bilo loše prisjetiti se osnovnog koncepta igre u kojoj će zasigurno uživati i nove, mlađe generacije ljubitelja računalnih igara. *Wormsi* su strategija na

poteze u kojoj se momčadi crva-ratnika bore jedna protiv druge pomoću različitih oružja i brojnih korisnih alata koji im pomažu pri kretanju. Njene su glavne odlike mogućnost igranja više igrača, igrivost, humor te zaraznost kojoj je uistinu teško odoljeti.

RAZVRSTAVANJE REDOVA

Prije nego što krenete u okršaje, treba sastaviti momčad svojih crva, odabrati joj ime, a onda i svakom članu pojedinačno. Morate im, dakako, kupiti i oružja, ali ga nećete plaćati novcem, nego bodovima. Ponudeno vam je šezdesetak uglavnom već viđenih sprava u prijašnjim *Wormsimi*, ali i nekoliko zanimljivih noviteta čija vrijednost

ovisi o njihovoj razornoj moći. Moći ćete odabrati i neki od brojnih zanimljivih modela grobova koji se pojavljuju kad pripadnik vaše momčadi ode pod zemlju (koliko god to apsurdno zvučalo kad se uzme u obzir da je riječ o crvima). Tu je i uistinu velika baza glasova što ih crvi koriste, na brojnim jezicima pa čak i s različitim mogućnostima naglašavanja (ponuden vam je primjerice 'ludi škotski naglasak', brooklinski, ruski...), jer je glasanje crva bitan element igre: uvelike pojačava dozu humora u njoj. Pri odabiru zastave pod kojom ćete nastupati možete čuti i himnu te zemlje, uključujući i našu. Grafički su crvi ostali isti kao i u prijašnjoj inačici - sićušna dvodimenzionalna stvorenja



Brodsko bitka



Bridge on the river Kwai

Po utrtim stazama u pobjedničkom stilu

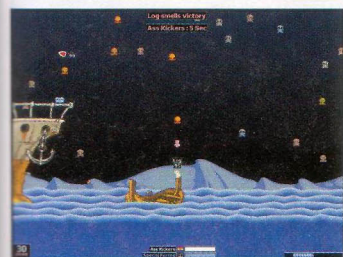
POMAGALA

Crvi sada mogu i letjeti pomoću jetpacka te istodobno koristiti pojedina oružja, što je izvrsno rješenje u bezizlaznim situacijama kad ste se zaglavili i možete jedino gore. Postoji i lasersight koji radi po načelu infracrvenih zraka te vam pomaže u ciljanju. Low gravity efekt vam omogućava više skokove, dok double damage udvostručava razornu moć vašeg oružja. Možete kontrolirati i prirodne pojave te tako izazvati potres ili pak baciti tvora koji će zasmrđiti situaciju, odnosno ugroziti zdravlje crva koji će se spasiti jedino ako nađu sanduk prve pomoći. Kretnje su također unaprijeđene tako da ćete sada moći izvoditi i kompleksnije skokove, pogotovo pomoću smanjene gravitacije.

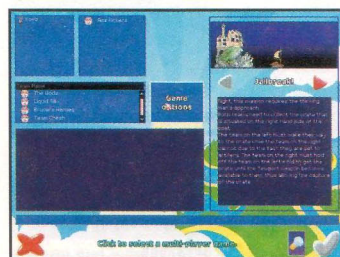
u dvodimenzionalnom okružju, što je pozitivno jer si jednostavno ne mogu (i ne želim) zamisliti kako bi izgledali u trodimenzionalnom svijetu. Za one koji se još nisu susreli s njima, samo napomena da je riječ o zadovoljavajuće jednostavnoj grafici maksimalne rezolucije 1024x768.

ŠTO JE NOVO?

Ključ uspjeha u *Crvima* je dobro poznavanje oružja i ponuđenih vam pomagala za kretanje te njihova vješta uporaba. Više o svemu moći ćete saznati u Wormopediji, enciklopediji u kojoj će vam na humorističan način biti predstavljena sva oružja uz dodatne savjete kako se njima služiti. Tu su i podaci o tvorcu prvih *Crva*, Andyju Davidsonu koji je, kako kažu, netragom nestao, te brojne informacije koje će vam dobro doći želite li biti uspješan crv. Preporučujem vam da odvojite pola sata i pro-



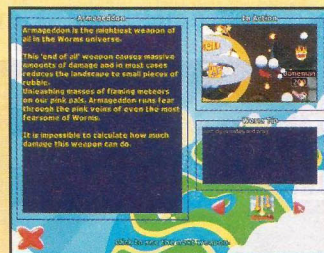
Crv-brodolovac



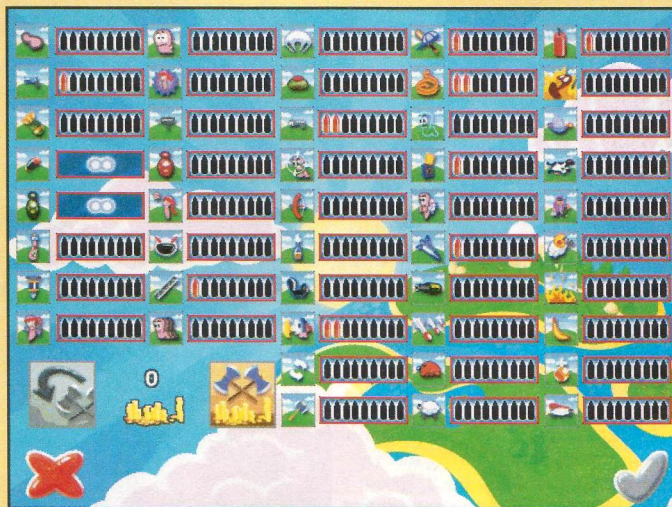
Opis misije u multiplayer modu

OPREMA

Bogat arsenal oružja očekuje vas i u novim *Crvima*. Armageddon poznat još iz *Worms Armageddon*a i dalje je vjerojatno najjače oružje. Riječ je o kiši zapaljanih meteora nakon koje ne ostaje mnogo. U bliskim je okršajima jedna od zanimljivijih stvari bio jednostavan udarac šakom koji bi protivničkog crva 'odbacio' u smrt kad bi se našao blizu vode ili provalije. Baseball bat ima isti učinak, samo što palicom ne udarate lopticu, nego protivničkog crva. Concrete donkey je golemo magare koje prokriči put od vrha do dna vašeg ekrana, dok će tzv. Indian nuclear test izazvati rast razine mora te bolest vaših crva koja će im po potezu oduzimati određen broj health bodova. I popularna ovca je ponovno tu. Riječ je o oružju, odnosno ovci koju prvim pritiskom na gumb pustite, a drugim izazovete njenu eksploziju na željenom mjestu. Sada je tu i sheep launcher koji joj daje krila te sheep strike koji izaziva kišu ovaca. Postoji i superovca koja može putovati zrakom i vodom. Još bih izdvojio i tzv. stariću, odnosno, Old woman, pravu bakicu koja se odseče do neprijateljskog crva i potom eksplodira. Ni umirovljenici više nisu bezopasni.



Popularni armageddon



Cjelokupni arsenal

učite Wormopediju prije nego što odaberete neki od modova crva među kojima je četrdeset pet vrlo zanimljivih i raznolikih misija u single player modu te dvadeset multiplayer misija, čega u posljednjem nastavku, *Worms Armageddon*, nije bilo. Preko tzv. Wormmeta može međusobno igrati čak osamnaest ljudskih igrača, a tu je i vrlo zanimljiv deathmatch multiplayer mode u kojem igrači s obzirom na uspješnost bivaju rangirani pa mogu vidjeti kako stoje u odnosu na druge online igrače diljem svijeta. Jedna od zanimljivijih multiplayer mogućnosti je aktivni chat idealan za trashtalk, što je nadasve zanimljiva opcija u ovakvim igrama. Tako se možete natjecati i u prepucavanjima, što vam katkad može odvući pozornost od igre, pogotovo onima koji se daju lako isprovocirati, stoga - štedite živce.

U editoru terena možete kreirati

svoja borilišta ako vam ikad dosade prekrasno dizajnirana polja na kojima se odvijaju bitke. Riječ je o raznolikim pozadinama, svojstvenima za stvarni svijet u kojima se kreću crvi, ali i ljudi. Zvučni efekti, koliko god se ponavljali, nisu iritirajući nego, kao i glazba u pozadini, pojačavaju natjecateljsku atmosferu. Wormnet, odnosno mogućnost igranja većeg broja igrača preko Interneta, Wormopedia te nekoliko novih oružja zacijelo nisu revolucionarne promjene, no sumnjam da će itko od poklonika dobrih starih *Wormsa* biti razočaran ovom igrom, dok će oni koji se prvi put susreću s njom vrlo brzo dobiti odgovor na pitanje zbog čega su *Wormsi* bili toliko popularni i vjerojatno će s pojavom ove igre to opet biti.

ALTERNATIVNO

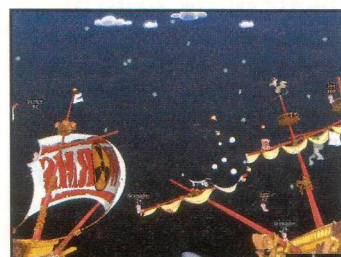
Worms Armageddon

Nakon *Wormsa* i *Wormsa 2* izašao je i ovaj vrlo vrlo popularan dodatak koji je poslužio kao podloga *Worms World Partyju*

Crv

Dobri su za ribičtju, ali su i pravi specijalitet u Indiji, ako se ne varam

87 OCJENA
Bez revolucionarnih promjena, a to je u ovom slučaju pozitivna značajka

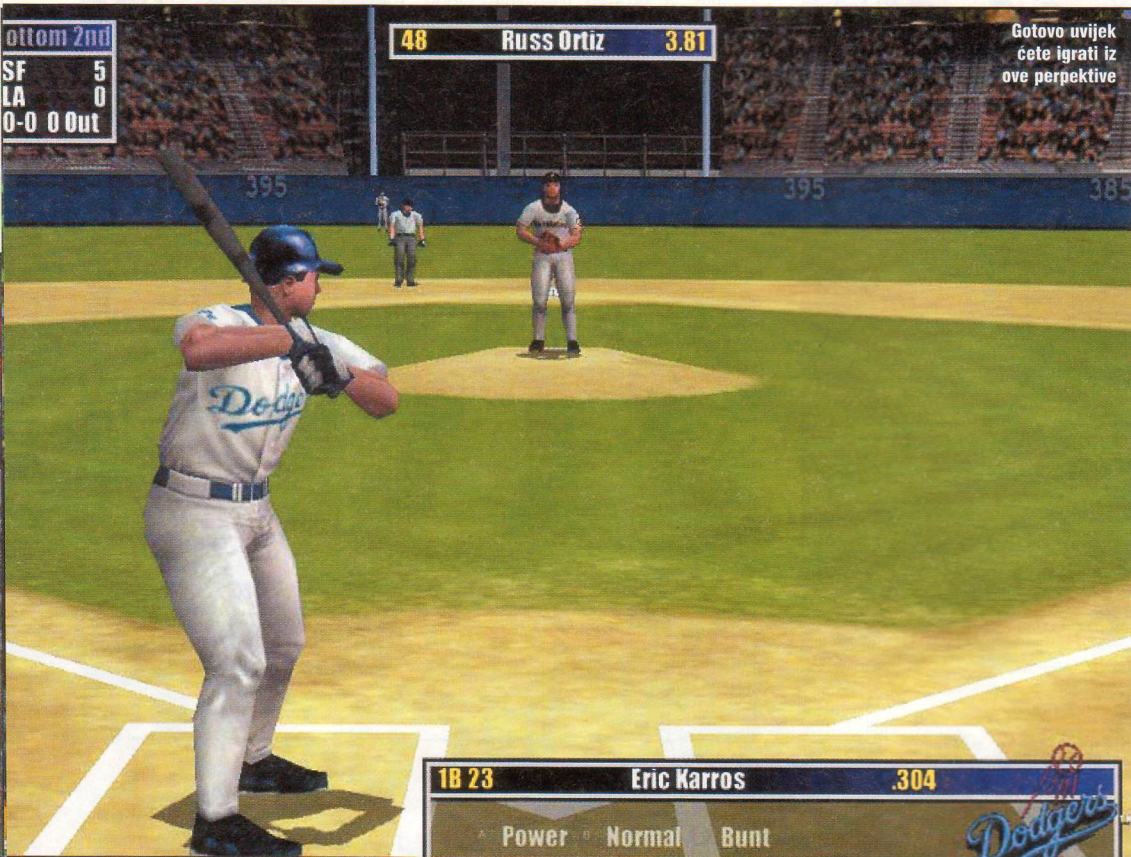


U žaru borbe

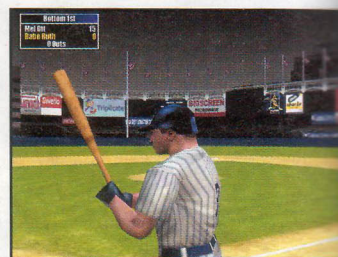
Napucaj tu loptu, jako!

TRIPLE PLAY 2001

Kad ga već nema na televiziji, ima ga na računalu



Definitivno najčudniji dio igre



Evo i legende

razmišljati o taktici i različitim načinima igre. Pokušajte udariti lopticu što jače, i to je to. Nažalost, tako se gubi mnogo od tog sporta, a igra vrlo brzo dosadi.

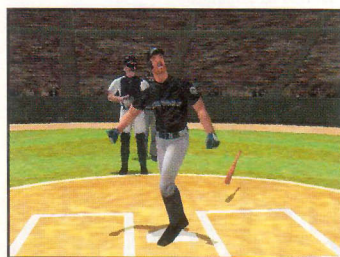
Možete odabrati i Big League challenge, mod u kojem se natječete protiv računala u, primjerice, postizanju home runova. To možete činiti normalno ili ekstremno. Normalno je na stadionu, a ekstremno na čudnim mjestima - tako možete, primjerice, zaraditi dodatne bodove pogodite li zmaja u dvorcu i slične stvari. Taj je dio igre poprilično zabavan, ali bi bio još zabavniji da nije jednog buga - naime, nemoguće je pobijediti računalo čak i na najlakšem nivou. Dakle, kad sve zbrojimo i oduzmemo, zaključak je da igra dobro izgleda, vidi se da je EA Sportsova, ali je to nažalost jedino po čemu se to može zaključiti. Nedostatak igrivosti, monotonost i loša fizika su njeni glavni problemi. Možda će *Triple Play 2002* ispraviti sve nedostatke prethodnika.

TRIPLE PLAY 2001

PROIZVOĐAČ EA Sports **IZDAVAČ** EA Sports
MIN. KONFIGURACIJA P166, 32 MB RAM
NAŠA PREPORUKA P2 266, 64 MB RAM, 3D-kartica
3D PODRŠKA Direct 3D **MULTIPLAYER** modem, Internet **Platforme** PC



Osvajanje baze



Home run, još da čestitam Janici i mogu doma

PIŠE Tibor Hitri

Bejzbol i opet bejzbol. Nama je to uglavnom nepriviličan sport, mada se i u ovim predjelima Europe ljudi njime bave. Naprotiv, u Americi je vrlo popularan i oko njega se vrti golemi novac pa nas nimalo ne čudi što se svako malo pojavi i neka nova računalna igra njemu posvećena. Druga je stvar što još ni u jednoj nije uspješno predstavljen, čak ni u Triple Play serijalu iako iz njega stoji moćni EA Sports.

Događa li se to zato što je bejzbol najteže prebaciti u računalni oblik ili zbog nemaštovitosti programera koji neuspješno pokušavaju naći neki kompromis između čiste arкаде i simulacije, ne znam, ali najčešće dobivamo igre koja se igraju dinamikom golfa, a ne bejzbola. Osnovni je problem što ga ne predstavljaju vjerodostojno pa će ljubitelji tog sporta biti prilično zaklinuti, a ostale ionako neće ni privući.

NEUVJERLJIVO

Nakon uvodne sekvence, zgodne, ali nimalo maštovite, dočekat će

vas standardni EA Sportsovi izbornici gdje ćete moći odabrati hoćete li igrati jednu utakmicu, sezonu ili odmah skočiti na doigravanje. Ubrzo se primijeti da je igra vrlo monotona, što je dodatno naglašeno i samim pogledom kamere smještene iza udarača. Cijeli se igra svodi na dvoboj udarača i bacača, što me nimalo ne čudi jer to i je središnji dio tog sporta, ali je to ovdje napravljeno vrlo loše. Potpuno je svejedno na koji način ili koliko snažno bacate loptu, udarač će je gotovo uvijek pogoditi, a i kad vi budete u istoj poziciji, bit ćete jednako uspješni.

Vrlo je loše napravljena i fizika: loptica se ponaša neprirodno, igrači se ponekad baš i ne uklapaju u teren i treba im mnogo da prijeđu neku udaljenost, pa se dobiva dojam da su neproporcionalno napravljeni u odnosu na okolinu. Zbog svih takvih propustata, uopće vam se ne isplati

Rekao bih, stvarno ništa posebno

ALTERNATIVNO

Triple play prethodnici
 Nisu ništa bolji od ovoga
Front page sports baseball
 Vrlo dobra i cjelovita igra

42

OCJENA

Igra izgleda dobro i to je zapravo sve

Daleko na sjeveru, u samom srcu zime...

ICEWIND DALE HEART OF WINTER

Novi expansion uspješnoga Black Isleova RPG-a



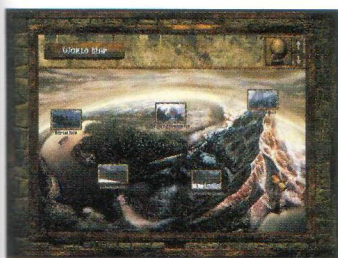
Kako bi epski doživljaj bio što autentičniji, dodajte malo čarolije, zvuka udaraca oružja... i po mogućnosti zmaja



ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

PROIZVOĐAČ Black Isle **IZDAVAČ** Interplay
MIN. KONFIGURACIJA P2 233, 32 MB, 4 MB
VGA NAŠA PREPORUKA P2 400, 128 MB, 32 MB 3D **3D-PODRŠKA** OpenGL **MULTIPLAYER** nema **PLATFORME** PC

Ova originalna epska priča vrlo kratko traje

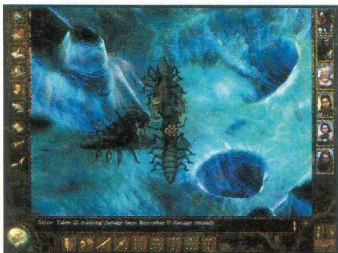


Karta dalekoga sjevera na kojemu se odvija priča Heart of Wintera

PIŠE Damir Đurović

Zdavanje komercijalnih dodataka za već izašle igre pokazalo se vrlo profitabilnim za izdavače, dok je ljubiteljima određenog naslova donijelo još desetak sati uživanja uz omiljenu im igru. Najnoviji je primjer *Icwind Dale*, jedna od Black Isleovih vrhunskih računalnih RPG-adaptacija *Dungeons&Dragonsa* koja je nakon nešto manje od godinu dana dobila svoj službeni expansion.

Njegovo ime, *Icwind Dale: Heart of Winter*, najbolje opisuje njegovu priču. Iako je vrlo originalna i epska po sadržaju, vrlo kratko traje:



Polarni crvi jedni su od neugodnijih novih neprijatelja na koje ćete naići

vaše heroje iz originalnoga *Icwind Dalea* šalje na daleki i okrutni sjever gdje su se pojavile nove neprilike. Cijeloj sjevernoj regiji, vječnom zimom zaleđenoj, prijeti veliki rat koji samo vi možete spriječiti. Naime, brojna barbarska plemena, starosjedioci najsjevernijih dijelova *Icwind Dalea* počela su se iz nepoznatih razloga okupljati pod velikim i legendarnim barbarskim kraljem Wylfdaneom, nedavno ustalim iz mrtvih. Morat ćete otkriti tko zapravo stoji iza cijele spletke te spriječiti ratni pohod Wylfdanea i barbarskih plemena koja ondje žele zauvijek izbrisati trgovu civilizacije.

NEŠTO NOVO, NEŠTO STARO

Cijela se igra odvija na posve novoj karti svijeta koja će se otvoriti vašim prelaskom iz *Icwind Dalea* u *Icwind Dale: Heart of Winter*. Igranje expansiona možete početi nakon što ste završili *Icwind Dale* jednostavnim uvođenjem njegovih likova, no zbog niza razloga koje ćemo poslije spomenuti, mnogo je ugodnije odigrati obje igre u paketu. Prije spomenuta karta dalekoga sjevera

sadrži pet vrlo jedinstvenih i maštovito osmišljenih lokacija od kojih ćemo vam spomenuti tek mali gradić Lonelywood kao početnu poziciju cijele priče te veliki Wylfdaneov barbarski ratni kamp, ostale prepuštamo da sami otkrijete kako vam ne bismo pokvarili ugođaj razotkrivanja priče korak po korak. No, prijedimo sada na detaljniji pregled ovdje dodanih novotarija. Prije svega, tu je niz novih neprijateljskih stvorenja, od horda novih undeadaova pa do velikih i iznimno neugodnih polarnih crva ili veličanstvenog bića odgovornog za sve novonastale neprilike. Osim njih, očekuje vas i niz nešto jačih varijacija stvorenja već viđenih u *Icwind Daleu*. Od novijih spomenimo Wailing Virgins - vrišteće djevice ustale iz mrtvih koje su svoj nevini život završile obrednim spaljivanjem zajedno s mrtvim tijelom svoga kralja. Pošto je u igri i znatno povećana granica experience bodova koju možete doseći, a time i razina do koje vaše likovi mogu napredovati, svakoj od pojedinih klasa dodana je nekolicina novih sposobnosti. Tu je još i nekoliko desetaka novih čarolija koje, zahvaljujući potpunoj implementaciji 3D OpenGL podrške, izgledaju uistinu fantastično. Spomenimo na kraju još jedan razlog zbog kojeg ćete možda poželjeti radije odigrati originalni *Icwind Dale* u kompletu s ovim expansionom. Naime, instalacijom *Heart of Wintera* i na samom se engineu *Icwind Dalea* ostvaruje niz vrlo korisnih i učinkovitih preinaka. Tako je, primjerice, cijela igra znatno izbalansirana, dodano je stotinjak sasvim novih predmeta te niz novih opcija. Posebno nas je privukla nova podrška za igranje u 800x600 rezoluciji, čime cijela igra postaje znatno preglednija te cijeli artwork izgleda još privlačnije. Zbrojimo li nove dodatke, ocjena je cjelokupnog proizvoda prilično dobra, no postoji jedan veliki nedostatak. *Heart of Winter* je, nažalost, prekratak čak i za expansione općenito, koji su i inače opsegom mnogo manji projekti od svojih originala, pa vam neće ponuditi više od deset do dvadeset sati igranja, ovisno o vašemu stilu. I savjet za kraj: ako ste odigrali *Icwind Dale* i on vam se svidio, onda je ovo naslov za vas. Dakako, ako ste ljubitelj RPG-igara, a niste odigrali *Icwind Dale*, onda vam savjetujemo da to učinite u paketu s *Heart of Winterom*. U suprotnom, možda je bolje da zaobidete ovaj naslov i svoje dragocjeno vrijeme utrošite na vama zanimljiviju igru.

ALTERNATIVNO

Baldur's Gate 2

Novi nastavak Biowareove fantastijske sage, i nadalje najbolji RPG na računalima.

Summoner

Iznimni vizualni efekti i maštovit RPG-svijet u cijelosti izveden u 3D engineu.

Fallout 2

Za one koji žele nešto malo drugačije, svojevrstan retro znanstvenofantastični svijet izvrsne priče i jedinstvenog ugođaja

76 **OCJENA**
Sve u svemu, dobar expansion koji će svima kojima se svidio *Icwind Dale* ponuditi još nekoliko sati igre, no nažalost prekratak je da bi zaslužio veću ocjenu

PONOVNO osvoji mjesec!

THE MOON PROJECT

U *Earthu 2150* je vrlo uspješno spojena 3D-grafika i strategija u stvarnom vremenu, a u ovoj je to igri učinjeno još bolje. Ne, *Moon Project* nije njegov nastavak, nego nadogradnja



Mrcina je uletjela u moju luku



Noćna borba



Obrambeni su tornjevi vrlo moćno oružje

THE MOON PROJECT

PROIZVOĐAČ TopWare **IZDAVAČ** SSI **MIN. KONFIGURACIJA** P2 300, 64 MB, 3D **NAŠA PREPORUKA** P3 450, 128 MB, 32 MB **3D-PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** LAN, Internet **Platforme** PC



Kroz nos: Magla, magla oko nas!



Čini se da se zelene ne sluša ni u budućnosti



Vodeni projektili na djelu

PIŠE Goran Maravić

Strane su ostale nepromijenjene: Euroasian Dynasty, Lunar Corporation i United Civilized States. Prva je ostatak Rusije, zapravo sovjetskog carstva, i po njihovom međusobnom obraćanju (svi se zovu "comrade" ili "druže") poprimila je, čini se, sovjetsko uređenje. Lunar Corporation je tehnološki najnaprednija, ali je nekako slabašna i daleko je na Mjesecu. Treća strana, UCS, je nasljednica Sjedinjenih Američkih Država te je kao takva i predstavljena, tehnološki je nešto jača od ED-a i još je uvijek na Zemlji. Čak ni vrijeme radnje nije promijenjeno, događa se paralelno s radnjom *Eartha 2150*.

ŠTO JE ONDA NOVO?

Za početak - priča. Naime, ovdje nije cilj skupiti što više novca da biste otišli sa Zemlje, radnja se odvija oko tajanstvenog projekta koji na Mjesecu izvodi Lunar Corporation i malo se više tiče UCS-a nego ED-a. Dakle, morate saznati što LC sprema, a najbolji je način za to osvajanje Mjeseca. To nije jedina novina u igri: pojavljuje se mnogo novih jedinica, sučelje je poboljšano, a i grafika je bolja, dakle izvrsna. Ako ste novi igrač, teško ćete se naviknuti na način igranja, stoga obvezno završite odličan tutorial koji će vam najbolje približiti 3D-

sučelje. Mišem lako upravljate kutom gledanja pa se nećete naći u mrtvom kutu, a i zoom je mnogo veći i bolji. Igra prekrasno simulira dan i noć te različite vremenske uvjete u kojima će vam zoom biti od velike koristi jer je kroz mećavu, pljusak ili maglu teško gledati. Jedinice ćete morati sami sastavljati iz dijelova koje ćete osmišljavati i usavršavati u istraživačkim središtima. Posebno se vrše istraživanja za šasije vozila (zračnih, kopnenih ili vodenih), a posebno za oružja, streljivo i dodatnu opremu. Prava je stvar što vam u misijama zapovjedništvo, istraživačko središte i područje na koje morate djelovati uopće ne mora biti na istoj karti, tj. strani svijeta. Na raspolaganju vam je transporter koji će prevoziti potrebne jedinice i novac pa se ne trebate brinuti hoće li vam neprijatelj razoriti logistiku, ali ćete se njome morati mnogo više baviti. Također ćete morati voditi računa i o dostavljanju streljiva jedinicama, a to je najefikasnije činiti opskrbnim helikopterima koji to čine automatski kad ih setirate; nije li odličan prizor kad usred bitke vidite helikopter koji donosi streljivo vašim jedinicama? Osim što ćete se morati nositi s opskrbom, glavobolje će vam zadavati i teren. Kroz brda ćete prokopavati tunele, a rijeke ćete

Sea, air, land and...

premošćivati. S obzirom da su u ratu mostovi uvijek prvi na udaru, ni vaši neće biti iznimka. Kampanje su složene i dugo traju, a često imaju i neke ograničavajuće čimbenike. Ako ste za sraz bez ograničenja (kao i autor ovog teksta), postoji opcija *skirmish* koja vam nudi velik broj karti na kojima ćete izabrati protivnika. Tad počinje bitka za istrebljenje, bez ograničenja i dosadnog skupljanja novca za nove jedinice. Da, upravo to - vi ste vojnik i nećete zarađivati novac nego ćete trošiti onaj što su ga zaradili poštenu ljudi. Odredite samo koliko će ga stizati i u kojim vremenskim razmacima i - krenite u rat do istrebljenja.

Kao što sam već rekao, grafika je prekrasna i vrlo detaljna, vidi se da su programeri uložili u nju mnogo truda; obratite pozornost na ispušne cijevi tenkova kad kreću ili na snijeg koji zatrpava vozila stoje li dugo u snježnoj mećavi. Izvrsnu grafiku prati i odličan zvuk te glazba. S dobrom radnjom igra bi vam trebala pružiti dane vrhunske zabave. A kad vam ponestane misija, tu je odličan mission editor pomoću kojeg ćete osmišliti nove izazove.

ALTERNATIVNO

Earth 2150

Temelj Moon Projecta

Ground control

Prekrasna grafika, sličan svijet

86

OCJENA

Izvršnu grafiku i vrlo funkcionalno sučelje zaokružuje dobra priča

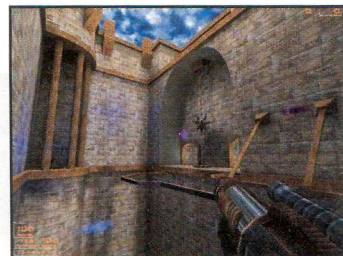
Ruska vizija budućnosti

HIRED TEAM: TRIAL

Pogledajmo kako to izgleda kad nam budućnost ovisi o bivšim pripadnicima Spetsnaza



Sjajan pištolj kakav nose svi pravi frajeri



Ima tu i eksterijera

kraćem vremenu, a poslije i njih nekoliko u isto vrijeme. Nemaštovito. Što se tiče nivoa, na prvi su mi pogled bili vrlo ružni, ali šetajući uokolo s igrom iz gorespomenutih razloga, čuo sam i komentare da su "lijepo nacrtani" pa sam se zamislio i zaključio: grafika je kvalitetna i krcata efektima koje podržavaju najnovije grafičke kartice, ali je dizajn prilično loš pa kao da ih se htjelo što više nagurati na jedno mjesto samo da bi kreatori pokazali što mogu. Poslije je situacija nešto bolja, ali utisak ostaje isti. Ima tu stvari "posuđenih" iz FPS-ova, primjerice poput teletransportera iz starog *Dooma* (i ovdje izgleda slično) i one stvari koja vas je bacila visoko u zrak kad biste je nagazili u *Half-Lifeu* (ne samo da ne znam kako se zove, nego nisam ni siguran ima li ime). Likovi se kreću brzo i nije ih lako pogoditi, što će povećati dinamike igre uz koju ide odgovarajuća glazba, ali će trebati uvježbati i rad mišem. Takvo kretanje ima i manu: kretanje likova nema veze s koracima što ih izvode pa to ponekad izgleda kao da su na tekućoj vrpici, a nerijetko se ponašaju kao da su ispalili iz filma Tigar i Zmaj – zalijeću se u šetnju po zidovima. Sve u svemu, stječe se dojam da je igra nedovršena, što najbolje potvrđuje izvedba igre preko Direct 3D API-ja koja je neigriva. Čak i autori preporučaju OpenGL jer, kažu, nisu baš doradili Direct 3D podršku.

Čak i ako od igre tražite samo dinamičnost i mnogo pucnjave uz najnovije svjetlosne i ine efekte jer vas bilo kakva priča i radnja žvirciraju, mislim da možete naći znatno bolju igru.

ALTERNATIVNO

Soldier of fortune
Izvršna pucačina!
Serious Sam
Bez mozga, samo akcija.

OCJENA
Lijepo izgleda

60

SVI SMO MI NIKITA HRUŠČOV

Uvodni film koji nam sve to objašnjava je u katastrofalno niskoj rezoluciji (400x300 piksela) i vrlo trzave izvedbe, što mi je bilo teško povjerovati pa sam ga iskušao na više računala (na Duron 800 MHz – GeForce2MX, Duron 650 MHz – TNT 2, Athlon 600 MHz – TNT 2). Dizajn izbornika u igri sličan je prvim Mac OS-ima, dakle jednostavan i zastario, ali je za pohvalu bogatstvo mogućnosti namještanja kvalitete prikaza. Svaka od mogućnosti grafičke kartice može posebno biti uključena ili isključena. Zatim slijedi izbor likova. Nije li smiješno što sve cool face u igri izgledaju kao karikature Rusa: mali, mišićavi, s krumpirastom glavom. Mislio sam da je to karikiranje, ali čini se da je to ruski standard za opasne momke (ne usudim se reći standard ljepote). U svakom slučaju, kakav god lik izabrali, očekuje vas igra u kojoj morate pobjediti negativca (koji je često isti vi, samo s drugom majicom) u zadanom vremenu. Što igra ide dalje, morate ga više puta ubiti u još

Kao plavuša - lijepo, a nema ništa u glavi!

PIŠE Goran Maravić

Prošle su godine američki filmmaši od proizvodnje filmova zaradili 6 milijardi dolara, dok su računalne igre svojim kreatorima i izdavačima donijele čak 2 milijarde više. I ruski su programeri čini se odlučili uzeti svoj dio kolača, ali mislim da će morati još poraditi na kvaliteti svojih proizvoda.

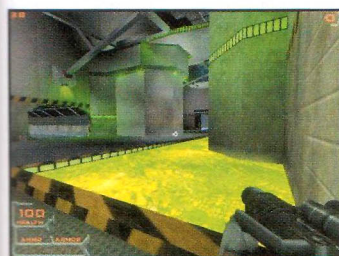
Radnji ove igre zbiva se u bliskoj budućnosti. Zemlja je prekrivena megagradovima (slobodan prijevod autora) koji su stvoreni zbog viška stanovništva jer je to bio jedini način da se svima omogući kakav-takav život. Ondje živi 96% svjetske populacije te je i stopa kriminala vrlo visoka. Ubojstva, pljačke i svi mogući oblici kriminala su takvog opsega da ih snage sigurnosti ne mogu obuzdati pa je osmišljen i program pod nazivom Trial koji bi trebao omogućiti učinkovitu selekciju kadrova za Hired Teamove koji bi trebali brinuti o redu i miru u gradovima. Pristupaju mu uglavnom bivši pripadnici specijalnih vojnih i policijskih postrojbi.

HIRED TEAM: TRIAL

PROIZVOĐAČ NMG (New Media Generation)
IZDAVAČ NMG **MIN. KONFIGURACIJA** P2 300MHz, 64 MB RAM, 3D i instaliran TCP/IP-protokol
NAŠA PREPORUKA P3 500, 128 MB RAM, GeForce **3D PODRŠKA** Open GL **MULTI-PLAYER** LAN, Internet **Platforme** PC



Vjerna sačmarica



Prošetajte ovuda ako se usudite

Ja sam htio nofce za školu ronjenja, a on mi dade...

SHARK! HUNTING THE GREAT WHITE

FPS pod vodom? Da, da. Bilo je samo pitanje vremena kad ćemo zaroniti. Blup, blup...



Err, oprostite. Jeste li možda vid'li kakvog morskog psa u blizini?

Za većinu morskih džinova bit će dovoljne po dvije precizno ispaljene strelce, rijetki su oni kojima ni 4 igle nisu dovoljne. Itekako je važno pravilno ispaljivanje projektila jer vrijeme punjenja nije kratko, kod slabijih oružja zna potrajati i 10-ak sekundi. Ispalite li sve streljivo, morat ćete izroniti, uočiti brodić, doplivati do njega i uzeti novu zalihu te zrak za boce (moguće je samo jedno nadopunjavanje zraka). Nož vam je serijski dio opreme, ali od njega nećete imati neke koristi, osim možda da nasmižete ponekog morskog peseka.

TURIZAM I REKREACIJA

U 'nepovezanim' misijama cilj vam je da nakon odabrane lokacije zaronite i ulovite jednog od peseka koji lutaju morem. Čim ga mrknete, misija završava, pih, te dobivate podatke o njegovoj veličini i težini.

RAZNO

Kao i sve na ovome svijetu, tako ni ovaj podvodni prvijenac nije cijepjen protiv sitnih gluposti. Primjerice, dobijete li misiju u kojoj treba ubiti veliku bijelu psinu i pritom naletite na nekog drugog morskog psa, ne morate se bojati iznenadnog napada jer se on na vas neće ni obrecnuti. Pucajte po njemu kol'ko hoćete, ali niš'. Mrtav-hladan ode dalje. Tko zna, možda ima probavne smetnje još od nekog prijašnjeg ronioca pa mu se zgadilo.

Na blizinu morskog psa upozorit će vas njegova slika u donjem desnom kutu koja, kad se isti približi, počinje treptati, a na preostalo mu zdravlje ukazuje indikator iznad nje. Posebnu pozornost obratite na *tajmer* koji otkucava, a pokazuje koliko vam je još zraka ostalo u bocama. Nema zraka, nema vas. Ispod slike oružja prikazano je brojčano stanje streljiva, a vodoravni indikator ispod njega prikazuje vaše zdravstveno stanje. Od indikatora tu je još i dubinomjer (u stopama) te kompas, koji je u ovoj igri potpuno nekoristan.

SHARKOPEDIA

Sharkopedia je mali dodatak unutar igre koji sadrži prikaze i vrrrrro siromašne opise tih fascinantnih životinja. Nadam se da je to stoga jer žele mnogo više toga staviti u nastavak igre, pa je ovo možda bilo više kao ispitivanje tržišta - teško je povjerovati da se o jednom iznimnom stvoru poput velike bijele psine ne može napisati više od 3 rečenice.

ALTERNATIVNO

Kao prvijenac, ima tu čast da bude bez konkurencije i alternative

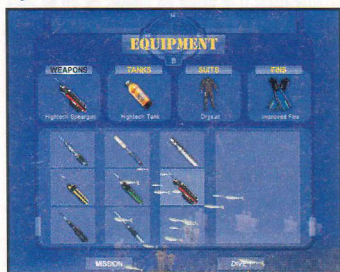
60 **OCJENA**
Pa, za prvi put čist' dobro. Nastavak slijedi... nadam se

SHARK! HUNTING THE GREAT WHITE

PROIZVOĐAČ Sunstorm Interactive & SCS
Software IZDAVAČ Wizard Works Inc
MIN. KONFIGURACIJA P2 233, 64 MB **NAŠA PREPORUKA** P2 400, 128 MB, 32 MB **3D 3D PODRŠKA** Open GL, Direct 3D **MULTIPLAYER** ne **Platforme** PC



My name is SHARK. The GREAT WHITE SHARK



Blud'lo od opreme

PIŠE Tomislav Majcenić

Čini se da su ljudi iz Sunstorma uistinu opčinjeni lovom na životinje. Nakon serijala "Deer Hunter", "Bird Hunter" te "Rocky Mountain Trophy Hunter" odlučili su nas povesti u daaleki svijet lovaca na morske pse.

Igra je zanimljiva i privlačna zbog lijepe i bogate grafike podvodnog krajobraza ispunjenog ribicama, lignjama, ježevima i svime ostalim što obilježava to područje, ali ponajprije zbog činjenice da je to prva igra takve tematike, a za pretpostaviti je da nastavke možemo očekivati u bliskoj budućnosti.

Postoje dva načina igranja, career mode i random mission. I jedan i drugi su siromašni misijama - u 'karijeri' ih imate samo osam, a otvaraju se jedna za drugom kad ih završite, a u 'nepovezanim' misijama možete izabrati jednu od 8 lokacija na kojima ćete pokušati osvojiti morskopasji trofej.

KARIJERA

Postoje tri razine težine. Ovisno o njima, 'ribe' su više ili manje agresivne i brže. O težini također ovisi i vrsta opreme koju dobivate za uspješno završene misije. Prije svake misije izabirete vrstu oružja, odijela, bocu i peraje. Osvojenu opremu poslije možete koristiti u 'nepovezanim'

misijama. Misije u 'karijeri' su različite, traže od vas da ubijete 2 morskoga psa viđena u blizini javne plaže, da ubijete morske pse koji priječe televizijskoj ekipi snimanje dokumentarca o potonulom gradu(?!), da ubijete morske pse kako bi ekipa znanstvenika mogla doći do izgubljene minipodmornice...

Psine se u igrici razlikuju po sposobnostima manevriranja, tako ćete s agresivnom velikom bijelom psinom imati mnogo više muke nego s manjim i mirnijim primjercima poput lemon sharka, ali ćete ubrzo skužiti da ubijanje psina, u igrici naravno, i nije neki problem.

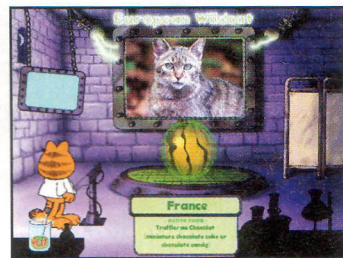
Pošto ovdje nema različitih vrsta alienskih i inih worriora koji koriste svoje posebne ultramoči, primjenjivanje različitih taktika u svakoj misiji neće biti potrebno. Kad jednom uđete u štos i skužite da je najvažnije dočepati se zaklona, bio on olupina broda, zid ili špilja, neće vam biti premeča u *shark'o'kokanju*. Najveći će vam problem biti vidljivost, osobito ako vam je stroj nešto slabiji i sporiji jer su psine brze i potrebno je brzo reagirati. Valja početi izranjati u pravi čas i ciljajte u kralježnicu. Koristite li otrovne strelce, primijetit ćete da otrov počinje djelovati tek nakon 10-ak sekundi i ne mora nužno ubiti bestiju.

I think I saw a BF Fish!

Najduhovitiji i najšašaviji crtani lik vodi vas u svijet divljine

MAD ABOUT CATS

Naučite sve o Garfieldovoj braći i stvorite savršenu mačkicu koja će zadovoljiti sve Jonove kriterije



Mislim da sam vidio mica macu

za konačni "proizvod" samo vaša. Upoznat ćete 33 različite vrste manje-više poznatih životinja (lava, tigra, citta ili čitu, jaguara, leoparda itd.) i njihovih domaja. Iako je cilj stvoriti miss svih mačaka, treba imati na umu da je ipak riječ o edukativnom softveru predviđenom za dječicu od 6 do 10 godina pa ćete klikom na odabranu vrstu saznati ponešto o njoj (čime se hrani, gdje obitava, brzinu kretanja, proporcije i slično) te odgledati kratki film.

Dok se klinci posvećuju obražovanju i drže one narodne američke "knowledge is power", starije će "mališane" više zanimati sama igra. Garfield jednostavno ne bi bio onaj pravi kad biste u njegovom kućanstvu bili zakinuti za igre, lazanje i pizze bez granica.

Na raspolaganju vam je 12 urnebesnih i šašavih igara: *Dress a Nerd* ili *Odjeni Jona*, *Matching Madness*, *Soda Shaker*, *Hack Attack*, *Burp game*, *Odie maze*, *Fowl Shot*, *Create-a-Character*, *Dunk tank*, *Squash-a-spider* i *Whack-a-rat*. Garfield će izbjegavati Nermalove "napade slatkosti", gađati metu kokošima, raspaliti štakore toljagom i udarati muhe "Hackerom".

No, najblesavija igra svakako je *Disco Jon*. Ne, ne, nije greška! Nerd se ovaj put pojavljuje u glavnoj ulozi "Groznice subotnje večeri" i pleše luđe od Travolte.

Mad About Cats iznimno je zabavan i poučan softver. Filmovi o različitim mačkicama su kratki, ali daju osnovne podatke o svakoj vrsti. Igre su prilično jednostavne i ne pretjerano originalne, no ipak dovoljno šašave da, uz Garfieldovu duhovitu pojavu i komentare, zajamče luđe sate smijeha i zabave, barem što se tiče šestogodišnjaka.

MAD ABOUT CATS

Proizvođač Brighter Child **Izdavač** Horizons Interactive **Minimalna konfiguracija** P2/233, 32 MB **Naša preporuka** P2/300, 64 MB **3D podrška** nije potrebna **Multiplayer** ne **Platforme** PC



Samo mokar klaun je dobar klaun



Ne uključujte svog kućnog ljubimca u struju!

PIŠE Blanka Matković

Rođen je davne 1978. u kuhinji (a gdje drugdje) talijanskog restorana "Mama Leone". Sudeći prema ponaašanju, pizza i lasanje prvo su što je ugledao tog lipanskog dana. Upitate li ga za centimetre i kilograme, odgovorit će vam da je njegovo tijelo savršenog oblika za njegovu težinu - jednostavnije rečeno, ugodno je popunjen! Atletsku građu održava napornom sportskom aktivnošću zvanom "osvježavajući spavanje". Najbolji mu je prijatelj zrcalo, a najveća mora mogućnost kloniranja Nermala, samoproglašene "najs-lade mačkice na svijetu", kojeg mrzi iz dna duše. Ciničan je, mrzi ponedjeljak, poštare, paukove, dijete, a njegova odbojnost prema gimnastici i bilo kakvim fizičkim naporima proporcionalna je zaobljenosti njegovog tjelesa. Njegova je pojava sinonim za lijenost te različite nepodopštine, neprilike i neugodnosti. Zapravo, popis njegovih vrлина je iznimno kratak, mogao bi se eventualno svesti na čudnovatu ljubav prema

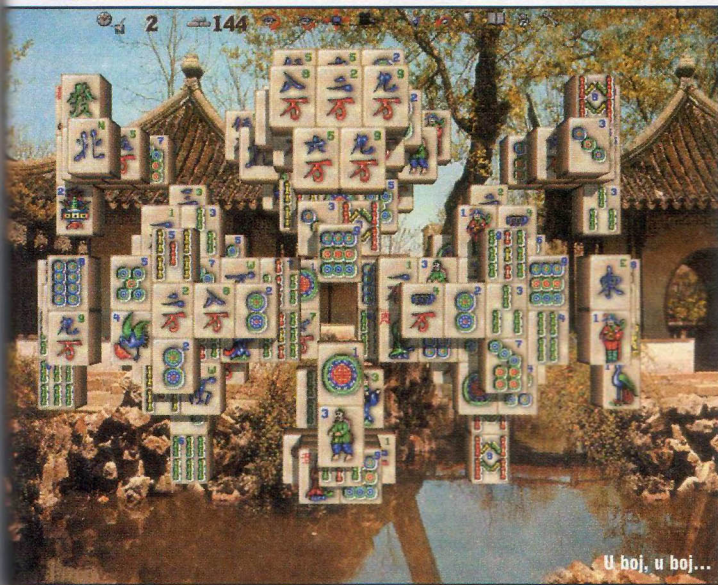
plišanom medvjediću Pookyju. Sve u svemu, mačak je 'utjelovljenje krasote i finoće'. Unatoč tomu, jedan je od najmiljenijih likova povjesnice, današnjice, a vjerojatno i sutrašnjice.

No, da ipak ne bismo pomislili da je ova mica maca dobrodušna poput Ala Caponea, pobrinuo se Garfieldov akademski nastojen alter ego. *Mad About Cats* vodi nas u ljudi i divlji svijet Garfieldovih rodaka, gdje su lazanje realne koliko i život na Suncu. U takvom će svijetu znanstvenik Garfield, uz pomoć asistenta Odieja, pokušati izabrati najbolje primjerke različitih vrsta rasprostranjenih diljem svijeta i stvoriti savršenu mačku. Najvažniji kriteriji odabira bit će značajke poput brzine, težine, veličine, glave, rike, kandža, te sposobnosti kao što su uspinjanje, lov na miševe i ostale četveronošce, organizacija, plivanje i slično. Ukratko, osobine po kojima se naš Garfield ističe koliko i ja u maratonu. Prilikom odabira mačketine za svaku će vam odliku biti ponudeno nekoliko vrsta, najboljih baš u traženoj "kategoriji", a odluka je samo vaša pa je i odgovornost

65 OCJENA

Zabavna, duhovit i poučna igra za djecu, ali i za one starije mladahnog duha

MAH JONG 3



Još jedan u nizu layouta

MAH JONG 3
PROIZVOĐAČ Data Becker **IZDAVAČ** Data Becker
MIN. KONFIGURACIJA P200 MMX, 32 MB RAM, 3D-kartica
NAŠA PREPORUKA P2 300 MHz, 64 MB RAM, 3D-kartica
3D PODRŠKA Direct 3D **MULTIPLAYER** Da
Platforme PC

Mah Jong je stara kineska kockarska igra, vjerojatno starija i od najstarijih kartaških igara u ovom dijelu svijeta. *Mah Jong 3* i slične igre posuđile su od nje ime i pločice pa smo tako dobili slagalice u kojima treba rastaviti neki lik.

Mah Jong 3 je treći uradak na tu temu softverske skupine Data Becker

koja se ovaj put doista potrudila unižeti popriličan broj novina. Osim standardne igre za jednog i dva igrača, postoje opcije i za igru protiv računala. Grafika je akcelerirana pa vam je ponuđen i 2D i 3D pogled. Likova koje trebate rastaviti je dovoljno, od klasičnih (zmaja) pa do apstraktnijih.

Nažalost, sve te novine nisu dovoljne da bi se previdjeli neki očiti nedostaci ovog naslova. Perspektiva

nije najbolja iako je možete i rotirati i zumirati. Teksture na pločicama su vrlo loše kvalitete, tako da imate dojam da su oblici na njima kockasti i nedovršeni. Pločice se ipak mogu raspoznavati, no to je prilično naporno.

Mah Jong 3 nije, nažalost, nova i bolja inačica poznate i popularne igre nego, u najboljem slučaju, samo prosječna obrada stare teme. Svi oni koji vole igrati *Shangai*, *Mah Jong* i slične igre neka je zaobidu u što širem luku.

Karlo Kolar

Bilo vam rastavljanje zmaya zanimljivo ili ne, stiže najnovija inačica Mah Jonga

35 **OCJENA**
 Vrlo loša izvedba koja igraču ne olakšava posao, nego ga samo nepotrebno zamara

ABSOLUTE TERROR



Kakva velika ozonska rupa

ABSOLUTE TERROR
PROIZVOĐAČ Symbiosis software **IZDAVAČ** Cristal interactive
MIN. KONFIGURACIJA P2 233, 32 MB **NAŠA PREPORUKA** P3 600, 64 MB, 32 MB 3D
3D PODRŠKA OpenGL **MULTIPLAYER** ne **Platforme** PC

Budućnost. Frka. Ratovi. I kaj sad? Ma zovi onu, kak se ono zove, KATANU. Što, da zovem upomoć samurajski mač? Ma nee mač, nego nju! KATANU, spasiteljicu svemira i okolnih županija. AAHAAA. O.K.! Uistinu ne znam hoće li ovo (lj)

Abraham Lincoln

koga zanimati, ali dobro je znati i dobro i loše, pa eto. Nakon instalacije i uvodnog ekrana pomislih da bi ovo mogla biti jedna od onih igrica kakve uvijek igram kad imam premalo vremena za cijelu kartu Heroesa ili nečeg sličnog jer je jednostavna i simpa (š). Nakon 9 odigranih misija, za koje mi je trebalo ravno 17 min., čvrsto odlučih zaboraviti je što prije.

DOJMOVI

Prije same igre pokreće se OpenGL setup te bi čovjek pomislio da je krcata mrak grafikom i efektima koji bi nas trebali barem nakratko zalijepiti za stolce. No, grafika je prosječna, atmosfera sterilna, a jedino što valja su zvuci ambijentalne elektroglazbe u pozadini.

IGRA

U ulozu smo KATANE, mrak pilotice, koja svojom mrak letjelicom spašava(o) sve, pa i nas Hrvate. Smjerovi letjelice su ←, →, ↑, ↓ te bočno pomicanje ulijevo i udesno, a područje na kojemu se misija odvija je kvadrantić. Završili ste je kad



E, to treba razvaliti



Dobri efekti nisu odlika ove igre

pobijete sve neprijatelje u kvadrantu, u čemu vam pomažu i građevine koje izgrađujete tek kad skupite dovoljno kristala razbacanih po karti (bacači raketa - 5 kristala, raketni tornjevi - 8 kristala, sale za popravke -12 kristala...).

Jesam li što propustio? Ne!

Tomislav Majcenić

10 **OCJENA**
 Bljak!

helpline [sos]

uvodnik

PIŠITE NAM "Janus Press d.o.o." (SOS), Čakovečka 17, Zagreb | MAILLOM hacker_helpline@janus.hr subject: SOS



Eto, još jednom smo na vaša pisma uspješno odgovorili, a prije nego što krenemo želimo vam se ispričati što sve navedene šifre nisu objavljene u prošlom broju (one koje su nedostajale naći ćete u ovom). Imamo i jedan dodatak na ovim stranicama - tablicu traženih rješenja. Ovaj put nam je samo nekolicina vas poslala svoje prijedloge, po čemu smo onda izradili tablicu, ali se nadamo da će nam i ostali ubrzo poslati svoj glas. Eto, to je to, idemo dalje, a kao što vidite, buduća rješenja treba sagledati sa svih strana

Krešimir Jozić

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa svestranim Krešimirom Jozićem će apokaliptičnom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube.

NAPOMENA: Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

THE CURSE OF MONKEY

ISLAND & Co.

Svjetlana u svojem lijepom pismu pita postoje li šifre za *Hexen i Beasts & Bumpkins* (u ovome broju nema mjesta, ali u idućem ćeš ih vidjeti), zanima je gdje može nabaviti *Enciklopedije igara* (nažalost više nigdje, osim rabljene) te kako na kraju *Monkey Islanda 3* zapaliti bačvu ruma.

O Nakon što si uže umočeno u ulje stavila u bačvu i pod ruku majmuna, vrati se do tračnica i čekaj LeChucka. Kad dođe i krene na tebe (kao u stara dobra vremena), jednostavno mu našpricaj papra u nos.

Alen ne može proći kroz zaključana vrata kod Wallyja.

O Pretpostavljam da misliš na onaj dio na samom početku gdje se on pojavljuje. Dakle, kad ga rasplačeš, uzmi kuku, stavi je na štap i raspali po kosturima. Gurni štap s kukom kroz prozor i pokupi ruku s mačem. Mačem prereži uže koje drži top te pukni još jedanput.

I.V. zanima kako početi igrati poker na Scull Islandu.

O Diplomatskim putem, jedino je što ti mogu reći jer trebaš razgovarati s njima.

Josip je zaostao u zmiji jer ona sporo probavlja.

O Pokupi sve što nađeš u njoj pa upotrijebi cvijet na sirup od palačinki, a rezultat daj zmiji da proguta.

Netko ne može uzeti 'kazanče' sira.

O E pa, ne moraš uzeti cijeli lonac nego samo sir koji izbije pod utjecajem roštilja. Ali čudno mi je što ne možeš jer rekao si da imaš prsten, a zapravo bi taj sirni rezultat trebao dati Haggisu u zamjenu za namaz za ruke pomoću kojega skineš prsten i popraviš ga te joj ga opet staviš na prst.

WILD WILD WEST

Nikola je zapeo u ovoj divljoj igri na nivou Parkhurst's Ladies. Uzeo je kutije i uzorke kose i krvi, ali ne zna što treba činiti nakon ispitivanja.

O Na istom mjestu gdje uzimaš uzorke krvi i kose moraš upotrijebiti i evidence examiner na otiske stopala, uzeti drvo, stisnuti na bačvu pa examiner upotrijebiti na žicama desno i lijevo od bačve te ih ispitati. Sve te rezultate spoji u svojem forensičkom kitu pa idi desno do idućeg znaka, makni ga, a potom upotrijebi drvo na sanduk u blizini. Dalje možeš i sam, a šifre će biti u idućem boju jer nemamo dovoljno mjesta.

Marko ne zna što učiniti na početku kad obavi kućanske poslove.

O Nakon razgovora s konobaricom znaš kako idu jela i uskoro će uslijediti pucnjava. Prvo bježi za ženom, a onda pripremi oružje pa pucaj.

BROKEN SWORD

Netko je zapeo na tradicionalnom mjestu u ovoj igri - u Irskoj, kod koze.

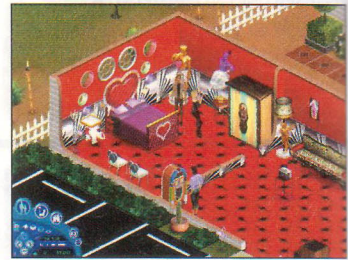


O Prvo moraš načiniti klik najdalje što možeš ulijevo. Kad te koza obori, brzo, ali vrlo brzo, načini klik na kamen (ili nešto takvo) na desnoj strani. Njime ćeš joj zablokirati uže pa nastavi dalje.

SIMS (LL)

Svi pitaju (neki se predstave, a neki i ne) što je s tim *Simsima*, gdje su nove stvari, itd.

O Posljednji put, postoji nekolicina novih predmeta, nije moguće ići do nekoga, slobodan dan na poslu je zapravo izraz da sim jednostavno ne ode taj dan na posao, dodatne stvari moguće skinuti s neta, a velika količina novih nalazi se u temama za igru (ima ih tri).



Irena (jedna od rijetkih koji se predstavljaju) također ima nekoliko specifičnih pitanja.

O Stvari koje si skinula s neta jednostavno pokreni i one će se automatski pridodati u direktorij igre (pisat će gdje je igra, pa ako nije u tom direktoriju, upiši njeno mjesto prije nego stisneš OK). CD možeš nabaviti u trgovinama (recimo, ALGORITAM) ili od pirata, ali tko bi te odveo do njih da mi je samo znati (...nazovi me). Upiši šifru pa ćeš vidjeti, a za slobodan sam dan već odgovorio. Usput se ispričavam za lošiju recenziju te igre koju je pisao jedan o mojih kolega.

ESCAPE FROM MONKEY

ISLAND

Renato je na dijelu koji ne može proći ni uz rješenje. Na Knuttin atollu želi naći šešir, ali ima problema s papigama.

O Šešir je ispod kamena Đ kojeg? Jednoj papigi daj Grog Jr., a drugoj grogiccin pa kako ih sad možeš razlikovati, uputi im nekoliko jednostavnih pitanja da vidiš koja laže, koja ne. Potom ih upitaj ispod kojega je kamena šešir i uskoro ćeš saznati (upitaj li papigu koja govori istinu).

PRINCE OF PERSIA 3D

Edo kaže da je zapeo u knjižnici gdje ga kod tajnih vrata sasječe sablja.

Q Budući da nisi odredio točnu lokaciju, evo pomoći za dvije slične sobe. U bijegu iz zatvora ima jedna soba u kojoj moraš propuzati ispod sablje da bi prošao kroz vrata koja si maloprije otvorio ručkom. Ako nije riječ o toj lokaciji, moguće je da si zapeo u dvorcu u sobi gdje su tri police s knjigama. Aktiviraš li lijevu ili onu prednju od tvog ulaza u sobu, umrijet ćeš, aktiviraš li desnu, otvorit će se tajna vrata bez nekih posljedica. Nadam se da je jedno od ovoga odgovor na tvoje pitanje.

PLANESCAPE: TORMENT

Luka pita gdje je Mar nakon što je obavio njegov quest i može li se Ignus uzeti u skupinu.

Q Nije bug u igri, kako si se već pobojao, nego ga moraš ponovno naći. Ako se ne varam, njegova je nova lokacija zapadno-sjeverozapadno od prijašnje. Ignus će ti se, ako želiš, pridružiti nakon nekog vremena, ali razmisli isplati li se to jer nije baš potpuno razuman.



LITTLE BIG ADVENTURE 2

Danijel pita gdje se može naći posljednji komadić Francosa, potreban da bi imao cijeli ključ.

Q Po nj moraš ići u carevu palaču. Ubiti stražare na ulazu i uzeti ključ od jednoga nije veliki problem, a zatim udi. Uzmi ključ iz škrinje te kreni gornjim desnim smjerom dokle ide, a potom gornjim lijevim. Doći ćeš do ljudi ispred dvostrukih vrata, udi i probij se do kipa iz kojega će doći šefko. Kad ga ubiješ, imat ćeš i posljednji dio.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Vladimir je uhvaćen u ruskoj podmorici, ali se u pustolovnom stilu uspio probiti kroz ventilaciju do kuhinje gdje ga je zaustavio običan kuhar.

Q No, šalu na stranu. Kuharu se moraš prišuljati sleđa i opaliti ga šipkom. Naći ćeš brončani ključ, pomoću kojeg ćeš doći do svojih stvari, i srebrni, koji će ti poslužiti da otvoriš vrata kuhinje.

Za razliku od njega, J. Terzić još muku muči sa simbolima (ključevima) potrebnima u Rimu. Naime, još ne može naći posljednji ključ nakon borbe sa zmijama-čuvarima.

Q Po tvom položaju u igri vidim da su dva ključa već u vratima, ali budući



da nisam siguran koji je od posljednja dva ključa tebi 'posljednji', ukratko ću opisati lokaciju oba. Dakle, za prvi ključ penji se po zidovima dok ne dođeš do užeta o koje se moraš objesiti nekoliko puta da bi podigao stroj do vrha. Potom kreni po platformama dok ne dođeš do drugog užeta te ga povuci. Stroj će se pokrenuti i maknuti blok koji je blokirao put, a otvorit će se i vratašca. Idi kroz vrata gdje je bio blok i samo nastavi istim putem lijevo. Pomoću šipke uzmi zlatni novčić i stavi ga u platformu s vitezom pa izađi iz zgrade i idi u područje u koje dosad nisi mogao. Nastavi kroz vodu, a kad izađeš na drugu stranu, napast će te metalna hobotnica. Kad je pobijediš, spusti se i pokupi jedan ključ. Potom u sobi otvori poklopac i spusti se u kanalizaciju pa plivaj do velike rupe i proplivaj kroz gornju, pokupi ventil pomoću šipke. Vrti se do crvenog stroja i upotrijebi ventil pa opet idi u vodu, ali ovaj put kroz veliku rupu. Otplivaj do ventilatora i kod idućeg crvenog stroja okreni ventil. Možeš nastaviti dalje, sve do površine, gdje je iduća borba. Ako odeš na ulicu, bit će otvorena nova vrata, a unutra ćeš naći jedan secret. Kad zaroniš u vodu, naći ćeš još jedan ključ.

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

Aldaron (vjerojatno) ima problema s kontrolama. Naime, ne zna koju kombinaciju treba da bi Lara izašla iz auta.

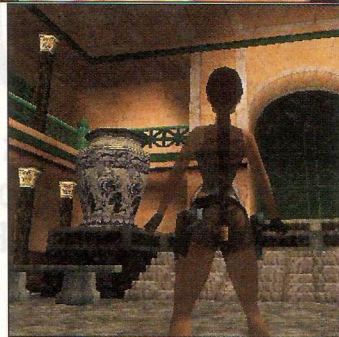
MOST WANTED

Igra

Mjesto

- Gabriel Knight 3: Blood of the sacred, blood of the damned** 1.
- Wild Wild West** 2.
- Europa Universalis- savjeti** 3.

JOŠ SU NAM PISALI: Marko: Šifre su već objavljene u prošlom broju; Ante: Znam da je teško igrati avanture kad si mlad, ali u rješenju ti je sve opisano pa pokušaj; Mirko i Josip B.: Nema šifri, nego samo ovaj trik koji ćete naći među šiframa; Josip: Rado ću u idućem broju objaviti sve šifre koje nađem; Toni: Za to rješenje smo dobili podosta glasova (mogao si poslati i svoj) pa će biti u ovom ili idućem broju; Nenad: Rješenje u HACKERU je to sasvim dobro opisalo, pročitaj ga još jednom; Ivor: Ako si tako mlad, vjerojatno ti je slabije znanje engleskog, a za uvrede moraš znati engleski i ne možemo ti pomoći. Uvrede se moraju rimovati i odgovori biti lukavi pa neka ti netko od tvojih pomogne; Netko tko nije rekao ime, ali traži neke šifre: Neka ih potraži u idućem broju; Saša: Šifre drugi put, a igru potraži u trgovinama ili kod pirata.



Q Pretpostavljam da je riječ o lijepom džipu kojim si se navozikao. Znači, da bi izašao iz auta, moraš ga zaustaviti (vrlo važno) i onda stisnuti ALT + LIJEVA STRELICA.

CLAW

Jasmin je došao do Omara na posljednjem nivou. Prvim ga udarcem rani, a drugim izliječi pa ne zna što treba učiniti.

Q Prvi si ga put pogodio ICESWORDOM koji si našao na desnoj strani. Nakon prvog pogotka idi na lijevu stranu i nađi FIRESWORD te ga pogodi s njim. Uvijek ga moraš udarati mačem potpuno suprotnim onome koji se vrti oko njega (led ili vatra). Nakon nekoliko puta pojavit će se iznad tebe pa ga moraš pogoditi tripot te skočiti na drugu stranu (pazi na lavu) i udariti ga. Bit će ranjen i pomaknut će se na lijevu stranu. Samo nastavi i nakon nekog ćeš vremena pobijediti.

Cheat terminal

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT 2

Ovo nije šifra, nego više hint. Izgradite nekoliko Demolition Trucksa i imajte napunjen IRON CURTAIN. Krenite kamionima u neprijateljsku bazu i iskoristite IRON CURTAIN na njih prije nego ih neprijatelj pogodi. Na taj način neće eksplodirati prije nego dođu do cilja.

MIDTOWN MADNESS

U samoj igri stisnite CTRL + ALT + SHIFT + F7 i držite dok se ne pojavi mjesto za pisanje pa upišite:

/nodamage	neranjivost
/slide	nema trenja
/big	ljudi će malo narasti
/tiny	ljudi će se malo smanjiti

NEED FOR SPEED 2 SE

Jednostavno na bilo kojem ekranu upišite nešto od ovoga:

red racer	Ford Indigo
slip	sve se uspori
pioneer	bolji, pioneer, motor
roadrage	kad zatrubite, suparnik će se razbiti
hollywood	vožnja u Monolithic studiju
go21	kamion
go23	blue sedan (ne znam kak se zove kod nas)
go27	zeleni VW
go28	sivi kabriolet
go34	tramvaj
go44	vagon
go50	kutija za pivo
go51	vrlo pomično sredstvo, KAMEN

CODENAME EAGLE

Stisnite ALT + S te zatim upišite nešto od ovoga da bi se aktivirala šifra:

codenamegod	god mode
weaponmaster	sva oružja
armor god	oklop na 200%
healthmaximumu	maksimalna energija
missionmaster	otvorit će se
sve	misije

DIABLO 2

Nažalost, još nisu nadene šifre za ovu igru, ali nam je čitatelj Dario Bulatović poslao jedan trik:

Kad vas ubiju, nemojte ići na "Save & Exit", nego stisnite ALT i F4 da izađete iz igre. Pokrenite igru, učitajte lik i pojavit ćete se u gradu ovisno o poglavlju. Ondje će vas čekati vaš leš sa svom opremom koju je imao na sebi kad su ga ubili. Na autokarti će vam se pokazati križić Corpse, ali zlato uvijek stavljajte u vaš Private stash jer kad pronađete leš, na njemu ga neće biti.

SAVJET VIŠE

DINK SMALLWOOD



Iako je ovo vrlo kratka i nešto starija igra koja vam je čak bila dostupna na Hackerovom CD-u, povremeno stigne neko pitanje vezano uz nju. Stoga smo odlučili objaviti prohod da biste je VI konačno završili, a MI mirno spavali znajući da smo ispunili svoju najveću želju - usrećili VAS. Baš...



PIŠE

Krešimir Jozić

STONEBROOK

Nakon kratkog uvoda uzmete hranu za svinje i skoknite do njih sjeverno od kuće. Nahrinite ih, vratite se majci i recite joj da ste ih nahranili. Izadite i idite k Ethel te joj recite da ćete naći njezinu patku. Kad je pronađete, izderite se na nju. Vratite se k Ethel, vratite se kući i porazgovarajte s majkom. Izadite iz grada. Produžite na istok, a potom na jug do oraha. Lupite drvo, pokupite orah i vratite se kući. Idite do stražara na izlazu iz sela i porazgovarajte s njim. Vratite se u kuću te pokupite pismo i kartu. Izadite iz sela i idite na istok do znaka. Krenite na sjever do kućice, porazgovarajte o svemu te pokupite napitak i izadite. Idite na jug te na zapad do škrinje. Otvorite je i idite do ulaza u selo. Produžite na zapad. Kad dođete do rijeke, krenite na sjever do stijena, a potom na istok do kamena. Odgnurnite ga, udite u špilju i ubijte zvijer (podignut ćete se za nivo, stoga

preporučujem podizanje magije). Vratite se do čarobnjakove kućice. Ondje sve pokupite i potom se vratite do ulaza u selo. Krenite na zapad do rijeke i nađite most. Platite mostarinu i prijedite ga.

TERRIS

Kad prijedete most, idite u grad (imate kartu). Udite u gostionicu i popričajte s ljudima. Možete prijetiti gostioničaru, ali ćete se onda morati boriti i sa stražarima, dakako, porast će vam i iskustvo. Izadite iz gostionice i udite u malu kuću. Porazgovarajte sa ženom i ponudite joj da pronađete njezinu djevojčicu. Krenite južnom cestom i kad ona skrene na zapad, opet idite na jug. Udite u stari rudnik, morat ćete ubiti nekoliko neprijatelja. Potom ćete naći zarobljenog čovjeka. Nakon razgovora otidite u gostionicu i pokucajte na vrata kućice usred sela. Čarobnjak koji ondje živi naučit će vas jednu čaroliju ako imate magiju 5 (ako je nemate, idite naokolo dok je ne podignete na 5). Kad naučite čaroliju, idite u



OPEN SEZ ME.

U igri postoje neka područja koja su nepotrebna za priču, ali vam mogu donijeti još iskustva ili pokoji magični napitak. Neki su putovi duži, neki kraći, no gotovo su svi skriveni.

Ipak, nije ih teško naći jer je svaki bor koji izgleda malo svijetlije od drugih vrlo zapaljiv, no upotrijebite li fireball, oni će nestati, ostavljajući iza sebe ovakve rupice ili puteljak.



rudnik i ispalite čaroliju ACID RAID na ulaz prostorije gdje je zarobljen čovjek. Slijedite ga van iz rudnika, a kad dobijete pergament, idite van. Produžite do dvorca i sjeverozapadno do dviju baklji. Upotrijebite pergament i maknut ćete čaroliju koja nije dopuštala prolaz. Produžite na sjever sve do kraja, potom na istok te sjevernom stazicom do kraja. Borit ćete se protiv četiriju "djevojčica", a potom protiv biskupa. To neće biti problem jer su neprijatelji spori pa ih je lako ubiti magijom, no ne smijete dopustiti da Mary pogine jer ćete onda i vi umrijeti (znači, nemojte koristiti ACID RAIN). Nakon borbe porazgovarajte s njom.

KERNSIN

Idite južno od Terrisa sve do Kernsina. Kod fontane razgovarajte s djevojkom. Potom produžite do knjižare i razgovarajte s gradonačelnikom. Skupite dosta novca i u dućanu kupite luk i strijelu. Idite južno do utvrde goblina. Opremite luk i strijelu te razgovarajte s čuvarom. Uđite i poubijajte goblina na koje naidete, a potom i šefka. Igra će nakratko preuzeti vođenje. Slijedi borba protiv triju pripadnika Casta. Vratite se u grad i porazgovarajte s vlasnikom knjižare. Pitajte ga za novosti, čut ćete da je popravljen most

za Windemere (u sjeveroistočnom dijelu Terrisa) pa krenite ondje.

WINDEMERE

Prošecite se i razgovarajte sa svima, a u dućanu kupite bombu. Idite do kamenog kruga u kojem su patke. Na njegovoj sjevernoj strani vidjet ćete kamen s pukotinom tu postavite bombu. Poubijajte sve patke i ljudi će ih prestati slaviti (kad ih više nema, zar ne?). Sada krenite prema kraljevom dvorcu (želite li još iskustva, slijedite podzemni hodnik u gradonačelnikovu kući, borit ćete se sa zmajevima). Uđite u dvorac i od kralja tražite da nadete Mildera. Izadite i idite sjeverno do stijena. Krenite na istok do Špilje.

THE EDGE OF THE WORLD

Pazite se divova i idite istočno do grada. U gradu možete kupiti dobar mač (4000 zlatnika) i dobar luk (5000 zlatnika, no ima jedan bolji, Flame Bow, ali nisam siguran koliko stoji). U crkvi je fontana koja vas liječi. Želite li kupiti jednu jaku magiju (za 1500 zlatnika), idite jugoistočno dok ne dođete do ruba stijene, potom jugozapadno dok ne nadete stubu. Sad



Kad nabavite čaroliju ACID RAIN, iskoristite je na vrata "čelije"



Kad vam čarobnjak kaže da imate magični talent, čini se da ne možete ništa korisno raditi, je l' momci? [Danijel: Ma kažem ti, i ŽENE čitaju Hacker!] Umm...da... ovoga... i nije baš vrlo smiješna slika um...er...da



Magične riječi "Šilji-špilji" otvaraju prolaz u šumu



Pesimist... MI ćemo ga spasiti



Ovaj je mali patuljak zapravo veliki čarobnjak



Ovakva srca pune vam energiju do kraja

morate ići južno od crkve do mjesta za snimanje, a potom istočno do stroja. Pritisnite crveno dugme na stroju i bit ćete prebačeni u...

DARKLANDS

Ovdje je sve puno čudovišta - možete odmah ići do posljednjeg u igri ili ćete ipak prvo skupljati iskustvo. Bilo kako bilo, kad

budete spremni (primjerice, 15. nivo i imate Flame Bow), idite sjeverno, pa istočno i potom južno od mjesta gdje ste se stvorili. Ondje je mjesto za snimanje, zato snimite i idite na istok. Posljednji je neprijatelj, Seth, vrlo jak i ne isplati se na nj koristiti ni magiju ni mač jer bi vas previše ranio. Koristite luk (po mogućnosti Flame Bow) i nadajte se najboljem.

Mobiteletina

Što je zajedničko mobitelima i kravama? Ludilo, ludilo, brale! I dok se broj konja koji svojom zvonjavom uznemiravaju cijelo kazalište smanjuje, a broj mobitela među rajom raste, vrijeme je za Hackerovu novu rubriku. A potrošna roba zahtijeva i usporedbu s drugom robom široke potrošnje, zar ne? pripremio: Ivan Polojac

Četvorica za puno mesa

Alcatel OneTouch 501

Francuzić oblači svečano ruho

Svima su vam dobro poznati stari Alcatelovi modeli kao što su OneTouch View, Max, DB, Easy..., no OneTouch 501 je nešto sasvim novo. I dalje je iznutra veselo i razigran, a izvana nešto ozbiljniji. Telefon je opremljen svime što vam treba - ima sat, kalendar i planer, diktafon, kalkulator, konverter valuta, internu memoriju imenika i vibracijsku dojavu poziva. Zaslona je grafički i možete podesiti kontrast i intenzitet rasvjete. Tipkovnica je plastična, tipke su male, ali ugodne za korištenje. *Sweet* je i rješenje navigacije po izbornicima - joystick koji možete micati u pet smjerova. Izbornici su pregledni, doduše mogli bi biti i malo intuitivniji, ali nije strašno. "Govori" i hrvatski. WAP-pretraživač dobro funkcionira, a zbog grafičkog je zaslona i preglednost vrlo dobra. Postoji još jedna zgodna stvar - tipka ispod antene kojoj možete dodijeliti neke vama drage funkcije. Primjerice, kratko je pritisnete i ulazite u izbornik za poruke, a dugim pritiskom aktivirate vibro i isključujete tonove. Telefon treba svakako pohvaliti zbog malih kompaktnih dimenzija i lakoće. Upućujem jedino malu zamjerku melodijama zvona, "drečave" su kao i na prijašnjim OneTouch modelima. 501-ica ima i tzv. Desktop Hands-Free. Kad odaberete tu opciju, zvuk će biti pojačan kroz zvučnik pa možete razgovarati odloživši uređaj. Osim telefona, u paketu dobivate i upute za uporabu te ministolni punjač. Sasvim dobro. Za kraj, NiMH-baterija pokazala se i više nego dobrom - sigurno će izdržati četiri dana popriličnog razgovora budete li ga noću gasili. Cijena je, po mom mišljenju, ipak previsoka - **oko 2100 kn, tj. oko 46 kg teletine**



Motorola V50

"Ja sam mali, ali sam vrijedan..."

Ovaj je jozitelj nasljednik u nas vrlo popularnih 'Vadera' - V3688 i V3690. Kao i spomenuti prethodnici, mali je, lijepo dizajniran, lagan i na ljestvici "coolness" bi po mom mišljenju osvojio barem šesticu. Zgodno je kod tih preklopnika što su mali, a kad ih rasklopite, dobivate vrlo uporabljiv telefon. Rasklapanjem se razotkriva gornji dio telefona, rezerviran za slušalicu i zaslon, i donji, za tipkovnicu i maleni mikrofon. Nažalost, tako se poklopac može ubrzo rasklimati, pa nećete vidjeti tko vas zove sve dok ga ne rasklopite. E sad, kad to učinite, već ste se javili, pa ako ste se zamjerali curi ili dečku, morat ćete s njom/njim popričati. Ali, V50-ica ima lijeka i za to. Možete namjestiti javljanje samo pritiskom na tipku. Što se komunikacijskih svojstava tiče, moram reći da nisam oduševljen. Zvuk puca na mjestima sa slabijom pokrivenošću, a inače je O.K. Grafički je zaslon ugodno osvijetljen i dovoljno pregledan. Plastične tipkice nisu baš nešto, ali mogu proći. Što se izbornika tiče, najbolji su mi od svih koje sam vidio kod Moto(sr)ol(j)a. Nisu baš intuitivni, no imaju klizač sa strane pa znate gdje ste. Napokon je riješena i dječja bolest svih Motorola - SMS Clip (prikaz imena osobe koja vam je poslala poruku umjesto broja telefona, ako je osoba upisana u imenik). Uređaj ima i diktafon kojim možete zabilježiti nekoliko glasovnih zapisa, ukupno do 3 minute. Ima i vibro, glasovno biranje, dobar WAP-pretraživač, internu memoriju imenika i alarm. Li-ionska baterija pokazala se sasvim dobrom, izdrži 2-3 dana s gašenjem tijekom noći. Postoje i izbornici na hrvatskom, a za svjetske jezike postoji i predvidljivi unos teksta (tzv. T9). Velika je mana cijena, brr...

Cijena: 4100 kn za gotovinu, tj. više od 91 kg teletine. Brr...



trendovi

Glazba u pokretu

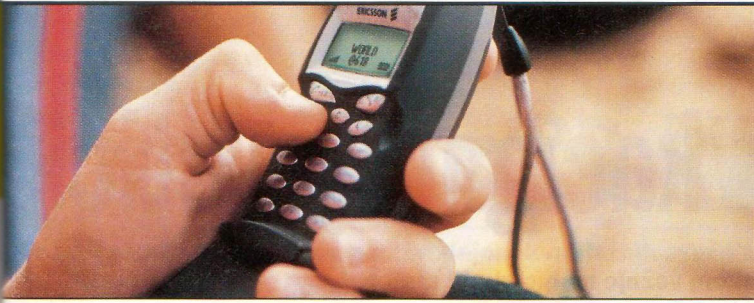
Nokia je izbacila svoju inačicu *playera* za mobilne telefone. Nokia Music Player je uređaj koja u sebi sadrži radio i digitalni *player* te istodobno služi i kao hands-free uređaj. Kompatibilan je s 3310, 3330, 8210, 8250 i 8850 mobilnim telefonima. Interna je memorija u osnovnoj izvedbi 32MB, a napaja se iz jedne AAA-baterije. Možete ga čak povezati i s računalom pomoću USB- kabela. Vrlo *sweet*.



Panasonic napravio GPRS-telefon

Stručnjaci u Panasonicu uvidjeli su da je krajnje vrijeme da i sami učine nešto za 3G. Trebao bi izaći polovicom godine, a kao što vidite, riječ je o vrlo zanimljivom telefonu iznimno velikog zaslona. Koristi WAP-pretraživač u inačici 2.1 koja podržava *cookieje*, zaslon je dovoljno velik da možete vidjeti cijelu SMS-poruku odjednom. Spomenimo i sasvim novi GUI (Graphic User Interface) te navigaciju joystickom koji se može kretati u pet smjerova. Tu je i već uobičajeni T9 predvidljivi unos teksta, podrška za SMTP/POP3 e-mail račune, a kao i nedavni modeli GD52, 92 i 93 ima polifono zvono s vrlo ugodnim melodijama, interni modem, kalendar, planer, diktafon i podsjetnik. Za 'ubijanje vremena' tu su i dvije nove igre - *Puzzle* i *Mogular*.





SMSitis?

Dr. Andrew Chadwick, liječnik britanske RSI-udruge, objavio je da pojačana komunikacija SMS-porukama može dovesti do prilično ozbiljnih ozljeda. Budući da korisnici ponavljaju niz kratkih pokreta, smanjuje se dotok krvi te se prsti ponašaju kao stroj bez maziva. Bol est se očituje kao oteknuće i upala zglobova prstiju i palca, a dobila je i službeno ime - TMI (Text Message Injury).

Sony CMD - J5

WAP-model za mlade

Za J5-icu mogu reći da je pravi osvajač srca. Vrlo je dopadljivog izgleda, ultralagan i vrlo, vrlo cool. S obzirom da je riječ o Sonyju, očekuje se vrhunska kvaliteta. Uređaj je, s obzirom na cijenu i klasu, vrlo dobro opremljen. Kao i stariji brat Z5, ima patentirani JogDial kojim se lako krećete kroz izbornike, jedino što spomenuti nema pomaka prema dolje (tj. leđima uređaja) pa mi djeluje nešto manje krhko. Minus je što je i dalje na lijevoj strani uređaja pa dešnjacima kažiprst desnice 'oče otpast nakon duljeg korištenja, zato ga stavite u ljevicu i vježbajte. Odmah ispod JogDiala je prekidač koji pomakom prema dolje zaključava/otključava tipkovnicu, a pomakom prema gore odabirete profil zvona (jedanput, stalno zvono, vibro ili glasno). Iznad je utičnica za hands-free slušalicu. Zaslon je lijep i pregledan, iako je testirani telefon prilikom prethodne posudbe pao na pod pa je osvijetljen na izdahu. Može prikazati do šest redaka teksta sasvim čitkim fontom te četiri različite nijanse sive boje, tako da svi izbornici imaju cool sjenčanje te djeluju plastično i trodimenzionalno. Tipkovnica je lijepa, donje su tipke gumaste i pomalo krute, gornje plastične (šteta što i donje nisu plastične i malo veće). Izbornici su, osim lijepe izvedbe, i vrlo pregledni, a postoji i inačica na hrvatskom. Ima kalendar s planerom, sat, alarm, T9 predvidljivi unos teksta za svjetske jezike, mogućnost povezivanja s računalom putem kabela, veliku internu memoriju imenika, vibro, kalkulator, WAP-pretraživač te podršku za pregledavanje e-maila. WAP-pretraživač je vrlo sličan, ako ne i identičan, onom Z5-ice, što je dobra preporuka. Jozitel vrlo dobro "lovi" i na slabije dostupnim mjestima, a Li-ionka se pokazala dovoljnom za tri dana umjerene do pojačane uporabe s gašenjem tijekom noći.

Cijena je oko 2100 kn za kešovinu ili u prijevodu oko 46,5 kg teletine



Nokia 6250

"Demolition Man"

Da je Sly Stalone u "Demolition Manu" imao mobitel, ovo bi bio uređaj za njega. Osim što je golem i skup, nema mu zamjerke. Nokia ga je "lansirala" kao pandan Ericovom R310s i Siemensovom M35i (iako je Siemens pudlica u odnosu na ta dva). Izvana je obložen debelom gumom, a i u unutrašnjosti se skrivaju slojevi gume, membrane od GoreTexa i cijeli niz brtvica, tako da je gotovo vodootporan. Sudimo li po onom što kažu u Nokiji, može pasti na beton s visine od 3 metra i biti uronjen u pola metra duboku vodu jednu minutu, ako nije toplija od 50°C. E sad, da ne biste pomislili da je telefon idealna zamjena za tanjur od rala ili tako nešto, čika Ivan će vam ispričati što ta beba sve može. Ima WAP-pretraživač, mjerac buke u dB, kalendar i planer, golemu internu memoriju imenika i veliki inbox za poruke, infracrvenu vezu, ugrađeni 14,400 modem, T9 unos teksta, korisničke profile koje možete podešavati po želji, vibracijsku dojavu poziva, Li-ionku koja drži oko 3 dana bez gašenja i s uključenom vibrom. Gumene su tipke vrlo ugodne i izdržljive, grafički je zaslon divno osvijetljen i može prikazati do pet redaka teksta, a lijepo je i automatsko podešavanje glasnoće zvuka u slušalicu. S obzirom da uređaj ima mjerac buke, procjenjuje koja bi jačina zvuka bila idealna za situaciju, odnosno okoliš u kojem se nalazite. Dakle, uređaj je idealan za sve koji se bave downhillom na mountain-bikeovima, snowboardingom, skateboardingom ili nekim sličnim ekstremnim sportom. A za kraj, cijena: **4291 kn za kešovinu, tj. 95 kg teletine. Grozno!**



Bluetooth plaćanje u Švedskoj

Ericsson je u suradnji s Eurocard AB-om počeo testirati plaćanje putem Bluetootha. Uređaj koji se pritom koristi je Ericsson R520m i u nj se ugrađuje "virtualni" Eurocard. Što to znači za prodavače i kupce? Manje čekanja na blagajni, znači - i više prometa. Kupce uređaj obavještava o posebnim ponudama, a moguća zlouporaba računa onemogućena je PIN-kodom. Predsjednik Ericsson Sverige AB-a Orvar Parling je rekao: "Ovaj pokušaj baziran je na našoj platformi za financijske transakcije pomoću Bluetootha. Ovo je primjer kako novi bežični Internet može pomoći pri svakodnevnim poslovima." Ericsson R520m bi trebao krenuti u prodaju početkom svibnja, a prvi će ga prodavati Geab i Europolitan u Švedskoj.

novosti

VIP.shopping ► VIPshopping je nova usluga kupnje putem WAP-mobitela i VIPonline portala. Priključivanjem na VIPw@p možete kupiti karte za Gavelu ili poslati dragoj cvijec iz Internet cvjećarnice 'Cvijet' (dostava je zasad moguća jedino na području Zagreba). Usluga je omogućena VIPnet i VIPme korisnicima, a naplaćuje se tako da se korisniku s pre-paid računa oduzme iznos, a post-paid korisnicima će biti dodan na njihov mjesečni račun. Minutu nakon što potvrdite kupnju, na vaš mobilni telefon dolazi poruka o primljenoj narudžbi. Ne primite li poruku, niste dostupni ili ste isključili mobitel, usluga neće biti izvršena niti naplaćena. Usluga je dostupna 24 sata na dan, potpuno je sigurna i ne treba vam kreditna kartica.



Vidi, vidi, bez ruku!

Union Realityjeva kaciga - joystick

Ovu kacigu ni slučajno ne upotrebljavajte kao zaštitu tijekom vožnje na biciklu ili motoru!



Da to ne biste zaboravili, piše vam i na kutiji ovog talijanskog proizvoda. Dizajnirao ju je Pininfarina, dizajner mnogih poznatih automobila poput *Ferrarija, Peugeot 406 coupe* itd., no sumnjam da će i ona biti tako poznat proizvod. Služi upravljanju u igrama. Prijavljujete ju kao joystick, a njome upravljate pomičući glavu, a ne ruke na palici. Prvo ćete trebati spojiti receiver na računalo u gameport, komunikacijski port, line out i line in na zvučnoj kartici, a potom i na kacigu i kontrolni uređaj s tipkama

(nećim se mora pucati). Slušalice i mikروفon su integrirani u nju. Morat ćete spojiti mnogo kabela, tako da će oko vašeg računala biti pravi kaos. Nespretno je što receiver morate staviti ravno ispred kacige, preporučuju na monitor, jer se kabeli koji idu u računalo (iz stražnje strane receivera) i kabeli koji idu prema vama (iz prednje strane receivera), zbog male nesmotrenosti dizajnera, priključuju na stražnju stranu receivera pa će ga vaši pomaci rotirati. Rješenje je zalijepiti ga za monitor, ali mu mnogi, opravdano, neće biti skloni.

Igranje je zanimljivo prvih pola sata, poslije ćete shvatiti da je tako znatno sporije i teže upravljati, a još ćete prije toga morati i vježbati. Najlakše se naviknuti na vožnju, ali i u njoj ćete biti mnogo lošiji nego s nekim standardnim upravljačkim uređajem, stoga je investicija u FF-volan isplativija. Zanima me jesu li inženjeri i dizajneri Union Realityja iskušali prototip kacige i pokušali je zamisliti u konkurenciji s volanima, joypadima, joystickima, miševima i tipkovnicama. Čini mi se da nisu!

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Union reality
USTUPIO	HG Spot
CIJENA	250 kn
ZA	početna zanimljivost
PROTIV	loša upravljivost, dizajn receivera, vrijeme privikavanja, ideja
DOJAM	kome to treba?

Kiborg zlata vrijedan

Saitek Cyborg 3D USB GOLD

Izgledom će vam se ovaj joystick svidjeti ili ćete ga mrziti, sredine nema. Ja sam među onima kojima se na prvi pogled svidio, ali otkrijte što je bilo poslije

Čim pogledate tu upravljačku palicu, bez obzira na izvrstan vizualni dojam, pomislit ćete da će vam našuljati šaku kako je god uzmete. Ali u trenutku kad to učinite, shvatit ćete da vam savršeno leži u ruci. Postignuta je izvršna ergonomija unatoč uglatom i "kao da nije dovršena"

izgledu. Na kutiji piše da se priključuje preko multiplatformskog USB-sučelja (PC, Mac i PS2). Nakon pokretanja instalacije s priloženog CD-a i kalibracije program će pretražiti disk da vidi koje igre imate i ponuditi Saitekove konfiguracije, ako postoje. Nema li konfiguracije tipaka vaše omiljene igre na CD-u, potražite je na Netu. Cyborg ima deset programabilnih tipaka, hat i analognu kontrolu gasa (throttle). Sve je vrlo kvalitetno i robusno. Posebna je

pozornost posvećena tipkama na samoj palici pa se čini da ih nećete tako brzo uništiti budete li je koristili i svaki dan. Nije li odlično što naslonu za ruku na palici možete namiještati visinu prema veličini svoje šake ili mu promijeniti stranu na koju je postavljen? Namješten je za dešnjake, ali ćete ga pomoću malog imbusa smještenog u utoru s prednje strane postolja vrlo lako prebaciti u položaj za ljevak. Izvlačite ga prema gore (ne silom!). Sila kojom se ova igračka palica vraća u neutralni položaj je izvršno pogodna, a za nju se brine vidljiva opruga. Kad je nabavite, zaigrajte igre koje već imate, pružit će vam novi doživljaj i tek tada ćete primijetiti koliko je bolja od ostalih.

Goran Maravić



PROIZVOĐAČ	Saitek
USTUPIO	Zola
CIJENA	465 kn
ZA	kvaliteta, ergonomija, čvrstoća, izgled
PROTIV	mogao bi biti malo jeftiniji
DOJAM	izvrstan joystick

Rasturač...

Creative Labs CD-RW Blaster 12x10x32x

Creative Labs se proslavio proizvodnjom kvalitetnih zvučnih kartica, no danas je lepeza njegovih proizvoda mnogo šira. Hoće li i najnovijim opravdati svoj ugled?

Zbog velikog rasta brzina CD-snimaca, danas ih na tržištu imamo svih mogućih brzina, različitih cjenovnih razreda, tako da uistinu svatko može pronaći nešto za sebe. Creative Labs Blaster (malo su dosadni s tim imenom, sve je Blaster) je gotovo u samom vrhu ATAPI snimачa. Kao što mu ime kaže, CD-R medije piše 12x brzinom, izbrisive 10x, a kao CD-čitač može

se pohvaliti 32x brzinom. Vaše će medije tijekom snimanja od grešaka zaštititi ugrađena BURN proof tehnologija. Pri testiranju smo pokušali zagušiti izvor podataka (u ovom slučaju tvrdi disk računala)



da bi došlo do njenog aktiviranja i možemo reći da sve radi savršeno. *Bufferi* se isprazne, *progress bar* stane na zatečenom postotku i čeka. Kad se otkloni zagušenje na disku, snimač nastavlja s radom, a CD je snimljen bez greške. Više nema razloga za kupnju skupih snimачa sa SCSI-sučeljem da biste osigurali stabilnost tijekom rada. Uređaj je kao snimač odličan, a kao čitač zadovoljavajući. Mjereno s CD Speedom 99, prosječna brzina čitanja je odlična, 25x. Vrijeme potrebno da se CD

zavrti i zaustavi je kratko. Zamjerke su jedino upućene nešto sporijem prepoznavanju *no name* medija (čak i ako su tog trenutka snimljeni na istom uređaju) i nešto lošijem srednjem vremenu pristupa od 140ms, što subjektivno smanjuje njegovu brzinu čitanja. Pohvalno je i što uređaj proizvodi vrlo malo buke, pogotovo u odnosu na današnje brze i bučne pogone. Na kraju još samo recimo da je Creative Labs opravdao svoje ime i na ovom polju.

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Creative Labs
USTUPIO	Info-Gama
CIJENA	1850 kn
ZA	brzina, burn proof, tišina u radu
PROTIV	sporije prepoznavanje no name medija
DOJAM	sasvim solidan snimač

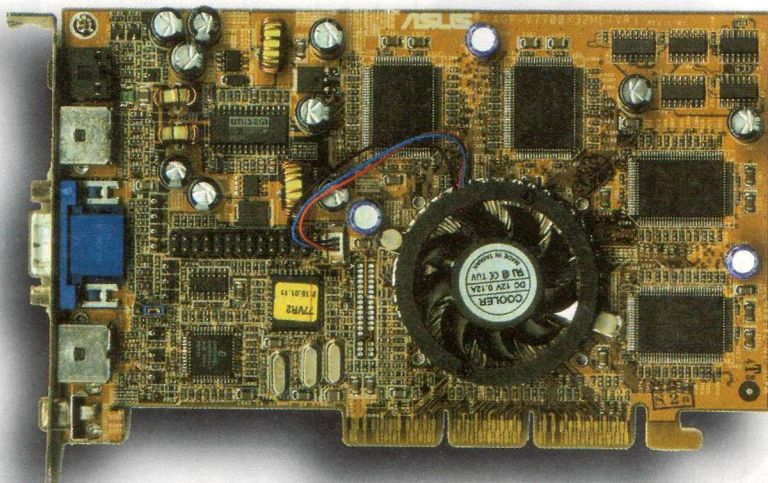
Za one koji žele nešto više

Asus AGP - V7700 Deluxe TV

Iza ovog nemaštovitog i marketinški ne baš privlačnog imena krije se pravi zmaj od grafičke kartice: nVidia GeForce 2 GTS-čip opremljen s 32 MB DDR RAM-a

Ali to nije sve. Deluxe iz naziva ovdje upravo to i znači. Naime, ovo je trenutačno nabolje opremljena grafička kartica na tržištu.

U povelikoj kutiji dobivate Asusov TV BOX namijenjen praćenju TV programa, ali njime možete nešto i snimiti te poslije pretvoriti u MPEG 2 jer sa softverom dolazi i encoder. Nećete se pritom morati previše pomicati jer je u paketu i daljinski upravljač. Ako ste u kinu gledali Ralje 3D i posljednjeg Freddyja te vas je oduševilo što su vam autori filma omogućili pomoću naočala vidjeti treću dimenziju, onda će vas oduševiti što s ovom karticom dobivate 3D-naočale. Vrlo



su ružne i nefunkcionalne, ali su tu. Potrebno je instalirati softver i priključiti ih na karticu.

Kvaliteta slike je upitna, kao i korisnost. Naravno, za povezivanje svih dodataka trebaju vam kabeli, a

njih je u paketu dovoljno, čak i previše. Postoji i sav potreban softver te Asusov program za gledanje DVD-filmova i iznimno zabavna igra *Soldier of Fortune*. Što se tiče snage i brzine kartice, mislim da tablica dovoljno govori. Kako raste rezolucija u kojoj želite pokrenuti igre, tako GTS postavlja sve veći razmak između sebe i slabijeg mu i znatno jeftinijeg brata MX-a. Bez obzira kako napreduje razvoj grafičkih čipova, mislim da duže vrijeme nećemo imati problema s pokretanjem najnovijih igara pomoću ove kartice. Testovi prikazani u tablici rađeni su s originalnim Asus driverima, a s nVidijim detonator driverima sam primijetio poboljšanje u rezultatima 5-7%, pa ako vam negdje zatreba taj mali skok, znate gdje ćete ga naći.

Goran Maravić

TESTNA KONFIGURACIJA	matična ploča MSI K7T Turbo-R, Duron 800 MHz, 128 MB PC 133 RAM	
Testirano s 3Dmark 2000 v.1.1	GeForce 2MX (Abit)	Asus AGP-V7700 Deluxe TV
640x480 32 bit	5222 3Dmarks	5677 3DMarks
800x600 32 bit	4302 3Dmarks	5150 3DMarks
1024x768 32 bit	3055 3Dmarks	4011 3DMarks

PROIZVOĐAČ	Asus
USTUPIO	Info-Gama
CIJENA	nazvati
ZA	snaga, brzina, opremljenost
PROTIV	cijena
DOJAM	iznimno brza i kvalitetna kartica, ali preskupa

helpline [bez panike]

uvodnik

PIŠITE NAM "Janus Press d.o.o." (BEZ PANIKE), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker_helpline@janus.hr subject: BEZ PANIKE



Ivan Polojac

I u ovom broju gospodin Polojac na svoj šarmantan način odgovara na vaša ničem izazvana pitanja. Bog će ga nagraditi...

DOBAR DAN

Zanima me jedno pitanje vezano uz CD-pisače. Kanim kupiti neki CD-pisač koji bi bio za moju potrebu i možda tu i tamo snimiti 10 CD-a na tjedan. Moje su potrebe možda 5 CD-a u mjesecu. Koji mi preporučujete? Mislio sam kupiti npr. Teac 8x8x32x. Mislite li da je taj CD-pisač dobar? I još nešto - što znači ono bulk? Hvala.

O Dobar dan! Teacov 8/8/32 je sasvim dobar pisač, sigurno će zadovoljiti tvoje potrebe, a i cijenom je prihvatljiv. Što se tiče oznake "bulk", ona označava da uređaj dolazi bez softvera.

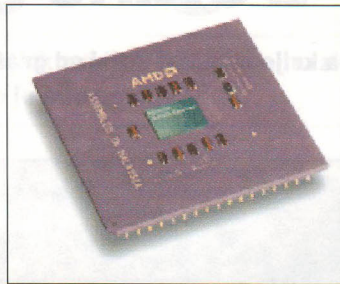


Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

NAPOMENA: Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

Poštovani gospodine Polojac, kao dugogodišnji korisnik računala u svrhu igranja i amatersko-profesionalne izrade web stranica odlučio sam se na kupnju novog računala, a ovo staro 3 godine ide ravno na smetlište :). Sve je spremno i sređeno samo mi ostaje još jedno pitanje: je li dobro uzeti Durona na 700 MHz jer sam pročitao da je samo 10% sporiji od AMD T 700 MHz i da je AMD T isti kao Pentium III, samo jeftiniji. Također postoji mišljenje da je Duron brži od Celerona za 20%. Dakle, da li da ga uzmem? Koja je Vaša preporuka? Zahvaljujem, Josip.

O Poštovani gospodine Josipe, mislim da je odabir Durona na 700 MHz sasvim dobra odluka. Poznajem nekoliko osoba koje ga sa zadovoljstvom koriste. Samo, molit ću lijepe, usto odaberite i jednu dobru maminu dasku, pače motherboard, i mislim da ćete biti vrlo zadovoljni. Bilježim se sa štovanjem.



Poštovano uredništvo Hackera, imam jedan veliki problem. Naime, kupio sam novu grafičku RIVA TNT2 32 MB RAM M64. Moja konfiguracija je PII Celeron 266 MHz, 64 MB RAM-a, 4,3 GB i matična ploča ATC-6150, Intel 440 EX. Sve 3D-aplikacije se smrznu nakon pokretanja (sranje jednostavno stane) pa računalo treba resetirati. U čemu je problem?! Sumnjam u matičnu, kako da riješim problem?!? Molim vas, pomozite! Unaprijed hvala, pozdrav iz Bola od Josipa!

O Hmmmnda. Stvar je u maminoj dasci, preciznije u EX-čipsetu. Nabaviti nešto noviji, možeš i polovni preko newsa. Recimo, neku ploču s BX-čipsetom.

Bok! Imam problem s autorunom. Imam Toshiba XM-6402B. U My

Computer sam pod properties stavio auto insert notification, disconnect, a ugašeni su DMA i sync...

O Idi na www.elby.de i skini programčić zvan CloneCD, ili idi na www.jockesoft.com i skini ItweaktU. Ondje pod opcijama imaš uključivanje ili isključivanje autoruna za audio i data CD-e.

Imam jedan problem, ali nije vezan uz grafičke nego nešto potpuno drugo. Moj prijatelj Silvio ima Microsoft Word 2000, ali nema njegov CD, pa bi me zanimalo bih li mogao nekako prebaciti Microsoft Word 2000 na moj kompić? Ja imam obični Word Pad od Windowsa 98. Moram svakako napomenuti da vam je časopis ODLIČAN. Pozdrav svim hakerovcima!!

Emil iz Kraljevice!!

O Hvala na pohvali. Bojim se da od takvog kopiranja nema ništa jer Office ima neke komponente koje na taj način nije moguće instalirati. Nema ti druge nego nabaviti cijeli Office i instalirati ga.

Pozdrav!

Kad uđem u My Computer i pokušam ući u HDD 1(C:), pojavi mi se poruka "Windows cannot find instr.bat. This program is needed for opening files of type 'File'. Location of instr.bat: C:/Imam PII 366,32 MB RAM, Nvidia RIVA TNT 16 MB, EPoX V-370Y VIA appollo pro+". Kad upalim kompjutor, moram ga i 2-3 puta restartirati te mi se pojave zelene crtice u vrhu ekrana. Je li to gore možda uzrok potonjeg? Nadam se



vašem odgovoru. P.S. Nema Windows CD. Drago iz Splita

O Aii... Nabaviti što prije instalacijski CD Windowsa i reinstalirati ih. Možemo ti poslati file(ove) koji ti nedostaju, ali sve mi se čini da ti je instalacija dotrajala i da je treba "osvježiti".

Bok!

Zovem se Ivan i zanima me sljedeće. Imam procesor Duron AMD 700 MHz, EPox matičnu ploču i Cooler od 900 MHz. Mogu li ga overlockirati do 800-850 MHz? Unaprijed hvala!! P.S. Novi broj Hackera je super.

O Bok! Zovem se Ivan i ako se mene pita, to bi trebalo funkcionirati. Treba napraviti preinaku na L1 pinu. Pođi na www.overclockers.com za više informacija. Imaš dobru maminu dasku i cooler, dakle sve 5. S(p)retno!

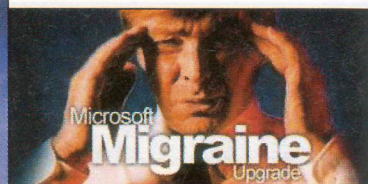
Dobar dan!

Imam jedno pitanje: kad uđem u Windowse (98) i odem na shut down i onda na restart in MS-DOS mode, uđem u DOS, tada pokušam naći svoj CD-ROM (u Windowsima mi je pod slovom e:), ali kad to upišem u DOS-u, uopće ne radi i ne prepoznaje mi CD-ROM. Pokušao sam upisivati f:, ali ništa. Još sam pokušao stiskati f5 kad upalim računalo pa onda birati ulaz u DOS, ali opet ništa. Pomoć! Hvala, bok.

O Potrebni su ti DOS driveri za tvoj CD-ROM. Bez njih računalo ne prepoznaje koji CD-ROM imaš. Otiđi na web stranicu proizvođača i pokušaj ih ondje naći.

Imam sljedeću konfiguraciju: Procesor 300 MHz, HDD 2,1 GB i 32 MB RAM-a, i grafičku karticu VGA-TRIDENT-9750. Htio bih staviti novu grafičku - Gold Video Dynamite NVidia TNT2 M64 32MB AGP, ali ne znam hoće li mi je računalo prihvatiti i hoće li raditi bez ikakvih problema. Hvala !!!

O Ovisi o matičnoj ploči, no trebala bi raditi bez poteškoća.



uvodnik

Stiglo je proljeće, biljčice su propupale, nafta je poskupjela (baš me briga, ne šiba mi računalo na benzin), evo i novog Hackera, a bome i prvih lasta lansiranih ravno iz Hrvatskog telekoma. Cijene impulsa, a time i Interneta, su povisili baš sada kad je autor ovih redaka otkrio nove online igre. Kako da se sada uključimo u SETI program? A Yeti? A virtualni Las Vegas? A noći provedene uz downloadanje omiljenih audio i videozapisa? Kako da se proslavimo i postanemo hrvatski ambasadori u cyberbespućima? U BiH 1% stanovništva ima pristup Internetu. No frks, povisimo i mi cijene i slijedimo trendove. Ma, oduzmimo ljudima računala i zabranimo Internet. To bi bilo super! Nema veze, moja baka uvijek ponavlja da će biti bolje.

Kadaaaaaa???????????

Blanka Matković

Go **SITE MJESECA**

www.pie.com

Extreme adrenalin



Nekoć davno, još kad ste bili balavci (a sad ste kao odrasli, zreli od glave do pete), ismijavali ste rijetke čudake koji su se dičili svojom ljubavi prema nekakvom bejzbolu ili, nedajbože, golfu.

Potom ste nabasali na još veće ludake koji se nisu ograničili na kakav otmjen sport poput već spomenutih, nego su šizili za rallyjem i pričali vam priče o nekakvim vodenim vratolomijama. A vama je, jasno, more bilo sinonim za odmor, odmor i samo odmor, a ne nekakvo naprezanje i glupiranje. No, s vremenom vam je dosadilo živjeti od slavnihs uspomena na košarku i vaterpolo, a ništa vam bolje nije bilo ni uz gnjavatore koji se po cijele dane prepiru tko je bolji - ISS ili FIFA. Adrenalin vam je prorujio tijelom tražeći više,

bolje, luđe, žešće, opasnije...

Prisjetili ste se starih dobrih vremena i onih koje ste nazivali budalama. Toliko potrebno uzbuđenje našli ste u sve popularnijim ekstremnim sportovima i zato je www.pie.com pravo mjesto za vas. Hram! Već na naslovnoj stranici ovog sitea muško će čitateljstvo dočekati razgoličena dugonoga gospođica iz čijih vrućih hlačica sramežljivo izviruje pola stražnjice. No, ako ste se ponadali da će vas tako fina pojava pratiti cijelo vrijeme i upoznati vas sa svojim prijateljicama, zaboravite. Ništa od žena! Duša ovih stranica su surfanje, skate, snowboarding, BMX i motocross. O svakom ćete sportu pronaći mnoštvo članaka, kolumni, vijesti, događaja, profila, intervjua, savjeta, popise staza i natjecanja (Trail Finders). U izradi su stranice

i za ostale x-sportove, a nadajmo se da će se na njima naći mjesta za rafting i slično. U 'Galeriji' možete uživati u fotografijama i pogledati videozapise, a site sadrži i pretraživač te, dakako, linkove. Osim toga, možete izraditi vlastitu stranicu (pie pages) i povezati se s ovim siteom te postati faca u svijetu ekstremnih sportova. Moguće je i komuniciranje svih x-fanova (forum, chat), a ne propustite ni priliku registrirati se za dobivanje cool e-maila, xy@pie.com. Dopušteno vam je također predlaganje i kreiranje novih forum-tema. Ne zaboravite poslušati ponudenu mjuzicu (core, trance, dread, hip). Riječ je o izvrsnom siteu koji svakako vrijedi posjetiti čak i ako niste obožavatelj ekstremnih sportova. Raj koji odiše slobodom i nespuntošću!

NOVOSTI

E-MAIL POD POVEĆALOM

Čak je tri četvrtine Amerikanaca zabrinuto zbog uporabe Interneta u kriminalne svrhe. Naime, nešto više od polovice stanovništva odobrava FBI-jevo čitanje sumnjivih poruka, a protivni se oko 34 % ispitanika. No, 62 % Amera drži da postojeći zakoni ne štite dovoljno privatnost elektroničke pošte, a 70 % da je potrebno donijeti nove zakone kojima bi se zaštitila privatnost na Internetu.

NOVI VIRUS NA INTERNETU

Milanska financijska policija je otkrila autora novog "worma", .jpg datoteke koja krije opasni VBS-kod. Virus šalje veliki broj e-mail poruka, potom se spaja na web stranicu poznatog talijanskog providera i downloada drugi dio "zaraženog" koda koji onesposobljuje zaštitni softver Internet Explorera te napada druge Visua Basic skripte, što uzrokuje pad cijelog sustava. Virus Vierila je vrlo sličan virusu Kournikova, ali i mnogo opasniji.

GREŠKA NA NOVIM EXPLORERIMA

Microsoft je objavio da je u svom web pretraživaču Internet Exploreru 5.01 i 5.5 pronašao sigurnosnu grešku u MIME-kodu koja omogućava da se attachmenti u e-mailovima otvaraju bez upozorenja, što omogućuje pokretanje različitih štetnih programa. Greška je ipak otkrivena na vrijeme, a zakrpa se može skinuti s Microsoftovog sitea.

PROBLEMI S .ORG DOMENAMA

ICAAAN, tijelo nadležno za dodjeljivanje web domena, razmatra mogućnost da se .org domene dodjeljuju samo neprofitnim organizacijama. Bude li tako odlučeno, to bi se odnosilo i na postojeće web stranice s .org domenom koje bi izgubile prava na njih ako nisu u vlasništvu neprofitnih organizacija.

MICROSFOTOVA "OLUJA"

Microsoft je otkrio projekt s ciljem povezivanja zadataka kao što su trenutačna komunikacija, online kupnja i sastanci u pretplatničke usluge dos-

putne putem osobnog računala ili mobitela.

Hailstorm je dosad najjasnija vizija Microsoftove .NET strategije najavljene prošle godine s ciljem ugradnje Interneta u svoje proizvode. Hailstorm uključuje i MSN Instant Messenger, a njegovo se pokretanje očekuje iduće godine.

POVRATAK IBM-a

IBM se vraća u web biznis! Naime, krajem ožujka u Zagrebu je organizirao okupljanje na kojem je IBM predstavio NetGen inicijativu kojom se želi naglasiti usmjerenost IBM-a web rješenjima. Na zagrebačkom je skupu bio nazočan i Lou Gerstner, čelni čovjek IBM Corporationa, što dovoljno govori o ozbiljnosti spomenute inicijative.

GOOGLE GOVORI HRVATSKI

Google, jedna od najpopularnijih Internet tražilica, progovorio je i hrvatski. Naime, pristupate li mu iz Hrvatske, sučelje će se automatski postaviti na hrvatski jezik te će odgovarati i na ona pitanja sa slovima svojstvenim našem jeziku (š,č...).

1 www.deepangel.com

Godina je 2041. Ujedinjeni narodi su nadmudreni, a junaci koja 'a la John Connor' spašava svijet ste upravo vi. S obzirom da je skromnost vrline, spomenimo još i skupinu preživjelih unproforaca nazvanu The Angelus Battlegroup, vašu desnu ruku. Radnja se odvija pod morem (tako je romantičnije), a bad guy je carstvo Kalithan s bossom Markusom Teriliusom koji je izabrao baš naš dražesni planet da uništi mir na oceanima (?). Svakih 3-6 tjedana možete downloadati novi jednosatni nastavak tog 3D fight-erskog simulatora koji će se sredinom ove godine pojaviti i na CD-u. Ukratko, prljavi Harry u podmornici!



2 www.formula1.com

Site za sve obožavatelje Schumachera, Hakinnena, Ferrarija, McLarena, legendi i vrtoglavih brzina! Ondje će pronaći novosti, raspored prvenstava, popis momčadi i vozača, F1 screen-savere, igre, povijest natjecanja... sve što svaki ljubitelj Formule 1 mora znati o najekskluzivnijem sportu našeg doba! Speed na kvadrat! To nije sve. Naime, na tom se siteu mogu pronaći i ponude za posao. Nedavno je *formula1.com* tražila web dizajnere, programere, administratore, novinare te studente sa znanjem njemačkog i španjolskog, a mjesto svih poslova je London. Prepoznate li se u nekom od traženih lumena, pokušajte se prošvercati pod "native speaker" i okušati sreću u domovini nogometa. Zanemarite osjećaje, imajte na umu lov koja se u tom sportu okreće.



3 www.phobe.com/yeti/

Kakav Mulder! Kakva Scully! Prepustite izvanzemaljce njihovim svjetovima ne žudite li baš za upoznavanjem face motherfuckera (to je onaj lijepi stvor iz Alien serijala koji vam se zalijepi za vaše milo lice i oplodi vas, no u sreći novopečenog roditelja ne uživate dugo), i to doslovce *face to face*. Prepustite se čarima i čudesima vlastitog planeta i upoznajte mister Jetija. Zovu ga još i Sasquatch, Momo, Skunk Ape, Snowman i Bigfoot (nosi crvene lakirane cipelice broj 35). Yeti program funkcionira na isti način kao i SETI, što znači da će svi sudionici dobivati određeni broj snimaka koje će na svom računalu analizirati u potrazi za tragovima i dokazima o postojanju tog fenomena. I budite oprezni, možda je čudo prirode upravo u vašem dvorištu! Istina je oko nas!



4 www.mobilemelodies.com

Zgadile su vam se one dosadne klasične mobimelodije? Ne morate biti ni Mozart ni Beethoven da biste stvari preokrenuli u svoju korist i bili *in*. Na ovim ćete stranicama naći gomilu različitih melodija za sve modele Nokije, Ericssona i Siemens. Trenutačno je jedna od najpopularnijih zvonjava refren Eminemovog hita 'Stan' koji, na veliku žalost autora ovog teksta, ipak nije dostupan na Siemensovim modelima. Tugu možete utopiti mnogim poznatim starijim i novijim skladbama, a obradovat će vas i melodije iz Simpsona, Muppet Showa, Flintstonesa... Život je lijep!



5 www.psychoexgirlfriend.com

U početku vam je 10 telefonskih poziva na dan laskalo, a objašnjavali ste ih njenom opčinjenošću vašom ljepotom i opijenošću vašim intelektualnim i inim sposobnostima. Potom ste joj rekli "Hasta la vista, baby!", a nakon nekoliko dana poštom vam je dostavljen neobični paket s ružičastom vrpcom. Upravo kad vam je maštu zagolicala fantazija o tajnoj obožavateljici, dočekalo vas je neugodno iznenađenje - "dar" od kojeg vam se okrenuo želudac. U sadržaju ste paketa prepoznali nešto što je nekad bio štakor. Ako ste bili u toj ili nekoj sličnoj situaciji, krajnje je vrijeme da posjetite ove stranice i otkrijete je li vaša bivša masovni ili serijski ubojica, sotonist, baba roga, žena zbog koje se umire, sociopat ili psihopat za koju je Norman Bates bio janje.



Games corner

www.digitalextrêmes.com

Fliper na Unreal engineu

Danas je prava sreća pronaći nekoga tko igra fliper, a još je teže pronaći sam fliper. Slična je situacija i na računalima: u doba starih Komodoraca, Amiga i 386-ica nije bilo igrača koji nije posjedovao kakvu flipersku igru, a danas za njih nitko ne mari jer računala mogu pokrenuti i one najzahtjevnije, koje su i ljepše i veće.

Doduše, škvalda iz *Digital Extrêmes* ima svoje viđenje svega toga te već nekoliko godina zaredom uporno ustraje u njihovu nudi, postupno ih poboljšavajući i mijenjajući im teme. Netko ih očito i kupuje čim oni i dalje nastavljaju u svom stilu, a izdavač im je ni manje ni više nego veliki *Electronic Arts*. Igru pokreće, pazite sad, *Unrealov engine* i u cijelosti je

3D. Kako se sve to odražava na igrivost, ne znam, ali izgleda lijepo i privlačno. Budući da je puni naziv ovog flipera *Adventure Pinball: Forgotten Island*, nije teško zaključiti koja mu je tematska podloga. Podržava *multiplayer* do četiri igrača, a sudeći po grafici i *engineu* koji ga pokreće, nećete ga moći zaigrati bez 3D-grafičke kartice.

Zelite li vidjeti kako će sve to izgledati u praksi, posjetite ove Internet stranice, gdje možete skiniti i demo (17 MB), što će barem nakratko utažiti vašu žeđ do izlaska igrice.

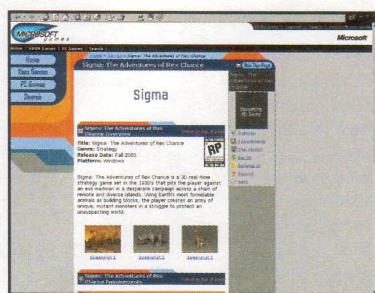


www.microsoft.com

U ulozu dr. Moreaua

Relic Entertainment mala je programerska kuća koja je još 1999. znatno unaprijedila 3D RTS-igre s već legendarnim *Homeworldom*. Isti uspjeh žele postići i s najnovijim RTS-om vrlo originalnog i inovativnog sadržaja.

U *Sigma* će vaše jedinice, vozila i građevine, na koje smo navikli u gotovo svim strateškim igrama, zamijeniti životinje, ali životinje koje ćete kreirati sami, po svojem izboru. Evo o čemu je riječ: križanjem dviju životinja dobit



ćete treću. Primjerice, križanjem kobre i čimpanze dobit ćete "jedinicu" iznimne brzine s mogućnošću napada iz daljine, a križanjem kameleona i žirafe savršenu izviđačku "jedinicu" baš zbog toga što je teško uočljiva i pogledom obuhvaća najveći radijus. Budući da je u igri 40 različitih životinja, a svaka se može križati s bilo kojom od preostalih 39, dolazimo do broja od nekoliko stotina različitih kombinacija. Veliku će ulogu igrati i teren na kojem će se ratovati - naime, neće se sve životinje isto snalaziti u pustinji ili snijegu i ledu. Igra će podržavati i *multiplayer* u kojem će snage istodobno moći odmjeriti najviše osam igrača.

Sigma još nije dobila svoju službenu stranicu pa nešto opširnije informacije potražite na stranicama njezinog izdavača, *Microsofta*.

Dodi na tulum

Prije nekoliko mjeseci dobili smo prvi *expansion pack* za *Simse*. Zvao se *Sims Livin' Large* i kod nas je prošao vrlo neslavno. Naime, svi oni koji su nabavili piratsku inačicu nisu mogli vidjeti ama baš nikakva poboljšanja ni novitete. Jedino po čemu se ona razlikovala od originala bilo je nekoliko dodatnih skinova za vaše likove, dok su sretnici koji su nabavili originalnu igru uživali u nešto ljepšoj grafici, novim sitnicama kojima su opremali dom, novim zaposlenjima i sl.

Novi *expansion pack Sims House Party* pomoći će vam ponajprije u organiziranju zabava za vaše *Simse*. Sjećate li se kako je to dosad izgledalo? Pozvali biste ekipu u neku prostoriju ili vrt gdje ste smjestili liniju, i to je bilo to. Većina ih je plesala zabavljajući se uz glazbu iz vašeg mp3 direktorija a poneki *partibrejkeri* upalili bi TV ili vam rovarili po kuhinji. Tada nam je to izgledalo dobro, no nakon *House Partyja* vidjet ćete kako je bilo prazno. Najveći pomak u ovom *expansionu* je glazba. Spomenimo samo neke glazbene žanrove u kojima će vaši gosti uživati: rave, funky, techno, rap, dance, disco, country, beach itd. Najavljuje se oko pedeset novih poboljšanja za kuću i otprilike toliko novih likova, a poseban se naglasak stavlja na D.J.-e, različite plesačice, akustičnu opremu i sl.

Sada vam je jasno da će tulumi kod starih *Simsa* biti nešto nezaboravno, baš kao kod kolege Ivana Poloja. Totalni masakr.

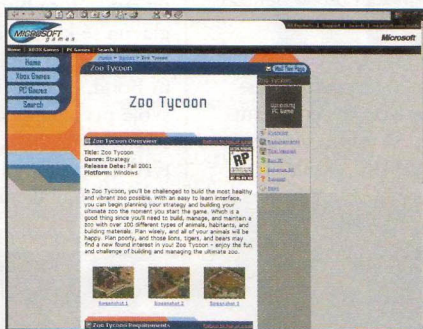


I vi možete biti tajkun

Sve je počelo još davno u osamdesetima, kad smo se na prvi pogled zaljubili u *Railroad Tycoon*, prvi i najbolji naslov iz *Tycoon* serije igara. Po cijele smo dane gradili pruge spajajući naše gradove s europskim metropolama, a i ono malo sati dok smo spavali ostavili bismo računalo upaljeno kako bismo ujutro nastavili s većim budžetom, jer je novac pristizao svakih nekoliko sekundi gradili mi štogod ili ne.

Osobno poznajem fanatika kojem je tada pregorio ispravljač na Komodorcu, ali ga to nije nimalo uznemirilo - tugovao je što nije uspio snimiti poziciju. Osim *Railroad Tycoona*, jedina igra iz ove serije koja je privukla kakvu-takvu pozornost bila je *Rollercoaster Tycoon*. Sve ostalo nije naišlo na neki veći odjek i brzo je palo u zaborav. Sve mi se čini da će tako proći i *Zoo Tycoon*.

O njoj ne možemo reći mnogo više od onog što ste zaključili iz samog naslova. Kao vlasnik zoološkog vrta, odmah na početku moći ćete izabrati između već postojećeg, koji ćete tu i tamo dograđivati i renovirati, ili golog zemljišta na kojem ćete krenuti od nule. Kažu da će životinja biti vrlo mnogo i da će ih biti poželjno rasporediti po vrstama ("dober" primjer možete vidjeti u zagrebačkom zoološkom vrtu gdje su u blizini bazena s tuljanima kavezi s vukovima). Osim izgradnjom, bavit ćete se i zaposlenicima, cijenama ulaznica, uređenjem okoliša i sličnim sitnicama.



web.vodič

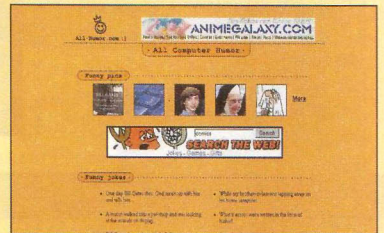
WEB TOP 10

Koristan site za sve obožavatelje Freddyja Krugera, "očuha", ili nekih životnijih "junaka" poput Teda Bundyja, Charlesa Mansona, Jacka Trbosjeka i sličnih gentelmena. Prošećite preview izletima i bacite oko na najnovije ZF i horor filmove! Na raspolaganju vam stoji i arhiva te korisni linkovi intrigantnih naziva www.buried.com, www.horrorhottie.com i www.cryptcrawl.com.



Još jedan scary site. Lijepe plaže, baywatch, plavuše i nabil-dane likove naći ćete svugdje po svijetu, no jedna je Kalifornija i Šiljin dom pa su stoga i nezaobilazni. Grijech je trošiti riječi na legendu svijeta zabave, zato samo slijedite upute sitea "Book your vacation" ili po naški "REZERVIRAJTE i udrite brigu na veselje".

Želite li saznati kako je Bog u Slim Shady stilu i pomoću screensavera ženuo Billa Gatesa i podmetnuo mu vječnu uživanjicu u paklu, pogledajte ove stranice, dokaz su da informatika ne mora biti sinonim za štreberska naklapanja i tapnje. Nemojte se zadržati samo na hi-tech zezanciji, tu su i nezaobilazni vicevi o plavušama, policiji te mnogi drugi. Osim toga, nagradite se fotografijom groba Billa Gatesa ili čelništa Microsoftove korporacije iz 1978. (samo se nadajte da se takve frizure neće vratiti u modu). I ne zaboravite funny files gdje vas očekuju sličice iznimno dražesnog stvora (Big Eye) kojemu sličimo i mi nakon višesatnog surfanja netom.



Site kao stvoren za znanstvenike i fanatike istraživačkog duha koji žele znati sve i svašta, a enciklopedija "Svijet oko nas" u dva dijela nije im dovoljna. Najviše će obradovati mlađe hrvatske nade koje zbog ružičaste gospodarske situacije i još blistavije perspektive svijet mogu propustovati brže i jednostavnije od Juliusa Vernea - u snu! Prekopajte arhivu, priključite se različitim ekspedicijama u potrazi za anakondom, postanite lice s naslovnice Newsweeka i osvojite svijet!

Zabava bez granica! Ovaj je site bio ponajprije namijenjen prikazivanju rezultata s "videoigračih" natjecanja, ali su mu "roditelji" vrlo brzo shvatili da zezanciju ne treba ograničavati ni na koji način pa su ga proširili raspravama o sportu, filmovima, glazbi, politici... naime, tema može biti što god želite. No, kod Amerikanaca gotovo ništa ne može proći bez zveckanja novca. Zato se na ovom siteu trebate registrirati, glasovati i otvarati nove teme i rasprave, a za sve to ćete biti nagrađeni bodovima koje ćete, nadamo se, i unovčiti. Bracket Zone mjesečno organizira Madness Tournament Brackete gdje pobjednik osvaja 10 000 dolara. Very nice!



KINOPREMIJERE

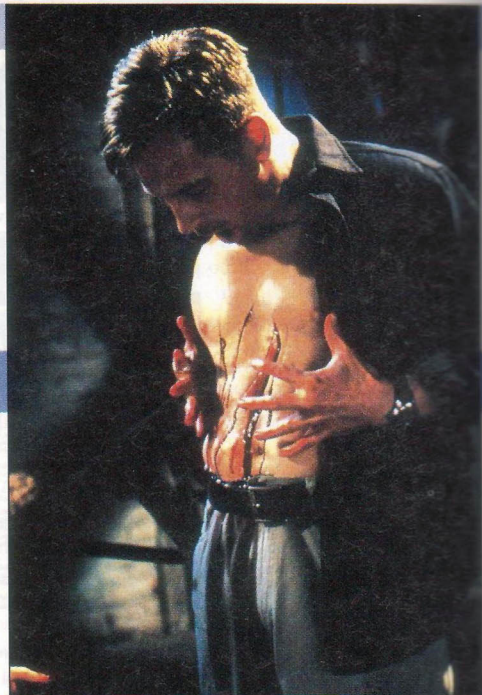
PROJEKT: VJEŠTICA IZ BLAIRA 2

Book of Shadows: Blair Witch 2, 2000., horor ■ redatelj Joe Berlinger ■ gl. uloge: Kim Director, Jeffrey Donovan, Erica Leerhshen

Što donese novac ne prolazi bez nastavaka, bez obzira na (ne)kvalitetu izvornika. Izašla je već, kao što znamo, četvrta serija *golfova*, a sad će i peta, no vještica iz Blaira nam dolazi tek drugi put, pa dobro nam došla. Ohrabren naivnošću (da ne upotrijebim neku drugu riječ) svekolike publike, nadareni je redatelj Berlinger odlučio svima objasniti što se, zapravo, dogodilo u prvom filmu kroz priču o skupini ljudi koji pohode učmalu gradić Burkittsville ne bi li

saznali što se dogodilo s (lažno) stradalom grupom studenata. Njih je četvero, zovu se Erica, Tristen, Stephen i Kim i imaju svoje ideje o priči koju su odgledali u kinu, čuli za nju na Internetu..., pojma nemam. Susret s Jeffom, mještanim tek puštenim iz ludnice, odvest će ih do

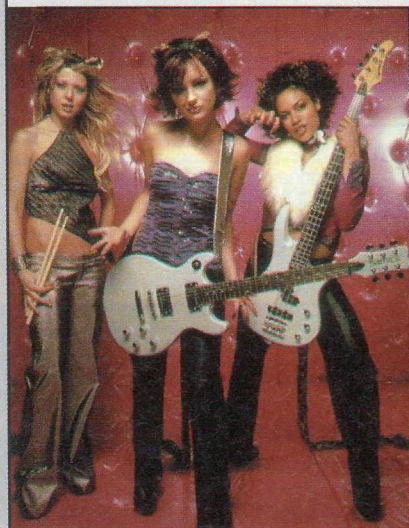
kuće čija će ih unutrašnjost otpremiti u dimenzije koje mnogi nazivaju "paralelnima". Drži li priča kao priča vodu ili ne, prosudit ćete sami već od 12. travnja kada *Vještica* kreće na svoj koljački pohod diljem hrvatskih kinodvorana.



JOSIE AND THE PUSSYCATS

2001., glazbena komedija ■ redatelji Harry Elfont i Deborah Kaplan ■ gl. uloge: Rachael Leigh Cook, Tara Reid, Rosario Dawson

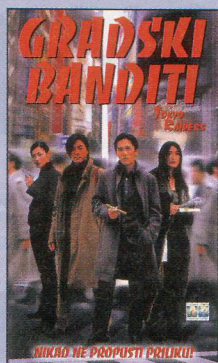
mulom "tri komada, tri komada, to je naša nada", pa udri po prikazivanju tjelesnih obilježja. "Trio fantastikus", Josie, Melody i Val, će u budućem hit filmu prezrijeti sve postojeće norme mode i glazbe te poželjeti stvoriti vlastiti vizualno-auditivni izričaj ne bi li zadovoljile svoj povrijeđeni ego (uffff...). Iako je po slikama i materijalima iz filma vidljivo da se taj izričaj opasno kreće oko verlaufft (čitaj: ferlauf) mode, tako popularne među djevojčicama diljem Lijepe naše (ono na što se fura Nina "Vidi cool cvike" Badrić), glavna se kvaliteta *Josie and the Pussycats* ipak skriva u zapletu kojeg se ne bi postidilo ni Bond... James Bond. Naime, izdavanjem svoje prve ploče djevojke bivaju uvučene u svjetsku zavjeru koju kuje direktor izdavačke tvrtke. Zaplet, kao zaplet, ludilo, a kakve su djevojčice u akciji, vidjet ćemo krajem ljeta.



VIDEOPREMIJERE

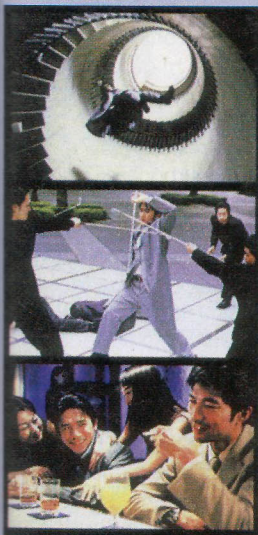
GRADSKI BANDITI

Tokyo Raiders, 2000., akcijski, Continental film ■ redatelj Jingle Ma ■ gl. uloge: Tony Leung, Ekin Cheng, Kelly Chen



Nakon slave Johna Woa i Tsui Harka pozornost se cijelog filmskog svijeta usmjerila na Hong Kong i redatelje iz te čudne bivše države-grada.

Među njima je i Jingle Ma, daroviti mladač čiji posljednji uradak odnedavno resi police videoteka naših domaćih. *Gradski banditi* (opet Oscara za prijevod, molim) se ističu klasičnim kvalitetama filmova iz hongkonške škole (*Crna maska*, da ne bi bilo) - relativno probavljiva radnja protkana efektom režijom i maestralnim scenama tučnjave. Iako nije baš Jet Li, Tony Leung bi mogao mnogo toga napraviti bude li marljivo vježbao, a kao zanimljivost filma izdvajamo pomalo neuobičajenu glazbenu podlogu tijekom borbi koja neodoljivo podsjeća na sveprisutne pjesmuljke Rickyja M., Enriquea I. i sličnih mladića. Pogledati, ono, pod mus!



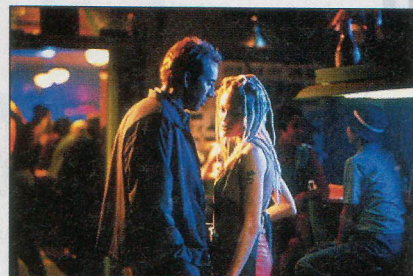
DVD-PREMIJERE

NESTALI ZA 60 SEKUNDI

Gone in sixty Seconds, 2000., akcijski, Continental film ■ redatelj Dominic Sena ■ gl. uloge: Nicholas Cage, Angelina Jolie, Giovanni Ribisi

Sumanuti zaplet o nužnosti krađe pedeset luksuznih automobila u jednoj večeri da bi se spasila guz*** vlastitog brata pred hidrauličkom prešom zlikovca koji je cijelu operaciju i zamislio uvest će vas u dvosatnu oktansku bezmogućnu radnju koja završava tek

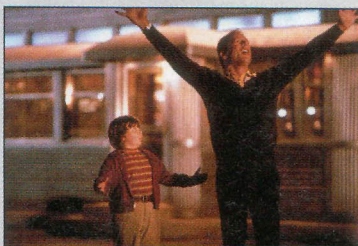
istekom navedenog vremena, a nikako nakon 60 sekundi (rečenica, ideš!). Kao i svi drugi filmovi koje financira mogul Jerry Bruckheimer, tako se i ovaj odlikuje mnoštvom eksplozija, bezglavom jurnjavom, atraktivnim prizorima i zvučnim efektima koji će obradovati vaš surround sustav. Po istoj analogiji (vezanoj uz producenta), ovaj film nema nikakve veze s pridjevima i imenicama "dubina radnje", "kompleksnost zapleta", "glatko pričanje priče" te sličnim pismovnim umotvorinama naših filmskih kritičara. *Nestali za 60 sekundi* je najobičnija zabava za široke narodne mase, a preporučujemo je svima koji film nisu gledali u kinima ili onima koji su pogledali apsolutno SVE DVD-naslove iz svoje videoteke (kad će videoteke postati DVD-teke, i kako će se to, dovraga, izgovarati) te ljubiteljima dražesne Angeline, sunca našeg punousnog, ah!



ODRASTANJE

The Kid, 2000., komedija, Continental film ■ redatelj Jon Turteltaub ■ gl. uloge: Bruce Willis, Spencer Breslin, Emily Mortimer

Sve predrasude koje ljudi mogu imati prema filmovima nastalim u produkciji Disneyjevih studija nestaju gledanjem ovog filmovića, fenomenalne komedije s Bruceom Willisom u glavnoj ulozi. On glumi stručnjaka za image preopterećenog poslom, životom i obvezama kojih uopće nije svjestan. U jednom se trenutku svoga života susreće sa samim sobom, ali u dobi od 8 godina. Susret Brucea velikog i Brucea malog utjecat će na njihove sudbine, a pri kraju će se filma otkriti i čije krvave ruke stoje iza cijelog plana. Naravno, film je ponajprije namijenjen djeci, ali bi se svatko, barem malo, mogao prepoznati u situacijama koje ovaj filmić prikazuje, uz neizbježnu romantičnu priču, happy end i neriješena pitanja vremenskog paradoksa. Krvave su ruke samo pjesnička figura, ipak je ovo komedija, još i romantična, a preporučujemo je svakom ponosnom vlasniku DVD playera.



NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

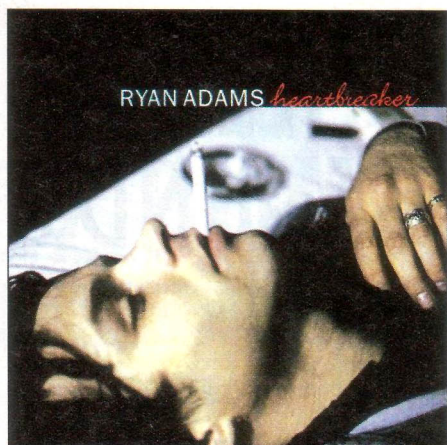
[ADRESA / TELEFON]

U ovome broju *Blitz* vam poklanja jeda ali vrijedan videonaslov: **Planet tame**. Što čekate?



Dobitnik filmova iz prošlog broja:
Rikard Topolovec iz Zlata Bistrice

Dancing Bear/ BloodShot



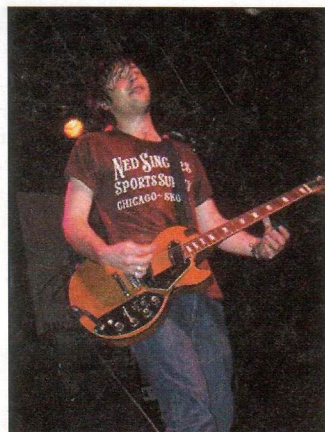
RYAN ADAMS *Heartbreaker*



RYAN ADAMS

Heartbreaker

Posljednji album vođe legendarnih *Whiskey Towna* osvaja na prvo slušanje. Dobro, ne možda na prvo, ali na sedmo ili stopešeto sigurno. Uspješnost Goebelsovih metoda potvrđena je i na primjeru ovog albuma, izvrsnog kantautorskog blues-rock djelca: pusti nekome Ryana sto i sedam puta i napisat će o njemu sve najbolje. Tako i ja kažem: Ryan je mrak. I točka.



...a sad ozbiljno.

U poplavi poluproizvoda sumnjive kvalitete, Ryan osvaja na prvo slušanje. Izvrstan kantautorski uradak frontmana legendarnih

Whiskey Towna možda neće biti prvi izbor pri posjeti omiljenoj prodavaonici CD-a, no mi vam ga iskreno preporučujemo. Mješavina blues-rocka s laganim primjesama ceste, ljubavi i starog bourbona probudit će ono najbolje u vama. Idealan za vožnju, idealan po danu, idealan po noći, idealan uz djevojku, idealan u društvu, idealan za sve. Ako dugo niste čuli dobru ploču, eto vam prilike. Nije da nismo pristrani, ali...

END NAU SAMTIN KOMPLITLI...

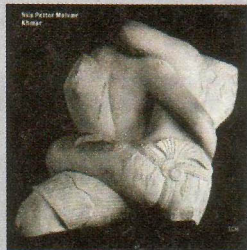
Dinaton/ECM

NILS PETTER

MOLVAER

Khmer

Čudna se stvar dogodila na ovome albumu. ECM, etiketa koja je poznata po svojim uvrnutim jazz glazbenicima i improvizacijama, često na granici klasike, alternative i jazz, uvijek se trudila u nalaženju novih glazbenih izričaja. Dolaskom mladih snaga na scenu i granice su se pomaknule prema novijim pravcima pa se ne treba čuditi koketiranju s tehnikom na jednom ECM-u! Norveški trubač mlade generacije Nils Peter Molvaer, poznat kako po svojim jazz, tako i po rock sessionima, na ovome je albumu napravio jedan od najboljih mišunga pop/rock/jazz/techno stilova. Čarobni ritmovi i sampleovi pojačani bubnjevima, udaraljka, dulcimerom i tablom čine *Khmer* (ne crveni) dobitnom kombinacijom kako za ljubitelje novijeg jazz, tako i za drum'n'bass-ambient/illbient-techno fanove. Hrabro improviziranje i suvereno vladanje stilovima te poznata ECM-ovska melankoličnost zaintrigirat će vas već pri prvom slušanju. *Khmer* donosi slobodu jazz i pop/rock dinamiku koja će malobrojne ostaviti ravnodušnima. Čudno! Ali dobro.



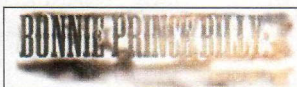
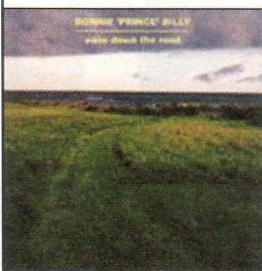
Dancing Bear/Palace Records

BONNY PRINCE

BILLIE

Ease Down The Roads

Trubač sjetnog glasa, ne, pjevač Will Oldham koji je dosad snimao s bratom Paulom i članovima famoznog Tortoisea vraća se novim albumom. On i prateći mu band nastavlja u istom stilu kao i na prošleme, "I See a Darkness", i ne boje se nikoga. Prigušeno producirani album koji zna zavarati kao dobra zvučna kulisa vrijedi bolje poslušati da bi se uživalo u riječima i glazbi. Ugodne gitare, sjetni prateći vokali i nenametljivi električni pijano čine "Ease Down The Roads" nezamjenjivim izborom za duga putovanja. Ease, ease down...

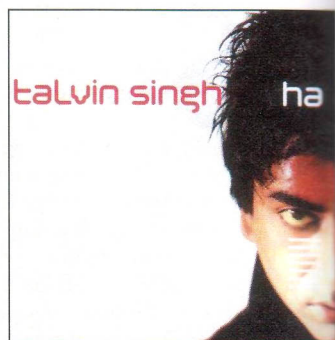


Island/Aquarius

TALVIN SINGH

Ha

Drugi album indijskog perkusioniste kratko nazvan "Ha" spoj je indijske bhangre i drum'n'bass elektronske glazbe. Singh je školovani glazbenik, vlasnik kulturnog night cluba Anokha koji promovira azijski underground, uz to je cijenjeni producent i remixer. Gostovao je na projektima mnogih glazbenika - Björk, Siouxsie & the Banshees, Sun Ra, David Bowie te je razumno od takvog znalca očekivati dobar album. "Ha" to i jest, ali ne i više od toga - savršena produkcija koja će vaše zvučnike, date li im dovoljno gasa, pošteno oznojiti, a najveća je šteta što taj vrsni udaraljkaš nije više eksperimentirao s ritmom jer su ti momenti na albumu daleko najzanimljiviji.



VIJESTI

MANU CHAO IZDAJE ALBUM Čovjek pjeva na španjolskom, njegove su pjesme hitovi diljem Europe, a u Francuskoj uživa ugled zvijezde. Da sve ne ostane na staroj slavi, Manu Chao izdaje i novi album "Proxima Estacion: Esperanza", koji bi se na tržištu trebao pojaviti oko 5. lipnja. Izaći će pod okriljem Virgin Recordsa i ponuditi 17 pjesama uglavnom socijalne i političke tematike.

MADONNA SE IZJEDNAČILA S BEATLESIMA Madonna je sada rame uz rame skupini The Beatles, tj. odmah je iza njih kad je riječ o vlasništvu zlatnih albuma u povijesti američke glazbe. Njezin single Don't Tell Me je prodan u više od pola milijuna primjeraka u Americi, a to znači da Madonna ima ukupno 24 zlatna singla. 'Kralj' Elvis Presley je još uvijek broj 1 sa 51 zlatnim singlom.

PROKLETSTVO V NJEŽNOG SOTONE

jeli i previše posljednjih godina. U petak 6. travnja prepuni je KSET tako imao priliku vidjeti američkog "lo-fi" post rock glazbenika Willa Oldhama također poznatog pod pseudonimom Bonnie Prince Billy i istoimeni mu band. Najavljujući koncert, netko je napisao da Prince Billy svira najtužniju i najosjećajnu glazbu na svijetu i šire, što je dvoiposatni koncert dirajući nas izravno u srce i dušu i dokazao. Peteročlani band na sceni, sastavljen od članova sastava Tortoise, Slint i Aerial M, prikazao je zavidnu uigranost i umijeće muziciranja, dok su nas Willova poezija te sugestivni, konfuzni, melankolični i napukli vokal, nabrajajući različita, katkad pomalo bolesna, iskustva i vizije, ispratili u dugu noć u kojoj nije bilo mjesečine niti sređenih emocija. I See The Darkness.



Zagrebački Klub studenata elektrotehnike (KSET - www.kset.org) nastavlja, zapravo gotovo jedini, s organiziranjem koncerata koji nisu gostovanja ocvalih rokera u potrazi za još kojim dolarom, kakvih smo vid-

Virgin

23 SKIDOO 23 SKIDOO

Zombiji iz londonske skupine 23 Skidoo uskrsnuli su nakon 16 godina tišine podarivši nam istoimeni album u izdanju Virgin Recordsa. Snažan kao industrijski rock ranih osamdesetih, prepun hipnotičkih etnoudaraljki, prošet raznim post-punk "dance" ritmovima - ne vjerujem da ćemo ga tako skoro prestati slušati!

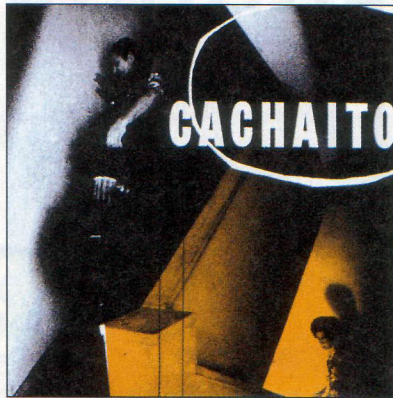


POSH SPICE UHVAĆENA S LAŽNJAKOM Ako ikoga zanima, na kraju malo žutila... Posh Spice voli se slikati sama ili sa suprugom Davidom, a na jednoj takvoj sličici iz tabloida poznati je proizvođač skupih kožnih torbi Luis Vuitton otkrio da ljubiteljica dizajnerske odjeće i obuće nosi njihov lažnjak (!). Naime, ispostavilo se da takav model još nije u prodaji, a kad izađe, stajat će oko 400 funti.

Dinaton/World Circuit

ORLANDO "CACHAITO" LOPEZ Cachaito

Za sve ljubitelje Havane, Cubane i ostalih kubova koje smo čuli u izdanjima Cooderove World Circuit izdavačke kuće stiže novi dop: basista koji nije propustio nijednu snimku Buena Vista Social Club serije dobio je priliku i izdao solistički album. Možda i najzanimljiviji iz serije, jer "mladi" (za razliku od kubanske Buena Vista gerijatrije) Cachaito rasteže svoj glazbeni interes od dub reggea preko jazz pa sve do DJ-hip hopa, a sve u ritmu matičnog mu otoka. Zgodno, plesno, veselo, kubistično.



HANSON: TREĆI PUT Već pomalo zaboravljeni Isaac Taylor i Zac se pokušavaju pomaknuti iz nekog teen pop-teritorija kojim su postigli slavu kad su imali samo 16, 13 i 11 godina. Trio iz Oklahome poznat po svom "MMMBop" hitu iz 1997. radi na svom trećem albumu, nadajući se da će postići zvuk koji će spojiti onaj s prvog albuma "Middle Of Nowhere" s onim rockom bogatijim na prošlogodišnjem albumu "This Time Around".

VIJESTI

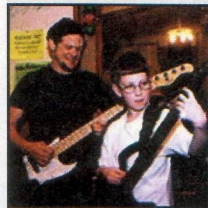
RUBEN GONZALES U TVORNICI! Daje se na znanje! Daje se na znanje! Dana 24.04. u Tvornici zbit će se neviden događaj na našim prostorima. Gosti iz Buena Vista Social Cluba, na čelu s pijanistom Rubenom Gonzalesom dolaze u Zagreb! Svaka čast organizatorima iz Aplauza, vidjet ćemo hoće li Tvornica biti dovoljno velika za nas.

STEREO MC'S SE VRAĆAJU Pioniri club dance glazbe u Britaniji, Stereo MC's, napokon se vraćaju na scenu. 14. svibnja izlazi singl "Deep Down And Dirty", a 28. svibnja istoimeni album. Tijekom jeseni bi mogla uslijediti i turneja, a moguće je i pojavljivanje na nekim festivalima već ovog ljeta. Dosad je potvrđen samo koncert u londonskom Fabric Nightclubu 6. travnja uz DJ-potporu Chemical Brothersa.

BERLIN OTKAZAO OVOGODIŠNJI LOVE PARADE Glasnogovornik berlinskih vlasti objavio je da je grad otkazao organizaciju ovogodišnje Love Parade, techno okupljanja koje godišnje privuče oko milijun ljudi, a trebao se održati 14. srpnja, obrazloživši da se taj datum kosi s demonstracijama protivnika tog događaja,

koje su prije prijavljene i koje bi se trebale održati na istom mjestu. Na veliku žalost ljubitelja techna, u Berlinu se neće moći dobiti nijedan slobodan termin zbog drugih događanja, a i sami su organizatori izjavili da nema ni govora o promjeni datuma ili mjesta događaja. Čuvši za ovu vijest, gradske vlasti Hannovera, Dusseldorfa i Frankfurta pokazale su iznimno velik interes za preuzimanje tog događaja.

JASON NEWSTED SVIRA S KLINCIMA Iako



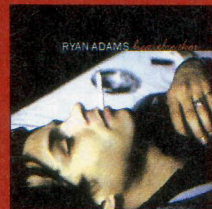
iza sebe ima 14 godina svirke na megakoncertima s Metallicom, čini se da slava i status zvijezde nisu previše utjecali na bivšeg basistu tog sastava Jasona Newsteda. Njegov prvi nastup otkako je otišao u siječnju bit će svirka s 12-godišnjim gitaristom u malom klubu u Berekleyju, u Kaliforniji, u nedjelju. Riječ je, naime, o pop-rock duetu Moss Brothers što ga čine spomenuti gitarista Reuben Moss i njegov 15-godišnji brat Evan Moss koji svira bujnjeve.

NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

Ispuni i osvoji CD
mjeseca. Ryan čeka...



Dobitnik CD mjeseca iz prošloga broja:
Tomislav Škarda iz Umaga

GAME OVER MASTER THE GAME

Autori rubrike: Zvonimir Mozer, Alen Magdić, Matija Kessler, Ladislav Župančić

Pozdrav svim gamerima! U ovom vam broju donosimo senzacionalnu vijest o Prvenstvu Hrvatske u MtG-u - fond nagrada na turniru iznosi velikih 1000 \$, što ga čini prvim profesionalnim turnirom na našim prostorima. Saznajte kako igrati Pokemon Blackout deck i trenutačne poretke u hrvatskim ligama D&D-a i MtG-a. Deck mjeseca je u vlasništvu Martina Željeznjaka koji je u ovom mjesecu osvojio Standard Constructed turnir, a tu su i najave filmova *Pokemon: Prvi film* i *Dungeons & Dragons*

IGRAMO POKEMON

Blackout deck

Prošli smo put govorili općenito o Pokemonu, a ovaj ćemo se put osvrnuti na jedan

Preconstructed deck.

Blackout je savršeni 'brzi' deck za početnike s kojim se uspješno može igrati i na natjecateljskoj razini. U sebi objedinjuje water/fighting energije i nekolicinu jakih pokemona (Hitmonchan, Onix) te energy removal karte za držanje protivnika u 'mraku' dok vi pripremate svoje pokemone za borbu. Od početka do kraja nudi vam brze

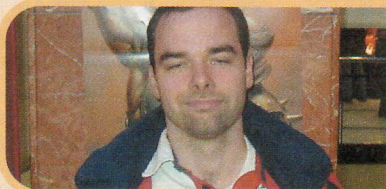


pokemone poput Machopa, Saryua koji za 1 energiju rade po 20 štete, potom one koji mogu ignorirati štetu kao Sandsshrew, a postoji i nekoliko grdosija koje mogu podnijeti prilično udaraca kao što je npr. Onix (90hp). Dobijete li Hitmonchana ili Machopa, odmah ih stavite u Arenu i krenite agresivno od početka. Za pojačavanje decka preporučujem dodatne Hitmonchane, Dragonaira i nekoliko Dratinija. Osim Blackouta, u Base set ediciji nalaze se i Zap!, Brushfire i Overgrowth, koji uz malu nadogradnju postaju moćni deckovi sposobni za velike stvari u Pokemon ligi.



DECK MJESECA

Martin Željeznjak



- 4 Blazing Specter
- 4 Phyrexian Scuta
- 2 Skizzik
- 2 Flametongue Kavu
- 1 Trench Wurm
- 1 Pyre Zombie

- 4 Dark Ritual
- 3 Terminate
- 3 Void
- 4 Seal of Fire
- 4 Urza's Rage
- 4 Addle

- 4 Sulfurous Springs
- 4 Urborg Vulcano
- 8 Swamp
- 8 Mountain

SIDEBOARD

- 4 Plague Spitter
- 2 Flametongue Kavu
- 1 Pyre Zombie
- 3 Flashfires
- 2 Boil
- 3 Perish

Deck je jednostavan za igranje, a samim time i zabavan. Ovisno o situaciji, može se igrati agresivnije ili više kao kontrola.



IGRE NA VELIKOM EKRANU

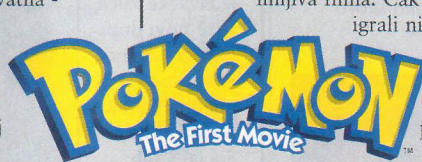
U posljednje smo vrijeme svjedoci velikog broja filmova nastalih po popularnim igrama, o čemu možete pročitati i na stranicama Master the Gamea. U nas se trenutačno prikazuju dva i publika je oba dobro prihvatila - *Pokemon: Prvi film* i *Dungeons & Dragons*.

Dungeons & Dragons se počeo prikazivati 5. travnja i privukao je velik broj ljudi.

Prigodom premijere održana je prezentacija istoimene igre i kratka kostimirana predstava u duhu *Dungeons & Dragonsa* koja je oduševila sve nazočne. Nakon ovakve promocije filma i ovakvih akcija koje ljudima približavaju samu D&D-igru, sigurni smo da će porasti interes za nju, a samim tim i broj igrača. *Pokemon: Prvi film* je namijenjen mlađoj publici, a sastoji se od dvaju dijelova. Prvi prikazuje odmor Pikachua, a drugi se bavi dvobojem



između Mewa i Mewtwoa. Prije projekcija filma održavaju se demonstracije Pokemon TCG-a koje će zacijelo privući dosta igrača u Pokemon zajednicu. Sve u svemu, savjetujem vam da pogledate oba ova vrlo zanimljiva filma. Čak i ako niste nikada igrali ni Pokemon ni D&D, uspjeh će vam dočarati ljepotu tih igara. Svakako pogledati!



HRVATSKO PRVENSTVO U MAGIC THE GATHERINGU

Već treću godinu zaredom, ali četvrti put ukupno, u Hrvatskoj će se održati Državno prvenstvo u Magic the Gatheringu. Iako se nipošto ne može reći da su prošla dva u bilo kojem pogledu bila neuspješna, od ovog se očekuje da će srušiti sve rekorde. Razlozi takvom optimizmu ne leže samo u činjenici da broj aktivnih igrača raste gotovo danomice nego i u nečem mnogo važnijem. Naime, velika je novost da će ove godine na Prvenstvu Hrvatske biti podijeljeno 1000 \$ US u novčanim nagradama, čime će to postati prvi pravi profesionalni turnir u Hrvatskoj. Nagrade će biti raspoređene na prvu četvoricu, i to ovim rasporedom:

- 1) 500 \$
- 2) 250 \$
- 3,4) 125 \$

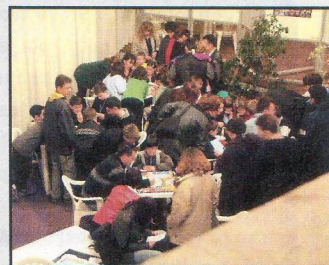
Osim novčanih nagrada, prva četvorica stječu pravo igranja na Svjetskom prvenstvu u Torontu (gdje nagradni fond iznosi 250 000 \$), a prva osmorica idu na Europsko prvenstvo u Milano.

Kao i svake godine, i ove će se na Prvenstvu igrati dva različita formata - ovaj put će to biti Rochester Draft (2 boostera Invasiona i booster Planeshifta po igraču), prvi dan, i Standard Constructed, drugi dan, a na kraju prva do osmorica razigravaju za raspored od 1.-8. mjesta. Takav sustav omogućava da se stvarno vidi tko je najbolji jer minimalizira utjecaj sreće. Na tri dosad održana Prvenstva Hrvatske imali smo tri različita prvaka, pa će biti zanimljivo vidjeti hoće li aktualni prvak Ladislav Župančić obraniti naslov ili ćemo ove godine dobiti i četvrtog.

Prvenstvo Hrvatske bit će održano sredinom svibnja (ovaj čas još ne znamo točan datum održavanja, ali ga možete potražiti na web stranici www.lminfo.hr/magic) pa je već krajnje vrijeme da se počnete pripremati. Možda ove godine baš vi pobijedite.

NOVOSTI

[ISTRAKON Report] U Pazinu je od 23.3 do 25.3. održana druga Istarska SF i fantasy konvencija. Na njoj se okupio poveći broj zaljubljenika u SF i fantasy koji su na Istrakon došli zbog zabave, druženja, ali i okušati sreću na turnirima. Pod pokroviteljstvom LM Informatike održan je Magic the Gathering turnir na kojem je sudjelovalo 20-ak igrača. Sva tri dana konvencije održavale su se demonstracije



Pokemon TCG-a koje su privukle više od 100 djece.

Prvi službeni D&D 3E turnir počeo je u petak u ponoć okupivši 30 zaljubljenika u D&D i roleplay. Prva i druga runda su bile gotove tek u 6.00, a finale je održano dan poslije u 13.30. Više o Istrakonu na www.lminfo.hr/D&D

[Sferakon 2001] Pročitajte li ovo prije 20. travnja, svakako posjetite najveću hrvatsku ZF&Fantasy konvenciju Sferakon 2001 koja se održava na FER-u (Unska 3) od 20. do 22. travnja. Na njoj će se održati najveći ovogodišnji D&D 3E turnir i ekskluzivni MtG Prerelease turnir 7. edicije. Dodite.

[D&D-novosti] 8.4.2001. počeo je serijal D&D-turnira u KSET-u (bodovi ne ulaze u ligu). Igra se po načelu kampa-nje, a nastavci će biti održani 29.4., 6.5., 13.5., 27.5. i 3.6.2001.

[D&D-liga Shield-Meet] U Močvari 5.5.2001 u 13.00 sati počinje veliki službeni D&D 3E turnir pod imenom Shield-Meet. Očekuje se više od 30 igrača, a Dungeon Masteri su već osigurani. Dolaze čak i ekipe iz Rijeke i Siska. Shield-Meet je na najboljem putu da postane događaj koji će se održavati svaki mjesec.

LINKOVI

www.wizards.com/Pokemon

saznajte što je novo u Pokemon svijetu

www.lminfo.hr/magic

najbolji i najinformativniji domaći site o Magicu

www.lminfo.hr/D&D

saznajte gdje se igra i povežite se s drugim igračima

www.frpkset.cjb.net

obavijesti o održavanju D&D-turnira u KSET-u

Tablica hrvatske Magic the Gathering lige zaključno s 4.4.2001.

1.	Ognjen Cividini	14
2.	Marko Čičin Šain	14
3.	Davor Vizintin	9
4.	Marko Pavličević	9
5.	Ivan Žalac	7
6.	Martin Željeznjak	7
7.	Filip Čeć	7
8.	Alen Magdić	7
9.	Ivan Rubelj	5
10.	Zvonimir Mozer	4
11.	Ladislav Župančić	4
12.	Damir Roso	4
13.	Valter Gross	3
14.	Petar Sadek	3
15.	Andrej Sunko	2
16.	Saša Fuis	2

MJESTA ZA IGRANJE

Magic the Gathering

Zagreb

Bistro Estrada, J. Gotovca 6, svakog ponedjeljka i četvrtka od 18.30 sati

Osijek

Balote, kafić u Donjem gradu u Ulici Svetog Petka, svakog ponedjeljka i četvrtka od 20 sati

Split

Dom mladeži, Savska b.b., subotom od 15 do 20 sati

Rijeka

SF & F Kluba Aurora, Mjesna zajednica Turnić, petkom od 18.30 sati

Vinkovci

Izviđački dom Vinkovci, Reljkovićeva 5, subotom od 16 sati

Pokemon

Zagreb

Centar Kaptol, Nova Ves 17, subotom od 16 do 18 sati

POREDAK D&D 3E LIGE

IGRAČ	BODOVI	POREDAK
Matija Kessler	55	1.
Tibor Rogulja	44	2.
Andro Berković	42	3.

DUNGEON MASTER	BODOVI	POREDAK
Josip Milanović	414	1.
Mauricio Martinčić	321	2.

NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

LM Informatika, zastupnik WOTC-a za Hrvatsku, poklanja izvučenom sretniku 3 Magic majice. Izrežite kupon, pošaljite ga na našu adresu i čekajte...



www.lminfo.hr

Izvučeni dobitnici Pokemon setova za 2 igrača iz prošlog broja: **Luka Rek, Daruvar; Branko Horvat, Valpovo; Renato Dragišić, Zagreb**

VJEČNA JABUKA

Apple



Prisjetimo se da je prvo pravo osobno računalo (PC) bio upravo Apple II. Steve Jobs, poslovni genij zaslužan za Appleovu prvu i drugu mladost, i Steve Wozniak, tehnički mozak, zaslužni su za razvoj tvrtke Apple koja je zamislila PC. Grafičko korisničko sučelje (da ne bi bilo zabune, nisu to bili Microsoftovi Windowsi) stiglo je s linijom Macintosh računala, a odnedavno je tu još jedna kategorija - osobnost i stil! Naime, računala više nisu plastične sive kutije, izvana potpuno jednake. S novom Mac serijom nema zabune, prepoznaje ih gotovo cijeli svijet. Čini se da su ljudi upravo to željeli, jer posrnuli Apple ponovno bilježi dobit, što mu je omogućilo da nam danas ponudi izvrsnu seriju hardverskih i softverskih proizvoda.

KRALJ NA VRHU

Power Mac G4

Započnimo predstavljanje vrhom piramide - ondje ponosno stoji Power Mac G4. To doista moderno računalo neopterećeno je nasljedem, kao što je to slučaj kod IBM kompatibilnih PC-ja, što mu omogućava da zaboravi zastarjele komponente nekad ugrađivane u Macintose i da bude opremljeno najnovijim računalnim sklopovima. U ponudi su brzine procesora od 433 MHz do 733 MHz, memoriju možete nadograditi do 1,5 GB, a možete birati između 20, 30 ili 60-gigabajtnog diska. Grafička podrška će biti po vašem izboru ATI Rage 128 Pro, nVidia GeForce 2 MX ili ATI Radeon. Prava su vrijednost sučelja za spajanje izvanjskih uređaja. Preko USB-a se spajaju upravljačke jedinice (tipkovnica, miš, joystick...), skeneri, pisači i slično, a drugo je sučelje FireWire. Propusnost tih ulaza je fantastičnih 400Mbps, što omogućava protok digitalnog videa u realnom vremenu. S obzirom da su sve digitalne kamere opremljene tim izlazom, G4 će vam poslužiti i za montažu videa. Mediji kojim ćete prenositi podatke su: CD-R ili RW, DVD-R i 250MB Zip, jer se ovaj Mac može opremiti i CD-R(W)-snimačem, CD-R(W) - DVD-R-snimačem i Zip driveom. Za komunikaciju s izvanjskim svijetom brine se ugrađeni V.90 modem, ugrađena podrška za gigabitni Ethernet i priprema za Apple AirPort.



KREĆEMO LI SE MI
BORGOVIM PUTEM?

Power Mac G4 Cube

Želite li biti posebni među posebnima, nabavite ovo računalo - zajamčena je pozornost svakog tko ga vidi. Nevjerojatno je što sve stane u kocku čije su stranice svega dvadesetak centimetara. Snagom i opremljenošću Cube malo zaostaje za G4 jer je konfiguracija fiksna - 450 MHz procesor, 128 MB RAM (nadogradivo do 1,5 GB), 20 GB HDD i ATI Rage 128 Pro grafička kartica s 16 MB memorije. Tu su i FireWire, USB, V.90 modem i 100-megabitni Ethernet. AirPort je opcija. Ono po čemu je Cube bolji nego G4 je zvučni sustav koji se sastoji od Harman Kardon zvučnika i pojačala snage 20W. USB omogućava priključenje mikrofona, dodatnih zvučnika, MIDI-uređaja itd. U kombinaciji s Appleovim iTunes softverom i standardno ugrađenim CD-R(W)-snimačem, ovo je računalo vrlo pogodno za obradu i stvaranje glazbe.



Software



iMAC

Računalo u monitoru ili monitor u računalu

Ovaj je mališan bio pokusni kunić za Appleovu strategiju prepoznatljivih računala i sve je oduševio. Kako bi trebao postati osobnim računalom za svakoga, stoga i ima najveći izbor u opremanju. Možete ga naručiti u prilično siromašnoj konfiguraciji ili u onoj na razini G4. Opremljen je G3 procesorima od 400 do 600 MHz, RAM mu je proširiv do 1GB, a diskovi do 40GB. Grafički je sustav ATI Rage 128 Pro. USB i modem su standardni, a opcije su mu FireWire,

AirPort, CD-snišač te ugrađena 10/100 Ethernet podrška. Za razliku od jačih modela, ovdje je u računalo ugrađen 15" monitor s Harman Kardon audiosustavom. Ukratko, vrlo svestrano računalo koje možete opremiti prema svojim potrebama.



Apple je ponudio dva monitora za Power Mac G4 i G4 Cube koji im i dizajnom odgovaraju. CRT-monitor nudi **Natural Flat Diamondtron Apple Studio Display** dijagonale 17", ima ugrađena dva USB-priključka i napaja se iz računala. Drugi, mnogo impresivniji, je **Apple Cinema Display LCD** dijagonale 22", s kojim ne biste trebali imati problema s prostorom na radnom stolu, barem što se tiče dubine.



Monitori

Sva ta izvrsna svojstva Appleovih računala ne bi imala mnogo smisla bez softvera koji to zna iskoristiti, stoga se Apple pobrinuo i za to. iTunes je softver namijenjen pretvaranju glazbe u mp3 format, katalogiziranju CD-a, sviranju svih formata glazbe, slušanju streaming zvuka s Interneta i stvaranju svojih kompilacija te snimanju na CD. Program podržava i komunikaciju s prijenosnim mp3 playerima. Ponudena su čak tri alata za obradu digitalnih filmova: **iMovie 2**, **Final Cut Pro 1.2** i **DVD Studio Pro**, a služe za montiranje, nasnimavanje glasa, dodavanje specijalnih efekata i sl. Rezultate svojih uradaka možete snimati na videokasete ili ih na Power Mac G4 računalo pomoću iDVD-programa snimiti na DVD-R.

POWERBOOK G4

Prijenosna moć

Donedavno je titan bio privilegij vojnih proizvoda koji su zahtijevali čvrstoću i malu masu, a PowerBook s kućištem od titana je upravo takav - čvrst i lagan. Bez baterije teži samo 1,9 kg, a s

njom 2,4 kg. U tako lagano kućište debljine 2,54 cm ugrađen je 15,2" monitor, širi od ostalih, pa stoga jamči rezoluciju 1152x768 piksela.

Ostala je oprema na razini desktop G4 računala, 400 ili 500 MHz procesor, ATI Rage Mobility grafička kartica, RAM do 1GB, 10 ili 20 GB diska, USB, FireWire, V.90 modem, Ethernet i opcioni AirPort. Iznimno moćno prenosivo računalo.



iBOOK

Prijenosna jabuka

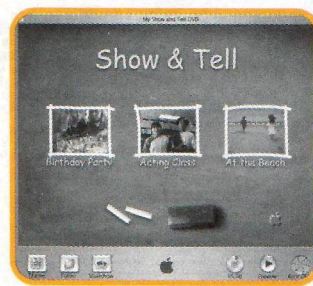
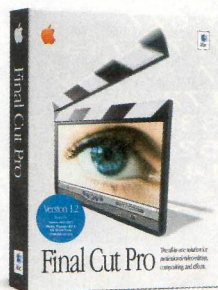
iBook je zapravo prenosivi iMac, opremom i cijenom namijenjen širokom krugu korisnika. Kao i u iMac, u nj su ugrađeni nešto stariji, ali još uvijek snažni G3 procesori na 366 i 466 MHz, 64 MB memorije (proširive do 320 MB), 10 GB HDD, CD ili DVD-ROM jedinica, USB i FireWire priključak. Apple je uvidio važnost komunikacija pa je računalo opremio V.90 modemom, Ethernet priključkom i AirPort pripremom. Zanimljiv i veseo dizajn razveselit će i privući one kojima je PowerBook preozbiljan.



AIRPORT

Zračna luka za podatke

Izvršna ideja o umrežavanju više računala u kućanstvu, učionici ili malom uredu. Mreža je utemeljena na bežičnoj radiokomunikaciji, što je daleko praktičnije od klasične kabljske. Računalo možete pomicati bilo gdje u radijusu od 50 m, koliki je i domet te mreže. Stvar funkcionira vrlo jednostavno, svako novije Appleovo računalo je pripremljeno za AirPort mrežu, trebate samo kupiti karticu, umetnuti je u slot u računalo, pokrenuti jednostavni softver i imate LAN. Želite li umrežiti više računala ili dijeliti vezu na Internetu, dokupit ćete AirPort Base Station i spojiti ga na telefonsku liniju; podržava umrežavanje do deset računala, a modem ugrađen u nj može biti analogan, ISDN ili DSL.



Passion for
printing ideas

LEXMARK



COLOR JETPRINTER
REZOLUCIJA: 1200x1200 dpi
BRZINA: 6 str/min c/b
3 str/min kolor
USB **499kn**+PDV

COLOR JETPRINTER
REZOLUCIJA: 1200x1200 dpi
BRZINA: 7 str/min c/b
3 str/min kolor
ACCUFEED 270 g/m
USB **789kn**+PDV

COLOR JETPRINTER
REZOLUCIJA: 2400x1200 dpi
BRZINA: 10 str/min c/b
5 str/min kolor
ACCUFEED 270 g/m
USB **999kn**+PDV

COLOR JETPRINTER
REZOLUCIJA: 2400x1200 dpi
BRZINA: 15 str/min c/b
7 str/min kolor
ACCUFEED 270 g/m
USB **1366kn**+PDV

LASER OPTRA
1200 IMAGE QUALITY
10 str/min
2 MB, PCL6 - PC i MAC KOMPATIBILAN
"TONER SAVE MODE"
USB **2290kn**+PDV

OLIVER

MALOPRODAJA:

- Dubrovnik - Bambola MD - 020/413 233
- Osijek - Komgal - 031/203 677
- Požega - Foto Kaća - 034/275 713
- Pula - Vikon - 052/213 727
- Rijeka - MDS - 051/211 172
- Studio 19 - 051/335 145
- Sisak - MDS - 044/548 352
- Split - Lama - 021/393 414
- Opstanak - 021/314 115
- Varaždin - ZIT - 042/211 744

- Vinkovci - B-Computers - 032/333 411
- Zagreb - Gornji grad - 01/3896 200
- Makromikro - 01/3095 033
- MDS - 01/3771 140
- PC Projekt - 01/2450 225
- Studio 19 - 01/4854 005
- ZIT - 01/3092 564
- 2M Computers - 01/3640 900

VELEPRODAJA:

- Formel - 01/3640 853
- Zinam - 01/2450 161

DISTRIBUTER: COMBIS d.o.o. - 01/3651 222



O napretku, Copacabani i glupim errorima!

Some errors occurred while processing the requested tasks. Please review the list errors below for more details

Gledam u svoj Outlook i tipkam prstima po stolu. Pokušavam se prisjetiti što mi je o takvim situacijama obično govorio Cope koji je prije nekoliko godina zbog PTSP-a bio na tečaju psihoanalize.

“E, super je to, znaš”, ushićeno je govorio Cope. “Kad vidiš da te nešto izbacuje iz takta, udahneš duboko, brojiš do deset i zamisliš nešto lijepo. Recimo, kako ti u debeloj hladovini Copacabane komad u trodijelnom kupaćem kostimu (naočale, šešir i plastične natikače model *antiježinac*), toči hladno pivo, smiješa se, mazno te gleda i namiguje, radeći pritom trepavicama propuh.”

O.K., pokušat ću...

Zatvaram oči, a na misaonom mi zaslonu bljeska ona poruka koja mi kaže da je Outlook ostao zbunjen jer ne može poslati najobičniji *mejl*. Sad mi izmišlja nekakve *errore*, pere ruke i svaljuje krivicu na sve unutar sustava samo da bi sebe opravdao, prokletnik kukavni, Poncije Pilat moje muke i truda. Da je Outlook kojim slučajem čeljade od krvi i mesa, stavljam ruku u vatru da bi prvi izdao domovinu, a “takvi nama ne trebaju” – govorio je bojničnik Hribar ljudima ‘91. u Gospiću. Dakle, Outlookoče, kujo izdajnička, zna se što te sljedeće. Širi krila, letiš, noga u tur je najmanje što ti mogu priuštiti prije nego te...

Čekaj, gdje je Copacabana i komad s cugom? Odoše mi misli sa strogo obilježenog puta kakvog psihoanalitičkog priručnika u sasvim drugom pravcu i na sasvim drugo mjesto.

Dakle, komad... Da, lipa mala, onako, baš se vidi da je iz fine obitelji. Ženio bih je odmah, istog časa, sad i odmah, nema veze što ne znam portugalski i što je niža od mene 30 cm, i ovako smo svi iste visine kad legnemo. Ma vidi je, molim te, kako samo vrcka dok mi nosi cugu, a fino mi je i sunce zaklonila kukom i bedrenom kosti. Bravo, mala, noga ti se pozlatila!

Što kažeš? Nešto mi šapuće, al’ ne razumijem baš. Ma što mi to šapućeš tako mazno, de, primakni se da te malo opipam... ovoga... čujem. Čulna usta se primiču mome licu i jasno vidim kako se lagano razvlače u smiješak otkrivajući prekrasne zube, a vlažan jezik joj kratko cmokne prije nego mi milozvučnim sopranom pošaklja ušnu školjku:

“Gand, srečo, Outlook ti javlja *error*.”

Prestravljen otvaram oči i gledam u monitor. Još uvijek duboko dišem, ali odluka učas donesena više nije imala mog utjecaja. Kola su krenula nizbrdo, a ja sam odavno iskočio s njih ostavši samo nijemi promatrač pomahnitile budale koja se žesti. Ovo je paranormalno, ljudi! Ovo je izvantjelesno iskustvo. Lebdeći iznad radnog stola u dnevnoj sobi, vidim sebe kako u maksimalno kratkom vremenskom roku stisnutom šakom svladavam put od najviše točke dosega iznad glave do površine stola na kojem leži tipkovnica.

Tresak se dogodio sekundu prije nego je teška, dlakava ručerda spljeskala tipkovnicu. Tresak je zaglušio proljetno poslijepodne mog naselja, no tipkovnica je ostala u jednom komadu. Oznojena lica, vrata i kralježnice, još uvijek teško dišući, shvaćam da je tresak rezultat propuha ulaznih vrata koja su se zalupila netom nakon što mi je u sobu ušao Cope.

“Ništa ne govori. Vidim ti po izrazu lica da su samo dvije mogućnosti: ili si upravo istrčao maraton i došao drugi izgubivši za pola broja tenisice, ili ti se javio nekakav *error* na PC-ju. S obzirom na kondiciju, maraton ne bi izdržao ni da ti ga trči bot, glasam za mogućnost br. 2.”

Šutim.

“Sjećam se, prije nekoliko godina mi je uletila neka gužva”, nastavlja Cope. “Morao sam hitno do grada, poslati faks. Do pošte mi je

trebalo otprilike pola sata, čekao sam red još nekih 15-ak minuta i napokon ga poslao. Nakon toga sam morao nazvati nekoliko frendova u Zagrebu i Splitu da se dogovorimo oko nekog biznisa i tu utukao dodatnih pola sata i ne pitaj koliko love za međugradske razgovore. Na koncu sam sjeo u kafić, napisao pismo burazu u USA i poslao ga. Izgubio sam cijelo prijepodne. Reci mi, koliko bi tebi trebalo za takvo što?”

Pokušavam duboko udahnuti, ali se bojim da je taj vjetar preslab da odagna nagomilani pamuk u čeonom režnju te dozove razum i svijest. Na koncu me Copeova patnička faca vraća u stvarnost.

“Kao prvo, faks bih poslao *s kompa* u roku “odmah”. Ekipu bih na spiku pozvao PallTalkom u neki kreirani *room* te bismo se ispričali kao ljudi za cijenu lokalnih impulsa, i ne bih imao potrebu sa svakim od njih pojedinačno razgovarati. Na koncu bih burazu poslao *mejl*. Koliko bi mi trebalo? Najdulje pola sata.”

“Eto vidiš. To se zove napredak. Da si to isto morao napraviti kao što sam ja, ne bi se živcirao nego bi to uzeo zdravo za gotovo, danas kad uz ovu tehnologiju kratiš vrijeme i podižeš učinkovitost, ti gubiš živce jer ti nije prošao *mejl*. Nema veze, proći će za pola sata, pa isto dobro.”

“Je, Cope, ali ja sam dio tog napretka i želim da *mejl* prođe odmah!”, uzviknem, a iz želuca mi opet navre bujica bijesa pa zamahnem rukom.

“Stoj!”, izdere se Cope i pogleda me molećivo raširenih očiju. “Budi *cool*, čovječe, ipak je to samo stroj. Ne dopusti mu da te pobijedi, reci sebi da si bolji. Kad se samo sjetim svoje Amige i koliko mi je vremena trebalo...”

“Te spike o Amigi me dodatno nervaju, Peeecooo!!!! Kad slušam te stvari imam osjećaj da sjedim u *ferariju* dok mi piliš mozak pričom o parnom stroju.”

Ruka mi je počela trnuti od gubitka krvi koja se slijevala iz još uvijek podignute šake.

“Stari! Samo *cool*. Ne daj stroju da zavlada tvojim umom. Sjeti se *Matrixa* i kako bi to riješili Morfijus i Nijo. Kažem ti, dokaži sebi da si O.K. i reci naglas da si iznad tehnologije. I zapamti -

uživaj u tom trenutku!”

Gledam frenda kako se trudi i polako ga počinjem gubiti iz vida. Možda Cope i ima pravo, možda i ne bih smio dopustiti hrpi željeza da me izbací iz takta jer ne postoji na ovom svijetu stvar koja funkcionira savršeno. Nemam pojma zašto, no dolazi mi na um neki latinoamerički pisac koji je u nekom svom djelu govorio kako nikad neće vidjeti Copacabanu. Ili je to bila Cordoba?

Sve u svemu, neka budala, tko još piše pjesme o automobilima, pogotovo o *seatu*?

“Ja sam iznad tehnologijeee!!!”

Na trenutak vidim Copea koji me, sav zaprepašten, gleda s ustima izobličenicim u poluglasno “NE”.

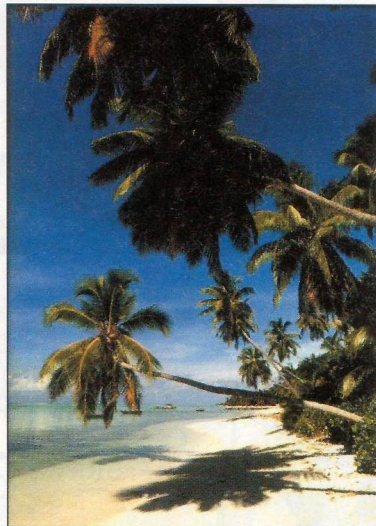
“Sorry, Cope, ali Copacabana je tako prokletu daleko...”

PS.

Sutradan sam otišao do grada po novu tipkovnicu. Stara je ionako bila pri kraju. Ruka me više gotovo ne boli mada su s donje strane šake ostali pečati QWERTZ.

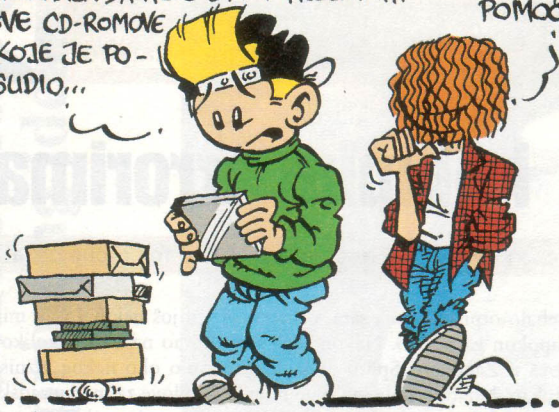
PPS.

Gotovo zaboravih. *Mejl* nije prošao, ali... uživao sam u tom trenutku.



NIŠTA NE LOMI PIRATU SRCE KAO
SPOZNAJA DA NEĆE STIĆI PRESNIMITI
SVE CD-ROMOVE
KOJE JE PO-
SUDIO...

JA ĆU TI
POMOĆI!



JESI LI VEĆ „PRŽIO“
DISKOVE, PERO?

IH! NIKAKAV PROBLEM!

OH.
OKEJ.



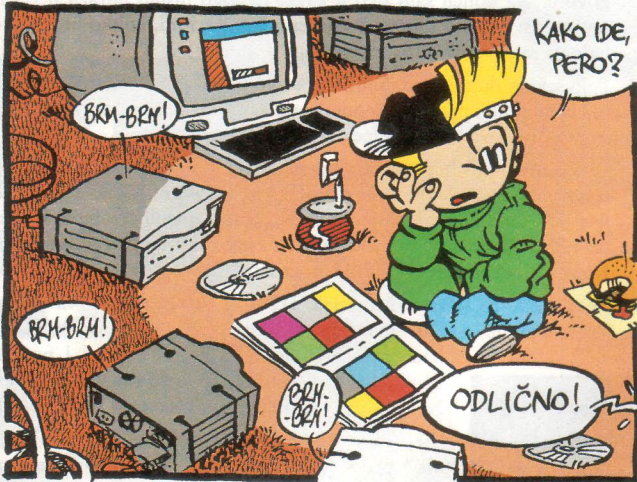
KAKO IDE,
PERO?

BRM-BRM!

BRM-BRM!

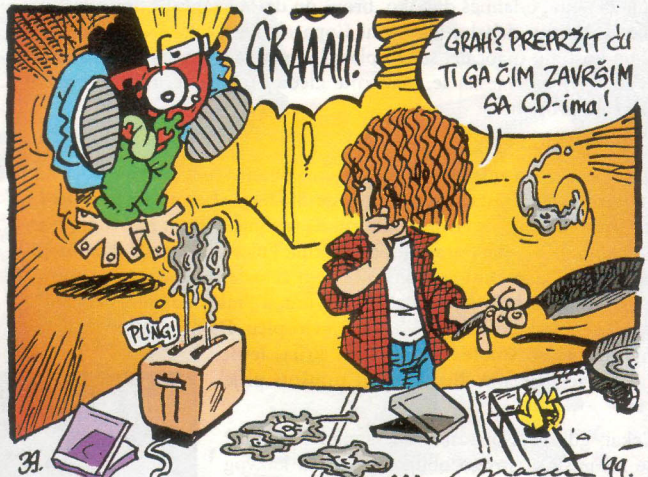
BRM-BRM!

ODLIČNO!



GRAAAH!

GRAH? PREPRŽIT ĆU
TI GA ĆIM ZAVRŠIM
SA CD-IMA!



PIRATI

MACAN

KH! EVO VRAĆAM SVE CD-e
KOJE SAM POSUDIO DA IH
PRESN... RECENZIRAM!

OSTAVI IH
NA PULTU!
MORAM DO
SKLADIŠTA!

KH!...

NI NE VIDI
SE DA SU
OTVARANI!

KH!



NIJE PRIMIJETIO
DA SMO ZAMIJENILI
CD-ove KOJE
SI RASTOPIO!

REKAO
SAM TI!



IPAK MI JE BED ŠTO NISMO
IMALI NIŠTA BOLJE ZA
ZAMJENU OD
BODYBUILDERSKOG
STRIPTIZA!

AH, UNIŠTILI SMO
SAMO NEKE VODIČE
KROZ MUZEJE!
TO I TAKO
NITKO NE
KUPUJE!

BOJA-TICO



„FUNDUS VATIKANSKOG MUZEJA“?
BAŠ NAM JE STIGAO!

ALELUJA!



“Danas, kada
postajem korisnik...”

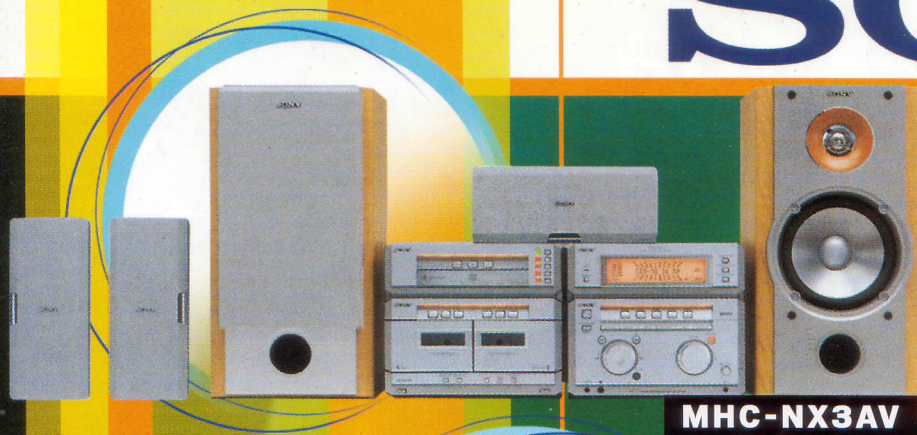


Generacija on-line

HThinet

www.hinet.hr

SONY



MHC-NX3AV



D-C20

PlayStation One



PlayStation 2

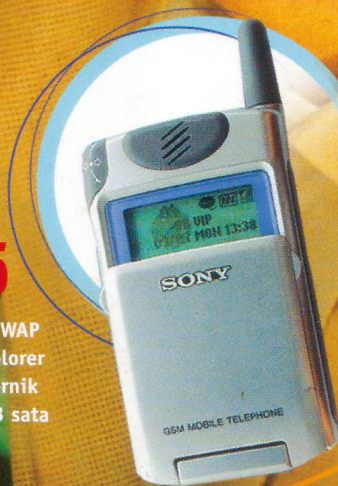
**Nije važno kako izgledam,
nego što slušam i gledam!**

Uskoro na
Hrvatskom
tržištu!



CMD-J5

- Jog Dial ■ e-mail ■ WAP
- Microsoft Mobile Explorer
- vibro ■ hrvatski izbornik
- vrijeme razgovora - 3 sata



CMD-Z5

- Jog Dial ■ e-mail ■ WAP
- Microsoft Mobile Explorer
- ugrađena tel. sekretarica
- zaštitni UV premaz kućišta
- hrvatski izbornik ■ igrice
- mogućnost memoriranja 500 brojeva



**Diners Club
International**

bezamatni kredit na 6 rata
kreditni na 12 rata



kreditni do 24 rate



potrošački kredit
do 24 rate uz
gotovinski popust

HELIKOP

OVLAŠTENI DISTRIBUTER **SONY**

Martićeva 71, 10000 Zagreb,

tel: ++385 1/ 455 19 66, 455 19 77

Ovlašteni SONY servis

Zagreb, Medveščak 67,
tel: 01/ 4666 888

Wonder-Trade

Split, tel/fax: 021/ 347 987,
362 811, 543 227