POKLON POSTERI

IGI 2: Covert Strike i Splinter Cell

HACKER

BROJ 90 • TRAVANJ 2003. • CIJENA 30.00 KN, 220 DIN, 270 DEN

DOKAZ DA PO[illegible] VIS[illegible]TI

IGRA BROJA

FREELANCER

Digital Anvilovo svemirsko simulacijsko remek-djelo

PREPORUKA BROJA

PRAETORIANS

Nova hit strategija tvoraca Commandos serijala

OSVOJI!
igru za pravog svemirca
FREELANCER

ISSUE 90 APRIL 2003
9 771330 712000 07
900 SIT, 7,30 KM, 220 DIN, 270 DEN

NAJAVA BROJA

HOMEWORLD 2

Svemirska RTS epopeja konačno razotkrivena

7 NAJAVA NAJNOVIJIH NASLOVA

Delta Force: Black Hawk Down, Men of Valor, Driver 3, Will Rock, X2: The Treath, Schwarzenberg

EKSKLUZIVNI PREGLEDI NADOLAZEĆIH PROJEKATA

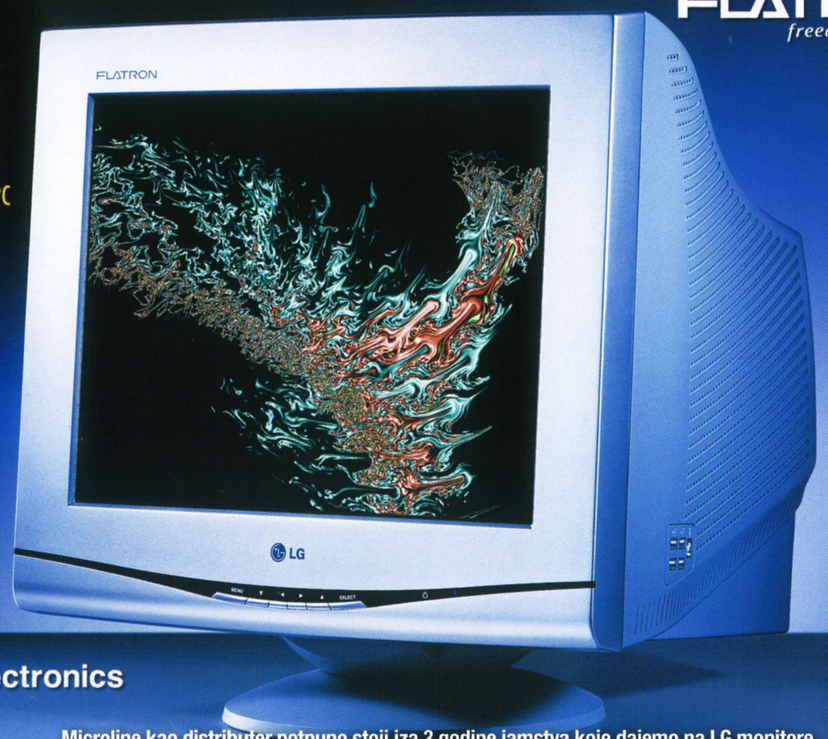
HACKEROV POTROŠAČKI VODIČ
KAKO, ŠTO I GDJE KUPITI

LG

POTPUNO RAVAN

FLATRON™
freedom of mind

17″
LG F700B
Preporučena MPC
1599 kn



LG Electronics

Microline kao distributer potpuno stoji iza 3 godine jamstva koje dajemo na LG monitore.
Zbog njihove izuzetne kvalitete:

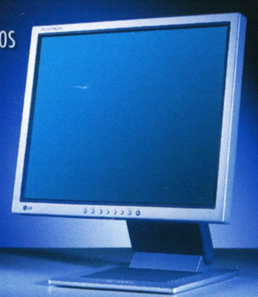
NEISPRAVNE LG MONITORE UNUTAR SVE 3 GODINE JAMSTVA - ZAMIJENIT ĆEMO NOVIMA!!!

Naši serviseri u LG servisu brzo će provjeriti kvar, te ga ili u kratkom roku ispraviti ili neispravan monitor zamijeniti za novi.
Uz podršku naših Ovlaštenih LG dealera, u 2002. prodali smo oko 12000 LG monitora, a postotak reklamacija LG monitora bio je manji od 0.9%.

Ovlašteni distributer za Hrvatsku

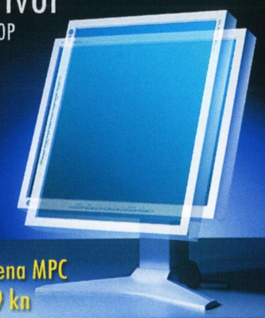
MICROLINE www.microline.hr • lg@microline.hr • 01 46 21 933

15″
L1510S



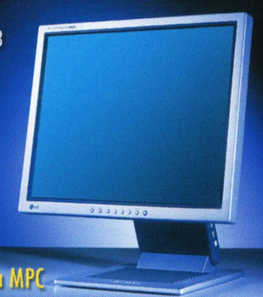
Preporučena MPC 3099 kn

18″ Pivot
L1800P



Preporučena MPC
8499 kn

18″
L1810B



Preporučena MPC
6499 kn

LG Ovlašteni dealeri:

HG SPOT tel:01/6611-555 www.hgspot.hr • ZAGRIA tel:01/3018-866 www.zagria.hr • ANALOG BIT tel: 01/3775-346 www.analogbit.hr • TRI TRADE ADM 01/6117-719 • FENIKS KOMPJUTORI 01/2910-400 www.feniks-kompjutori.hr • MICROPROCESS Rijeka 051/405-111 www.micro-process.hr • PNP - Split 021/370-888 www.pnp.hr • RAJ COMPUTER SHOP Zagreb 01/4844-055, 01/3631-151, Rijeka 051/400-666 www.raj.hr • HSS INFORMATIKA Rijeka www.hssinformatika.hr 051/254892 • MDS Split 021/500-828, MDS Sisak 044/548-352, MDS Zagreb 01/3771-140 www.mds.hr • FAVORI Đakovo www.favori.hr 031/812-811 • MEGATREND 2000 Sarajevo www.ba.megatrend.com 00387-(0)33-641-756

Proljetna akcija!

www.feniks-kompjutori.hr

Zilio



FX-ZILLIO-3002-LX/WX
MBO QDI Kudoz D7E/333X-6A
CPU AMD Athlon XP 2000+
RAM 256 MB PC-2700
HDD 40 GB 7200 rpm
DVD 16x48 speed,
VGA GeForce4 64 MB
Fax-modem 56K. V. 92
tipkovnica, miš, zvučnici

sa Linux Mandrake 9.0
GOTOVINA: **3.778** kn
RATE: **24x195**

sa Windows XP Home
GOTOVINA: **4.632** kn
RATE: **24x245**

SuperB



FX-SuperB-2002-LX/WX
MBO QDI Advance 6T
CPU INTEL Celeron 1300 Mhz
RAM 128 MB PC-133
HDD 20 GB, FDD 3.5"
CD-ROM 52x
Fax-modem 56K V.92
tipkovnica, miš, zvučnici

sa Linux Mandrake 9.0
GOTOVINA: **2.166** kn
RATE: **24x114**

sa Windows XP Home
GOTOVINA: **3.020** kn
RATE: **24x160**

Feniks kompjutori

ZAGREB, Maksimirska 132 • Tel.: 01/2910-400, 2950-151 • Fax: 01/2910-426 • Servis: 01/2950-150



SUPER SIM

VIP meni - lakše ne može!

Potražite ga na svom mobilnom telefonu

Putem VIP menija lako ćete obnavljati VIPme račun, pregledavati imenik VIP korisnika, pristupati najnovijim sportskim rezultatima, čitati horoskop, chatati, primati obavijesti o vremenskoj prognozi i jednostavno pristupati brojnim drugim VIP uslugama.

Na stranicama VIPonline portala (www.vip.hr) kliknite na Moj VIP meni ili posjetite web adresu meni.vip.hr i prilagodite VIP meni svojim potrebama. Usluge koje ne trebate zamijenite novim ili potražite nove verzije postojećih usluga.

VIP meni nalazi se na novoj Super SIM kartici. Postojeću SIM karticu zamijenite novom Super SIM karticom po promotivnoj cijeni od 35 kuna* do 01.07.2003. u bilo kojem VIP centru ili kod VIP srebrnih partnera.

*** Vašu staru SIM karticu moći ćete zamijeniti novom Super SIM karticom i nakon promotivnog razdoblja po uobičajenoj cijeni za zamjenu SIM kartice (100 kn + PDV).**

www.vipnet.hr *Snaga komunikacije*

VIP centri: **BJELOVAR,** Ivana Gundulića 10 · **ČAKOVEC,** Ulica kralja Tomislava 1 · **DUBROVNIK,** Frana Supila 5 · **KARLOVAC,** Gundulićeva 8 · **KRAPINA,** Magistratska 2 · **MAKARSKA,** Jadranska 1A · **OSIJEK,** Radićeva 40 · **POŽEGA,** Matice Hrvatske 16 · **PULA,** Obala 14 · **RIJEKA,** Riva 4b · **SISAK,** A. i S. Radića 17 · **SLAVONSKI BROD,** Petra Krešimira IV 36 · **SPLIT,** Marmontova 9; Lička 12 · **ŠIBENIK,** Poljana 5 · **UMAG,** Trgovačka 1a · **VARAŽDIN,** Pavlinska 5 · **ZADAR,** J.J. Strossmayera 1a · **ZAGREB,** Iblerov trg 3; Preradovićeva 8; Avenija Dubrovnik 15. Adresu Vama najbližeg VIP partnera možete saznati u Službi za korisnike na 091 77 00, faks: 091 77 09, na web adresi **www.vipnet.hr** ili upitom na e-mail adresu **customer.service@vipnet.hr**

BEZ CD-a? SADRŽAJA PREKO GLAVE

Prošao je još jedan u svijetu igara vrlo zanimljiv mjesec te vam predstavljamo još jedan vrlo atraktivan broj Hackera. No, ono po čemu se on razlikuje od prijašnjih je nedostatak CD-i niža cijena. Znači ne, gospođa iz kioska nije ta koja je zaplijenila vašu digitalnu pločicu i nema mjesta za paniku. Naime, od ovog mjeseca časopis kreće bez CD, ali je zato sadržajno daleko bogatiji, sa znatno većim naglaskom na ono što svaki pravi gejmerski časopis treba biti, prije svega sadržajan, pun ekskuzivnih najava i recenzija te uvijek na izvorištu svih gejmerskih vijesti i događanja. Kako će Hacker izgledati u budućnosti te u kakvoj će formi zaživjeti kroz idućih nekoliko mjeseci (koliko stranica, uz kakve dodatke (posteri, knjižice... CD, DVD???), s fokusom na teme koje upravo vi želite), već idući mjesec imat ćete priliku odlučiti upravi vi, naši vjerni čitatelji, ispunivši veliku nagradnu anketu koju pokrećemo u idućem broju Hackera. Pomoću nje doći ćemo konačno do pravih informacija o vašim preferencijama i željama te upravo prema njima oblikovati budući izgled časopisa.

Što se pak sadržaja ovomjesečnog broja tiče, moramo napomenuti da je nakon vrhunskih naslova o kojima smo pisali prošli mjesec bilo teško nadmašiti prethodni broj, no nakon što ga prelistate shvatit ćete kako nam je to ipak pošlo za rukom. *Freelancer*, *Praetorians* i *Master of Orion* predstavljaju trojac koji se ovaj mjesec neumorno igrao po redakcijskim prostorijama i radi kojih su neki pojedinci potpuno zaboravili na neke svoje druge životne obveze. Svakako valja istaknuti i pregršt najava najnovijih projekata u paketu s velikim prikazom upravo službeno najavljenoga *Homeworlda 2*. Zbog doista goleme količine sadržaja, ovaj mjesec odustali smo od objavljivanja teme posvećene *multiplayer* igranju radi njene ekstenzivnosti koja je već u osnovnom konceptu nadaleko prešla standardne okvire, tako da ćete je moći potražiti u jednom od idućih brojeva u obliku priloga doista enormnih proporcija. S obzirom na neprestano inzistiranje sve većeg broja naših čitatelja, odlučili smo poster učiniti ponovno stalnim dijelom našeg časopisa, tako u idućem broju možete očekivati megapostere najnovijih naslova, iako smo vam i u ovome pripremili dva vrlo atraktivna. Eto, što još reći, uživajte čitajući nas i dalje nam se javljajte sa svim svojim mišljenjima, kritikama i zahtjevima jer ćemo doista mnoge od njih u budućnosti pokušati i ispuniti.

Damir Đurović / damir.djurovic@janus.hr / ICQ #24084340



GAMES DEVELOPER CONFERENCE 2003 - Mjesto na kojem se odlučuje o budućnosti razvoja videoigara

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

NAJAVA BROJA: Homeworld 2
str. 32 Nakon godina provedenih u tajnosti konačno razotkriven nastavak Relicovog svemirskog RTS hita

PREPORUKA BROJA: Praetorians
str. 50 Ratovanje u doba starog Rima

HARDWARE MINI TEST: Napajanja
str. 92 Najvažnija komponenta računala?

HACKER ekipa



DAMIR ĐUROVIĆ
urednik



DAMIR RADEŠIĆ
novinar



TIBOR HITRI
novinar



KRISTINA JEREN
novinar



KREŠIMIR JOZIĆ
novinar



BERISLAV JOZIĆ
novinar



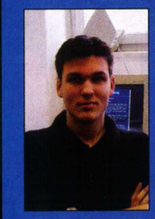
KREŠIMIR LAUŠ
novinar



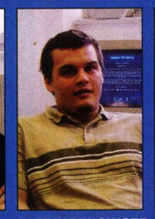
IVAN KOVAČEVIĆ
novinar



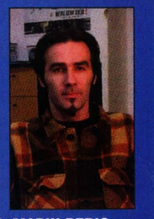
GORAN MARAVIĆ
hardver



MISLAV MATAIJA
novinar



PATRIK PENCINGER
hardver



MARIN PERIC
grafički urednik



STIPE PERKOVIĆ
DTP



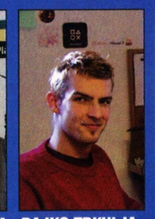
IVAN POLOJAC
novinar



GORAN RAČIĆ
CeDe



DAMIR RUKAVINA
novinar



RAJKO TRKULJA
novinar



ZORAN ŽMIRIĆ
novinar



impressum

HACKER

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

» Izlazi mjesečno

UREDNIK
Damir Đurović
[damir.djurovic@janus.hr]

TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
[tomislav.mijic@janus.hr]

GRAFIČKI UREDNIK
Marin Perić
[marin.peric@janus.hr]

PRIJELOM I OBRADA
Stjepan Perković
[stjepan.perkovic@janus.hr]

LEKTURA
Ankica Đerek

TAJNICA REDAKCIJE
Nada Delač

DIREKTORICA IZDANJA
Senka Kušer-Mijić

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

PRODAJA, MARKETING, PROMOCIJA
direktorica
Sanja Mlačak
voditelji odjela
Ivo Valečić
prodaja, tel. 01/ 6191800
Darko Jambrušić
marketing, tel. 01/ 6161925
Ivanka Filipović
promocija, tel. 01/ 6103024
Odranska bb, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 85
e-mail marketing@janus.hr

TISAK
Vijesnik d.d.
Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb

EPH PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

DIREKTORI
Cristoph Rohner, Uroš Šoškić

PRETPLATA
Distri Press d.o.o.
Žitnjak bb
10 000 Zagreb
Tuzemna / Inozemna pretplata
01/2411 622 • 01/2411 631
Broj faxa
01/2411 662

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja Hackera bez suglasnosti izdavača

europa press HOLDING

sadržaj #90

Hacker broj 90 | issue 90 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **travanj 2003.** | april 2003

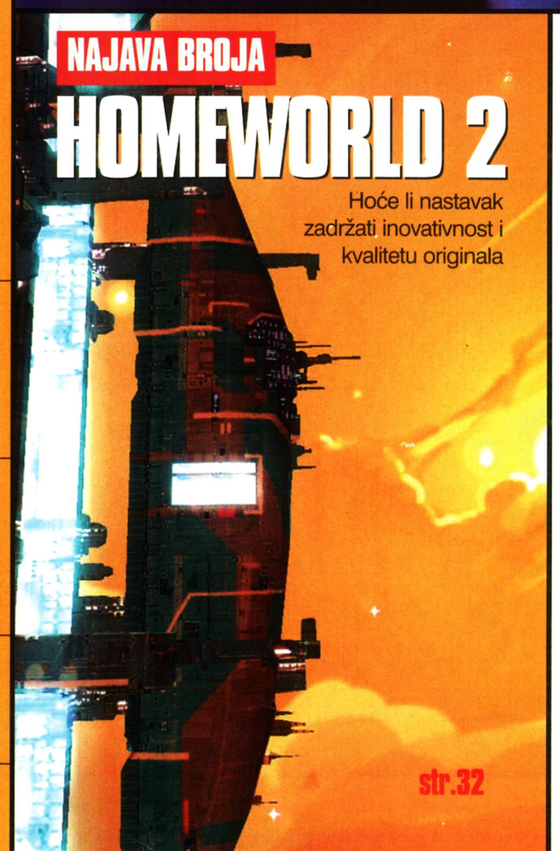


IGRA BROJA

FREELANCER

Zavirite u vizualno prekrasne dubine svemira

str.46



NAJAVA BROJA

HOMEWORLD 2

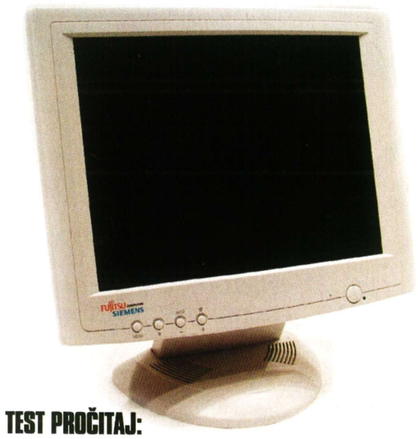
Hoće li nastavak zadržati inovativnost i kvalitetu originala

str.32

HARDWARE TEMA

LCD MONITORI

Velika smjena generacija



UZ TEST PROČITAJ:

- **Vodič za kupnju**
  Na što obratiti pozornost prilikom odabira i kupnje LCD monitora
- **CRT ili LCD?**

str.87

RUBRIKE
PC Info 8
Xbox Info 16
Tech Info 18
Aktualno / 2002. u IT-svijetu 20
Mikroskop 23
HackChat- Pisma čitatelja 76
HackChat- SOS 78
HackChat- Bez panike 80
MobiReport 82
Internet kalendar 96
Kolumna by Zoran Žmirić 98

PRVI POGLED
X2 24
Men of Valor 26
Schwarzenberg 28
Syberia 2 30

NAJAVA BROJA
Homeworld 2 32

NAJAVE
Delta Force: Black Hawk Down 36
Will Rock 38
Driver 3 40

ZAVRŠNICA
Medieval Total War: Viking Invasion 56
Chrome 56
Lionheart 57
Everquest 2 57

RECENZIJE
Freelancer 46
Praetorians 50
Master of Orion 3 54
Harbringer 58
Grom 60
IL2: Forgoten Realms 62
Heroes 4: Wind of War 64
Gods & Generals 66
Airport Tycoon 68
When I Was an Atomic Mutant 69
BLITZ recenzije 70

Xbox RECENZIJE
DOA: Extreme Beach Volleyball 72
Mercedes Benz World Racing 74
Vexx 75

HARDWARE

HARDWARE MJESECA
DW-900AP DW-520+ 87

HARDWARE MINI TEST
Napajanja 92

HARDWARE RECENZIJE
Spire Falconrock II 95
ASUS A7N8X 95
Hitachi 120GB 8MB cache 95
Logitech MX500 96
Seagate 40GB/5400 96
HG Spot Nitro II 4000 96

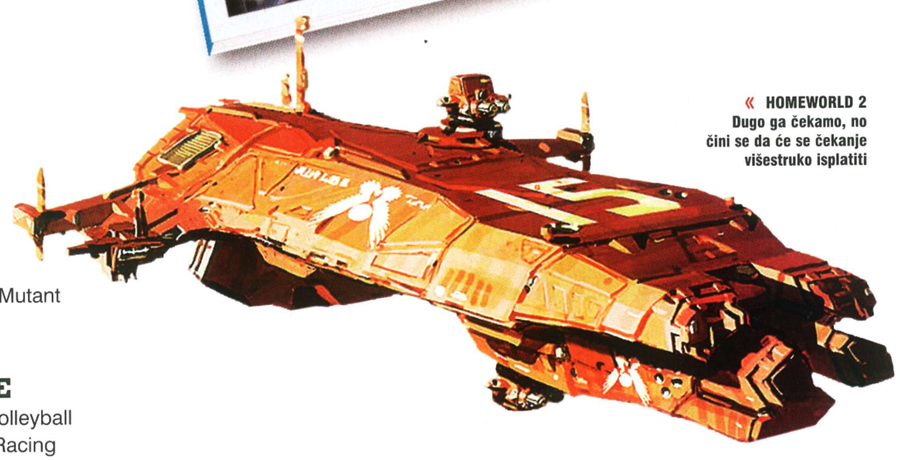
U OVOM BROJU POTRAŽITE - POSEBAN PRILOG

HACKEROV POTROŠAČKI VODIČ

Predstavljamo vam najatraktivnije trgovine za vaš hardver šoping



Što,
Kako,
i gdje
kupiti



« **HOMEWORLD 2**
Dugo ga čekamo, no čini se da će se čekanje višestruko isplatiti

SEAGATE BARACUDA »
Tvrdi disk za korisnika sa stavom



IZRAVAN IRIJENOS

PCinfo



GROUND CONTROL 2

Kontroliraj me nježno — str. 13

Xboxinfo



MOH: RISING SUN

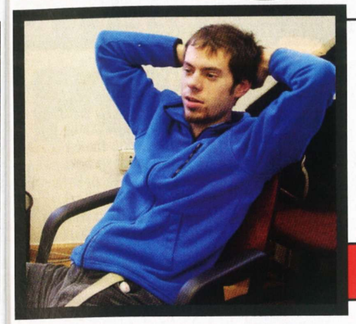
Medalja u Zemlji izlazećeg sunca — str. 16

TECHinfo



GEFORCE FX

U jeftinijem izdanju — str. 18



U PUNOM POGONU

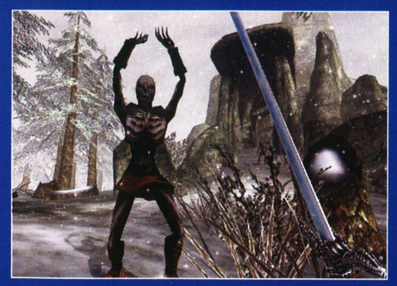
Kraj veljače i početak ožujka pokazali su se iznimno bogatima što se tiče najava novih naslova te vijesti i glasina vezanih uz različite igraće projekte i brojne kupoprodaje izdavačkih kuća i malih razvojnih studija. Upravo zato odlučili smo ovaj mjesec pojačati naš INFOblok, kako bismo vam prenijeli barem dio najvažnijih zbivanja iz industrije igara u proteklih mjesec dana čiji se kotačići, čini se, iz dana u dan sve brže i brže okreću.

Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

MORROWIND: BLOODMOON



VUKODLACI DOLAZE





Naslov koji nam je u 2002. omogućio stotine i stotine sati igranja i gubljenja u virtualnim fantazijskim pustošima te odnio Hackerovu nagradu za najbolju igru 2002., Bethsedin predivni RPG *Morrowind*, krajem proljeća dobit će svoj drugi po redu službeni expansion. Za razliku od *Tribunala*, koji se nadovezivao na *Morrowindovu* originalnu priču o bogovima-herojima Vvanderfella, novonajavljeni dodatak pružit će vam posve drugačije iskustvo igranja. Prije svega, scenarij je potpuno nezavisan o zbivanjima vezanim uz proročanstvo Morrowinda te vas odvodi na udaljeni, snijegom i ledom prekriveni otok Soltsheim, sjeverno od Vvanderfella. Na njemu imperijalne sile pokušavaju uspostaviti svoju koloniju, u čemu ih nenadano počinju neprestanim pokoljima sprečavati gomile vukodlaka koji borave u šumama Solthseima. Na vama je da saznate zašto se sve to događa, te izaberete stranu kojoj ćete pristupiti. Tijekom igre moguće je čak postati i vukodlak, čime dobivate niz nadravnih sposobnosti, no i pregršt problema, poput krvožednog ludila koje će vas tjerati na ubijanje. Zahvaljujući prilično mračnoj atmosferi s dobrom dozom horora isprepletenom kroz scenarij, *Bloodmoon* će pružiti nešto malo drugačije iskustvo igranja negoli ste to dosad u *Morrowindu* mogli doživjeti. U svakom slučaju, riječ je o jednom od zanimljivijih dodataka najavljenih u novije vrijeme.

CHASER



CRVENI PLANET

JoWooD nam u drugom tromjesečju sprema futuristični FPS čija će se radnja događati na Marsu. Godina je 2044., a glavni lik (vaš alter ego) zove se John Chaser. Makar ima samo 32 godine, čovjek je jako zaboravan – zapravo, uopće se ničeg ne sjeća jer pati od nešto težeg oblika amnezije. No, to ga neće spriječiti da iskoristi svoje znanje borbe prsa o prsa, korištenja automatskog oružja te eksploziva. Kroz igru ćete se polako svega prisjećati, a glavna vam je zadaća otkriti kakve veze ima vaša "zaboravnost" sa Samuelom Longwoodom, moćnikom zaduženim da osnuje kolonije na Marsu. Svi koje zanima rasplet morat će se strpjeti do ljeta, kad bi igra konačno trebala stići na tržište.





FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

DUNGEON SIEGE EKSPANZIJA

Nagrađivani Microsoftov i Gass Powered Gamesov akcijski RPG *Dungeon Siege* najesen bi trebao dobiti i svoj prvi službeni dodatak. Vijest je procurila izravno iz redova PR osoblja unutar Microsofta pa možemo reći da je ovaj put riječ o prilično pouzdanim izvorima. Potvrda cijele priče očekuje se već idući mjesec, kad bi trebali biti poznati i prvi detalji o samom projektu.

GOTHIC 2 KASNI

Svim većim distributerima igara pristigla je informacija od JoWooda, izdavača *Gothica 2*, da će igra ipak biti malo odgođena te da je ne trebaju očekivati prije svibnja. Naša je osobna procjena da će ovaj briljatni njemački RPG ispliivati u prodaju tek početkom ljeta.

VIVENDI NA SAMRTI

Francuski medijski kongolomerat Vivendi Universal početkom mjeseca objavio je svoje katastrofalne financijske rezultate, tj. gubitak od čak 16 milijardi dolara. Takvim razvojem događaja samo je dodatno potvrđena činjenica kako se njegov Interactive dio, posvećen razvoju igara, definitivno prodaje, no tko je kupac, još uvijek nije poznato.

LITHTECH MIJENJA IME

Grafički engine LithTech, brdo linija koda zaslužnih za prekrasnu vizualnu izvedbu igara kao što su *Alien vs. Predator* 2 i *NOFL2*, promijenio je, baš kao i njegov proizvođač, ime. LithTech Inc. je promijenio ime u Touchdown Entertainment, dok će njegovo remek-djelo, LithTech engine, ubuduće biti poznat i pod nazivom Copperhead.

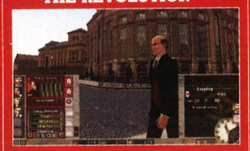
FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

PCinfo TOP5 NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. DEUS EX 2: THE INVISIBLE WAR



02. REPUBLIC: THE REVOLUTION



03. LIONHEART



04. DOOM 3



05. RAINBOW SIX: RAVENSHIELD



FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

NASLJEDNIK FREELANCERA?

Nakon što je razvijana dugi niz godina, ambiciozna svemirska simulacija *Freelancer* konačno je ugledala svjetlo dana. Jedino što joj brojni igrači zamjeraju je pretjerana linearnost priče. Ipak, ne treba očajavati jer je u Microsoftu navodno nedavno začet vrlo sličan projekt koji će, što se linearnosti tiče, više slijediti stope *Elite* i *Privateera*, ponudivši znatno imerzivnije i potpunije iskustvo istraživanja i akcije u dubinama svemira.

NOFL 2 EKSPANZIJA U PRIPREMI

Među različitim dodatcima za uspješne igre koji bi nas trebali zasuti ove godine nalazi se i prvi službeni dodatak za igru *No One Lives Forever 2*. Glavna uloga ovaj put nije pripala šarmantnoj agentici Cate Archer nego zlom tajnom agentu organizacije H.A.R.M. Definitivno zvuči zanimljivo. Uskoro, dakako, očekujte i opširniju najavu na stranicama Hackera.

MICROSOFT KUPUJE BIOWARE?

Iako je doba darivanja prošlo, velike izdavačke kuće još uvijek su punih džepova i neprestano kupuju, dakako samo ono što će im u budućnosti donositi još više novca. Tako najnovija glasina kaže da redmondski softverski div Microsoft kupuje trenutačno vodećeg proizvođača roleplaying igara BioWare. Hoće li i ta kao i mnoge slične kupnje ostati samo na pokušaju i glasinama, doznat ćemo uskoro.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

WARHAMMER: FIRE WARRIOR

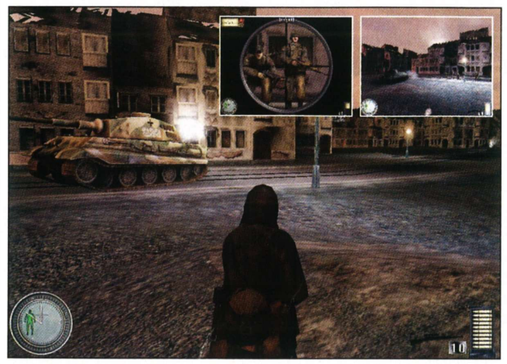


WARHAMMER PONOVNO JAŠE

Nakon što su mnogi mislili da više nikad nećemo vidjeti igre povezane s *Warhammerom*, razvojni studio Kuju radi na *Fire Warrioru*. Igra je smještena u Warhammer 40.000 svemiru, a radnja prati jedan jedini dan u životu mladog Kaisa. On je dio tima koji mora spasiti visokog dužnosnika kojeg su otele snage Imperije. No, ono što je trebala biti jednostavna misija, pretvara se u pravu bitku za preživljavanje. Kais će kroz 17 misija proći cijeli planet na kojem bjesni rat, upoznati više od 20 likova te upotrijebiti 16 oružja. Ako se ni tada ne zasitite igre, bit će vam dostupan i *multiplayer* mod, u kojem ćete moći igrati s neprijateljima koje ste susretali tijekom *single player* dijela igre.

SNIPER ELITE

NA NIŠANU PROFESIONALCA



Proljeće je 1945., Drugi svjetski rat se bliži kraju, Rusija i Njemačka vode završene borbe za Berlin. Polako počinje razdoblje hladnoga rata, a vi kao elitni snajperista bivate regrutirani od strane OSS-a kao tajni agent kojemu je cilj infiltrirati se unutar ruskoga teritorija i izvršiti niz povjerljivih misija. To bi u najkraćim crtama bio opis Wanadoovog *stealth'em'upa* koji u prodaju stiže u drugoj polovici godine. Ako ste veliki ljubitelj tog žanra igara, svakako biste trebali nabaviti ovaj naslov čim se pojavi.

WHITE

• PC-gejmanje
Nakon dviju prosječnih godina, vrijeme je da trenutačno najstarija komercijalno živuća platforma za igranje, naš vjerni PC, pokaže svim tim plastičnim igračkicama od konzola tko je zapravo glavni: 2003. bit će definitivno godina PC-igara

• Vrhunska grafika
Prošlo je vrijeme kad vas je na ekranu predstavljala mala blinkajuća točkica, približilo se vrijeme gotovo fotorealistične grafike koja će dokraja oživotvoriti nadolazeće naslove u ne tako dalekoj budućnosti

• Avanture
Nakon dužeg niza godina provedenih u hibernaciji žanr avanturističnih igara polako se počeo buditi, čak se u njega vraćaju i legendarni razvojni studiji poput Lucas Artsa i nekolicine drugih

KAKO SU OVOGA MJESECA PROŠLI...

• Expansioni
S obzirom da su nam ovaj mjesec pod nož došli svi pohlepni izdavači, svakako treba skrenuti pozornost na njihove već besramne pokušaje izrabljivanja i zarađivanja na desetcima kojekakvih ekspanzija za već izašle naslove; ako već želite igračima ponuditi dodatan sadržaj, učinite to koji put besplatno

• Nastavci
Pa, draga gospodo izdavači, već nam je pomalo slabo od pedeset i prvog nastavka vaše superduper prodavane igre koja vam donosi milijune, malo inovativnosti doista ne bi smetalo - eto, nastavci su opet na meti

• Simsi
I tako se saga o iritantnim zlim virtualnim čovječuljcima nastavlja i u upravo najavljenom šezdeset i tko zna kojem expansionu; pitamo se što li nam donosi tek šezdeset i deveti, hm, hm...

BLACK

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2003

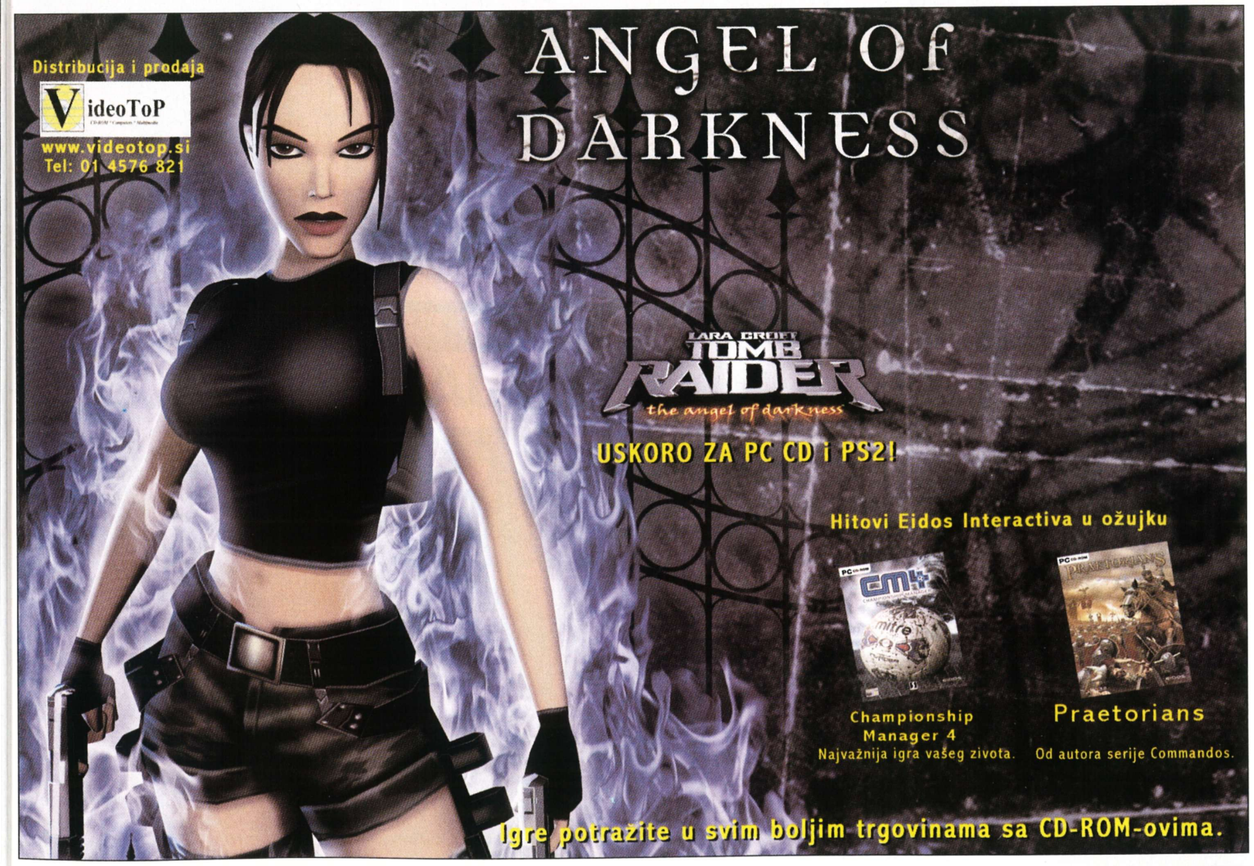
POGLED U BUDUĆNOST







Svake godine nakon što se igraća industrija konačno počne buditi iz zimskoga sna i užurbano izdavati nove naslove, paralelno se pripremajući za najveći show godine, E3, održi se još jedna vrlo važna konvencija za sve upućenije koji prate igraću industriju - Games Developers Conference. Riječ je o događaju u cijelosti posvećenom samo proizvođačima igara i ljudima iz te branše. Svake godine se upravo na toj konvenciji dobiju prve naznake o smjeru kretanja industrije igara te kako će ona otprilike izgledati u idućih nekoliko godina. GDC 2003 je tako prošao u entuzijastičkom ozračju, u kojem se ovaj put najviše raspravljalo o budućnosti umjetne inteligencije u nadolazećim naslovima. Svakako neki od zanimljivijih događaja bili su i EA-ovo razotkrivanje planova za njihov *Medal of Honor* serijal, Microsoftovo najavljivanje potpunoga posvećivanja standardizaciji igranja na PC-jima te niz drugih stvari koje će se u budućnosti više općenito odnositi na samu gejming scenu. Sudeći prema naznakama dobivenim tijekom ovogodišnjeg GDC-a, u svibnju bismo na Electronic Entertainment Expou mogli biti zasuti brojnim dosad nenajavljenim naslovima, od kojih bi nas mnogi mogli iznenaditi svježinom svojih ideja i inovativnošću.



PCinfo



FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

VALVE U 64 BITA

Tvorci famoznog FPS-a *Half-Life*, ekipa iz Valva, među prvim su razvojnim studijima koji su u bliskoj budućnosti najavili optimizaciju koda svojih igara za nadolazeće 64-bitne procesore. S obzirom na osjetno bolje performanse postignute takvim optimizacijama, u skorijoj budućnosti možemo očekivati brojne podrške za 64-bitno procesiranje.

RESERVOIR DOGS

Legendarni film koji je pokrenuo zvjezdanu karijeru redatelja Quentina Tarantina, *Reservoir Dogs*, uskoro bi mogao biti adaptiran za igru. Naime, licenciju za igru rađenu prema tom filmskom predlošku od Artisana je otkupio britanski SCi, a igra bi nakon premijere na Xboxu i PS2 trebala, kažu, doklizati i na PC-je.

COLLIN 3 PONOVNO ODGOĐEN

Collin McRae Rally 3, koji se trebao na PC-jima pojaviti još tijekom božićnih blagdana, je nažalost ponovno odgođen. U tom vrhunskom reliju tako ćete moći uživati tek tijekom ljeta, za kada je Eidos okvirno zakazao novi susret.

DEVASTATION POZLAĆEN

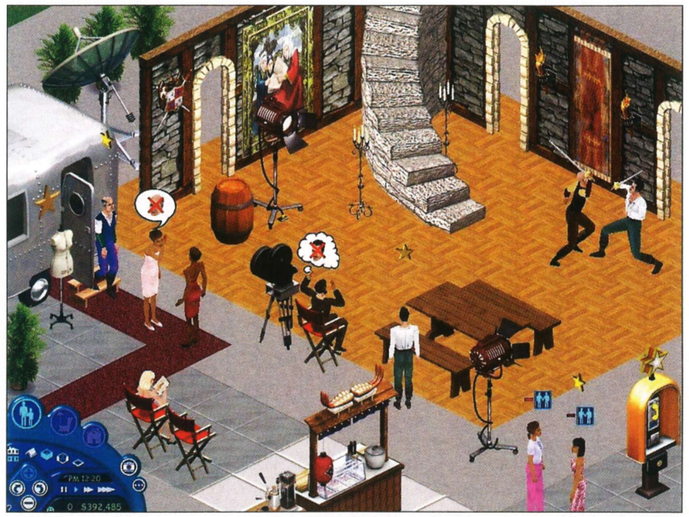
ARUSH Entertainmentov akcijski FPS smješten u kaotičnu budućnost koji se temelji na Unreal Warfare engineu dovršen je i upućen na umnožavanje. U prodaji bi se trebao naći nedugo nakon izlaska broja Hackera koji upravo držite u rukama.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

THE SIMS SUPERSTAR

BEZ KOMENTARA

Šesti, sedmi, ma tko zapravo zna koji po redu dodatak za EA Gamesove superpopularne i financijski itekako isplative *Simse* stići će sredinom proljeća na naša računala. I kad smo mislili da je konačno gotovo s brojnim expansionima koje EA i Maxis izbacuju vrtoglavom brzinom, Wright i ekipa odlučili su vašim malenim virtualnim personama omogućiti da se okušaju u svijetu showbusinessa. Postanite velike filmska ili glazbena zvijezda, zarađujte milijune, bježite od paparazza te uživajte u životu u superskupim luksuzno uređenim vilama gdje vas opslužuju batleri i još cijelo mnoštvo osoblja. Ono po čemu je *The Sims Superstar* doista interesantan jest da ćete po prvi put u *Sims* serijalu svog virtualnog čovječuljka doslovce pratiti na posao i kontrolirati njegovu suradnju s redateljima, manadžerima i ostalim osobama ključnim za vaš uspjeh. I za kraj, nemojte se iznenaditi ako se u idućih mjesec-dva pojavi još koji dodatak za ovaj superpopularni serijal, jer novac je ipak novac.



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

PRINC PONOVNO JAŠE

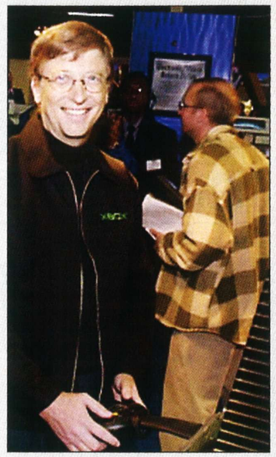
Legendarna platformska arkada *Prince of Persia*, čijih se početaka svi nešto stariji gejmeri sigurno s radošću prisjećaju, u 2003. će ponovno pohoditi svijet igara. S obzirom da je trend u posljednje vrijeme oživljavati stare serijale, i Ubi Soft se poveo za manijom izrade *remakeova* i obnavljanja svojih nekoć vrlo popularnih serijala. Za izradu *Sands of Timea*, novog nastavka u *Prince of Persia* serijalu, okupljen je dobar dio stare ekipe koja je radila na prvom nastavku, na čelu s Jordanom Mecherom, ocem serijala. Prve slike kao i konkretnije informacije o igri bit će otkrivene u idućih nekoliko mjeseci.



MICROSOFT

BUDUĆNOST PC-IGRANJA

Nakon što je pune dvije godine utrošio na maksimalnu podršku svojem prvom konzolaškom prvijencu Xboxu, Microsoft je odlučio okrenuti novu stranicu u budućnosti PC-igranja. U iduće dvije godine potpuno će se posvetiti standardizaciji i olakšavanju igranja na PC-jima, a rezultati toga najbolje će se vidjeti u



idućoj inačici Windowsa kodnoga naziva Longhorn koja se očekuje tijekom 2005. Također je potvrđeno kako nakon upravo izašloga DirectXa 9 jedno duže vrijeme (najmanje godinu-dvije) nećemo vidjeti novu inačicu toga za PC gejmanje neophodnoga API-ja. Koliko su doista ovaj put ozbiljni u svojoj nakani govori i činjenica da će oko dvjestotinjak ljudi u idućih nekoliko godina raditi na profiliranju PC-igranja. Jedan od rezultata bit će i standardizirani PC gamepad kontroler, koji će Microsoft u suradnji s još nekoliko proizvođača hardvera nastojati ponuditi kao alternativu igranju putem tipkovnice i miša, omogućivši tako povratak nekih žanrova koji su s PC-ja gotovo iščeznuli (primarno sportske igre, utrke i borilački naslovi). Mmm, budućnost PC-igranja tako opojno miriše.

C&C GENERALS EXPANSION

Bude li se EA i dalje držao svog provjerenog recepta za uspjeh, "ako se prodaje, forsiraj i dalje", uskoro bi se mogao pojaviti i prvi expansion paket za tek nedavno izašli *Command&Conquer: Generals*. Nikakvih službenih potvrda te glasine još uvijek nema, no s obzirom na način poslovanja izdavačkoga diva koji stoji iza te igre, njegovo skoro pojavljivanje ne bi nas nimalo začudilo.

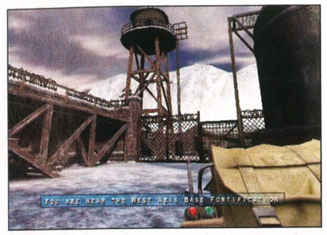


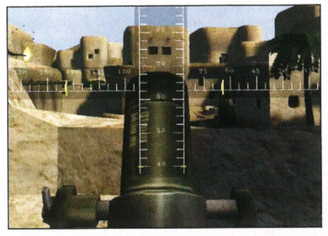


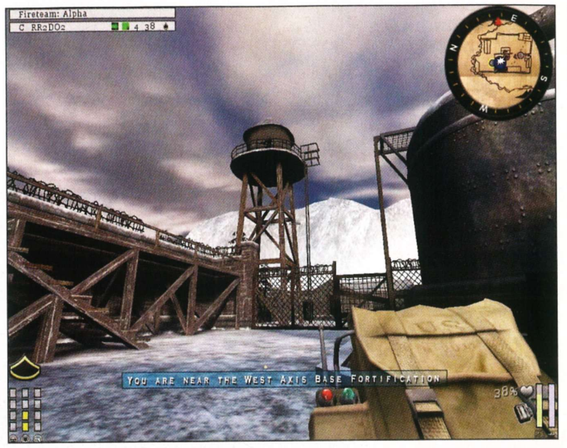
WOLFEINSTEIN ENEMY TERITORY

BESPLATAN, ALI BEZ SINGLE PLAYERA

Najavljeni expansion za id Softwareov *Return to Castle Wolfenstein* ipak neće stići u obliku u kojem je bio najavljivan. Naime, nezadovoljni napretkom razvoja, odlučili su potpuno izbaciti *single player* dio igre. Ipak, ima i jedna odlična vijest, a to je da se na vrlo naprednom *multiplayer* dodatku još uvijek radi punom parom, te da će uskoro biti ponuđen potpuno besplatno putem Interneta, što će definitivno obradovati prilično veliku RTCW multiplayer zajednicu, koja će ovim potezom sigurno višestruko narasti. Doista nam ne bi smetalo kad bi taj primer slijedio još koji izdavač jer bi mu to donijelo samo pozitivne bodove.







GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS



KONTROLIRAJ ME NJEŽNO

Igra koja je među prvima u dosadni RTS žanr unijela koliko-toliko inovacije prebacivanjem u svijet potpune 3D-grafike bila je Massive Entertainmentov *Ground Control*. Tri godine nakon njezina izlaska stiže nam vijest o razvoju nastavka koji će, ako ništa, pokušati barem ostati na tragu svojega prethodnika. Iako samim osnovnim konceptom i ne pretjerano imaginativnim scenarijem prilično blijed, *Ground Control 2* će kao i original nastojati briljirati upravo na polju vizualne izvedbe te bi, ostvare li se obećanja, trebao biti grafički najatraktivniji RTS-naslov u trenutku kad se pojavi na tržištu. A to bi se, pak, budu li se razvijale stvari prema planu, trebalo dogoditi krajem godine. U međuvremenu, očekujte detaljnu najavu u jednom od idućih brojeva Hackera.

PCinfo





HALO NA PC-ju IPAK NA LJETO

Iako je izlazak *Haloa 2*, superhita s Xboxa, odgođen za početak iduće godine, PC-inačica prvog *Haloa* bi na naša računala trebala stići onako kako je najavljeno. Znači, početkom ili sredinom ljeta pa se strpite još tih nekoliko mjeseci.



FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

SOUL REAVER 3

Treći nastavak Eidosova akcijskog vampirskog hita *Soul Reaver* iznenada se našao na izdavačevom popisu igara koje bi trebale izaći ove godine. Iako će, kao i *dvojka*, prvo izaći na PS2 konzoli, mjesec-dva poslije naći će se i na PC-ju, što je već sada potvrđeno iz redova Eidosa.

SYBERIA 2

Evo vijesti koja nas i nije posebno iznenadila, a neizmjerno će razveseliti zaljubljenike u avanturistični žanr koji se, čini se, polako oporavlja. Naime, briljantna i pomalo neobična *Syberia*, koja je pobrala sve moguće nagrade za najbolju avanturu 2002. g., dobit će nastavak. Zasad još nije poznato hoće li se on pojaviti do kraja godine, no navodno razvojni tim već neko vrijeme punom parom radi na njegovoj izradi.

URBAN JUSTICE ODGOĐEN

Pojavljivanje novoga SWAT naslova na PC-ju morat će pričekati neke bolje dane. Naime, Sierra je odgodila izlazak novog *Urban Justicea* za prvu polovicu 2004. godine. Međutim, do kraja godine trebao bi se pojaviti prvi konzolaški naslov u tom serijalu pod nazivom *Global Strike Team.*

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN



TEMPLAR

MAČEM I ŠAKOM U NJEGOVO IME

Starbreez Studios još je jedan razvojni studio koji je svoj naslov odlučio tematski posvetiti razdoblju srednjeg vijeka. Njihova nova igra stavlja vas u ulogu odlučnog templara na putu do svete zemlje, na kojem će mu se ispriječiti horde neprijatelja. Da sve skupa ne bi bilo suhoparno, igru se nastojalo vezati uz zanimljivu, mitovima pretrpanu priču koja bi vam koliko-toliko trebala skratiti vrijeme između dvaju zamaha mačem i satiranja svih nevjernika koji vam se zateknu na putu. Ukratko, akcijska avantura iz trećeg lica koju bi trebala pratiti izvrsna grafika i akcijom nabijena igrivost. Ne zvuči pretjerano zanimljivo, no tko zna, možda se iz svega ipak izrodi neka poluigriva tvorevina.



NEIGHBOURS FROM HELL

NEMILO MALTRETIRANJE SUSJEDA

Ako ste već ionako najomraženija osoba u zgradi zbog puštanja sumanuto glasnih, neprepoznatljivih zvukova do dugo u noć, jer eto prije posla želite odigrati samo još taj jedan level, uskoro će se pojaviti igra koja će vam pomoći da svu tu frustraciju nerazumnih susjeda riješite na vrlo jednostavan način. U upravo najavljenom simpatičnom naslovu JoWood Entertainmenta pod nazivom *Neighbours From Hell,* gdje ćete se naći u ulozi opakog Woodyja, šuljajući se susjedstvom postavljat ćete zamke i na kojekakve druge načine maksimalno pakostiti susjedima koje baš nikako ne podnosite. Zabavna, a kako tvrde iz JoWooda, i potpuno adiktivna ideja, materijalizirat će se već najesen. I onda neka se još netko požali kako današnjim igrama manjka inovativnosti, pih.



BLACK 9

NA TAJNOM ZADATKU

Među brojnim friško najavljenim naslovima temeljenim na grafičkim engineima najnovije generacije za oko nam je zapeo Majescov akcijski ZF-projekt *Black 9*. Riječ je o igri vrlo zanimljiva koncepta i priče, izgrađenoj na briljantnom Unreal 2 engineu . To će ujedno biti i prva igra koja će robusnost Unreal 2 enginea iskušati iz perspektive trećega lica, u kojem ćete uostalom proboraviti veći dio igre. Inače, scenarij igre odvodi vas u daleku 2080., u kojoj se za prevlast bore moćne grupacije



Iluminatija. Napredujući kroz igru u ulozi tajnog i specijalno izučenog ageta, morat ćete stalno birati strane kojima ćete pristupiti u konfliktu te na najbolji mogući način iskoristiti ponuđeno vam "konvecionalno" oružje, ali i pregršt opakih *tech-gadgeta*. Izlazak igre očekuje se najesen.

MEDAL OF HONOR



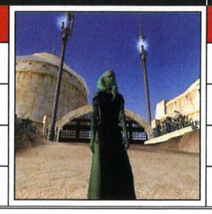
NAJAVLJENI NOVI NASLOVI

Izdavačima tematski sve zanimljivije razdoblje Drugoga svjetskog rata svoj je vrhunac doživjelo u Electronic Artsovom *Medal of Honor* akcijskom serijalu. Pozitivne kritike za prošla dva MOH-projekta (*Frontlinea* na konzolama i *Allied Assaulta* na PC-ju) te odličan odjek među igračima nagnali su EA da dobar dio svojih razvojnih kapaciteta posveti upravo razvoju novog naslova u tom serijalu. U idućih godinu dana tako će PC zapljusniti dvije potpuno nove igre MOH-tematike. Konkretno, riječ je o još jednom, znatno većem i sadržajnijem expansionu za *Allied Assault,* čija se radnja odvija u Italiji, te jednoj posve novoj, samostalnoj MOH igri. Kao i u nedavno najavljenom konzolaškom MOH-projektu *Rising Sun,* okružje pravoga nastavka *Allied Assaulta* seli se na pacifičko bojište pa otud igri i ime *Pacific Assault*. Najavljeno je također da će u iduće dvije godine svi *Medal of Honor* naslovi biti i dalje utemeljeni oko Quake 3 enginea, doduše modificiranog kako bi se postigla maksimalna grafička atraktivnost.

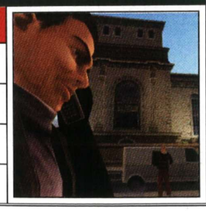
PREGLED

NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA U IDUĆIH 3 MJESECA

	TRAVANJ	SVIBANJ	LIPANJ
01.	Star Wars Galaxies	Grand Theft Auto Vice City	Republic The Revolution
02.	Tropico 2: Pirate Cove	Enter The Matrix	Will Rock
03.	Auqnox Revelation	Star Trek 2 Elite Force	Deus Ex 2: The Invisible War
04.	Red Faction 2	The Sims Superstar	HALO
05.	Rise of Nations	Warlords 4	Warcraft 3: The Frozen Throne







TKO JE TKO U 5 POTEZA

Ray Muzyka

STAROST: oko 40
PREBIVALIŠTE: ledena prostranstva Kanade
ZANIMANJE: doktor, producent, dizajner, osnivač i suvlasnik BioWarea, RPG guru



1. Kako je počeo?

Muzyka je jedan od ljudi iz igraće industrije koji je vjerojatno napravio najdrastičniju promjenu u karijeri kako bi dogurao do pozicije na kojoj je danas. Naime, on je diplomirani doktor medicine i neko je vrijeme čak i radio u svojoj struci, da bi se na kraju okrenuo svojim dvjema najvećim ljubavima, RPG-ima i računalnim igrama.

2. Početci Biowarea

Zajedno s još dvojcom kolega, također doktora, sredinom 90-ih Ray je otvorio maleni razvojni studio BioWare. Tada ni slutiti nije mogao kako će taj tim od svega nekoliko ljudi za nekoliko godina prerasti u vrlo uspješan razvojni studio sa stotinjak zaposlenih te postati jedno od najcjenjenijih imena u žanru računalnih RPG-igara. I ne samo to, BioWare je postao i jednom od najuspješnijih kanadskih tvrtki.

3. O Baldur's Gateu

Prvi RPG-projekt kanadskoga BioWarea ujedno je i igra koja je taj razvojni studio postavila na poziciju na kojoj se danas nalazi. Briljantna fantazijska RPG saga utemeljena na Wizardsovim *Dungeons&Dragonsima* pobudila je u gejmerima diljem svijeta interes za tada prilično utihnuli roleplaying žanr te otvorila put mnogim sličnim naslovima.

4. Prvi Star Wars RPG u svijetu video igara

Čast izrade prvoga računalnog RPG-a u Lucasovom Star Wars SF univerzumu pripala je BioWareu zahvaljujući vrhunskim uspjesima postignutim upravo *Baldur's Gate* serijalom. Igra se trenutačno nalazi pred samim krajem razvojnog ciklusa, a s obzirom na veliko zadovoljstvo finalnim projektom, iz Lucas Artsa nam poručuju kako definitivno žele nastavak i kako će BioWare, bez ikakve sumnje, raditi na njemu kada za to dođe vrijeme.

5. Na čemu trenutačno radi

U posljednje vrijeme Muzyka sve manje vremena posvećuje samom dizajnu igara na kojima BioWare trenutačno radi. Na sebe je preuzeo sve više produkcijskih i menadžerskih poslova kako bi se pobrinuo da desetci iznimno darovitih dizajnera unutar studija mogu raditi u vrhunskim uvjetima, tako potrebnim za postizanje vrhunske kvalitete proizvoda. Inače, BioWareovi trenutačni projekti pored razvoja expansiona za *Neverwinter Nights* te *Star Wars:* KOTOR uključuju i dva potpuno nova samostana RPG-projekta temeljena na fikcijskim svjetovima osmišljenima unutar redova BioWarea







Baldur´s Gate, Neverwinter Nights, Star Wars KOTOR... sve redom RPG legende

Piše: Damir Đurović

Xboxinfo

Xbox NA E-ju

VELIKI PLANOVI ZA BUDUĆNOST

Iako je do najvećeg godišnjeg sajma interaktivne zabave koji se redovito odvija u Los Angelesu još puna dva mjeseca, Microsoft već naveliko najavljuje kako će uložiti golem novac da bi se ondje što glamuroznije predstavio. Na E3-ju se tako očekuje premijerno prikazivanje čak stotinjak zasad još neimenovanih Xbox naslova, najnovije informacije o prerađenom (smanjenom) Xboxu pa čak i prve



konkretnije informacije o novoj generaciji konzole čiji se izlazak predviđa 2005. Ljubitelje japanskih naslova svakako će najviše razveseliti vijest o velikom broju dalekoistočnjačkih igara koje bi navodno trebale biti razotkrivene tijekom E3-ja, kao i jedna velika kupnja poznatog japanskog razvojnog tima, koju Microsoft zasad drži u tajnosti. Ostvari li se sve to, Xbox definitivno čeka svijetla budućnost.



MEDAL OF HONOR: RISING SUN

MEDALJA U ZEMLJI IZLAZEĆEG SUNCA



Fantastični i iznimno atmosferični *Medal of Honor* FPS-serijal igara utemeljenih na događajima iz Drugoga svjetskog rata će zahvaljujući Electronic Artsovoj financijskoj pohlepi u iduće dvije godine još više raširiti svoja krila. Nakon *Frontlinea*, vrlo uspješnog konzolaškog akcijskog hita, radnja vrlo uzbudljivih i atmosferičnih misija novog *Medal of Honora* koji bi trebao izaći potkraj godine seli se na Daleki istok. Priča isprva prati sudbinu dvojice braće (američkih vojnika, naravno) koji prilikom napada na Pearl Harbor bivaju razdvojeni, no sam scenarij, koji obuhvaća neke od najpoznatijih bitki Drugoga svjetskog rata koje su se dogodile na pacifičkom bojištu, vodi nas zapravo kroz niz misija u kojima pratimo samo jednog od njih, dok ćemo o sudbini drugoga doznati u nastavku čiji je izlazak već najavljen za iduću godinu. Ukratko, od *Rising Suna* možete očekivati sve ono na što ste već navikli u *Medal of Honor* serijalu plus dodatno nabildanu grafičku izvedbu igre zahvaljujući popriličnim zahvatima na osnovnome Quake 3 engineu koji je donedavno bio temelj svih *MOH-ova*.





TOP 5 NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

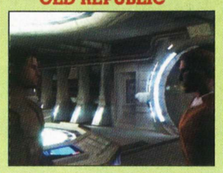
01. HALO 2



02. BRUTE FORCE



03. SW KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



04. NINJA GAIDEN



05. FABLE



INFO BLITZ

POLA MILIJUNA KORISNIKA XBOX LIVEA

Microsoftov ambiciozni projekt usluge online Xbox igranja putem njihova iz temelja izgrađenog Live servisa pokazao se, suprotno očekivanjima zlobnika, iznimno uspješnim. U svega nešto više od četiri mjeseca, koliko je Xbox Live u opticaju, uspio je privući približno pola milijuna korisnika, s napomenom da ta brojka iz dana u dan vrtoglavo raste te da će njegova europska premijera biti tek sredinom ožujka.

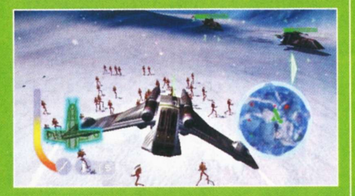
NVIDIA ODUSTAJE OD XBOXA 2?

Tijekom svoje godišnje novinske konferencije dosad najuspješniji proizvođač grafičkih kartica, nVidia, izrazio je sumnju da će biti uključen u projekt izrade Xboxa 2. Naime, kako i sami nVidijini stručnjaci priznaju, riječ je o tehnološki iznimno zahtjevnom projektu pa je vrlo moguće da će na njemu s Microsoftom surađivati neki drugi proizvođač (zasad sve glasine upućuju na ATI).

FORMULA 1 CAREER CHALLENGE

Dobra vijest za sve ovisnike o adrenalinu i brzini stiže iz Electronic Artsa, koji je nedavno najavio svoju najnoviju igru Formule 1 pod nazivom *F1 Carreer Challenge* koja će nas provesti kroz karijeru profesionalnoga vozača formule 1, od njegovih amaterskih početaka pa do *top-notch* vozača koji Schumachera pojede za dobar dan, i pružiti uistinu vrhunski užitak.

RATOVI KLONOVA NA Xboxu



Nakon GameCubea i PS2, novi naslov u Lucasovom *Star Wars* serijalu, akcijska strategija *Clone Wars*, stiže na proljeće u prerađenom i poboljšanom izdanju i na Xbox. Dakako, ako ste ljubitelj legendarnih *Ratova zvijezda*, ovu biste igru svakako trebali pridodati svojoj kolekciji igara utemeljenih na tom briljantnom Lucasovom ZF-uratku.

ALIEN vs. PREDATOR: EXTINCTION

OVAJ PUT KAO STRATEGIJA



Vrhunski ZF FPS-serijal koji je svoje temelje udario na PC-jima do kraja godine stiže i na konzole, i to u posve drugačijem okruženju. Naime, novi *Alien vs. Predator* neće biti poput ostalih igara u serijalu koje su nudile obilje nabrijane akcije i podizale adrenalin nego se seli u svijet RTS-igara. Pa ipak, kao i one, i *Extinction* će vam ponuditi mogućnost igranja s bilo kojom od triju po mnogo čemu specifičnih strana (alieni, predatori, marinci). Sama pozadinska priča igre prilično je plitka, a svodi se na to da je svim trima rasama konačno pukao film pa su se odlučile međusobno ubijati sve dok ne ostane samo jedna, najnadmoćnija. Naravno, ovisno o tome koju ste stranu odabrali, na raspolaganju će vam biti i različite taktike da biste ostvarili zacrtani cilj. Zahvaljujući specifičnostima svake od spomenutih rasa, i igranje će uvijek biti potpuno drugačije, čime *Extinction* definitivno dobiva mnogo na igrivosti. S obzirom na vrhunsku izvedbu svih dosadašnjih naslova u *AvP* serijalu, bit će vrlo zanimljivo vidjeti kako će proći ovo prvo gostovanje u konzolaškim vodama, i to, da stvar bude još bolja, s igrom koja pripada žanru koji je, najblaže rečeno, netipičan za svijet konzola.

HUNTER: THE RECKONING - REDEEMER



HOROR-MAKLJAŽA DRUGI PUT

Iako krvava horor-maklјaža *Hunter Thie Reckoning - Redemption* nastala prema istoimenom *pencil&paper* RPG-svijetu *White Wolfa* nije pretjerano glasno odjeknula u gejmerskom svijetu, zaradila je čisto pristojnu količinu novaca da bi se prišlo izradi još jednog nastavka pod nazivom *Reedemer.* Osim klasične *trash horror kill'em'all* priče, krasit će ga i više nego pristojna vizualna izvedba jer ćete naime uglavnom satirati gomile zombija i kojekakvih hordi *undeadova* koje vape za tim da dobiju vašu sjekiru u glavu. Igra izlazi najesen, i to ekskluzivno samo na Xbox konzoli.



AMPED 2

SNOWBOARDING NA KVADRAT

Već je šest mjeseci otkako je prvi nastavak Microsoftovog briljantnog *swowboarding* naslova *Amped* "potajno" u razvoju pa je konačno došao trenutak da bude i službeno najavljen. Razvijan pod okriljem ekipe koja je radila i na originalu, *Amped 2* obećaje mnogo više od svojeg prethodnika pa bi, ako se sve posloži kako treba, morao biti znatno više od tipičnog nastavka u ovom žanru, koji obično donese tek nekoliko



novih staza i nekolicinu trikova. *Amped 2* sa sobom donosi i potpuno prerađen sustav kontrola, tj. nekoliko njih potpuno prilagodljivih vašim željama (jedan je navodno vrlo sličan superpopularom i efikasnom THPS-stilu upravljanja) te znatno prošireni i produbljeni *career* mod. Tu je još i obilje novih staza, koje konačno uključuju i neka vrhunska europska bordališta na čelu sa švicarskim Laaxom, te hrpetina atraktivnih trikova koji bi trebali biti osjetno laške izvedivi negoli u originalu. Službeni datum izlaska igre još nije određen, no tijekom jeseni bi gotovo sigurno trebala doklizati na vaše Xboxove.

INFO GAMA IT CENTAR
Av. V. Holjevca bb, 10000 Zagreb
tel. 01/6651 777, fax: 01/6651 799

VOLANI
THRUSTMASTER Ferrari FF GT ForceFeedback, 2xF1 gearshift levers, 8way POV buttons 797 kn
LOGITECH MOMO Racing ForceFeedback, exclusive design by MOMO design, 6 buttons, 2 paddle sh. 1032 kn

ZVUČNICI
UMAX 5.1 B-514-01 Home Theatre System 1200W PMPO,4x3W,center 3W,sub 14W 469 kn
UMAX 5.1 B-520 Home Theatre System 1200W PMPO,4x3W,center 3W,sub14W 516 kn
CREATIVE 5.1 Inspire 5.1 Digital 5100 5x6W+sub 12W, EAX, MS DirectSound 656 kn
CREATIVE 6.1 Inspire 6.1 Digital 6700 5x8W+front 20W+sub 22W, remote 1032 kn

MIŠEVI
LOGITECH MX300 Optical 4 tipke, scroll wheel, PS/2,USB, 4.7 Mpixels/sec, 800 dpi 328 kn
LOGITECH MX500 Optical 8 tipki, scroll wheel, PS/2,USB, 4.7 Mpixels/sec, 800 dpi 422 kn
LOGITECH MX700 Cordless Optical 8 tipki, scroll wheel,RF, 4.7 Mpixels/sec, 800 dpi 609 kn

DIGITALNI FOTOAPARATI
FUJI FinePix A202, 2.0 Mpixels,16MB, 1600x1200pix,flash,USB 1.688 kn
FUJI FinePix A303 Zoom, 3.24 Mpixels, 3x Zoom, 2048x1536dpi,16MB, USB 3.095 kn
FUJI FinePix S304 Zoom, 3.24 Mpixels, 6x Zoom, 2048x1536dpi,16MB, USB 4.024 kn

X-BOX
XBOX konzola + 3 original igre 2.064 kn
Control Pad GT.LINE 121 kn
Control Pad BIGBEN XS 234 kn
Racing wheel SAITEK, vibro 422 kn
Controller MICROSOFT S 553 kn
DVD MOVIE PLAYBACK KIT 375 kn

na svaki komplet PC+monitor
MACOM računala 2 godine jamstva
BEZ NADOPLATE
16% POPUSTA!
na kompletnu ponudu donosiocu kupona
za plaćanje gotovinom i virmanom
www.info-gama.hr
NAJPOVOLJNIJI WEB SHOP U HRVATSKOJ!
PDV je uračunat u cijene!
HACKER, ožujak 2003.

Piše: Goran Maravić

TECHinfo



INTEL LANSIRAO XEON 3.06 Ghz

Intel je osvježio svoju ponudu procesora namijenjenih serverima i radnim stanicama. Xeoni su uvijek zaostajali u taktu za desktop procesorima, sada je ta praznina u potpunosti anulirana izdavanjem Xeona frekvencije rada 3.06 GHz.

intel inside

BLITZ

FO INFO INFO INF

NFO INFO INFO IN

ZAŠTITA PROTIV KOPIRANJA

Poznati site Isonews.com je zatvoren, što znaju svi redovni posjetitelji. Site je pružao informacije o tome koliko je trebalo da se nekom novom izdanju igre razbije zaštita protiv kopiranja i kome je to sve uspjelo (kojem crackerskom timu). Kad su se uhvatili modificirana Xboxa, američka vladina agencija ih je zatvorila. Rusi pod imenom Star Force napravili su sličan site, ali s jasnijom namjerom. Pokazuju kako 5 od 6 igara pretrpi razbijanje sustava zaštite protiv kopiranja i prije nego što se prvi primjerci nađu na policama trgovina. Rijetke su igre koje izdrže dva - tri dana. Star Force nudi svoje oblike zaštite protiv kopiranja koji bi se trebali pokazati boljima u toj zadaći. Kako se dosad nije pojavila nijedna zaštita koja nije bila probijena, ni Star Force se ne zanosi mišlju da će oni biti prvi kojima će to uspjeti. Sami objašnjavaju da su izdavači prihvatili činjenicu da im je dovoljno da zaštita potraje prvih dva - tri tjedna prodaje jer se tada zapravo najviše i zaraditi od prodaje jedne igre. Star Force tvrdi da je to izvedivo. Kako će se njihova zaštita vjerojatno uskoro naći u maloprodaji, ostaje nam samo vidjeti koliko će izdržati. Ako budu pošteni, i sami će na siteu iznijeti koliko su izdržali.

SNIMANJE DVD-A SKUPLJE

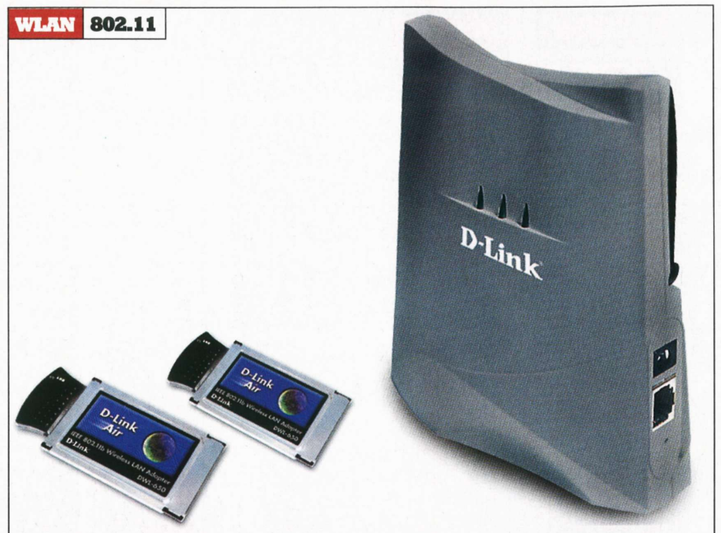
Za razliku od Wi Fi mrežnih kartica, prazni DVD mediji će postati skupji negdje polovicom godine jer proizvođači ne mogu zadovoljiti golemu potražnju tržišta. Osim nedovoljnih proizvodnih kapaciteta, proizvođače muči rast cijena sirovina, najviše plastike.

FO INFO INFO INF

BLITZ

NFO INFO INFO IN

WLAN 802.11



WLAN CIJENA U PADU

PCMCIA Wi Fi kartice s podrškom za 802.11b standard bežičnog umrežavanja trenutačno stoje oko 17 dolara, no do polovice godine njihova bi cijena trebala padati pa bi ih već u ljeto dileri mogli nabavljati po 10 dolara. To je svakako ohrabrujuće i pokazuje trend smanjivanja cijene opreme koja postaje sve popularnije među korisnicima zbog svoje praktičnosti.



NEC/HITACHI FUEL CELS

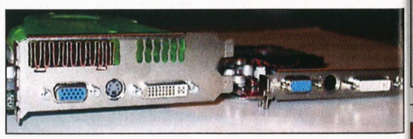
SPOJ DVA JAPANSKA DIVA ZA BUDUĆNOST BEZ BATERIJA

Gorive ćelije Toshiba je razvila kao zamjenu za punjive baterije. Osnova svega je da se u gorivu ćeliju stavlja neko gorivo koje će kemijskom reakcijom davati električnu energiju. Toshiba je svoju tehnologiju odlučila pokretati metanolom, dok NEC i Hitachi nisu otkrili što pogoni njihovu tehnologiju. Prednosti gorivih ćelija su duže vremensko trajanje i mogućnost nošenja goriva sa sobom da biste u kritičnom trenutku mogli napuniti ćeliju. Nedostatci su samo gorivo koje se, pogotovo u slučaju Toshibe, može pokazati vrlo nepraktičnim. Naime, u kojoj bi vas zračnoj luci pustili u zrakoplov s rezervoarom visokozapaljive tekućine u džepu, pogotovo danas, kad su kontrole dodatno postrožene? A smisao duže opskrbe energijom je upravo putovanje.

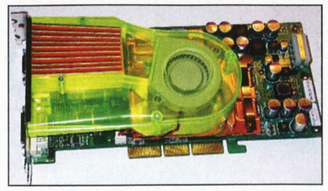
NEC HITACHI

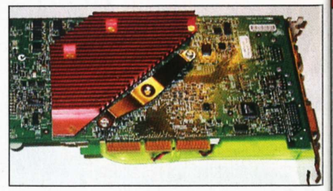
nVIDIA FX

GEFORCE FX U JEFTINIJEM IZDANJU



Odmah nakon ATI-jeve najave druge serije DirectX 9 kompatibilnih grafičkih čipova i nVidia je odlučila nešto poduzeti. Predstavila je seriju FX proizvoda namijenjenih širem tržištu, dakle donekle oslabljenih performansi, ali pristupačnije cijene. Iznimno skupi GeForce FX 5800 Ultra sada će biti popraćen FX 5200 i FX 5600 karticama. Cijena tih kartica u SAD-u ne bi trebala prelaziti 200 dolara. FX 5600 će imati manji broj tranzistora od 5800 Ultra (120 milijuna), negdje oko 80 milijuna. FX 5200 će biti sastavljen od 40-ak milijuna tranzistora, ali će svi biti proizvedeni u 0.13-mikronskom proizvodnom procesu. Performansama će biti bliže GeForce 4 seriji kartica, ali će ih krasiti podrška za DirectX 9. Frekvencije čipova bit će više od 300 MHz. Prve kartice nVidia je najavila već potkraj travnja i početkom svibnja. Imajući na umu nepoštivanje najavljenih rokova kad je riječ o najjačoj FX kartici, tu vijest primamo s rezervom.





D-LINK 54Mbps

I D-LINK U TRI-BAND BROADU

D-Link je najavio svoju podršku nastojanju NETGEAR-a i Linksysa da tržištu ponude bežične proizvode kompatibilne sa sva tri postojeća standarda, tj. a/b/g. Takvo nastojanje pokazat će se najkorisnije korisnicima prijenosnih računala koja zbog svoje prenosivosti uvijek mogu naletjeti na nepodržani standard. D-Link je najavio Access point, router, PCMCIA i PCI adapter koji imaju podršku za sva tri standarda. Svi proizvodi, osim Acces pointa, dostupni su dilerima već sada, kako kaže D-Link, ali cijene još nisu poznate, kao ni proizvođač čipseta za gore spomenute uređaje.

AirPlusXtremeG

ATI R9800

IPAK DOLAZI 9800 PRO

ATI je izdao svoj novi R350 grafički čip, čiji je izlazak već prije najavio ako se pokaže da GeForce FX ima dovoljno dobre performanse. Zanimljivo je da ga je ATI predstavio i prije nego što se monstruozna nVidijina kartica pojavila u maloprodaji. Naravno, mi ćemo ipak morati pričekati da se i u našim trgovinama pojavi kartica s tim čipom, ali kako je ATI-ju krenulo, nećemo dugo. Pomniji čitatelji vjerojatno su primijetili neznatne korekcije u samom nazivu grafičkog čipa. Naime, najavljen je pod imenom Radeon 9900 Pro, o čemu smo vas i sami izvijestili prije nekoliko mjeseci, ali je poslije odlučeno da će se taj naziv sačuvati za karticu opremljenu s 256 MB videomemorije. Bilo kako bilo, mi se samo nadamo da će pojava novog čipa izazivati pad cijena kartica utemeljenih na R300 čipu, koje su još uvijek iznimno brze i sposobne.



WLAN D-LINK



802.11G PROBLEMI

Istraživač tržišta, tvrtka Gartner, upozorila je kupce da se sudrže od kupnje 802.11g bezičnih proizvoda za umrežavanje. Naime, taj standard još uvijek nije odobren od strane IEEE, a nije ni testiran od neovisnih organizacija poput Wi Fi Alliance. Riječ je o mrežnim proizvodima koji rade na 2.4 GHz slobodnoj frekvenciji, ali za razliku od 802.11b proizvoda koji postižu brzine prijenosa do 11 Mbit/s, 802.11g bi trebao dostizati 54 Mbit/s. Početna testiranje pokazala su brojne mane u dizajnu. Pogotovo kod interferencije nove opreme s postojećom starijom 802.11b. Dok te mane ne budu ispravljene, kako bi standard bio odobren, potrošačima se preporučuje da se suzdrže od kupnje ili da barem kupuju proizvode koji imaju programabilni firmware koji će se poslije moći nadograditi poboljšanim inačicama.

DELL FLOPPY

SMRT FLOPPYJA N-TI PUT

Već je nekoliko puta najavljena smrt ovog medija jer su ga njegov kapacitet i osjetljivost učinili potpuno beskorisnim u današnjem radnom okolišu. No, nikako da se to i dogodi. Trojica velikih, Dell, Hewlett Packard i Sun, dogovorili su se da u svoje buduće desktop proizvode neće ugrađivati floppy drive jer 7 dolara, koliko stoji njegova ugradnja, može se znatno bolje iskoristiti. U cijelosti se slažemo s tom odlukom, ali bi bilo još bolje kad bi se nekako uspjeli dogovoriti s Microsoftom da potpuno izbaci tu zastarjelu komponentu iz svojih operativnih sustava – naime, prilikom instalacije Windowsa XP na ploči koja ima RAID kontroler, a vaš je disk spojen preko njega, instalacija će zahtijevati da joj driver za RAID servirate isključivo na disketi. Postojeći problem moguće je zaobići u slučaju dobre matične ploče i sposobnog BIOS-a. Ukratko, kad se takve stvari prestanu pojavljivati, i floppy će nestati.

TOP5 GADGET

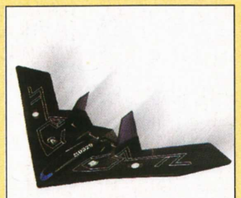
Gadgeti su vrlo šaroliki ovaj mjesec pa iako vam se možda na prvi pogled čini da su to uglavnom proizvodi namijenjeni muškarcima, pripazite da se vaša djevojka ne dokopa mikrokamere. Već i to da je imate, može biti pogubno za vas.

01. ESTIKA ELECTRONIC SCROLLER

Ako ste primjerice na autocesti i želite nešto reći nekome u susjednom automobilu, nemojte mu to pisati na papiru - kupite radije ovu spravicu pa mu to recite svijetleći. Izvrsno radi i po mraku.



02. STEALTH BOMBER



Promjer krila joj je 72 cm, ima dva motora i doista leti. Upravljate njome preko daljinskog upravljača. Budući da je napravljen od čvrste plastike, tolerirat će vam se početna nespretnost pri upravljanju.

03. MIKROKAMERA

Manja je, kažu, i od prosječne bradavice, preko radiosignala prenosi sliku na 100 m udaljeni tv, računalo ili video. Kvaliteta slike je iznenađujuća.



04. FISHER SPACE PEN



Kemijska olovka posebno razvijena za NASA-ine astronaute. Piše u svim uvjetima i po svemu - čak i ako se ne nađete u svemiru, ekstraizdržljivost ove kemijske bit će vam zanimljiva.

05. VECTRON BLACKHAWK

Riječ je o dvometarskom UFO-u ili letjelici za koju jedino vi znate, dok ostali nemaju pojma. Izvrsno za plašenje paranoičnih susjeda.



autor Patrik Pencinger

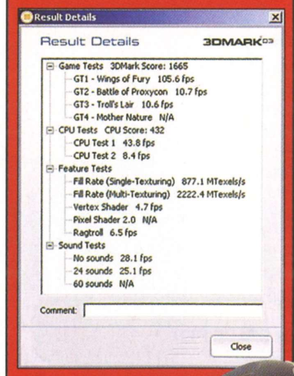
3D MARK

OBIČNI NEREALNI DEMO ILI ULTIMATIVNI BENCHMARK ALAT?

3D Mark se unatrag dvije godine nametnuo kao apsolutni standard kad je riječ o mjerenju brzine osobnih računala. Atraktivnost izvedbe i lakoća uporabe učinili su ga nevjerojatno popularnim i trenutačno najutjecajnijim *benchmark* alatom. Ne čude stoga kontroverze do kojih je došlo nedugo nakon ovogodišnje premijere trečeg 3D Marka nazvanog, dakako, 3Dmark03.

Testna pila

Specijalno za testiranje novog 3Dmarka03 gospoda iz HGspota ustupila su nam primjerak njihovog novog Nitro II 4000 računala koje, kao što mu i ime kaže, postiže 4000 3D Marka (čak i 60-ak više) u novom 3Dmarku03. Cijena mu je 7.728 kn, a o sirovoj mu snazi najbolje govori činjenica da je autorov P4 2.4 s više memorije i GeForce Ti4200 postigao bijednih 1600 3D Marka.





Ideja koja stoji iza 3D Marka briljantna je koliko i jednostavna. Sintetičke i specifične grafičke mjeriteljske programe omotalo se atraktivnom grafikom koja "gleda u budućnost" videoigara. Ljudi ga skinu, dive se lijepoj grafici, a nakon što se testovi odvrte, zapišu rezultat i koriste se njime kao argumentom u svađama tipa "'ko ima većeg" s društvom. Vrlo je pojednostavljeno i objavljivanje vlastitih rezultata na Internetu, što je s vremenom iznjedrilo respektabilno veliku bazu zapisa koja ima težinu čak i na razini globalnog tržišta. Da je to tako, zorno pokazuje i primjer s domaćeg tržišta – naime, tvrtka HGspot performanse svojih gotovih konfiguracija mjeri upravo 3D Markom 2001, odnosno sada i 3Dmarkom03.

3Dmark03

Nakon što je neko vrijeme razvijan, 3Dmark03 je izašao, kao što je i najavljivano, paralelno sa završnom inačicom DirectX-a 9. Međutim, on se u stvarnosti tek djelomice koristi stvarima iz DirectX-a 9, a iznimno ekstenzivno rabi DirectX 8.1. Otprilike kao što je i prošli 3D Mark 2001 malo koristio DirectX 8, a većinom se oslanjao na DirectX 7. Nije to loše, to je zapravo na neki način realna interpretacija igara koje će se pojavljivati na tržištu u idućih godinu-dvije. Zdrav razum govori da će se one pisati upravo na taj način (formalno strogo pisan kod, nepodređen optimizaciji za neki pojedini GPU), no kao što ćete vidjeti, na tržištu pušu neki drugi vjetrovi…

Skandal

Kako drukcije nazvati odricanje jednog od dvaju kraljeva kad je rijec o grafickim karticama, tvrtke nVidia, od 3Dmarka03? No, nVidia tu ne staje, nego cak žestoko kritizira nacin na koji 3Dmark03 radi te diskreditira njegov status referentnog testnog alata u globalnoj PC- zajednici. Ukratko, nVidija ponajprije kritizira nacin realizacije 3D-scena koje mjere performanse pojedine graficke kartice. Tvrde i uvjerljivo objašnjavaju da se nacin na koji je to realizirano u 3Dmarku03 nikad ne bi primijenio u stvarnoj igri. Takoder, kritiziraju neujednaceno testiranje svih aspekata 3D-grafike te nekorektno korištenje *pixel shadera*. U povjerenju, potonje je nVidiji specijalno zapelo za oko upravo zato što donosi odredenu prednost Radeonu 9700 pred novim Geforceom FX. Posebno je zanimljiv dio nVidijinog cviljenja kad se dotaknu specijalne optimizacije *drivera* koja se radi za *benchmarke*, konkretno za 3D Mark. Optužuje se 3D Mark da "tjera" proizvodače da friziraju *drivere* na način da daju bolje *benchmark* rezultate, dok isti ti *driveri,* s druge strane, nikakav realan pomak u stvarnim videoigrama ne ostvaruju. Čak se ide toliko daleko da opisuju način na koji se može zavarati *benchmark*: *driver* presretne određeni unaprijed poznati kod ili metodu i kod iscrtavanja i odvijanja testa zamijeni svojom optimiziranom inacicom. To je vrlo zorno ilustrirano u 3Dmark03 testu GeForce FX grafičke kartice. Inicijalni *"launch" driveri* (42.63) pot jerali su ga do 3468 3D Marka, a oni optimizirani (42.68) do čak 5253 3D Marka, prestigavši na taj način Radeon 9700 PRO i njegovih 4718 3D Marka. Valja uzeti u obzir da praksa friziranja *drivera* traje već dugo s 3D Markom 2001. Evidentno je da se nVidij odlučila pobuniti u trenutku kad joj nad glavom visi propast skupog novog GPU-a kojem će u najboljem slučaju za nVidiju ATI-ev nabrijane inačice Radeona (9800 PRO itd.) biti jednake. A možda čak i brže. I kako se onda obraniti od boljih rezultata konkurencije nego diskreditirati način na koji su bolji rezultati postignuti?

3D Mark odgovara, ATI gleda sa strane

Nije prošlo mnogo vremena, a na Futuremarkovom *siteu* (proizvodac 3D Marka) osvanuo je javni PDF dokument u kojem se osvrc na nVidijine optužbe. Prvo ih blago razvodnjavaju tvrdnjama da namjena 3Dmarka03 ionako nije situacija u trenutacnim igrama, već se gleda u budućnost i procjenjuju tehnike igara generacije DirectX 9. Takoder, navode preporuku da za objektivnu procjenu brzine pojedine grafičke kartice valja koristiti *benchmarke* ugrađene u igre, 3D Mark 2001 za Directx 7 i 8 te 3Dmark03 za DirectX 9 aplikacije. Ističe se dosljednost u pisanju "neutralnog čistog i standardiziranog" DirectX koda. Upućeniji će izmedu redaka u tim tvrdnjama iščitati šamar nVidiji, čija ce generacija kartica NV "trideset" imati problema s računanjem *pixel shadera*. Naime, ATI to radi u 24-bitnoj točnosti, a Geforce FX u 16 ili 32- bitnoj. Kako 16 bita nije dovoljno precizno, mora se koristiti 32 bita, što FX-icu čini sporijom od ATI-ja. Zlobnici bi rekli da ATI lijepo stoji sa strane i likuje kako mu se glavni protivnik koprca. A što će drugo?

Epilog

Ovaj razvoj dogadaja mogao bi iz korijena izmijeniti mnogo toga što se tiče mjerenja performansi grafike. Ostaje gorak osjećaj u ustima. Potpuno je jasno da je novi 3Dmark03 nepotpuni *benchmark.* On odražava buduće igre, pod uvjetom da se u njihov razvoj ne umiješa "the way it's meant to be played" nVidija. A hoće. I to već čini. Nemojte podcjenjivati utjecaj proizvodača grafickih kartica na tvrtk e koje rade igre. On je itekako velik. Naš savjet - za potpunu procjenu performansi pojedine grafičke kartice koristite nekoliko alata: posljednje 2 generacije 3D Marka i *benchmarke* ugrađene u igre!



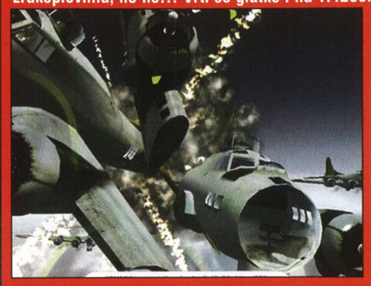
O ovakvim predivno realnim prizorima računalne grafike do prije koju godinu mogli smo samo sanjati

3D Mark moduli

Ako niste nabrijani na brojke poput autora ovog teksta, onda vam je glavni razlog pokretanja 3D Marka upijanje predivne kompleksne 3D-grafike napucane s najnovijim i najatraktivnijim efektima. 3Dmark03 donosi cetiri zasebne kompleksne cjeline.

WINGS OF FURY

Avionska borba nad Pacifikom u stilu *Battlefielda 1942*. Predivan dim i eksplozije te izbrušeni, suptilni efekti. Ništa što vec nije videno, ali je sve jako izbrušeno i ispolirano. Pogotovo lim na zrakoplovima, he he… Vrti se glatko i na Ti4200.





BATTLE OF PROXYCON

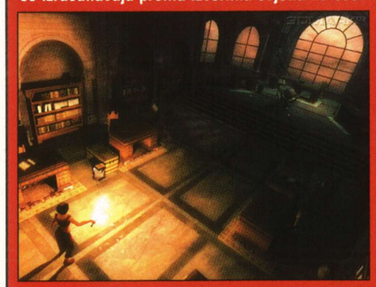
***Doom 3 wannabe* FPS-simulacija. Sadrži kompleksne svjetlosne efekte, simulaciju dubine polja itd. Predivno i kompleksno. O da, kako cemo samo igrati ovakve FPS-ove kroz koju godinu. P.S. Na autorovom P4 se vrti u kojih 5 fps, a na Nitru II u igrivih 30-40 fps.**





TROLL'S LAIR

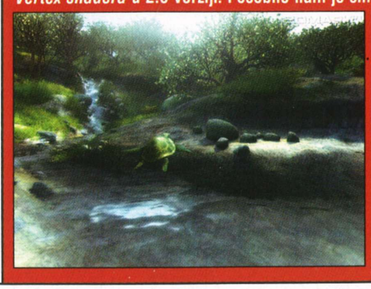
Koka sa začaranim mačem sjecka trolove kao salamu. Predivna grafika interijera (biblioteka i špilja) te karakterna i facijalna animacija (kosa!). I sve to upotpunjeno dinamičnim sjenama koje se izračunavaju prema izvorima svjetla na sceni.

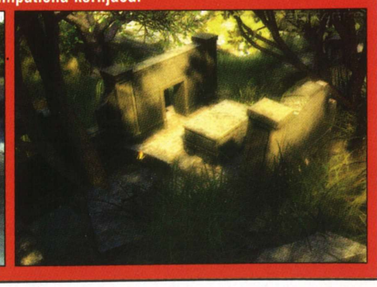




MOTHER NATURE

Mama od prethodnog "Nature" testa. Zlo detaljno. Upravo se ovdje koristi DirectX 9, i to u obliku *Vertex shadera* u 2.0 verziji. Posebno nam je simpatična kornjaca.





NAGRADNA IGRA

FREELANCER

DARUJEMO 2 MAJICE I IGRU

Originalnu igru **Freelancer** ili **Hackerovu majicu** možeš osvojiti ukoliko točno odgovoriš na super lagano nagradno pitanje:

U koji od žanrova spada igra

FREELANCER

a) Strategija
b) Svemirska simulacija
c) Avanrura
d) Akcija iz trećeg lica

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošalji do 10.04. 2003. na adresu: **HACKER,** Čakovečka 17, Zagreb, s naznakom **"Usamljeni Svemirac"**

NAGRADNI KUPON

FREELANCER

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje



Gdje je avantura?

Ne znam jeste li primijetili, ali riječ "avantura" gotovo da se izgubila iz gajmerskog rječnika, što je, iskreno, za mene svetogrđe neslućenih razmjera! Taj nekoć blistavi žanr koji je podraživao umove bezbrojnih igrača pao je na jadne margine, što svojim povijesnim nasljeđem i značenjem za cjelokupnu filozofiju igara nikako nije zaslužio. Koji su to razlozi doveli avanturu na periferiju igračkog interesa, elegantnim je potezom zbrisavši s hardova i iz našeg fokusa, te ima li za nju još ikakve nade, samo su neka od pitanja na koja ćemo pokušati odgovoriti u ovom tekstu.

PAD NA DUPE

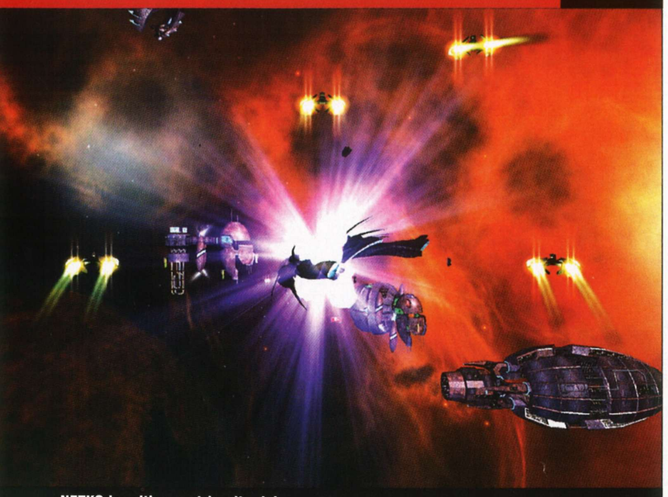
Sama činjenica da ćete i u najnovijim brojevima vaše omiljene tiskovine često naići na upite za dotične avanture legendarnog Lucasa, valjda govori sama za sebe. To što se netko uporno batrga s igrama starim desetak godina znači da u njima leži jedna rafinirana kvaliteta (spice!), koja je očito isparila iz suvremenih proizvoda. Uostalom, avantura u svom najosnovnijem značenju usko je povezana sa samim životom, što se najbolje ogleda u pukoj potrebi rješavanja problema. Nametanje i rješavanje prepreka nešto je bez čega ljudsko biće jednostavno ne može i sasvim sigurno jedna od temeljnih sila koje nas tjeraju naprijed, a osjećaj pobjede nad materijom i metafizičkim jednostavno je nenadmašiv, te su baš ti trenuci odgovorni za puni osjećaj životnosti, kojemu svi tako strastveno težimo. Zar je onda teško objasniti ushit kad vam konačno sine "da bi trebalo zalijepiti guščje pero na komad špage kako biste istim izazvali kihanje psa koje će probuditi stražara i udaljiti ga od vašeg lika na ekranu, koji će onda bez problema preskočiti dotad strogo čuvani zid"? Nije, no postavlja se pitanje zašto, do vraga, u sličnim stvarima ne guštamo i dalje! Upravo zbog toga što se igrači sve manje bavem guščjim perjem u svojoj hipnotičkoj zasljepljenosti procvatom tehnologija, te se okreću tek vanjskim manifestacijama, iza kojih se u pravilu krije neinventivnost, dosada i trulež. Teške riječi za teške dane, pa se čak i moja malenkost ubraja u spomenute slijepce; vidite, jednostavno smo zaboravili igrati vražje avanture! Kako rekoh, najočitiji (možda i najbanalniji) razlog definitivno je do "nedavno" neslućeni razmah digitalnih tehnologija koje nas u svojem stremljenu ka što vjernijem opisivanju stvarnosti zapravo udaljavaju od temeljnih principa igranja na koje smo nekad bili naviknuti. A imajmo u vidu da je klasična avantura u većini slučajeva bila izraz dvodimenzionalne grafike, te se njezinim obezvrjeđivanjem, obezvrijedio i sam žanr. Okej, kažete "Mist"! Sasvim vas razumijem u vašoj zbunjenosti što su se čak i napredni oblici tog romantičnog pravca našli pred streljačkim vodom. No ne treba zaboraviti ni konzole koje su svojom "udri, raspali i samo stiskaj" taktikom razbucale dobar dio autohtonih PC-vrednota kojima je kanta nekad obilovala, da bi danas pod navalom zapakirane plastike i nesmiljenog marketinga jednostavno pokleknula. Znate, FPS-ovi, trkačine i tabačine se prodaju! Hebački! I tu ne možemo ništa...

USPON NA NOGE NEJAKE

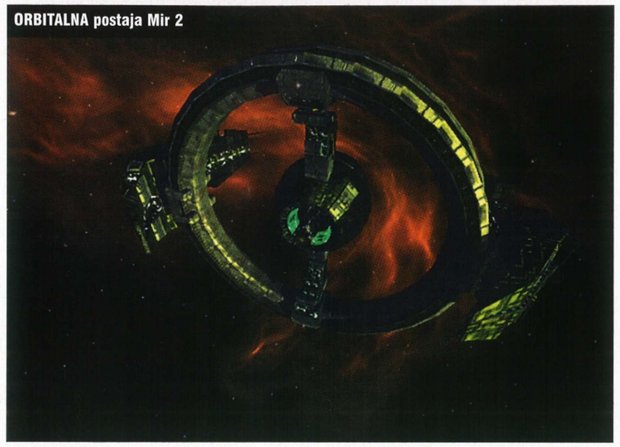
Ipak, i pojava malih vražičaka tek je sekundarni uzrok na koji je se lijepo izgovarati dok osnovni problem zapravo leži u nama. Bez obzira na izvanjske trendove, tržište igara barem bi se u jednom dijelu trebalo prilagoditi zahtjevima konzumenata koji ih uostalom i kupuju te tako sukreiraju daljnji razvoj. I što bi? Osim samorazumljivog razvoja tehnologija, što je za posljedicu imalo već komentirani slučaj sužavanja žanrova (uz izbacivanje avanture, jasno), stvorili su se i neki međupravci pa se situacija malo razvodnila. Tako ćete u RPG-u vrlo lako pronaći bezbrojne primjese avantura, a kao najbolji primjer možda bi poslužio legendarni *Deus ex*. Hop! Jesmo vas sredili; super grafika, FPS-napucavanje i rješavanje glavolomki u jednoj kanti, s jajima na vrhu! Krasno? Baš i ne, zato jer puka inkorporacija avanturističnih ELEMENATA nikako ne može zamijeniti sam avanturistični ŽANR. Prema tome, priznajmo si o čemu je zapravo riječ ako za to uopće imamo obraza. Koliko god to zvučalo bolno, u posljednje vrijeme s PC-scene isparilo je apstraktno razmišljanje i sama intelektualnost, a igrači su, zbog svih spomenutih razloga, postali komotni i lijeni! Srećom, čovjek se umori i od nerada pa tako konačno imamo priliku vidjeti svjetlo na kraju tunela koje bi trebalo obasjati neke nove avanturističke primjerke čiji je nedavni lučonoša svakako bila odlična *Syberia*. Povratak starim vrednotama tako objašnjavamo konačnim zasićenjem tržišta bezbrojnim "lobotomizatorima mozgova, patent pending" od kojih ni u najboljem slučaju nećete biti prosvjećeni, nego bi vam samo mogao napuknuti kažiprst. Onaj kojim tipkate. Po lijevoj tipki. Miša... Čini se da je se nesvjesna potreba igrača za nečim novim iskristalizirala upravo u apsurdnom (možda čak i pokajničkom) vraćanju ka starom, zato što je, blago rečeno, tehnološko/grafičko/realistično/manijakalnih inovacija svima pun... ne bih hvala, ipak je ovo fina novina. Stoga već danas možemo uživati u pet-šest uistinu kvalitetnih naslova koji će nas ponovno natjerati da koristimo mozak, pa ako je i RPG-u prije nekoliko godina uspjelo podići se poput feniksa iz pepela, zašto to ne bi pošlo za rukom i oronuloj jadnici o kojoj pišemo na ovoj stranici. Ipak, ako hoće uspjeti, ne može se oslanjati na staru slavu nego mora pronaći neku novu evolucijsku formu kojom će zaintrigirati nove naraštaje. A možda bi baš iščekivani *Gabriel Knight* mogao poslužiti kao ogledni primjerak budućeg razvoja ovog prije svega zanimljivog i inteligentnog žanra? A mi se jednostavno MORAMO smatrati inteligentnima, zar ne?



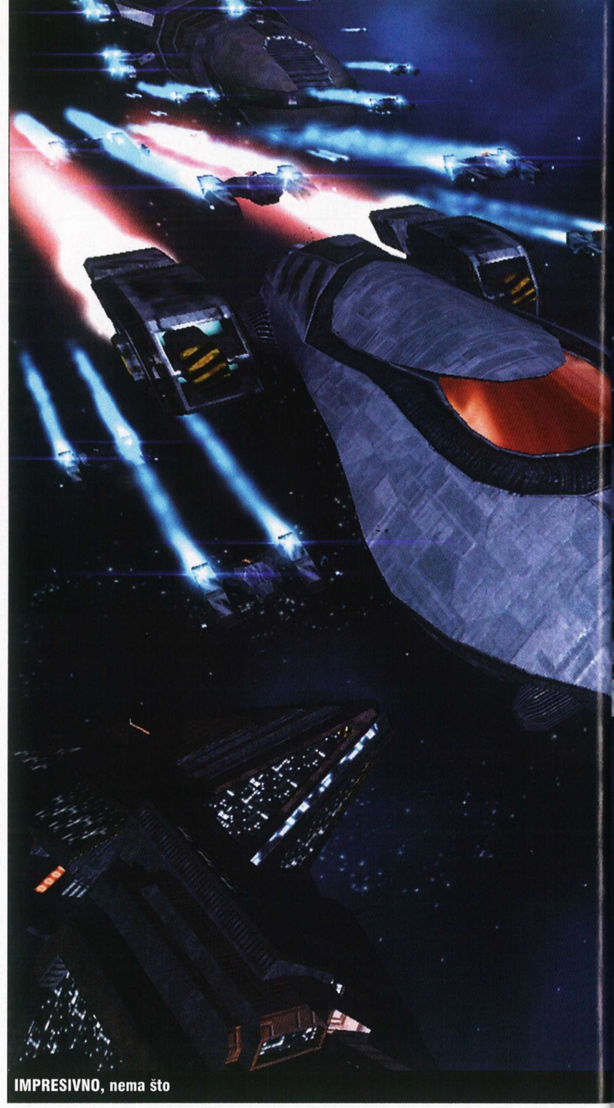
Avantura je tamo negdje...



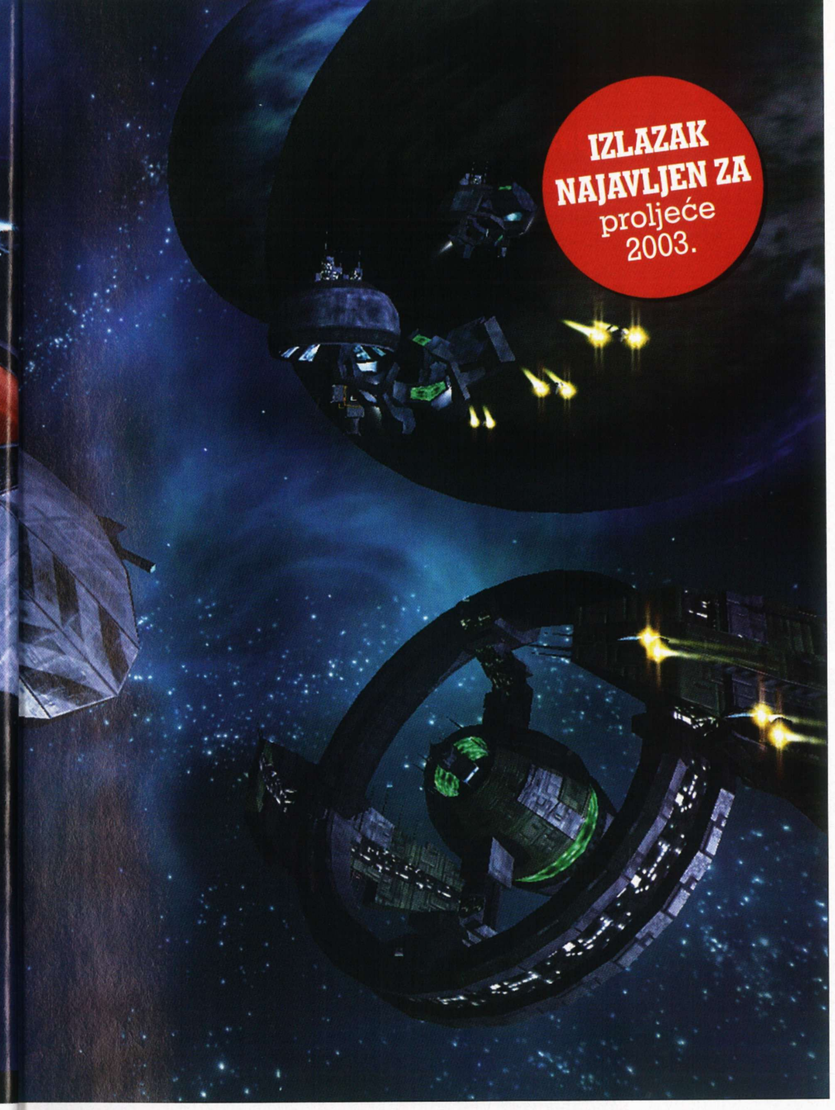
NETKO je pritisnuo ctrl+alt+del



ORBITALNA postaja Mir 2



IMPRESIVNO, nema što



X2: THE THREAT



ZA SVAKOG PONEŠTO, pa i za one koji sve žele u brojkama



MOJ MALI plavko



OTVORI MALO taj prozor da uđe zraka

Sapunica? O da, ali svemirska!

X2: THE THREAT

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **EgoSoft** ■ IZDAVAČ / **EgoSoft** ■ ŽANR / **space sim** ■ **www.egosoft.com/**

PIŠE **Damir Radešić**
damir.radesic@janus.hr

Brzinski pogled na popratne sličice neke od vas je možda naveo na pomisao kako se grafičar napio i zabunom stavio *screenshotse* od *Freelancera*. No, kako je čovjek trezvenjak, teško da bi mu se takvo što moglo dogoditi. Stavio je baš one koje je trebao. Pa iako jako sliče, ta se dva naslova u velikoj mjeri razlikuju. Kako *Freelancer* nije tema ovog teksta, prelistajte stranice do recenzije istog, ali prije toga pročitajte prvi pogled na *X2: The Threat*, igru koja kombinira najbolje elemente kultnih ZF-igara poput *Elite* i *Wing Commandera*, donoseći, dakako, još i mnogo novog.

Ova igra je pravi izbor za sve poklonike ***Elite***, ***Privateera***, **a od sada i *Freelancera***



Kako je ovo nastavak sage, preporučujemo da svratite na službene stranice i potražite dodatne informacije o istoj, a mi krećemo s pričom koja se odvija 25 godina nakon događaja u *X - Beyond The Frontieru*, posljednjoj igri serijala. Sitni pirat čini pogrešku (oglašavanjem na tramvajskim stanicama :)) i radnja nas vodi na vojni brod koji se zaputio prema strogo čuvanom zatvoru. Spletom okolnosti, vlast poznatog dijela svemira odlučuje mu dati još jednu šansu u zamjenu za neke usluge. Kako se ne bi povezao s dojučerašnjim partnerima, brišu mu sjećanja i puštaju neka se snalazi kako zna i umije. Bolje i to nego

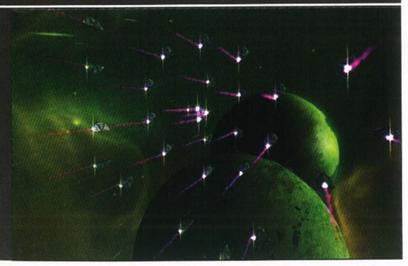
INFO PLUS

Premda *X* serijal nije toliko popularan u nas, začudili biste se koliko je pod tim nazivom izašlo naslova, i koliko aktivnih gamera još i danas igra određene dijelove (EgoSoft spominje cifru od tri tisuće samo za *X-Tension*). O popularnosti dovoljno govori činjenica da su već nekoliko puta rasprodali cijelu nakladu i naručivali novu, a *X - Beyond The Frontier* trenutačno možete kupiti samo u njemačkoj inačici jer je engleska ponovno na umnažanju.



IZDVAJAMO / MASIVNI MULTIPLAYER

Autori *X* serijala kao idući korak najavljuju stvaranje masivnog *multiplayer* naslova, a da stvar bude bolja, sav posao oko programiranja je već gotov i samo se čekaju dizajneri i povoljna klima (sponzori) kako bi se krenulo s tim velikim projektom.



trunuti u zatvoru.

Tu počinje sama igra. Priča se vrti oko otkrivanja vlastitog identiteta, razotkrivanja izdajnika, mnoštva zapleta i fascinantnih obrata (ovo su rekli autori, ja samo prenosim). Nažalost, još nisu poznati svi detalji glavne priče, tako da samo možemo nagađati s kakvim će nas izazovima autori suočiti, no zna se sigurno da nije linearna i da je ne treba doslovno slijediti. Kao i u *Freelanceru* (usporedbe su neizbježne), dana nam je potpuna sloboda da okrenemo brod u nepoznatom smjeru i otisnemo se u nepoznato iskušavajući sreću kao pirat, plaćenik, trgovac, ili nešto treće. No dok nas je veliki F prisiljavao da ispunjavamo misije kako bismo mogli napredovati, a cijela se radnja zaustavljala dok se mi ne bismo pojavili (šatro sve moramo brzo, a vremena koliko mi odredimo), to u *The Threatu* neće biti slučaj. Radnja teče neovisno o našim akcijama, pa ako neki dio ne napravimo u određenom vremenskom razdoblju, propuštamo djelić glavne priče, ali to nam još uvijek neće biti minus. Igra je koncipirana tako da se prilagođava postupcima igrača, a oni pak utječu ne samo na buduće događaje nego i na cjelokupni svemir, gdje će se sve to odvijati.

Uzmimo primjerice da se odlučite za profitabilan, ali opasan put pirata. Lovit će vas i mrziti svi, no dobit koju ostvarujete prisvajanjem robe koja nije vaša je golema. Ako učestalo presrećete brodove na jednom

“Trgovanje, razmišljanje, borba, izgradnja - moto je ovog naslova”

području, vremenom će se vojni nadzor na tom dijelu pojačati ili će trgovački brodovi odabrati drugu destinaciju. No to nije sve, i cijene robe na planetima kojima je ona bila namijenjena višestruko će porasti, što otvara nove poslovne mogućnosti. Ako se pak odlučite za ulogu trgovca, najprofitabilnije rute će biti upravo one gdje su česti piratski napadi, jer na krajnjim destinacijama vlada nestašica svega. Zašto se ne okušati kao industrijalac? Izgradite tvornice i flotu brodova za prijevoz materijala te izrađujte u svojim pogonima stvari koje se najviše traže. Nitko vam ne brani ni da budete sve to pomalo, kao ni da se tijekom igranja prebacujete na druge djelatnosti.

Poželjeli ste brod kojim ćete krstariti vakuumom? Nije bed ni najmanje, no zašto ne biste imali kompletnu flotu i nadogradivali je prema potrebama? Različite rase proizvode različite dijelove, a vama je ostavljeno na izbor da sami odlučite od koga kupiti topove, lasere, pogon, štitove i sve ostale sitnice koje, kad se sklepaju, čine svemirsku ladu. Naravno, ako osnovna konstrukcija može sve vaše zamisli nakrcati na sebe, a ako ne može, valja je zamijeniti. Vlastiti dizajn broda vam se ne sviđa? Okej, izaberite neki predefinirani iz izloga broj dva u kojem vas čeka više od 70 (!!!) različitih, počevši od malih i brzih pa do kilometarskih tvrđava.

Na grafički prikaz stvarno ne treba trošiti previše riječi jer je sve vidljivo iz *screenshotsa* i jasno vam je da se utuklo mnogo sati na dizajniranje brodova i popratne efekte, a prema riječima autora ni *cut*-scene ne zaostaju u detaljima, pa jedino što nam preostaje je čekanje da se *X2: The Threat* napokon pojavi. A na svu sreću, taj sretan događaj nije tako daleko. □

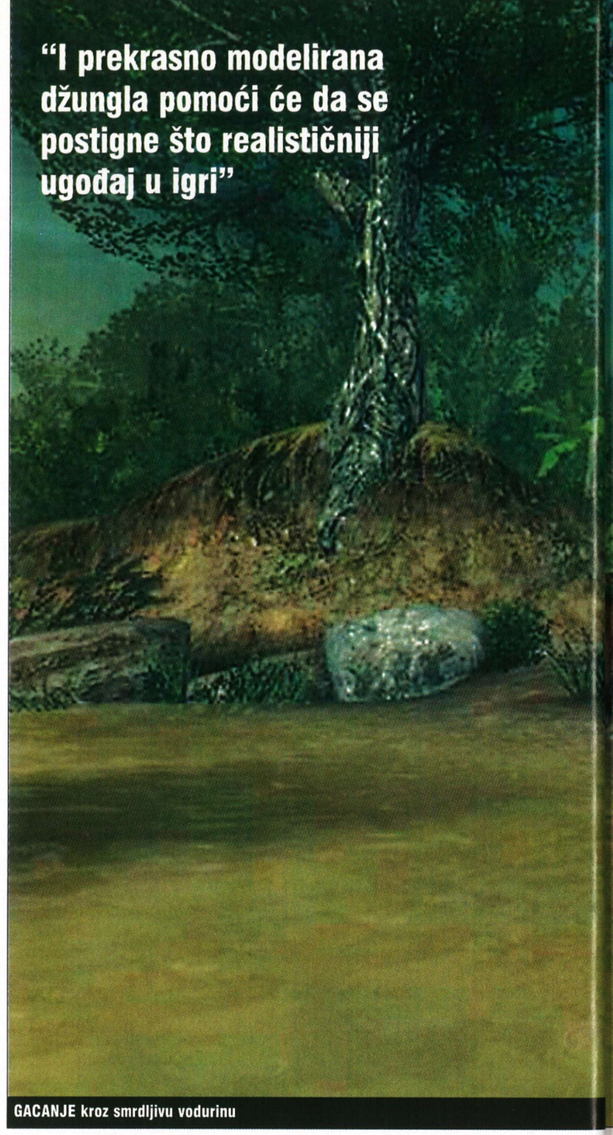
PRVI POGLED NA



ZA VIJETNAMSKI JE RAT bilo karakteristično trošenje streljiva u golemim količinama

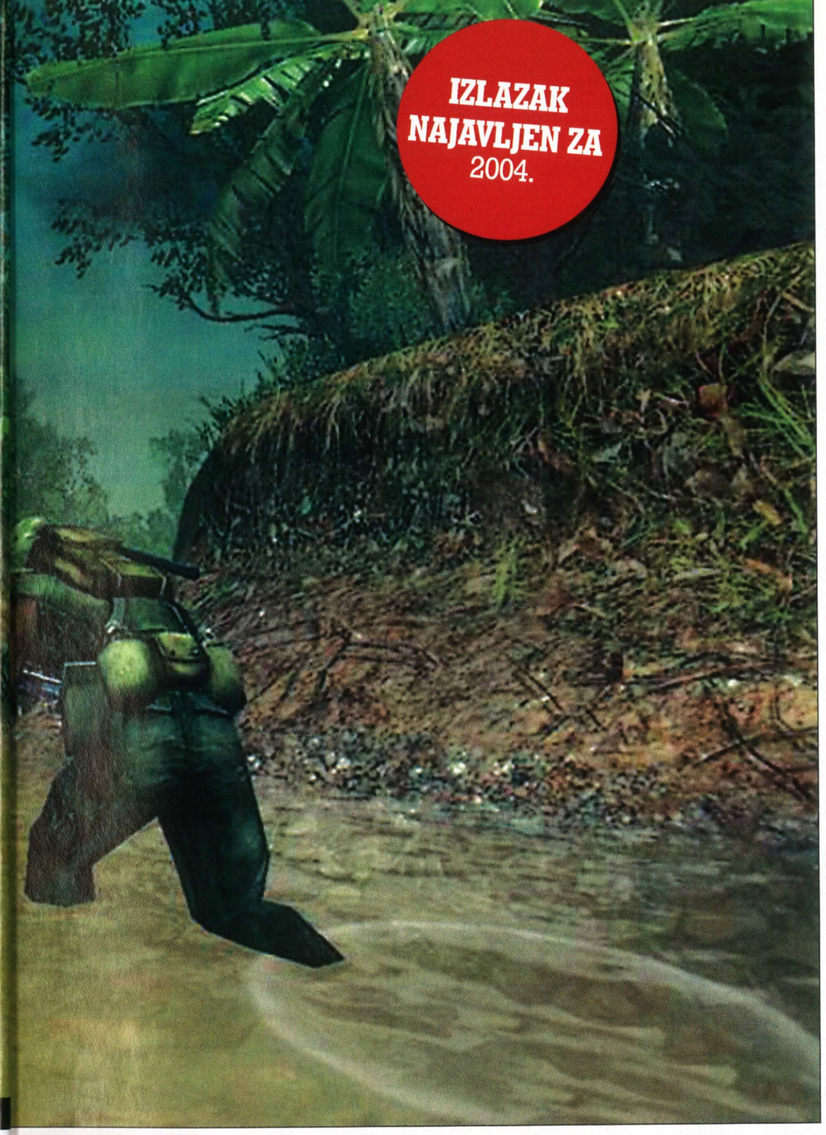


SAD ME VIDIŠ, a sad ne vidiš okolina



"I prekrasno modelirana džungla pomoći će da se postigne što realističniji ugođaj u igri"

GACANJE kroz smrdljivu vodurinu



IZLAZAK NAJAVLJEN ZA 2004.



VIETKONGOVCI ZNAJU biti opasni i vješti u zasjedama

IZDVAJAMO / ENGINE

Da bi igra o sukobu u Vijetnamu uopće bila dobra, valja imati dovoljno kvalitetan grafički engine koji će biti u stanju prikazati bogatstvo biljnog pokrova. Sudeći po trenutačno dostupnim *screenshotovima* iz ranog stadija razvoja igre, taj će preduvjet sigurno biti zadovoljen, stoga se možemo nadati naslovu u kojem će doista biti važno kakvu uniformu nosimo jer će nas ona u tako vrhunski modeliranom okolišu skrivati ili otkrivati.



Razdoblje zanemarivanja Vijetnamskog rata kao teme u igrama je završilo

MEN OF VALOR

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **2015** ■ IZDAVAČ / **Vivendi Universal** ■ ŽANR / **FPS** ■ **www.www.sierra.com** ■



Konačno je u svijetu akcijskih pucačina došao red i na vijetnamski rat

PIŠE **Goran Maravić**
goran.maravic@janus.hr

Igrači su se uvijek pitali kako bi izgledalo kad bi Vijetnamski rat bio tema neke visokobudžetne igre, ali Amerikancima je dugo trebalo da prihvate i filmove o ratu koji nisu dobili, a kamoli igre. Vrijeme prolazi, američka je vlada izazvala još nekoliko ratova, koji su završili američkim uspjehom i pobjedom, nakon čega je i Vijetnam postao manje bolna točka. Popularni patriotsko-politički razlozi nisu bili jedini koji su sprečavali developere da se koncentriraju na taj sukob. Prije nekoliko godina specifičan teren guste džungle bilo je teško dočarati postojećim grafičkim engineima i računalima, ali danas je situacija posve drugačija. Stoga se posla prihvatio developerski tim pod nazivom 2015, poznat nam po svojoj iznimno igrivoj pucačini *Medal of Honor* smještenoj u Drugi svjetski rat. Izbor grafičkog enginea, logično, pao je na novi Unreal, engine koji će, kako smo više puta predvidjeli, biti vrlo često korišten ove godine.

UGOĐAJ PRIJE SVEGA

2015 se drži provjerene formule iz MOHAA, što znači da će igrač kao pješak biti proveden kroz najveće bitke u cijelom sukobu. Počet će s iskrcavanjem u DaNangu, da bi potom prolazio poznate "traži i uništi" misije u gustoj, vlažnoj džungli Južnog Vijetnama. Poznate misije su se sastojale od ukrcavanja hrpe vojnika u helikoptere kojima bi se pridružili drugi izviđački i borbeni helikopteri koji su zujali vrlo nisko iznad džungle, čekajući da netko zapuca na njih. Tada bi oni ispalili svoj smrtonosni teret i iskrcali vojnike da dokrajče neprijatelja. Budući da je u MOHAA-u ugođaj bio izvrstan, očekujemo da će tako bili i u ovoj igri. Da vam ne bi postalo dosadno, osim u džungli, borit ćete se i u poznatoj Tet ofenzivi koju je pokrenuo Vietkong tijekom primirja za kinesku Novu godinu početkom 1968., napavši američku vojsku diljem južnovijetnamskih gradova da bi joj pokazali kako je ranjiva i izvan džungle. Prema tome, možemo očekivati još snajperskih nadmudrivanja poput onih u francuskim gradićima 1944. Ratni put glavnog lika vodit će vas i po vatrenim bazama diljem Južnog Vijetnama kakve ste mogli vidjeti u brojnim filmovima s tom tematikom. U misijama će vam nerjetko saveznici biti borbena vozila i tenkovi, pretpostavljamo i helikopteri i zrakoplovi jer bez specifičnog zvuka *huey* helikoptera nema ugođaja Vijetnamskog rata. Zanimljivo je da je 2015 najavio da će naglasak biti na borbi s velikim brojem suboraca. Rijetke će biti misije s jednim borcem kao u MOHAA-u, uz vas će stalno biti suborci, koje ćete gubiti kako rat bude napredovao. Ljudi će biti isti iz misije u misiju, tj. dok ih ne proguta ratni vrtlog, jer ćete kao zamjenu dobiti neiskusne novake, što bi vam trebalo otežati igru. No, developeri nam spremaju i jedno iznenađenje u *multiplayeru*. Budući da igrači sve češće igraju igre na Internetu te da su bežične mreže međusobno približile ljude s računalima, odlučili su omogućiti prelaženje misija u suradnji s prijateljima. Točnije sve vaše suborce koje inače vodi AI moći će zamijeniti pravi ljudi za svojim računalima. Takav način igre dat će potpuno novu dimenziju svim misijama i doista će biti uzbudljivo proći igru i na taj način. Tko je jednom sudjelovao na malo većem LAN partyju, dobro zna kakave potencijale krije ta mogućnost. Naravno, bit će tu i klasični *multiplayer*, gdje ćete moći birati jednu od triju strana u sukobu, tj. između američkih snaga, sjevernovijetnamske vojske i gerilaca Južnog Vijetnama poznatih pod imenom vietkongovci. Sve to obećaje vrhunsku zabavu, no nažalost na igru ćemo morati pričekati do iduće godine jer - za dobru igru treba vremena. □

INFOPLUS / VIJETNAMSKI RAT

Sukob u Vijetnamu polako je tinjao početkom 60-ih, kad je politika Sovjetskog Saveza o širenju socijalizma urodila plodom te je dosta zemalja promijenilo vlast. SAD su odlučile reći dosta u bivšoj francuskoj koloniji Vijetnamu. Kako to obično biva, njihovi operativci i političari odabrali su potpuno krivog čovjeka kojeg će podupirati da preuzme vlast u južnom dijelu zemlje koji još nije pao pod utjecaj komunističkog sjevera. Naime, američki je izbor pao na čovjeka sumnjivih moralnih načela, koji je iskoristio danu mu priliku da od sitnog lopova postane krupni lopov, dok je sjever vodio karizmatični vođa Ho Ši Min, koji je imao jasnu viziju budućnosti Vijetnama. Rezultat je bio da Južni Vijetnam nikako nije mogao odoljeti naletima idelogije sa sjevera pa se 1965. ondje iskrcalo 120 000 američkih marinaca i tako je počeo jedan od ratova s najneodređenijim ciljem i golemim brojem žrtava na obje strane.



KOMBINIRANA vatrena moć

PRVI POGLED NA



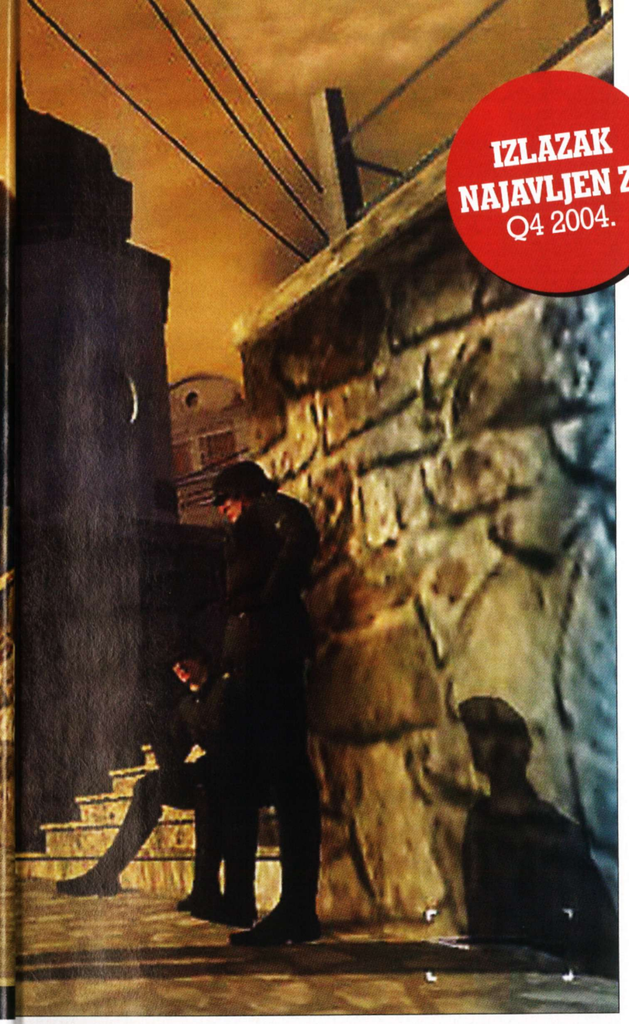
ŠETNJA TRGOM uz pratnju Tigra



KAKVE LI SE TAJNE kriju u ovom kućerku

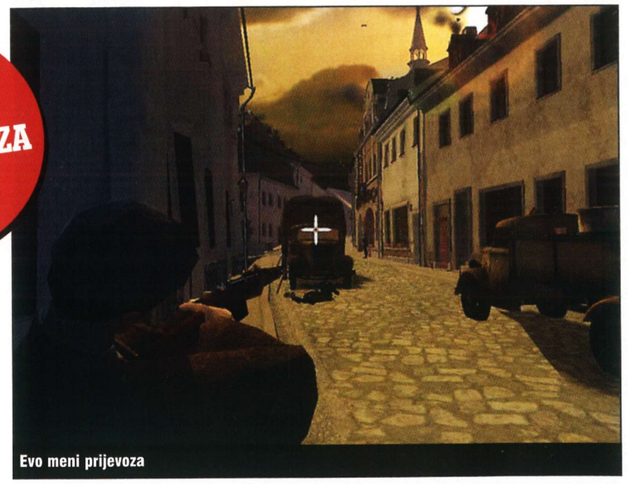


E RISTA, imaš pljugu?

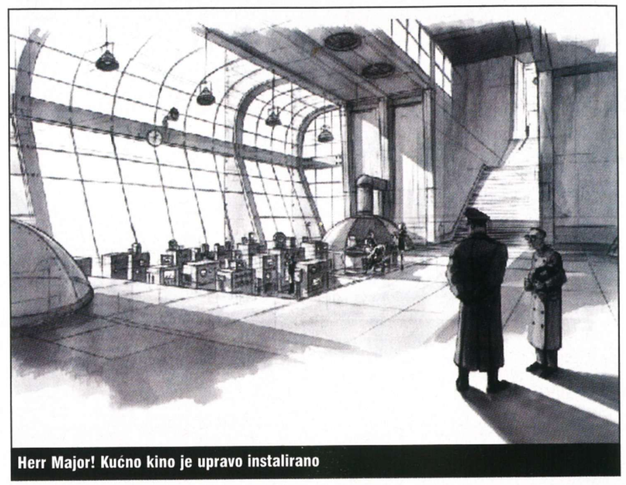


IZLAZAK NAJAVLJEN ZA Q4 2004.

SCHWARZENBERG



Evo meni prijevoza



Herr Major! Kućno kino je upravo instalirano

Istinita priča dostojna X Filesa

SCHWARZENBERG

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Radon Labs** ■ IZDAVAČ / **nepoznat** ■ ŽANR / **akcijska avantura** ■ **http://www.radonlabs.de/**

PIŠE **Damir Radešić - GrDi**
damir.radesic@janus.hr

"Osim što ćete se dobro zabaviti, saznat ćemo nešto više o njemačkim tajnim projektima tijekom Drugog svjetskog rata"



« Čovjek s "Nothin' to loose" licem klesanim kroz godine rata

Hijaooo, koliko se toga može dogoditi u 13 godina. Da vas je netko zamrznuo devedesete godine i danas odledio, vjerojatno biste ponovno pali u hibernaciju spoznavši što se sve dogodilo u međuvremenu. A zamislite kako je imati viziju koja ne blijedi, nego je stalno hranite novim podatcima i čekate dan kad će sve biti ostvarivo. Momci iz Radon Labsa takvu ideju nose još od rane mladosti, kad su kao djeca trčkarali šumama u okolici Schwarzenberga čudeći se mnoštvu tunela i zabranjenih područja koje je osiguravala ondašnja vojska DDR-a. No, kad je Berlinski zid srušen, zavjesa tajnovitosti počela se dizati i s dojučerašnjih državnih tajni, a jedna od njih je bila i Schwarzenberg.

Taj gradić u planinama, na samoj granici s Češkom, bio je, prema nekim izvorima, jaka njemačka utvrda zato što su ondje njihovi znanstvenici obavljali istraživanja vezana uz nastanak atomske bombe. Ne vidjevši načina da ih se istjera bez velikih ljudskih žrtava, saveznici žestoko bombardiraju to područje, a naročito stari dvorac u kojem je, između ostalog, bilo i zapovjedništvo SS-a. Sam čin bombardiranja zbio se 20. travnja 1945., na Führerov rođendan.

Kapitulacijom nacističke Njemačke stanovnici tog gradića nisu odahnuli jer je jedno zlo zamijenilo drugo. Rusi su, naime, nastavili istraživanja, što je ubrzalo izradu njihovog atomskog naoružanja, a cijelo je područje opet izolirano i držano u tajnosti. To su povijesni podatci, koji su onda u samoj igri malo prerađeni.

Ukratko, naći ćete se u ulozi jednog od članova istraživačkog tima koji se ubacuje na to područje prije početka zračnog napada i, vjerojatno pogađate, od cijelog tima jedino ćete vi preživjeti. Između predaje (što nije neka opcija, jer znate što time dobivate) i nastavka misije, izabirete ovo drugo i vaša avantura počinje.

Od triju glavnih poglavlja samo će se drugo odvijati u samom Schwarzenbergu, dok ćete u preostala dva upoznati okolno područje, prepuno šuma, usamljenih brvnara i malih sela razbacanih po divljini. Bez brige, igra se neće pretvoriti u *Deer Hunter*, gdje ste znali besciljno lutati mračnim krajobrazom u potrazi za jelenima, nego će vas put odvesti u samu unutrašnjost planina, gdje su tajni pogoni nacističke mašinerije. Što vas ondje čeka, samo autori znaju jer, unatoč većini povijesno istinitih podataka, podosta će toga biti i izmišljeno. Drugim riječima, moglo bi tu biti i paranormalnih događaja s neslućenim obratima priče (RTC Wolfenstein single play?). Nažalost, *multiplayer* igranje zasad nije u planu, tako da na njega ne treba ni računati.

Sam način igranja postavljat će pred igrača različite probleme, koje će biti moguće riješiti na nekoliko načina, s tim da će o samom odabiru ovisiti i daljnji tijek događaja.

Glavni je cilj prikupiti što više informacija. Dakako, osim onih primarnih, koji put će vas i one o položaju njemačkih ophodnji spasiti nepotrebnog otkrivanja i rizika uhićenja, kada misija promptno završava. Na raspolaganju će vam biti i oružja tog doba, pa čak i neka vozila koja uspijete "posuditi" od Wehrmachta poput primjerice bicikla :) i onih starih njemačih gestapovskih mercedesa koje smo vidali u ratnim filmovima.

Engine na kojem se sve gradi poznat je iz dviju prethodnih igara ovih developera (vidi okvir), a kako je riječ o Open sourceu, dotični je tijekom niza godina unapređivan, postigavši zavidnu razinu stabilnosti i, što je još važnije, nakrcan je mnoštvom najmodernijih *featuresa* uključujući prikaz vremenskih efekata, izmjenu dana i noći, dinamičko osvjetljenje i još gomilu toga.

Kako je ovo tek "prvi pogled", ovim bih zaključio kratak osvrt na ovu friško objavljenu igru o kojoj ćemo još sigurno slušati jer do izlaska ima još prilično vremena. U svakom slučaju, *Schwarzenberg* zavrjeđuje pozornost. ☐

INFOPLUS / AVANTURE? ŠTO JE TO?

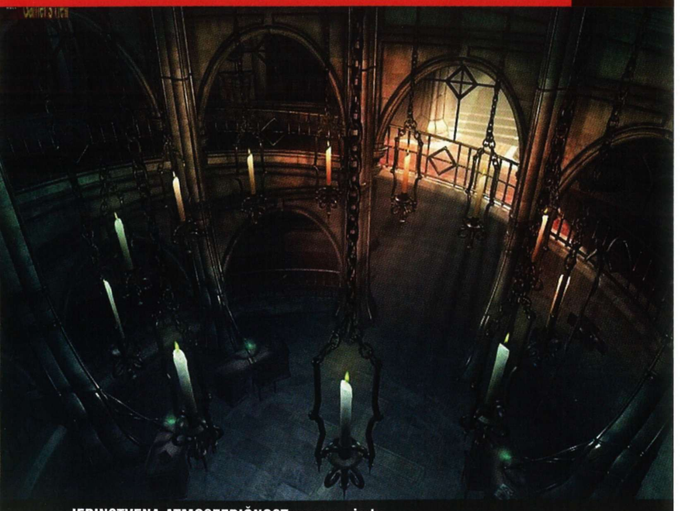


Sve se više priča kako žanr avantura odumire. Zašto? Jednostavno zato što na tržištu postoji toliko enginea koji su namijenjeni RTS i FPS žanru da je jednostavnije osmisliti jednu od tih igara nego ići u razradu priče i osmišljavanje zagonetki koje će ponuditi nešto više od pukog povlačenja poluge da bi se otvorila neka vrata. Budućnost tog žanra je u kombiniranju s ostalima (trenutačno je aktualno miksanje RPG-a i RTS-a) - neke od igara već su nam takav spoj uspješno prezentirale, pa nema razloga ni da *Schwarzenberg* u tome podbaci









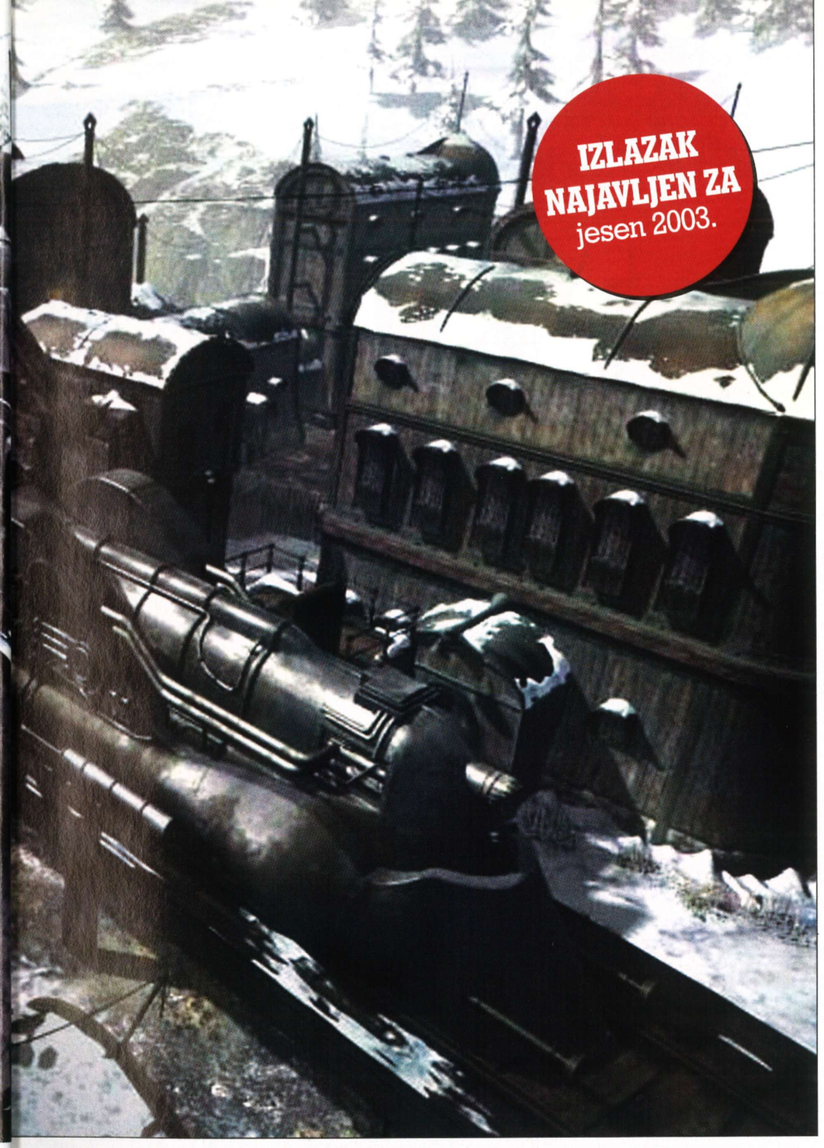
JEDINSTVENA ATMOSFERIČNOST ponovno je tu



HLADNA I TIHA pustoš



NAJIGRANIJA AVANTURA 2002 na jesen se vraća u novom nastavku





PRERENDERIRANE POZADAINE i dalje su glavna okosnica igre



IMPOZANTAN ZAMAK zar ne?



PREPOZNATLJIVO UVRNTUE ZAGONETKE ponovno su tu

Konačno drugi nastavak, koji nam donosi rasplet intrige...

SYBERIA 2

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Microids** ■ IZDAVAČ / **DreamCatcher** ■ ŽANR / **point-n-click-avantura** ■ /**www.syberia.info**



« Još jedna Kate vraća se u novome nastavku

PIŠE **Patrik Pencinger**
patrik.pencinger@janus.hr

Svim obožavateljimi *point-n-click* avantura nekako je laknulo kad se prošle godine pojavila *Syberia*. Njihove najcrnje slutnje nisu se ostvarile. Nekoć vrlo popularan avanturistični žanr igara u kojem je osim motoričkih refleksa trebalo i malo mozga ipak nije pao u zaborav.

Nimalo ne čudi najava izlaska drugog dijela ove igre. Naime, od samog početka zamišljeno je da priča ima dva dijela. Prvi, koji ste odigrali u *Syberiji,* te drugi, koji nestrpljivo očekujete, a stiže za nekoliko mjeseci. U prvoj *Syberiji* preuzeli ste ulogu odvjetnice Kate Walker kojoj je povjereno preuzimanje stare tvornice luksuznih igračaka i automatona, tvornice koja se stoljećima bavila preciznim mehanizmima, a čiji je vrhunac bio razvoj sustava perpetualnog kretanja. Zvuči poznato? Kako i ne bi, prisjetite se samo - perpetuum mobile je idealni stroj koji sa 100% efikasnošću koristi energiju, tj. jednom kad ga se pokrene, sam od sebe nikad neće stati, bez ikakve potrebe za vanjskom energijom. Vratimo se mi *Syberiji*. Preuzimanje dotične tvornice se zakomplicira pa Kate završi u hladnom Sibiru (Sibir – Syberia, kužite?). Naime, Hansa Voralberga, nasljednika tvornice, teže je pronaći nego se to isprva čini lo… No i kad ga konačno ulovi, jadna Kate i ne sluti da su prave avanture tek pred njom…

Odmah je jasno kao dan da će *Syberia 2* biti nastavak avantura silom prilika združenog para, Kate Walker i Hansa Voralberga. Dakle, nakon što je Kate ostavila sve svoje ovozemaljske posjede i pridružila se jedinom nasljedniku obitelji Voralberg na njegovu putovanju, uloga i ciljevi su joj se uvelike promijenili.Od Hansova lovca pretvorila s u glavnog mu suradnika i u cijelosti podržava njegovo nastojanja da dostigne *terra firmu mamutsku*. Artistički pristup fabuli iniciran prvom *Syberiom* bit će uvelike prisu

IZDVAJAMO / Atmosfera

Definitivno je ključni moment jedne avanture atmosfera koju stvara kod igrača i koja ga uvlači u zamišljeni svemir mašte umjetnika tj. scenarista igre. Syberia je taj dio položila s čistom peticom, a drugi nastavak će vizuale i čitavo okružje igre još rafinirati i emocionalno produbiti. Uz fabulu, atmosferom se najviše postiže. Čitava igra stilski je fokusirana na nešto što barem meni u glavi najbolje opisuje "retro s totalnim stilom" kvalifikacija. Ambijenti kroz koje se kreću 3D likovi naprosto zrače...





an i u nastavku. Tome itekako pomaže činjenica što je glavni autor istodobno i umjetnički direktor igre. Čovjek čije ime ne znamo pročitati, Benoît Sokal, tako kaže: "Oduzmite *Syberiji* grafiku i programiranje i ostaje prije svega izvrsna priča. Nema uspješne avanture bez intrigantnog literarnog predloška. Na dobru priču moderni medij kakav je videoigra može na zapanjujuće načine nadograditi fabulu. Literarnom umjetniku se daje prostora da se izrazi na jedan novativan način." Prožimanje tehnologija i medija produbljuje vezu između priče i onoga tko je igra ili možda bolje reći proživljava. Veza između igrača i igre mora biti izravna i iskrena, kažu tvorci igre, držeći da je upravo ona okosnica za golem uspjeh originalne Syberie. U nastavku je se na tome još dodatno poradilo i nekako se čini da će se morati dogoditi čudo da *Syberia 2* ne uspije. Naravno, kad je riječ o avanturama *point-n-click* tipa, samo netko neupućen može očekivati da se u godinu dana mogu ostvariti neki golemi tehnološki pomaci u samoj izradi igre. *Syberia 2* tehnički je vrlo slična prvom dijelu, dakako uz određena rafiniranja koja uklanjaju sve eventualne oštre rubove koji su bili prisutni u prvoj Syberiji. Veće promjene doživjelo je ustrojstvo interakcije igrača i igre, poglavito revolucionarni novi konverzacijski sustav koji je sada realniji, rekli bismo, ljudskijih reakcija. Ubačena je i suptilna filmaška komponenta tijekom razgovora - kadar kamere mijenjat će se u skladu s razvojem dijaloga. Neki tehnički detalji na grafičkom *engineu* sada s mnogim sitnim detaljima dodatno oživljavaju svaku scenu. Također, i animatori su imali dosta posla. Naime i *real time* i predrenderirane animacije, poglavito likova, su podignute barem stupanj više. Gotovo zastrašujuće realno na momente.

"Sa *Syberiom 2* kreće novi val popularnosti *point-n-click* avantura!"

Pošto i sami spadamo u skupinu fanatičnih obožavatelja *point-n-click* avantura, neizmjerno se veselimo *revivalu* ovoga žanra. *Syberiu 2* ćemo progutati u jednom dahu. ■

NAJAVA BROJA

"Najbolji svemirski RTS koo dobiva i zasluženi nastavak"

HOMEWORLD 2

"Kako je Relic mogao raditi na ovakvom hitu od 2000. i sve držati u tajnosti, stvarno nam nije jasno"

INFOBOX

- **Homeworld 2**
- PROIZVOĐAČ
  Relic Entertainment
- IZDAVAČ
  Sierra
- ŽANR
  RTS
- IZLAZI
  u drugoj polovici godine

www.homeworld2.com

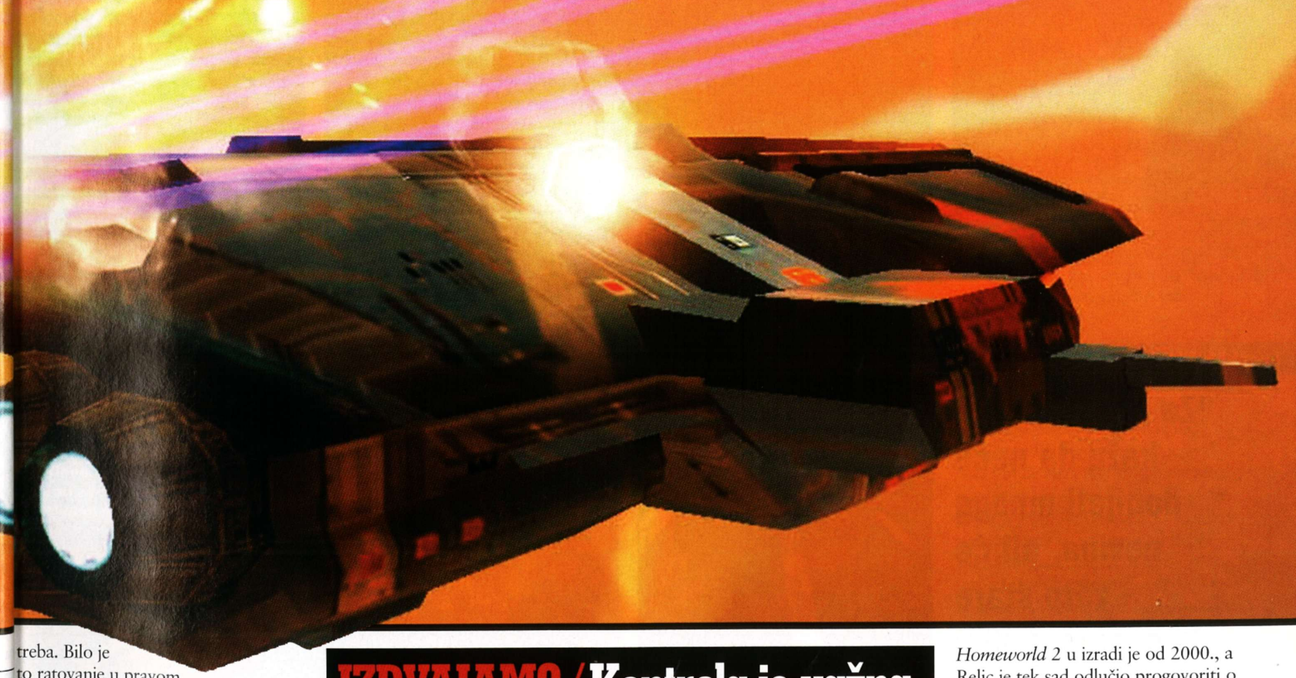
RELIC ENTERTAINMANT
Relic Entertainment je tvrtka koja iza sebe ima samo hitove. Normalno, tu je *Homeworld* i proširenje pod nazivom *Homeworld: Cataclysm*, a potom i odlični RTS *Impossible Creatures* koji je izdao Microsoft (nedavno igra broja u Hackeru). Trenutačno razvijaju nastavak *Homeworlda*, koji će se sigurno prodavati kao lud ako ni zbog čega drugog, a ono zbog vojske obožavatelja. Zanimljivo je da Relic radi samo RTS-ove, dok FPS-ove u globalu smatraju pomalo "prizemnim" igrama.



Rijetki su RTS-ovi za koje možemo reći da su donijeli nešto novo. Vjerojatno se na prste jedne ruke mogu nabrojiti oni za koje bismo mogli reći da im je igrivost na zavidnoj razini, da ih je pjesma igrati. Istinski užitak igranja pružio nam je *Homeworld*, odlična igra Relic Entertainmenta koji se u novije vrijeme dosta "razbahatio" izradom *Impossible Creaturesa* izašlih pod okriljem Microsofta

PIŠE **Goran Račić**
goran.racic@janus.hr

Kao da je bilo jučer kad s tamo negdje 1999. *Homeworld* pojavio na tržištu. Ako me sjećanje v vara, Đuro ga je opisivao – doduše, teksta se baš ne sjećam, ali se zato itekako dobro sjećam popratnih slika same igre jer je doista bila nešto najdi vnije što se tada moglo vidjeti. Čaroli bi počela tek kad biste je zaigrali; on čime su se druge igre busale u prsa. Ondje je konačno napravljeno kako treba. Bilo je to ratovanje u pravom 3D-u, ali ne s nekim kvazi 3D-om koji se oslanja na brdašca i udubine na terenu, nego na pravu pravcatu z-os. Nisu mogli odabrati bolje mjesto radnje nego svemir. Sve nam je bilo dopušteno, letjeli smo posvuda, a najvažnije je bilo sastaviti dobru formaciju s odgovarajućim brodovima i uništiti protivnika. Način na koji je *Homeworld* baratao s formacijama nijedna igra nije uspjela ponoviti, a dosta njih je pokušavalo (da ne bude zabune). Stara, dobra vremena.



IZDVAJAMO / Kontrola je važna

Ako ste poznavatelj originala, vjerojatno vam je ostala u sjećanju kamera koja nije baš bila "potpuno slobodna" nego ste se uvijek mučili s fokusiranjem na brodove pa onda sve rotirali oko njih. Srećom, u nastavku će biti ponuđeno bolje rješenje, koje će nam omogućiti bolju kontrolu nad "vidnim poljem" te nam tako još malo pojednostaviti, tj. olakšati bitke. Isto tako, olakšano je i micanje brodova u 3D-prostoru. Dok u igrama ovakvog tipa kombinirate tipkovnicu s mišem da biste svladali sve tri dimenzije, ovdje ćete koristiti dugi i kratki klik miša; normalno da ćete se koristiti i tipkovnicom, ali neće biti nužno. Svaka pohvala na ovakvom poboljšanju za nas ljenije.

Homeworld 2 u izradi je od 2000., a Relic je tek sad odlučio progovoriti o njemu. Doduše, ne baš mnogo, dosta je toga još nepoznato, no vjerujemo da će sve karte biti otkrivene nakon E3-ja i GDC-a.

EVO ŠTO JE POZNATO

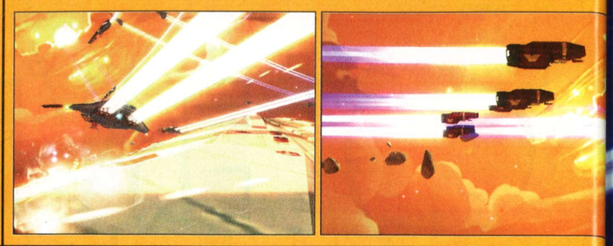
U originalu su Kushani napustili Kharak i krenuli na udaljeni planet nazvan Hiigara te nakon mnogo poteškoća i borbe konačno stigli u obećanu zemlju, pradomovinu iz koje su bili prognani. Nakon povratka sve se odvijalo kao u snu; tijekom 100

4 RAZLOGA ZA MASOVNE BITKE

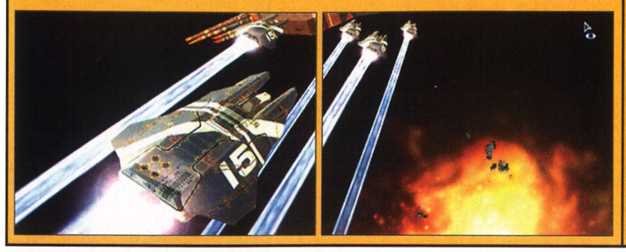
1. **GOLEMI BRODOVI** – u usporedbi sa svemirskim prostranstvima brod od 20 km kvadratnih nije ništa, ali pokraj malog lovca, on izgleda kao cijeli svijet



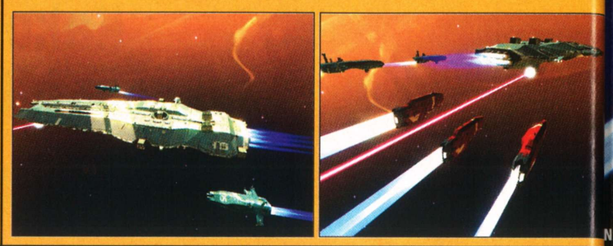
3. **PREKRASNA GRAFIKA** – *Homeworld 2* će nam još jednom pokazati kako svemir može biti prekrasan



2. **DIZAJN** - dodatni trud oko dizajna stvarno se isplatio pa ćemo se nagledati pravih remek-djela



4. **BORBE** - Velike borbe i eksplozije koje ćete vidjeti bit će jednostavno fantastične





NAPREDNIM GRAFIČKIM EFEKTIMA te domišljatošću Relicovih programera svemir će izgledati privlačnije nego ikad

IGRAT ĆETE JER...

- je to nastavak *Homeworlda*, za boga miloga
- volite dobre RTS-ove
- vas vizualna ljepota igra tjera u ludilo



LEGENDA



LEGENDA



ZA BORBU U POTPUNOM 3D-u morat ćete upotrijebiti sve svoje strateško znanje

godina mira hiigaransko carstvo je cvjetalo i širilo se na sve strane galaksije. No, svemu dobrom jednom dođe kraj, a kraj za Hiigaru su bili Vaygri, potpuno nova i nepoznata rasa koja se pojavila niotkud i rasplamsala sukob. Tko su oni? Zasad još nije poznato jer razvojni tim želi nekoliko asova sačuvati u rukavu. No, kažu da će kroz priču sve biti objašnjeno, pa čak i mnoge stvari koje su u originalu ostale nejasne - recimo zašto su Kushani, tj. Hiigarijanci, bili istjerani. Što li su to tako strašno učinili da ih tako kazne? Pitanja, pitanja.

Osim što će se radnja igre nadovezati na original, što je na kraju krajeva logično, sve ostalo će biti prilično različito. Dobro, i dalje će nam kao glavna baza poslužiti golemi matični brod koji smo i ondje vidjeli. No, ostatak igre će biti kompletno preraden.

Oni koji su igrali prvi *Homeworld* sjećaju se da su obje strane u igri imale potpuno iste tehnologije i iste brodove, koji su se samo razlikovali pod izgledu, ali ne i po mogućnostima. U "modernim" igrama takvo što nije prihvatljivo pa se Relic primio posla i napravio dvije potpuno različite strane.

Hiigara će i dalje koristiti prepoznatljiv dizajn brodova koje smo sretali u originalu, a što se tiče same njihove funkcije, više će ići na čvrstoću. Vaygri će se raspoznavati po pomalo kockastom dizajnu, a njihovi će brodovi ići na brzinu i okretnost. Normalno, nijedna strana neće biti jača nego će sve ovisiti o tome kako ste napravili svoju flotu. Makar su veliki brodovi jaki, mogu nositi i dodatne jedinice, nemaju takvu pokretljivost kao mali brodovi napravljeni za *hit'n'run* taktiku. Pošaljite golemu krstaricu bez pratnje i gledajte kako izgara u plamenu. Iako će to biti pravi raj za oči, nije baš zgodno.

Kad se već dotičemo brodova, glavni borbenih sredstava, moramo naglasiti da je razvojni tim išao na ono da je

"Za *Homeworld 2* kažu da neće donijeti mnogo novina, ali će zato stare koncepte podići na višu razinu"



DIVNO, divno, predivno





OBIČNO SLIKA GOVORI više od tisuću riječi - ova vrijedi barem za 10.000 riječi

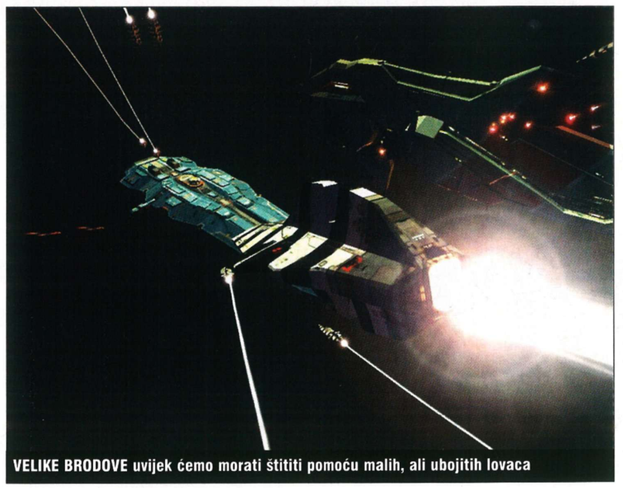
INFOPLUS / Kad se male ruke slože

U izradu *Homeworlda 2* Relic je upregnuo sve kreativne snage kojih se mogao dočepati. Tako primjerice suosnivač Relica koji je u originalu bio Art Director, Rob Cunningham, u nastavku crta/dizajnira velik dio brodova. Neki idu čak tako daleko da ga po darovitosti uspoređuju s Jeanom Giraudom (možda vam je poznatiji kao Moebius).

Osim njega, na poziciji glavnog dizajnera se našao i Josh Mosquieara, koji je već surađivao s Relicom na nedavno izašlom hitu *Impossible Creatures*, a neke od njegovih prijašnjih radova mogli ste vidjeti u *Spider-Manu 2: Enter the Electro*.

Posljednji, ali ne i nevažniji član koji je poboljšao Relicove redove je glavni programer Stephan Morichere-Matte, koji se specijalizirao za stvaranje umjetne inteligencije i robotike. Čini se da da će nas AI pošteno namučiti.





VELIKE BRODOVE uvijek ćemo morati štititi pomoću malih, ali ubojitih lovaca



STANI i uživaj, dok ne umreš

veće bolje. U originalu je najveći brod bio matični i kad ste ga promatrali u odnosu na male lovce, stvarno je bio golemih razmjera, no u *Homeworldu 2* najveći brodovi nekoliko su puta veći od matičnog broda - sama pomisao na borbu takvih giganata tjera nam pjenu na usta. U Relicu kažu da su im sve njihove kreacije, tj. brodovi dragi, ali da je hiigarijski Battlecruiser nešto posebno.

DIVOTE RATA

Kako smo već rekli, formacije u *Homeworldu* su bile i ostale pojam, no u nastavku se pripremite na njihovu razvijeniju formu pod nazivom Strike Groups. Uz standardne formacije, postojat će i skupine koje ćete obično koristiti kad budete kombinirali velike brodove s malim. Tako primjerice možete postaviti skupinu koja će u sredini imati razarač, na bokovima neke brodove srednje

"Kad čovjek vidi kako igra dobro izgleda, dođu mu suze na oči"

veličine da ga brane, a skroz naprijed ići će mali, dobro naoružani lovci koji će brzo presretati i rješavati eventualne napade protivničke obrane. Da to ne biste sve morali slagati, jednostavno ćete odabrati brodove i postaviti im odgovarajuću "napadnu" skupinu. Osim toga, velika novost malih razmjera su podsustavi što ih posjeduju neki brodovi. O njima biste mogli razmišljati kao o ograničenim mjestima za nadogradnju. U velike brodove pomoću njih možete utrpati male lovce, a u lovce primjerice možete staviti uređaje za nevidljivost. Uz nekoliko pravih kombinacija, protivnici će puzati pred vama. Jedini je problem što se podsustavi malo duže grade, a kako ih je moguće uništavati jedan po jedan, postat će ključni strateški ciljevi.

Da biste sve ovo o čemu ste dosad čitali mogli negdje i iskoristi, područje borbe je postalo veće. Sada je to cijela galaksija, koja više nije prazna. Sve one divne pozadine iz originala, maglice i slične svemirske "pojave" ovaj put će biti pravi trodimenzionalni objekti koje ćete naveliko koristiti (ili umrijeti pokušavajući). U maglicama ćete skrivati brodove od neprijateljskih radara, u električnim olujama ćete gubiti tako važnu energiju – uglavnom, svemir kroz koji prolazite, tj. u kojem se borite više neće biti prazan i pust. Ljudi iz Relica kažu da će se igrati dosta u horizontali s pokojim izletom u vertikalu da biste se dokopali nekog strateškog mjesta. Vjerujemo da bi svi obožavatelji *Homeworlda* željeli da ta igra preraste u serijal. Moramo ih ohrabriti i reći da bi, prema Relicu, *Homeworld 2* trebao izaći 1. srpnja (da, ove godine), no baš da će izaći u ljeto, kad nikog ne zanima igranje i svi su negdje na odmoru, nekako ne vjerujemo. Prije bi se to moglo dogoditi ujesen ili potkraj godine ako nas baš sreća neće. ■

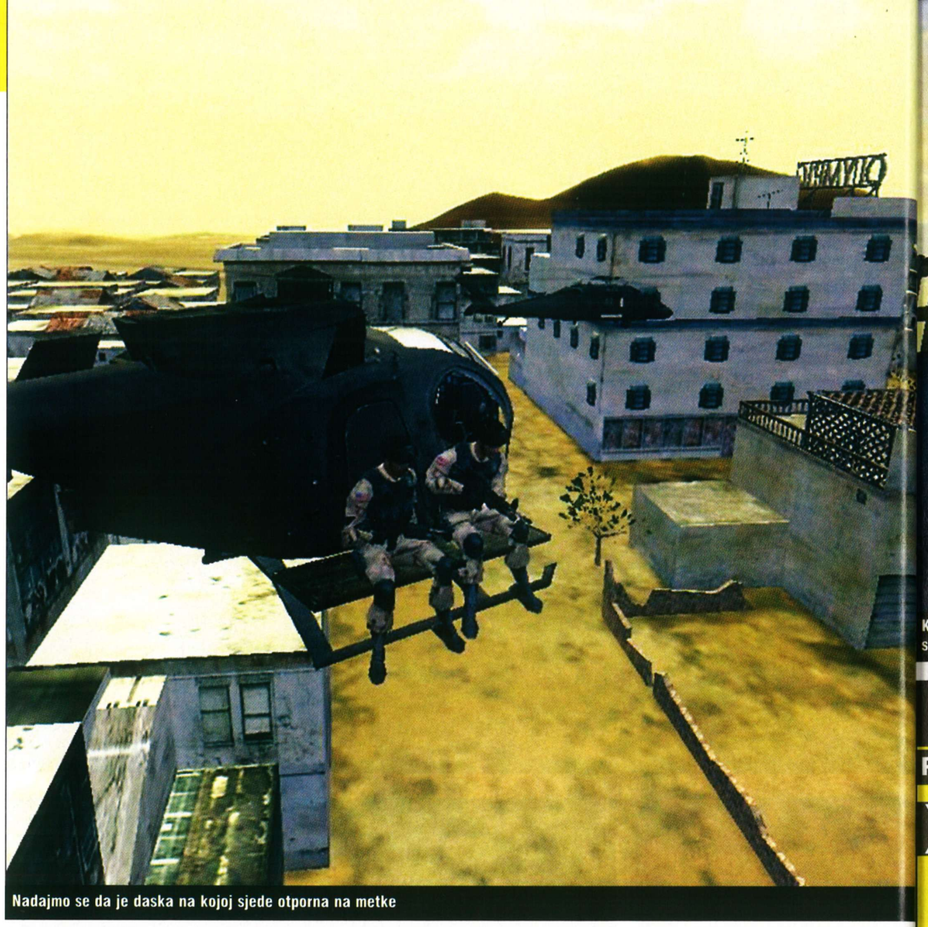
INFOBOX

- NAZIV IGRE
- PROIZVOĐAČ: **Novalogic**
- IZDAVAČ: **Novalogic**
- ŽANR: **FPS**
- IZLAZI: **početkom travnja**

www.novalogic.com

NOVALOGIC

NOVALOGIC: Teksaška tvrtka proslavila se svojim načinom stvaranja 3D-okoliša pomoću voxela i oduševila prelijepom grafikom u *Comancheu*. Ne zaboravite, to je bilo doba 385 i 486 procesora, pa pridjev prelijepa valja promatrati u tom kontekstu. Idući njihov veliki pothvat je bio pucačina iz prvog lica koja nas je izvela na otvoreni prostor. Riječ je, dakako, o prvom nastavku *Delta Force* serijala. Otvoreni prostor bio je modeliran od voxela, no barem je pokazao kamo će u budućnosti težiti *shooteri*. Među njihove uspješnije naslove spadaju i gotovo arkadne simulacije letenja nekih zrakoplova, koje je bile vrlo zabavno igrati, pogotovo jer su im konkurencija bile kompleksne igre koje su zahtijevale višemjesečno proučavanje manuala i vježbanje. Najznačajnija odlika svih njihovih igara je lijepa grafika za vrijeme u kojem se pojavila.



Nadajmo se da je daska na kojoj sjede otporna na metke

Bezbrižna zabava bazirana na vrlo ozbiljnom stvarnom događaju

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

"Atmosfera kaotične bitke na malom prostoru bit će izvrsna"



« Prilično realno oživotvorenje stvarnog događaja

PIŠE **Goran Maravić**
goran.maravic@janus.hr

Američke ekspedicije u različite državice obično završe neslavno ili ih obilježi neki doista neugodan događaj po američku vojsku. Izlet u Somaliju krase obje značajke. Naizgled jednostavna misija pretvorila se u noćnu moru nakon jednog neuspjelog hvatanja pripadnika jednog od klanova zaslužnih za potpuni raspad zemlje. Američke specijalne jedinice dobile su zadatak pohvatati vođe svih klanova, čija je međusobna borba iscrpila zemlju i prouzročila glad više stotina tisuća stanovnika. Kao i obično, Amerikanci su zadatku pristupili sa stavom "mi smo najbolji" pa su se zato tijekom jedne akcije i opekli. Naime, klanovci su uspjeli oboriti najprije jedan, a poslije još jedan helikopter američke vojske te potom okružiti sve specijalce na tlu. Na osnovu te akcije nastala je prvo knjiga, potom film, a sada i igra koja se bavi tom tematikom. Zanimljivo je da se igre prihvatio Novalogic, poznat po svom *Delta Force* serijalu. Novalogicove igre su na glasu kao vrlo zabavne, ali njihova realnost nikad nije imala mnogo veze s onom u kojoj živimo. No, nemojte to odmah uzeti kao manu, trebaju nam i takve igre jer igranje i nije ništa drugo nego opuštanje od stvarnosti. Pripremamo vas zapravo na to da od *Delta Force: Black Hawk Downa* ne očekujete nešto slično *Operation Flashpointu* ili *Rainbow Six* serijalu. BHD će vas ponajprije osvojiti prekrasnom grafikom i otvorenim prostorima na kojima smo Novalogicu vječno zahvalni. No, oni neće nužno biti ravna pustinja s pokojom biljčicom, naći će se tu i goleme karte gradova s mnoštvom ulica, u kojima se doista lako izgubiti, pogotovo kad netko puca na vas. Zapravo bi vas mogla iznenaditi veličina tih gradova, koju bi današnja računala trebala bez problema prožvakati. U borbu ćete ulaziti kao što su u stvarnosti pripadnici Delta Forcea ulazili, prijevoznim sredstvima od kojih je najzabavniji helikopter. Bude li riječ o većem modelu *black hawka*, mogla bi vas zapasti i dužnost operatera na *minigunu*. Biti će vrlo zabavno dizati prašinu na tlu tom spravicom. Arkadni element je očit već po tome koliko oružja glavni lik nosi sa sobom. Kao da ste zapeli u starome *Doomu*; nož, pištolj, jurišna puška, snajperska puška, bombe i eksplozivi. Koliko ste ozlijeđeni, pokazivat će vam posebni indikator – i naravno, trpjet ćete pogotke poput ubermenscha do određene granice, kada će biti potrebno potražiti *medikit*. Da, tako je, dobro ste pročitali, u igri će postojati *midikit* paketići koji podsjećaju na one iz *Wolfensteina*, tj. kutije sa crvenim križom na sebi. Dosad ste se možda razočarali najavljenim jer vas sve to podsjeća na neku dječju igru, ali nemojte pokleknuti. Ono što budete osjetili u prvih nekoliko sekundi igranja jednostavno će vas prikovati za ekran bez obzira na sve gorespomenuto. Dakako, govorim o atmosferi, kojoj će itekako pridonositi izvrstan zvuk. Počevši od zvuka rotora na helikopteru i radiokomunikacije pa sve do vaših suboraca koji bi trebali pokazati zavidnu razinu inteligencije u borbi protiv neprijatelja. Ne bi se trebalo dogoditi da vam stalno izlijeću na nišansku liniju, a i broj *killova* na kraju misije neće biti 100% vaš. Helikopteri neće biti jedino prijevozno sredstvo koje se pojavljuje u igri. Tu su i HUMVEE kamioni naoružani bacačima granata i teškim mitraljezima. U njima ćete polako putovati ulicama Mogadishua, panično brzo pokušavajući poskidati sve klanovce prije negoli koji od njih uspješno opali svoj RPG u vaše vozilo, što se čini mnogo težim zadatkom od lebdenja u helikopteru. No, misije u igri često će vas poslati i pješice na zadatak. Tada ćete najviše ovisiti sami o sebi, ali će vam naoružanje biti nešto slabije. Suborci će biti od velike pomoći. U takvim situacijama atmosfera bi trebala biti izvrsna, toliko dobra da biste trebali smetnuti s uma kako je smiješno skupljati kutijice s križem da biste ozdravili. Developeri su najavili i interaktivnost s mnogim objektima u igri, što znači da vaš eksploziv i metci neće samo dizati prašinu i obarati neprijatelje - eksplozije bi trebale ostaviti tragove na građevinama, vozilima i, dakako, prozorima. Rane inačice igre koje smo imali prilike vidjeti nisu imale implementirane funkciju interakcije s okolišem, ali ju je Novalogic najavio. Pretpostavljamo da zato i kasni. No, bilo kako bilo, uskroro bi se *Delta Force: Black Hawk Down* trebao naći na policama trgovina softverom, što znači da su i sati zabave pred nama. □

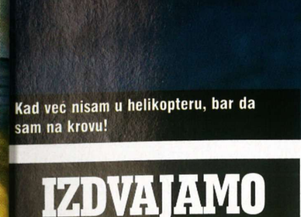


Kad već nisam u helikopteru, bar da sam na krovu!

IZDVAJAMO

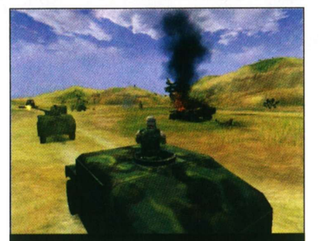
PRIJEVOZNA SREDSTVA

Prijevoz helikopterima omogućen je samo američkim specijalcima u Mogadishuu, dok zemaljska vozila posjeduju i ratnici klanova. Najčešće je riječ o Toyotinim džipovima koji u teretnom dijelu imaju pričvršćen teški mitraljez ili dvojicu dobrovoljaca za RPG-raketama. Nešto su manje otporni na metke od američkih *hummera*, ali to nadoknađuju ludom hrabrošću i agresivnim nastupom. *Hummeri* su donekle zaštićeni od metaka iz pješačkog naoružanja, no bolje je izabrati one opremljene poluatomatskim bacačem granata. Prilično su efikasniji u eliminaciji neprijatelja koji se skrivaju iza prozora.





Tu se dijeli hrana



A tu se dijele metci

IGRAT ĆETE JER ...

- će atmosfera biti izvrsna
- će karte biti velike i impresivne
- je zabavno pucati iz helikoptera







"Jedan od najjačih aduta igre je kvalitetna grafika"

INFOBOX

WILL ROCK

- PROIZVOĐAČ
  Saber Interactive
- IZDAVAČ
  Ubi Soft
- ŽANR
  FPS
- IZLAZI
  ?????

www.saber3d.com.

SABER INTERACTIVE

SABER INTERACTIVE
Ruski developerski studio sa sjedištem u New Yorku specijalizirao se za proizvodnju zabavnih igara za PC i konzole nove generacije. Specijalnost im je razvijanje 3D rendering tehnologije pa su tako jako ponosni na svoj engine Saber3D, koji se, naravno, koristi u ovoj igri. Posjetite ih na www.saber3d.com.



OHHH, ove očaravajuće malje vas trebaju onesposobiti



BAAAA, pucaj Wile, pucaj ako boga znaš



ENGINE na acidu?

IZDVAJAMO

MULTIPLAYER

Uz *single player* nivoe zadovoljavajuće dužine, *multiplayer* će dodatno oplemeniti igru svojim *cooperative* i *competitive* modovima. Uz standardne *deathmatch*, *capture the flag*, *rocket arena*, moći ćemo igrati i *treasure hunt mode*, u kojem ćemo morati prije suparnika skupiti kojekakve stvarčice razbacane po nivou ili im jednostavno uzeti ono što su skupili, *frag*!



IGRAT ĆETE JER ...

- **želite vidjeti kako to izgleda kad se netko fura na Croteam**
- **je obećana dobra kombinacija interijera i eksterijera**
- **home made engine**



DA,DA, ovo mi se sviđa, goruće strijele



RAKETNI napad

Pucačine su, znamo, vrlo plodan žanr, a ovo je samo još jedan "bis u (nepreglednom) nizu. Zašto navodnici? E pa, pročitajte tekst!

WILL ROCK

PIŠE **Kristina Jeren**
kristina.jeren@janus.hr

"Smrdi li tu nešto na kopiju Serious Sama?"

Hm, ne govori li dovoljno o kvaliteti i originalnosti ove igre već i sama činjenica da je, dok sam igrala njezin demo, svaki *inhabitant criba* onako u prolazu primijetio "Aaa, igraš *Serious Sam*? Čekaj, čekaj, pa to nije *Serious Sam...*" *'Nuff said*. Doista ne želim biti zločesta, niti favorizirati naše dečke, ali *ripoff* je *ripoff*! A činjenica je da je igra, najblaže rečeno, maaalo previše inspirirana *Samom* i njegovim avanturama, i to ne samo kad je riječ o izgledu i dizajnu, tematici ili okruženju (da, umjesto u Egiptu, radnja se odvija u staroj Grčkoj, ne, ne vidimo nikakvu vezu) nego se to čak ogleda i samom stilu igranja kad igrate s hordama neprijatelja koji bezglavo upućuju svoje jedinice prema vama. Da me ne biste krivo shvatili, logično je da unutar žanra postoje igre koje si više ili manje nalikuju i ponekad je posve prihvatljivo iskoristiti neku dobru ideju svog kolege-developera-prethodnika jer nema smisla izmišljati toplu vodu. No, pritom treba imati mjeru, a dečki iz Sabera je, čini se, baš i nisu imali. Nadalje, ako već koristiš nečije zamisli, ubaci onda u svoje djelce barem jednaku, ako ne i veću količinu svojih ideja jer se ono samo tada može s pravom nazvati nečim novim, respektabilnim, nečim što zavrjeđuje pozornost sofisticiranih okica i mozgova igrača. K vragu i engine i tehnikalije, te vam stvari može srediti svaki učeniji programer, 3D dizajner... ideja je ono što je bitno! Ideja i (kolika-tolika) originalnost jednako igrivost, a na kraju krajeva, to i je ono što tražimo od jednog FPS-a. Najsmješnije od svega bile su mi riječi jednog developera kako im usporedbe sa *Serious Samom* imponiraju i laskaju! Halooo, mislim da je to bio fin način da vam se kaže da ste *copycats*, ali kad već niste dovoljno pronicljivi da to sami shvatite, a imate i muda debelo se oslanjati na *Sama*, doista ste zavrijedili da onda nešto i napišemo o igri :). Pokušat ćemo biti objektivni. *No hard feelings*?

Tipičan mačo mu[kara s jednako « *cool* imenom

PER IOVEM!

Već smo napomenuli da se radnja igre odvija u Grčkoj, po njezinim šumama, planinama i dolinama te skrivenom gradu u blizini svima nam poznatog brda Olimp. Detalje o priči (ali zbilja sve detalje) saznat ćete u uvodu kroz nekoliko stripovskih crteža i same riječi pripovjedača, koji će vam (opširno) ilustrirati događaje koji su prethodili masovnom pokolju, zbog čega, naravno, i igramo ovakve igre. Tako je naš-hero-to-be-a-još-to-ni-ne-zna, punim imenom Willford Rockwel (da,da, to je Will Rock, kako ste pronicljivi), došao u Grčku u sklopu arheološke ekspedicije koja je trebala smisliti način na koji će ući u

"Ne možemo zanemariti utjecaj *Serious Sama* na ovu igru"

jedan hram. Naravno, u ekipi se našla kćer glavnog dede-istraživača, koja je, nismo ni sumnjali, prelijepa i u koju se siroti Willford - što? Pa zatelebao, dakako. U ekipi (poslije saznajemo *fake*) znanstvenika bili su i lokalni teroristi koji su, yadayada, prisilili naše junake da im otvore vrata hrama (jerbo su oni nakon tjedana istraživanja izmozgali neke magične rečenice), a usput su, 'ko ne bi, oteli komada, tako da Willu ne preostaje ništa drugo nego krenuti u pohod. U cijelu se priču umiješaju još i grčki bogovi te mitološki likovi poput primjerice Zeusa, Hefesta, Prometeja, kiklopa, meduza... Recimo i to da se cijela igra odvija kroz 10 nivoa, gdje vas, osim prolijevanja krvi na sve moguće načine, očekuju i određeni, po meni ne baš najsretnije implementirani, elementi arkade (skoči tu pa tamo, preko pokretne platforme) te rješavanje zagonetki, traženje ključeva i slično. U takvim situacijama pada vam na pamet samo jedna misao, a ona, uz određenu dozu autocenzure, glasi otprilike ovako: "Daj mi da koljem!!! Mamumu!!!" A sve to događa se u okolišu koji ima i određene aluzije na *Indiana Jones*. *Gaddemit*, kad želimo *puzzle solving*, igramo avanture! No dobro.

WILLI MANILLI

Willie će imati čast kroz igru poklati nešto više od 25 različitih tipova neprijatelja sastavljenih od 2000 do 5000 poligona, što je sasvim solidno. Doduše, njihov AI baš i nije najreprezentativniji, ali je taj svojevrsni (namjerni?) nedostatak nadomješten velikim brojem gamadi, koja se pojavljuje doslovce niotkud, iz podova, zidova, oživljenih (golih) kipova. Na samom početku igre vaša agresivnost neće biti blagoslovljena bogzna kako svrhovitim oružjima nego ćete se morati zadovoljiti običnim devetmilimetarskim *gunom* i nekakvom (valjda arheološkom?) lopatom, za koju se na kraju ispostavi da je gotovo jednako ubojita kao i vinčesterka (za koju morate glumiti Crash Bandicoota), jedino što, naravno, ne radi na daljinu. Developeri se inače hvale bogatim i originalnim arsenalom oružja koji uključuje nekakav snajper-samostrel koji ispaljuje zapaljene strijele i deformira jadne *enemyje*, koji se naposljetku smežuraju, potom *acid gun*, čijom se aplikacijom na protivnika ovaj napuhne poput balona, da bi nekoliko sekundi poslije eksplodirao u zelenom koloritu, *fireball launcher* koji ispaljuje raketolike projektile koji će pritom još i eksplodirati, golemi *minigun* sa stativom, stilski pripadnik arsenala korištenog u 1. svjetskom ratu. Uglavnom, ukupna količina od 11 raznovrsnih pucaljki očito je namijenjena za više različitih situacija i načina upotrebe, što je dobro. Pri ispaljivanju i susretanju vaših metaka i projektila s korpusom neprijatelja koriste se *real time* proračuni i neka napredna fizika (*rigid body dynamics*), koji bi trebali dočarati iznimno realne doživljaje dezintegriranja vaših protivnika i daljnje kretanje njihovih sastavnih dijelova prema podu, zidu... Vaše oružje ostavit će traga ne samo na zidovima nego i na mnogim predmetima poslaganim uokolo, a često i neprijateljeva sjekirica završi u kakvom ćupu, koji se onda uz poprilično buke raspadne u vašoj blizini. Da, možda bismo upravo sada trebali reći koju i o samom zvuku. Kao prvo, zvukovi što ih čujemo prilikom uporabe određenog oružja pomalo su neuravnotežni (nadam se samo zbog toga što je ipak riječ o demoinačici igre) pa je tako, primjerice, zvuk udarca čahure o pod nekoliko puta glasniji od samog zvuka ispaljivanja metka, što, dakako, kvari samu atmosferu. Nadalje, neki su neprijatelji iznimno glasni (osim toga, neki zvuče poput pomahnitalih krava muzara koje su se prejele djeteline; ali dobro, to su minotauri, pa ajde), a neki su opet, iako pripadaju istoj vrsti, primjerice oni koji vam se prišuljaju sleđa, vrlo tihi i počnu se glasati tek kad se nadu na vama.
Dakako, nadamo se da će u završnoj inačici neke od spomenutih mana biti i uklonjene. No, bez obzira na sve, *Willie* zaslužuje da mu se posvetimo koji sat. ☐

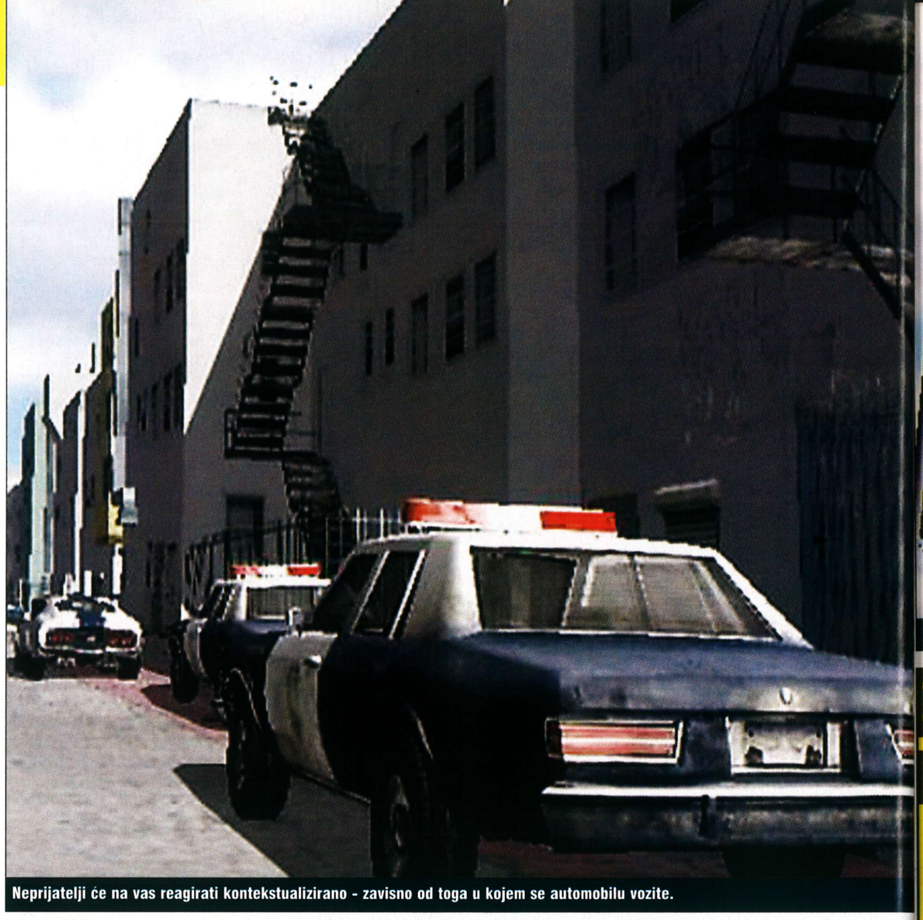
INFOBOX

DRIVER 3

- PROIZVOĐAČ
  Reflections Interactive
- IZDAVAČ
  Infogrames
- ŽANR
  akcija
- IZLAZI
  Tijekom 2003.

http://www.infogrames.com

REFLECTIONS INTERACTIVE
Driver 3 - igra namijenjena svim... hm... vozačima! Doživljava svoju treću iteraciju, najraskošniju do sada i to za Xbox, Playstation 2, Nintendo Gamecube - i nama omiljeno standardno osobno računalo iliti PC. Može li treći izdanak vratiti vodeću poziciju Driver serijalu koju je u posljednje vrijeme preuzeo GTA?



Neprijatelji će na vas reagirati kontekstualizirano - zavisno od toga u kojem se automobilu vozite.



Posebna se pažnja pridala arhitekturi - svaki detalj je ručno doradivan

IGRAT ĆETE JER ...

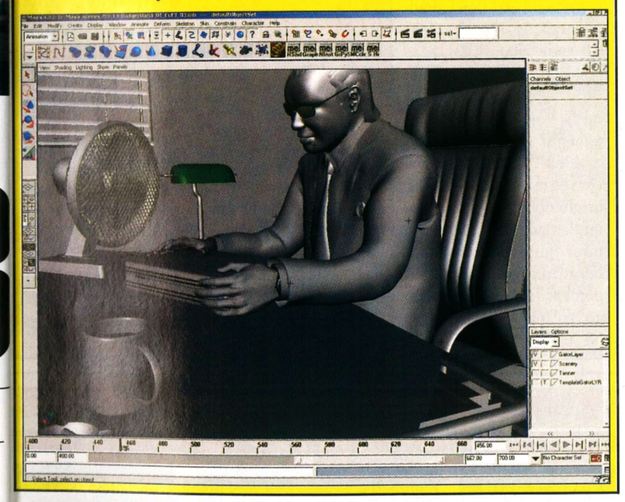
- **ste ovisnik o brzini**
- **pripadate fanovima *Driver* serijala**
- **ste se zaželjeli vožnje bez ikakvih ograničenja**

IZDVAJAMO
PUCNJAVA

Možda najveća novina u Driver serijalu je vatreno krštenje, tj. uvođenje borbe vatrenim oružjem. Tanner će imati na raspolaganju razna oružja od klasičnih pištolja preko raznih automata i mašinki do bacača raketa. Driver nije koncipiran kao stealth igra što znači da će metaka i pucnjave biti u izobilju. Dodatni gušt na ovo biti će interaktivna okolina koju možete po želji demolirati bilo zabijanjem automobila ili bezrazložnim rafalima iz oružja.

IZDVAJAMO / BOLJI OD GTA?

Sasvim vjerojatno i to iz nekoliko razloga:
- **3D svijet je realniji i dorađeniji**
- **Driver je ipak stvorio ovaj naročiti žanr**
- **Fizički model će postaviti nove standarde u igrama**





Natjeravanje sa Spačekima po trgovima Nice

Opaka urbana jurnjava

DRIVER 3



Are you talking « to me?

PIŠE **Patrik Pencinger**
patrik.pencinger@janus.hr

Eto, konačno i nama koji nismo vlasnici PS2 konzola stiže jedna od najinovativnijih, a bome i najzabavnijih igara "auto" žanra. Igra radi koje širom treba otvoriti oči i ugrabiti je čim stigne. Sigurno se pitate zašto toliko uzbuđenja oko obične igre? E pa čitajte dalje! Još davno u proljeće 1999. pojavio se prvi *Driver* na Playstationu (danas zvanom PSone), a njegove glavne značajke bile su: neviđeno vjeran fizikalni model i slobodna vožnja (utrkivanje) u 3D Miamiju. Da, dobro ste pročitali. Upravo je *Driver* utabao put najnovijoj igri u *Grand Theft Auto* serijalu - *Vice Cityju*. Naime, u doba kad je izašao prvi *Driver, GTA* se još igrao iz ptičje perspektive, a 3D ekstravagancija kakvu danas poznajemo pod tim imenom tek je bila u razvoju. *Driver* je inaugurirao žanr koji mu je GTA netom praktički preoteo. Prvi *Driver* prodan je u nevjerojatnih 5 milijuna primjeraka. Nastavak, koji izlazi koncem 2000., pobire same pohvale od struke, a novi lik, policajac na tajnom zadatku Tanner, sada se može kretati te obavljati zadaće i izvan vozila u još razrađenijem 3D okružju. Sve je začinjeno i dozom oružanog sukoba s kriminalcima, koji su doista razno liki, no uvijek je naglasak stavljen n vožnju - bilo da je riječ o dostavi, jurnjavi, bježanju od nekog i slično. Halooo, *GTA.... Deja vu*?

NOVI DRIVER

Driver 3 treća je igra serijala, a za nas je posebno bitno što izlazi i na PC-ju i Xboxu jer s prijašnjim nastavcima to nije bio slučaj. Što se tiče strukture, u pozadini same igre bit će priča, što znači da će se misije izmjenjivati s međuscenama, ali i da je priča, tj. igra, relativno linearna, što nije nužno loše, a kako tvrdi predstavnik iz Refections Interactivea, proizvođača *Driver* serijala, napravljeno je namjerno. Naime, kad bi se igraču omogućio potpuno slobodan put rješavanja misija s mnogo podmisija, igra bi postala konfuzna i odmaknula se od bitnog, odnosno temeljne priče i vožnje ili, bolje reći, jurnjave automobilima. Međuscene su kombinacija predrenderiranih animacija i *real time* 3D svijeta. Kako kažu ljudi iz tabora gdje se igra razvija, karakterni razvoj likova iznimno im je bitan, a detalji gdje likovi pokazuju osjećaje facijalnom mimikom još uvijek su bolje ostvarivi u predrenderiranom materijalu, pogotovo kod dramatičnog kadriranja primjerice samo lica. Oko 70% igre bit će natjeravanje u automobilu, dok preostalih 30% valja propješačiti. Zasad je objavljeno da će se igra odvijati u tri velika grada - Miamiju, Nici i Istambulu. Sva 3 u toliko drastično različitoj arhitekturi da svaki predstavlja zasebni 3D svijet. Priča se još uvijek taji, no uspjeli smo doznati detalje o jednoj misiji, koja dobro ilustrira filozofiju koje su se tvorci držali i pri izradi ostalih. U dijelu igre gdje vam je Miami baza u jednoj misiji morate smaknuti nekog tipa koji živi u Stiltsvillu, gradu izgrađenom - na vodi. Pa iako je zadatak misije jedinstven, moguća su različita rješenja. Ukradete li neprijateljski auto, možete se neopaženo dovesti do prednjih mu vrata kuće. No, kako je grad na vodi, do kuće mu (tj. broda) možete doplivati i roknuti ga kad se najmanje nada. Ako pak preferirate Rambo stil, oboružajte se do zuba i satrite ga zajedno sa svim pratećim stražarima baražnom paljbom iz sveg i svačeg u arsenalu dostupnog vam oružja. Svaka građevina ima više ulaza, prečica i neobveznih zagonetki čijim si rješavanjem često bitno olakšavate misiju. Nasreću, nema misija gdje treba tražiti nekakav ključ, polugu niti bilo kakvog sličnog gubljena vremena jer nas to u jednoj igri uvijek odbija. Dakle, cilj je fiksan, rješenja varijabilna, i to bi bio osnovni moto svih misija.

"Grand Theft Auto križan s *The Getawayem*, onim filmom s jurnjavom Mustangom i Steve McQueenom ."

AUTEKI

Osnovna je ideja svih vozačkih igara da privuku ljubitelje automobila, koji su vjerojatno i sami vozači. Upravo zato one teže realnosti i što vjernijem prikazivanju realnog svijeta - za što je zadužen fizikalni model igre. A prema dostupnim informacijama o trećem *Driveru,* njegov će biti pravi dragulj. Dovoljno je reći da je velik dio koda preuzet iz PS2 igre *Stuntman*, gdje je upravo ponašanje automobila predstavljalo okosnicu svega jer je glavni cilj bio izvođenje različitih akrobacija i bravura na asfaltu. A bome ni razbijanje automobila nije zaboravljeno. Otpadaju im dijelovi, ulubljuje im se karoserija, a o samom stupnju oštećenja ovisit će ne samo upravljivost nego i ostale vozne značajke. Što se voznih modela tiče, riječ je o "replikama" automobila iz stvarnog života. Drugim, riječima, licencije nisu plaćene, no moći ćete se kladiti da ste u igri vidjeli *lamborghini*, *spaček*, *jaguar* i slične. Moći ćete voziti i kamione, što samo po sebi ne bi bilo toliko zanimljivo da oni sada nemaju i prikolicu - što će drastično promijeniti upravljanje.
Očekujemo *Driver 3* željno jer će itekako inovirati PC i Xbox svijet "auto" igara i pomaknuti tehnološku granicu auto-misije-pucanje u samom žanru korak dalje. Vidjet ćemo koji će biti idući potez glavnog mu rivala, *GTA* serijala. ☐

"GDJE VIKING STANE, TU NI KAMEN NE RASTE"

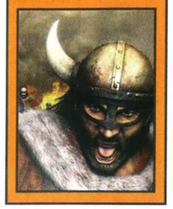
MEDIEVAL TOTAL WAR VIKING INVASION

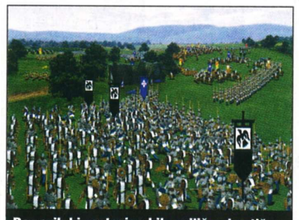
"Obujam *Vikingsa* prije dolikuje čistokrvnom nastavku!"

Što je to: ima ridu dlaku, naoštrene rogove, pijano je i smrdi? Uspaljeno mošusno govedo u žaru trenutka? Poluludi opat koji je obukao krzno mošusnog goveda u žaru trenutka, nabio si rogove, nije se prao mjesec dana, te se dobrano opio? Ne znamo i nije nas briga, no zato vam sa sigurnošću možemo reći da će se iduća ekpanzija sada već legendarnog *Total War* serijala doticati upravo vikinga i njihova nemilog osvajanja britanskog otočića. Tako ćemo pratiti zbivanja iz A.D. 793., kad je skupina spomenutih veseljaka poharala samostan Lindisfarne u Northumbriji, pobila opate, silovala i pobila opatice, a sigurno se našao pokoji koji je silovao i opate... Dosta, dosta. U svakom slučaju, ne očekujte posebne optimizacije grafike, ali se zato radujte posve novim kartama Britanije i Skandinavije, na kojima ćete moći provjeriti snagu i mišiće čak osam frakcija (Saksonci, Velšani, Mercianci, Northumbrianci, Škoti, Pikti, Irci i vikinzi). Pojedine će strane obilovati različitim vrstama jedinica poput *sherwoodskih šumara* specijaliziranih za upotrebu luka i strijele ili pak *jomsvikinga* koji glume *super trupere* gore i od notornih *berserkera*. Sasvim novo tehnološko drvo uključivat će divote poput *hale za opijanje*, *oltara za žrtvovanje* i sličnih fora o kojima se zasad šuti. Sve u svemu, ljubitelji nordijske kulture i mitologije doći će na svoje, a ni vjerni poklonici *Total Wara* neće odbaciti dodatni materijal u kojemu će moći dokazati svoje strateške sposobnosti *(kl)*. ■

INFOBOX
- DOOM 3
- PROIZVOĐAČ: Creative Assembly
- IZDAVAČ: Activision
- ŽANR: RTS
- IZLAZI: u travnju

www.totalwar.com





Bez ovih bi zastavica bilo prilično kaotično



Sasvim nove karte od kojih cure sline!

"POLJACI UZVRAĆAJU UDARAC"

CHROME

"Otvoreno nebo, gusta vegetacija i nasumično klanje bližnjih - što biste još htjeli od života?"



E ne'š mi ga ukrast, lopovčino!



Aargh, kako si samo utekao iz Robocopa?!

Sada je gotovo sigurno da će prevladavajući trend u ovogodišnjim pucačinama biti odlazak na otvorena pronstranstva i napucavanje među leptirićima, cvjetićima i inim blagodatima Majčice prirode. U tu se sliku lijepo uklapa i poljski *Chrome*, koji će nas svojom tipičnom *space opera/low budget* ZF-pričicom provozati kroz pet planeta određenog planetarnog sustava, gdje ćemo tamaniti mrske nam protivnike iz kojekakvih korporacija i tvrtki. Ha! Ali sada znamo da će se junak zvati Logan i da će proći kroz TOČNO 14 misija koje se "neće nužno temeljiti na čistom napucavanju". A ovom citatu vjerujemo ponajprije zbog implementacija različitih implantata koji će glavnom junaku pojačavati određena svojstva poput percepcije, refleksa, snage, trčanja itd. *Deus Ex*? Ne baš. S nama će biti i prilično zvučna oružja poput ASR Nitron HEX Individual Riflea, LeRogue BM4000 HEX Auto Cannona, Xatron Mark IV Heavy Hunting Riflea i sličnih pa dodatni komentari nisu potrebni. Neka će otići uz glasan "bang", dok će neka prilikom upotrebe ispljunuti tek slabašan "pif", što će reći da će barem u pedeset posto igre u opticaju biti čisti *stealth*. Ne zbog toga što bi aktivacija alarma prekinula misiju, nego zbog same činjenice da bi vam ta ista aktivacija donijela čistu i sigurnu smrt (dvadeset na jednoga baš i nije pošten omjer). Dodajmo svemu i vožnju u *buggyjima*, *hovercraftovima*, *tenkovima* te očekujmo jedno uistinu osvježavajuće i grafički impresivno FPS iskustvo. Moram li spominjati i ultrarealnu fiziku okolnih objekata? Naravno da ne! *(kl)* ■

INFOBOX
- FAR CRY
- PROIZVOĐAČ: Techland
- IZDAVAČ: Techland
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: u travnju

www.chromethegame.com/



NADNASLOV

EVERQUEST 2

INFOBOX
- EVERQUEST 2
- PROIZVOĐAČ: Verant interactive
- IZDAVAČ: Sony online
- ŽANR: MMORPG
- IZLAZI: u drugoj polovici godine

http://everquest2.station.sony.com/



"Nadamo se da zbog mogućih tehničkih problema, EVQ2 neće izazvati grupne suicide"



Sasvim solidno za jedan RPG

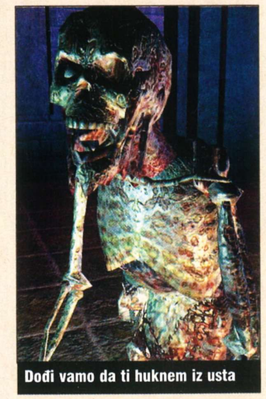


Grobnica kralja Zdeslava



Uočite napredne nVidia FX efekte!

I Ponovit ćemo još jedanput: igra *Everquest* odgovorna je barem za jedan slučaj samoubojstva! Da, da, taj globalno popularni MMORPG (massive mutliplayer on line role playing game) općinio je više od 450 000 igrača diljem svijeta (!!!) i postao svojevrsni životni trend. No, patio je od nekih tipičnih MMPORG problema koji bi u *dvojci* trebali biti ispravljeni. Pa tako osim činjenice da ćete se sada zabavljati na sjeveru zemlje Norrath, i to ni više ni manje nego u razdoblju zvanom Age of destiny, najavljuje se i redukcija neugodnog "kampiranja". Naime, igra će biti prilagođena i totalnim početnicima, koji ovaj put ne bi trebali satima i satima jadno blejati iščekujući kakav *encounter* samo da bi ih na kraju smaknuo kakav nabildani veteran. Tako će se *expirience* bodovi skupljati ne samo u borbi, nego i bavljenjem određenim vještinama koje će se primarno dijeliti na *knwoledge*, *tehnique* i *arts*. Zašto bi klali čudovišta ako npr. uz upotrebu *tehniqua* nekome možete napraviti čarobni mač i nakupiti se iskustva koliko vas volja? Nadalje, sustav *guildova* ovaj će put biti nešto slobodniji pa će se igrač moći baviti svime što nije strogo zabranjeno. Nažalost, potvrđeno je da možete slobodno zaboraviti na svoje avatare iz *jedinice*, jer ih nije moguće prebaciti, no nešto se šuška o rekreiranju likova po uzoru na originale, mada u to čisto sumnjamo. Najveće promjene vjerojatno će biti u pogledu grafike koja je optimizirana za GeForce FX! Same slike govore i previše, a mi se samo nadamo da će se uz *EVQ2* prodavati i štitnici za uši! *(kl)* ■



Dođi vamo da ti huknem iz usta

VIBRA

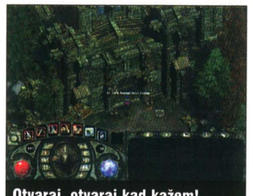
"Fallout Fantasy or what?"

LIONHEART

"Povratak klasičnog RPG-anja u najboljoj maniri alternativne povijesti"

Godine Gospodnje 1588. povijest se rascijepila. Događaj znan kao Disjunkcija otvorio je dugo zatvorene veze ka paralelnim svjetovima i time dozvolio kuljanje magije u našu realnost. Sila koja je najbolje znala iskoristi taj fantastični događaj bila je španjolska inkvizicija i kao takva postala je glavna sila tog mračnog i tamnog svijeta. Zanimljivo? Još je bolje što će *Lionheartova* priča sadržavati gomilu povijesnih referenci i ličnosti koje će biti isprijemešane u tom divljem košmaru stvarnosti i iluzije.

Sasvim solidno za jedan RPG koji danas zajedno razvijaju Black Isle i Reflexive Entertainement. Bit će to klasična ala *Fallout* zanimacija s prerenderiranom 3D-grafikom koja će biti odgovorna za stotine najrazličitijih lokacija i zanimljivih likova. A vi ćete voditi tek jedan, što se zadrtim RPG-ašima možda neće svidjeti, no zato ćete moći prizvati kakvog magičnog *familiara* ili privremenog NPC-a. Sustav napredovanja poznat nam je iz spomenutog *Fallouta*, a zove se SPECIAL, što je zapravo akronim za *Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, i Luck*. Jasno je da će se te značajke najbolje iskoristiti u brojnim *encounterima* uz upotrebu desetina najrazličitijeg srednjovjekovnog oružja i različitih artefakata uz nezaobilaznu primjenu moćne magije. Sve u svemu, ako vam kažem da se igra isprva zvala *Fallout Fantasy*, neke će vam stvari biti mnogo jasnije, a stupanj iščekivanja znatno veći. Ma doista jedva čekamo taj klasični RPG koji uz tako dobru priču, prokušani autorski tim i sasvim dopadljivu grafiku jednostavno ne može biti *flop*! *(kl)* ■



Otvaraj, otvaraj kad kažem!



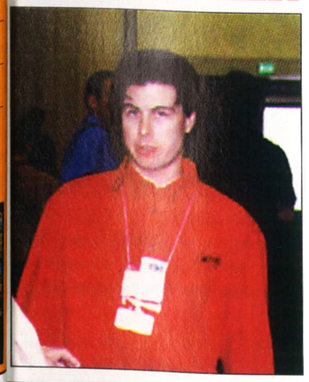
Što ja tu zapravo radim?

INFOBOX
- LIONHEART
- PROIZVOĐAČ: Reflexive Entertainement
- IZDAVAČ: Black Isle
- ŽANR: RPG
- IZLAZI: u prvoj polovici godine

http://lionheart.blackisle.com



Intervju | CHRIS PARKER



■ Kako ide inkorporacija povijesnih ličnosti u Lionheartov svijet?
Odlično, strašno se zabavljamo snimajući glasove u studiju i ne možemo dočekati reakcije fanova na taj dio posla!

■ Kakvu borbu možemo očekivati, hoće li biti brza i frenetična ili smirena i promišljena?
Borba će biti u *real timeu*, ali smo implementirali pauzu, tako da je brža od npr. *Icewind Dalea*, ali manje dinamična od *Diabla*...

■ Recite nam nešto o klasama likova.
U *Lionhearthu* nema klasa, zato što se napredovanje likova temelji na sustavu SPECILA. Nadalje, kao igrač vodite samo jedan lik, no tijekom igre mogu vam se pridružiti i neki privremeni pomoćnici. Primjerice, možete zavesti lijepe ratnice i ako pazite kako se ponašate, ostat će uz vas neko vrijeme.

■ Priča se da se Lionheart nekad zvao Fallout Fantasy, je li to točno i zašto ste promijenili naziv?
Istina, svi naši naslovi dobivaju radne naslove kako bi različiti odjeli poput prodaje i marketinga znali o čemu je riječ. No naša namjera nikad nije bila da igru stvarno izdamo pod tim nazivom.

■ Opišite nam malo proces stvaranja igre koja se temelji na alternativnoj povijesti.
Ovako, kad radite klasičan RPG koji nije povezan sa stvarnim događajima, imate veliku slobodu u izmišljanju stvari te niste ograničeni stvarnim. No kad radite nešto ovako, morate se držati nekih referenci. Ono što mi pokušavamo je da od igrača dobijemo izraz začuđenosti. S druge strane, ne moramo se držati poznatih RPG-likova, neprijatelja itd. pa u tome imamo veliku autorsku slobodu. ■



Jupii, ajde još, ajde još, baš ti je lijep vatromet!

Recenzije #90

KAKO OCJENJUJEMO

Iako nismo globalno promijenili način ocjenjivanja i kategorije koje ocjenjujemo, nadamo se da je novi sustav ocjenjivanja jednostavniji i pregledniji. Radi lakšeg snalaženja, pripremili smo vam vodič kroz ocjenjivanje igara.

0-40
Moglo bi se reći ljudi su pokušali, ali im jednostavno nije išlo od ruke: loša priča, loša grafika, sve loše, igra koja ne zavrjeđuje ni da čujete za nju. No, neka - bit će bolje

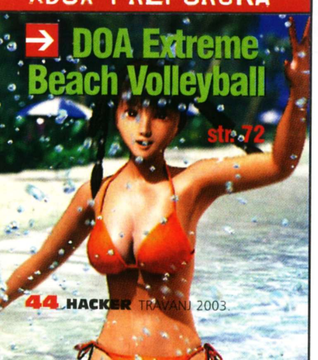
41-60
Igra čija ideja ne zvuči nimalo loše, ali je upropaštena lošom produkcijom ili nesposobnošću razvojnoga tima da do kraja izgura obećavajući koncept

61-80
Dobra igra, većinom i dobre priče te vrlo solidne grafike i igrivosti, ali joj nedostaje neki vrlo važan element da bi ušla u magični krug 80+

81-90
Hit igra vrhunske produkcije, grafike, igrivosti i svega ostalog, igra koju nikako ne smijete propustiti

91-100
Igre koje se pojavljuju samo nekoliko puta na godinu, ulaze u legendu i godinama poslije ostaju mjerilo za sve igre tog žanra

XBOX PREPORUKA



PREPORUKA BROJA



Praetorians

Isučite mač i zapovijedite svojim kohortama napad str. 50

NE PROPUSTI

TEST RECENZIJA



Krenite u galaktičko osvajanje i pokažite svim tim slabašnim alienima od čega ste satkani

str. 54

MASTER OF ORION 3

AKON BROJNIH HIT IGARA

ojima smo bili zasuti prošli jesec, teško je bilo očekivati da i se isto moglo ponoviti i ovaj jesec. No ipak, da li nekim lučajem ili Božjom providnošću, ogodilo se da tri iznimno očekiane igre ipak na vrijeme ugledaju vjetlo dana te postanu okosnica ovomjesečnog izdanja Hackera. Njihova imena govore dovoljno sama za sebe: *Freelancer*, *Master of Orion 3* i *Praetorians*, sve duži niz godina očekivani naslovi iza čijeg razvoja stoje respektabilna imena industrije igara. Kako su ih doživjeli i ocijenili naši vrli recenzenti Rukavina, Lauš i Jozić, provjerite na idućih nekoliko stranica. Ako pak spadate među Xbox fanove, recenzija *Dead or Alive Extreme Beach Volleyball* unijet će neizmjerne količine topline u vašu sobu zahvaljujući prekrasnim golišavim djevojkama koje igraju odbojku na plaži. Eh, kad će to ljeto?

HACKEROVA TABLICA ZA OCJENE

Izmijenjena, znatno uočljivija tablica ocjenjivanja i nadalje ostaje mjesto gdje ćete najbrže i najlakše otkriti naš konačan dojam o recenziranoj igri. Uz ocjenu je i komentar autora kojim je ona ukratko obrazložena te ukupan dojam o recenziranoj igri. Na samom dnu tablice je naveden određeni element igre za koji smatramo da ga vrijedi posebno istaknuti.

Ocjena koja će se kretati od 10 do 100 i dalje će biti vodilja po kojoj ćete prije svega moći uspoređivati igre istog žanra

HACKER OCJENJUJE » Naziv igre — **00**

Obrazloženje ocjene

POSEBNO IZDVAJAMO

Novi element u tablici za ocjenjivanje. Vjerujemo da će vam pomoći u donošenju krajnjeg suda o igri koju opisujemo

Ocjena je vrlo često predmetom komentara ili nezadovoljstva čitatelja. Sloboda svakog autora je da igru ocjeni onako kako on smatra da je najbolje. U tom smislu su obrazloženja ocjene neophodna

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
Praetorians	90
www.praetoriansgame.com	
IL 2 Forgotten Battles	88
www.ubisoft.com	
Master of Orion 3	86
www.moo3.com	
Freelancer	82
www.microsoft.com	
HOMM4: Wind of War	70
www.3do.com	
When I Was An Atomic Mutant	69
www.atomicmutant.com	
Harbringer	68
www.harbringer.com	
Grom	65
www.cdv.de	
Airport Tycoon 2	45
www.take2.com	
Gods&Generals	28
www.godsandgeneralsthegame.com	
Xbox RECENZIJE	
Dead or Alive Extreme Beach Volleyball	95
www.tecmo.com	
Mercedes Benz World Racing	78
www.mbwr.de	
Vexx	65
www.acclaim.com/games/vexx	



FREELANCER

Microsoftova svemirska saga koja će vam pojesti sve slobodno vrijeme str. 46

HACKER Top 10 PC



Freelancer / Microsoft Games

Lutanje hladnim dubinama svemira potpuno je obuzelo neke od članova naše male redakcije

2. Praetorians	Eidos Interactive
3. Command&Conquer Generals	EA Games
4. Sim City 4	EA Games
5. Master of Orion 3	Infogrames
6. Impossible Creatures	Microsoft Games
7. Age of Mythology	Microsoft Games
8. IGI 2	Codemasters
9. Splinter Cell	Ubi Soft
10. Silent Hill 2	NovaLogic

HACKER Top 10 Xbox



Dead or Alive Extreme Beach Volleyball / Tecmo

Golišave ljepotice, plaža, odbojka, da, da... to je ono što nam treba usred ove hladnoće

2. Panzer Dragoon Orta	Sega
3. Splinter Cell	Ubi Soft
4. Unreal Championship	Infogrames
5. Dead or Alive 3	Microsoft Games
6. Timesplitters 2	Eidos Interactive
7. Apex	Infogrames
8. HALO	Microsoft Games
9. Collin McRae Rally 3	Codemasters
10. Project Gotham Racing	Microsoft Games

IZDVAJAMO RECENZIJE

Harbringer

Akcijski RPG koji njegovi autori opisuju kao Diablo u svemiru str. 58



Grom

Drugi svjetski rat, akcijski roleplaying, nevješte šale i pošalice... ukratko, to je to str. 60

IL 2 Forgotten Battles



Ako ste se zaželjeli malo prave letačke akcije, ovaj dodatak za *IL2 Sturmovik* pobrinut će se da ne ostanete praznih ruku str. 62

Heroes of Might&Magic 4: Wind of War

Novi expansion za posljednji nastavak u HOMM serijalu str. 64

Xbox recenzije

Mercedes Benz World Racing

Provozajte se u najrazličitijim modelima legendarne mečke po stazama diljem svijeta str. 74



Vexx

Zabavna i simpatična arkadno-platformska razbibriga za prikratiti vrijeme str. 75

IGRA BROJA

Trebalo im je...



FREELANCER

Nakon dugo, dugo vremena, Chris Robertsov Digital Anvil napokon je zgotovio *Freelancer*, igru koju mnogi nazivaju nasljednikom kultnog klasika *Privateer*. Kako bismo je mi nazvali? Čistim prosjekom. Zašto? Čitajte dalje!!

INFOBOX

Freelancer

PROIZVOĐAČ
Digital Anvil

IZDAVAČ
Microsoft

MIN. KONFIGURACIJA
P2 450, 128 MB RAM, 500 MB HDD, 3D kartica

NAŠA PREPORUKA
P3 900, 256 MB RAM, 1.5 GB HDD, 3D kartica

MULTIPLAYER
Internet, LAN

WWW IGRE
www.digitalanvil.com

UVOD U PRIČU

Zbog čega smo jednu dugo najavljivanu igru ocijenili ocjenom manjom od 90? Zbog toga što je podbacila u nekim elementima koji su, prema svim očekivanjima, trebali biti iznad prosjeka? Zbog toga što tekst piše onaj čije ime možete gore pročitati? Ili možda zato što želimo privući pozornost? Ništa od toga, narode. Problem je, naime, u tome da mi je za oko zapela riječ nelinearnost – nešto što *Freelancer* nikako, ali nikako, ne uspijeva postići. Da, jasno mi je da se igra predstavlja kao *space-opera* s otvorenim krajem, te da je to jedan od načina na koji je Chris "'oću-da-letim-a-ne mogu-pa-onda-radim-ovakve-igre" Roberts nastoji staviti u kategoriju "revolucionarno". Također mi je više nego jasno da igra slijedi jedan vrlo teško dostižan ideal: *Elite*. I na kraju, jasno mi je da neke stvari jednostavno ne rade ako ih previše pojednostavite.



PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

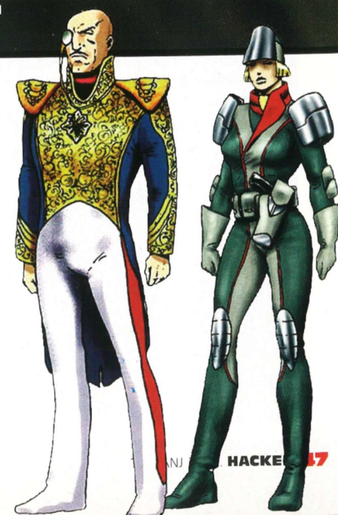
Nego, prije nego što se bacimo na igru, razjasnimo zbog čega autor ovih redaka recenziju broja otpočinje isticanjem njezinih loših strana. Ili još bolje, zbog čega tako oštro kritizira Chrisa Robertsa koji bi po mnogo čemu trebao biti kultna figura u *gaming* svijetu. E pa vidite to je stoga što je tijekom vremena imao priliku upoznati neke ljude koji kao i Chris jednostavno imaju san i od toga nastoje napraviti biznis. Chris je, primjerice, *wannabe* pilot. A problem je u tome što se umjesto izrade drvenih zrakoplova u podrumu roditeljske kuće odlučio za izradu igara, i što mu je to, eto, uspjelo. Možda je njegova genijalnost ostala nezamjećena samo zbog gore spomenute realizacije, no, iskreno, sumnjam u to. Međutim, kako ovo nije ni mjesto, ni vrijeme za komentiranje njegova rada i djela, to ćemo ostaviti za neki drugi put. Ovaj uvod ionako, dragi naši čitatelji, služi samo tome da, promatrajući igru, u obzir uzmete činjenicu da njezin autor nije sposoban raditi apsolutno ništa osim *space-opera*. I upravo se zbog toga moja prva kritika odnosi na samu priču.

POČETAK

Trent, vaš alter ego u *Freelanceru*, svjedok je velike tragedije u kojoj nepoznate sile u cijelosti unište svemirsku radnu stanicu u području New York sustava. Da stvari budu što

"SUČELJE JE NAJJAČI ADUT FREELANCERA"

kompliciranije, za vratom su mu neki ljudi koji ne žele da preživjeli prežive (get it, get it?). No, budući da je protagonist, eto, slobodna dušica, odlučio je početi nov život kao plaćenik/trgovac. Nažalost, njegova ga prošlost nastavlja progoniti pa tako umjesto da prodaje Levis hlače s logom na ćirilici, Trent mora raditi za vladu i pokušati se suprotstaviti ljudima koji pošto poto žele zataškati onaj događaj kod svemirske stanice. Naravno, prije negoli stignete reći "klasika", u igru uljeće misteriozna (čitaj: pojavljuje se u prvoj animaciji i u drugoj polovici igre) izvanzemaljska rasa koja je u potrazi za svojim artefaktima koje su ljudi, eto ti ga vraže, počeli krasti. Ne znam da li ovakvo ogorčenje dolazi s godinama igraćeg iskustva, ali k vragu sve ako se još uvijek nitko nije sjetio napraviti svemirsku igru u kojoj neki idiot ne krade jaja alienima, onda smo doista pali na niske grane. Naime, *Freelancer*, osim svojih evidentnih prednosti (o kojima ćemo poslije), pati i od nedostatka kao što je gotovo nevjerojatno rutinski napisana priča čija je jedina svrha u logičku cjelinu povezati hrpu inače nepovezanih misija. U nekim drugim igrama priča ima motivirajuću ulogu i zapravo nas potiče da završimo igru . Ovdje ona služi kao superljepilo i, što je najgore, ta je njezina funkcija malo preočita. Osim toga, i sustav napredovanja kroz igru je prejednostavno izveden, tako da nakon nekog vremena stvari postanu dosadne, bez obzirá na priču. Naime, kako vi skupljate lovu, odnosno trgujete, vaš status sustavno raste, a kad vam uspije dignuti lik za jedan "level", dobit ćete nasumce izabran "poziv" od poslodavca, koji će vam reći što dalje činiti. Nakon toga dobivate još nešto novca, neki novi dodatak na karti i brodu te priliku da skupite još love, a nakon dovoljno



« njihovi i...

... i njihovi »

Tako je to u *Freelanceru*, svi su njihovi . Konvertiti


Kruz spid



Ja ga pitam cigaretu, a on se spontano zapali...

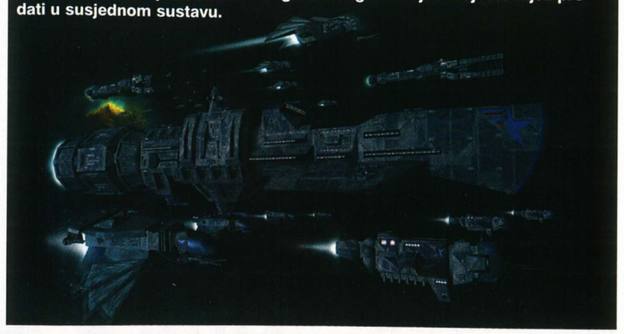

'Ko... ja normalan?

"VELIK BROJ IGRAČA VRLO ĆE VJEROJATNO *FREELANCER* ZAVOLJETI UPRAVO ZBOG NJEGOVA MULTIPLAYERA..."


Malo gotike

MOGU LI ZA OVO DAT SVOJU TAVRIJU, A OSTATAK NADOPLATITI?

U *Freelanceru* kao privatni poduzetnik imate pravo izabrati jedan od četrdesetak brodova podijeljenih u dvije glavne klase: borbeni i tegljači. Prema vašem inicijalnom izboru, ovisit će i vaš stil igre – tj. hoće li sve biti podređeno borbi ili trgovini. Naravno, odlučite li se na lov na glave koristeći pritom vaš vjerni tegljač, vjerojatno ćete se iznenaditi koliko brzo teretna klasa pada pod laserskom paljbom. Ako se pak odlučite za trgovanje, ubrzo ćete shvatiti da zapremnina vašeg borbenog lovca možda ipak nije prikladna za onih pedesetak tona građevnog materijala koji ste htjeli prodati u susjednom sustavu.



PLUS
- sistemski zahtjevi
- sučelje
- dobar *voice-over*

MINUS
- linearna radnja
- preočit način napredovanja


Kad brod pojede previše tortillasa

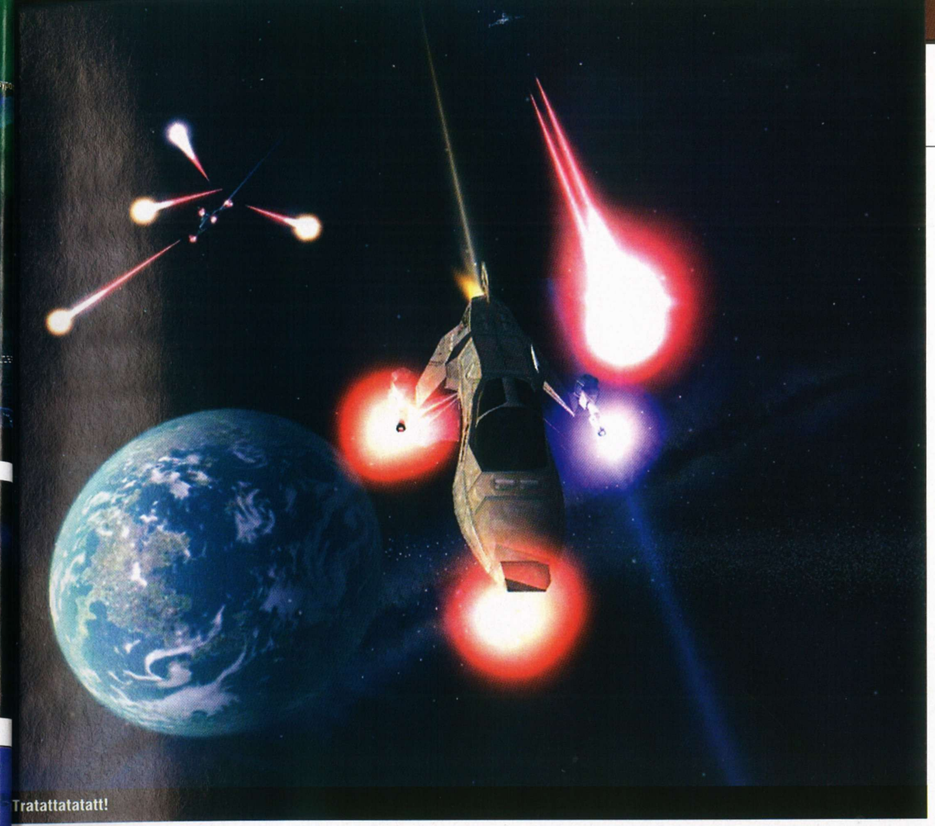

Putovanje kroz Laušev želudac

poubijanih ljudi ili prevezene robe, očekuje vas još jedan poziv. Glupo i razočaravajuće jer ste kao i autor ovih redaka očekivali nešto manje ograničavajuću radnju i igrači "enviroment". Dakle, kako stvari stoje, očekuje vas šablonski posao koji nikako nećete moći komparirati sa svojim prijateljima... jer je zapravo riječ o identičnom pristupu.

Uglavnom, situacija je sljedeća: skupi lovu, kupi bolju pljucu, skupi lovu, odigraj misiju – izmiješaj i ponovi po mogućnosti. E da, pridodamo li tome činjenicu da frakcije koje se obavljanjem određenih misija prema vama pozitivno ili negativno odnose jedino u krajnjim slučajevima (na skali od –100 do 0 pa onda opet do pozitivnih 100), gdje ekipa odluči prekinuti nek od vaših putničkih ili trgovačkih rut stvari doista dostižu dramatičnu raz-inu. Eto, ako vam dosad igra nije dosadila, onda će vas vjerojatno idu dva paragrafa podignuti na noge. Naime, slijede dobre strane igre.

FREELANCER – JUNAK PROSJEČNOG ČOVJEKA

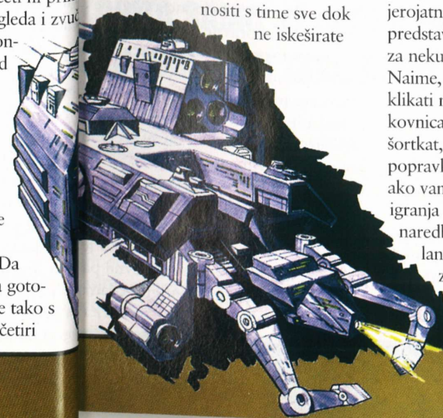
Prva i možda najneuočljivija stvar ko *Freelancera* njegovi su hardverski zah jevi. Naime, riječ je o igri koja će pro raditi i na najtežem prosjeku od raču nala, kada će grafika možda biti mal ogoljena, no to gotovo nećeti ni prim jetiti. Naime, *Freelancer* izgleda i zvuč jako dobro i na slabijim kon-figuracijama (pogledati pod minimalni zahtjevi). S bilo kojim strojem čiji je radni takt viši od 1000 MHz, možete očekivati nevjero-jatnu fluidnost u igri, no čak i sa slabijim, uz mini-malnu redukciju, moći ćete uživati u svakom *Freelancerovom* trenutku. Da bude još bolje, cijela je igra gotovo bez bugova (i bolje da je tako s obzirom da je rade već tri-četiri


Tratattatatatt!


Opet gotika

"IPAK PREVIŠE LINEARNO ZA NAŠ UKUS"

godine), tako da vrlo vjerojatno nećete mati problema - osim ako ste vlasnik Audigy zvučne kartice i Windowsa 98, kada zvuk u igri zastajkuje i trza te samim tim usporava igru. U uputama koje dolaze uz igru predloženo je da se skinu novi driveri za zvučnu karticu. No, problem je u tome što je Creative zdao samo Win2000 i WinXP verziju drivera, što znači da ćete se morati nositi s time sve dok ne iskeširate



IZDVAJAMO / Sustav napredovanja

***Freelancer* u sebi sadržava svojevrstan sustav napredovanja pomoću kojeg igra zapravo određuje jeste li spremni za jednu od skriptiranih misija (više o tome u tekstu op. a.). Napredovanje po razinama iskustva vrši se obavljanjem "slobodnjačkih" misija u kojima glavni lik u načelu skuplja lovu, kupuje bolje brodove i kurva se naokolo nakon što obavi misiju za određenog poslodavca. Nakon što obavite određen broj misija, vaša cijena kao plaćenika će porasti, a paralelno s tim i status odnosno *level* u samoj igri. To se provlači kroz cijelu igru jer se tako naime fabula nastoji održati u kakvom-takvom komadu. Koliko je to uspješno, pitanje je jer je takav način napredovanja ujedno i ono što će vas najviše iritirati u samom *Freelanceru*.**


Čovjek s lens-flareom na rukavici


Parking

nekoliko somova kuna za novi operativni sustav. Što se tehničke izvedbe pak tiče, očito je da su na *Freelanceru* radili ljudi s mnogo iskustva kojima se nije nikud žurilo. Naime, sučelje kojim putujete kroz svemir gotovo je nevjerojatno intuitivno, te samo po sebi predstavlja vjerojatno najbolje rješenje za neku svemirsku operu – ikad. Naime, sve što ćete u igri raditi je klikati naokolo mišem, dok će tipkovnica biti korištena za eventualni šortkat, kojim ćete, primjerice, popravljati brod ili puniti štitove. No ako vam je lijeva ruka umorna od igranja *Fetish Fightera*, sve potrebne naredbe nalaze se na ekranu – od lansiranja kontramjera preko zrake za vuču pa sve do uključivanja krstarećih motora. Osim toga, dijalozi su izve-deni od prethodno snimljenih segmenata koje računalo sukladno vašoj lokaciji ili pitanju slaže u rečenice koje NPC-i govore. Možda to zvuči super na početku, no nakon nekog vremena počne vam ići na živce što kompletna postavka manje važnih NPC-a posjeduje isti glas. Genetska greška, tendencija prema zgodnim rodakinjama, tko će ga znati – cijena inovacije je i ovdje uzela danak. No nije važno; činjenica je da igra izgleda doista dobro, da je fino ispolirana, te, što je najvažnije, da ima dobar mod za više igrača. E da, gotovo zaboravismo – *multiplayer*. Cijela se stvar odigrava na nekoliko odvojenih Microsoftovih servera, gdje igra izgleda kao klasičan *Freelancer*, samo što nema nikakve radnje. Točnije, sve što radite je da se ujedinjujete s drugim igračima, putujete svemirom, trgujete i borite se protiv pravih, živih ljudi – koji sjede za računalom kao i vi, kužite, zar ne? Uglavnom, igra u više igrača zapravo je jedini dio igre u kojem možemo govoriti o nelinearnosti, jer ondje doista možete činiti što god želite. Ostatak igre je, eto, takav kakav je, uzmemo li u obzir činjenicu da će se svidjeti uglavnom *hard core* igračima i nekim nostalgičarima koji jednostavno ne mogu bez *Wing Commandera*. I ostali dakako mogu zaigrati ovu igru, ali će im vjerojatno dosadi već nakon nekoliko sati. A petsto kuna je petsto kuna, zar ne? ■

HACKER OCJENJUJE » Freelancer

S obzirom na trenutačnu oskudicu igara *space-opera* žanra, *Freelancer* je"it" za fanove *Wing Commandera* ili *Privateera*

82

POSEBNO IZDVAJAMO/DOTJERANO SUČELJE

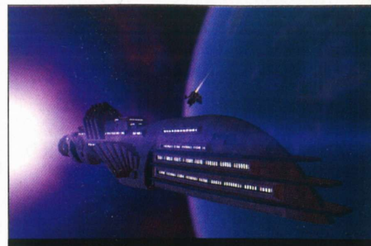
» ALTERNATIVNO

- **Privateer**

Trgovina, puc-puc, trgovina, puc-puc – povezati u seriju.

Elite

Jedna jako stara igra, koja se bez previše razmišljanja može nazvati jednim od najboljih space-simova ikad.


Alternativni dizajn letala


U hrpi željeza


Grom te jebo!

Skupite kohortu, razmotrite teren, razmjestite, preorite...

PRAETORIANS

Ave Caesare morituri te salutant!

UVOD U PRIČU

Razdoblje staroga Rima jedan je od zahvalnijih motiva za izradu igara, no unatoč tome, do danas smo svjedočili tek nekim polupokušajima. Sjetimo se samo polovičnog *Legiona*, gdje čak nismo mogli zapovijedati trupama nego se sve svodilo na pomicanje zastavica na karti svijeta. Tada su bile izrečene i sporadične psovke u cilju zazivanja viših sila u nadi da će nam jednoga dana pružiti dostojno iskustvo antičke makljaže. Čini se da je pristup upalio, pod našim se nestrpljivim prstićima konačno našao jedan odličan 'rimski' RTS, koji i po svojim značajkama i po samoj atmosferi doista spada u sam vrh.

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

GRAFIKVM EKSTRAORDINARIVM

A kako ne bismo dodatno opteretili vaše ionako prefilane mozgove, uvodni dio ne želimo pretvoriti u povijesno predavanje, iako bi to bio najjednostavniji način započinjanja teksta. Reći ćemo vam samo to da se igra temelji na velikoj kampanji u kojoj upravljate rimskim legijama koje kane pokoriti cijeli tada poznati svijet. U dvadeset četiri misije, koliko vam ih je na raspolaganju, prošetat ćete se po granicama Rimskog Carstva u Središnjoj i Sjevernoj Europi te konačno suncem prebogatoj Africi. To zapravo znači da ćete uživati u tri vrste grafičkih podloga (šumice, močvaretine, pustinja), što je svakako lijepo, ali bi neki možda htjeli još, no kako teren igra veliku ulogu u samom taktiziranju, i ovo je sasvim dovoljno. Inače, odmah valja napomenuti da u kampanji upravljate isključivo Rimljanima pa će se na njima i temeljiti većina recenzije. Srećom, u *skirmishu* možete zapovijedati i barbarima i Egipćanima, za koje se već sada najavljuju *mission* diskovi kako bi i oni mogli iskušati svoje sposobnosti u pravoj vojni (lijepe li i nadasve hrvatske riječi...). Znači Rimljani... Prije svega, utuvite si u glavu da je rimska vojska jučer bila ono što je američka danas, što će reći na samom vrhuncu tehnološke oštrice i stegovne spreme, te je upravo ona bila jamstvo njihove svijetle budućnosti i teritorijalne raširenosti (jamstvo svijetle budućnosti, pa jesi ti NORMALAN?). Moćno nazivlje, još moćnija odjela, uglačani štitovi i šarene perjanice sigurno su poznate svakome sa srednjom školom te su kao takve vrlo vjerojatno određenim ljudima postale fetiš. A upravo je taj element tako vješto eksploatiran u *Praetoriansima*, jer je svaki detalj koji je nešto značio stručno prebačen u sasvim dopadljivu 3D-grafiku. Engine je tako sposoban za iscrtavanje mnoštva poligona i sitnih detalja poput dizanja prašine pod udarcima nogu i kopita, poigravanja lišća za vrijeme oluje, naleta kiše, snijega ili 'podivljalog' pijeska i svih ostalih stvari koje igru čine simpatičnijom. No, najimpresivnije su same trupe, to najvjerojatnije zbog izvrsne animacije koja ih čini tako životnima i uvjerljivima da je to jednostavno nevjerojatno. Zaboravite istrzana gluparanja i dojam da vam momci po terenu jednostavno lebde; svaka akja i svaka promjena pozicije pomno je isplanirana i izvedena s nevjerovnom gracioznošću tako da su scene kojima vaše trupe trčeći prelaze preko kakve bare trenutci za pamćenje. Ili pak piksel precizno zatezanje lukova te posljedično ispuštanje salvi strijela... Ma divota! Što najbolje, igra uopće nije zahtjevna pa će i na nešto slabijim konfiguracijama animacija ostati fluidna, a *scroll* brz gladak. I neka mi sada netko objasni i opravda onu neigrivu grozotu koja nas je spopala u odurnim *Highland Warriorsima*. Sve u svemu, tehnički aspekt *Praetoriansa* uglačan je gotovo do savršenstva pa ga je već i zbog toga milina gledati i igrati. No, njegova prava snaga ipak leži u

"PRŠTANJE VODE POD UDAROM STOTINA KOPITA SAMO JE JEDNA OD STVARI KOJA OVU IGRU ČINI TAKO DIVNOM"

odličnom interfaceu i bogatom taktiziranju od kojeg će pravim strateziima zastati dah!

TACTICVM FAMOZNVM

Glavna je fora u tome da ne upravljate pojedinim vojnicima, nego cijelim odredima koji se, ovisno o tipu, sastoje od nekoliko desetaka ustrašenih prašinara. S druge strane, takve formacije nisu tek izlika za grafičku impresivnost jer i pojedinci imaju svoju taktičku nezavisnost. Prema tome, iako će se npr. odred legionara boriti kao cjelina, ako bude razbijen, moglo bi se dogoditi da glavnina snaga ostane u srazu, dok se pokoji strašljivac može vidjeti kako luta sa strane. Nadalje, odrede je moguće dijeliti i udruživati kako biste dobili najbolji omjer jačine i brojnosti, što se isto može upotrijebiti kao taktički element. Najkorisnija opcija koja se tiče raspodjele snaga zove se balans, koji radi upravo ono što se od njega i očekuje; balansira preostale snage u odrede jednake brojnosti kako biste ih mogli najefikasnije iskoristiti kad za to dođe vrijeme. Upamtite, ovdje govorimo isključivo o grupiranju jedinica istog tipa koje stupaju u pravilne strukture, a ne o klasičnom "ctrl+#" povezivanju koje je, na svu sreću, ipak prisutno. Jednom kad se malo ufurate u osnovnu logiku, vidjet ćete da je igranje na taj način zapravo vrlo zabavno i iznad svega impresivno. Jedno je kad zapovijedate neurednim hordama slobodnomigoljećih individualaca, a nešto sasvim drugo kad na vaše zapovijedi odgovaraju strogo uniformirane formacije koje se drže svoga reda. Zajedničko stupanje izgleda kao na kakvoj paradi i stvarno djeluje nadahnjujuće, a posebno pohvaljujemo konačnu implementaciju trčanja u jedan RTS. Naime, vaši dečki imaju određenu količinu *stamine* koju mogu iskoristiti za spomenutu fizičku aktivnost, koja dobro dođe kako za kraćenje vremena, tako i za neke neočekivane taktičke finese koje mogu spasiti cijelu bitku. *Managment stamine* tako je

INFOBOX

Praetorians

PROIZVOĐAČ
Pyros studios

IZDAVAČ
Eidos

MIN. KONFIGURACIJA
P3 500, 256 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA
Athlon XP 1600, 512 MB, GeForce 4

MULTIPLAYER
LAN/NET/MODEM

WWW IGRE
www.praetoriansgame.com


Mi došli, pa reko da malo naložimo...


Otvaraj, otvaraj, uuuotvaraj kad kažem!


Otvaraj, otvaraj, uuuotvaraj kad kažem!

OPSADA

Osvajanje zamaka je gotovo igra u malom; prvo morate dovući svoje snage te napraviti dovoljan broj katapulta i ljestava. Katapultima uništavate jedinice na zidu, i to običnom baražom ili grčkom vatrom, a nakon omekšavanja obrane vrijeme je za postavljanje ljestava koje će vam gadovi pokušati srušiti. Važno je naglasiti da baliste i ljestve opslužuje nekoliko vojnika, koje je, ako poginu, potrebno zamijeniti. Nakon uspješnog naskakanja, vrijeme je za borbu na zidinama uz konstantnu potporu teškog oružja i uvijek prisutnih streličara. A na kraju fino utucite bespomoćnog zapovjednika tvrđavice, stavite unutra svojeg centuriona te se spremite za nove pohode.






Ljuft, baš sam si sad štramplice smočil!


Aaargh, Domaći, napadaju nas Domaći!!!


Kužš ono, ima nas trojica i ne može nam nitko ništa

PLUS

- korištenje formacijskih taktika
- tematika
- lijepa i brza grafika

MINUS

- manji problemi s interfaceom


Upotreba satelita bila je ekstenzivna u doba starog Rima



nego svaka primjena određenih specijalnosti ima svoj izravan utjecaj na ishod bitke i cjelokupni način taktiziranja. Osim kopljanika, slične štovose posjeduju i strijelci, kojima možete narediti da stanu u poseban položaj kako bi imali veći domet, no zato će im trebati više vremena da se ponovno pokrenu. Isto tako, vaši se legionari mogu posložiti u poznati oblik kornjače, kad će biti gotovo neranjivi (ali ne mogu napadati), što je posebno efektno prilikom obrane od neprijateljskih strijela. Tu su i izvidači koji otkrivaju teren pomoću sokola i vuka te različiti klerici, druidi i ostale bradonje koje glume doktore no najvažnija jedinica svakako je centurion, koji osim što ima višak agresivnosti i *stamine*, oko sebe širi blagotvorni utjecaj koji ostatku snage podaruje dodatno iskustvo i bonus u napad.

TERENUM RAZROVARUM

Nakon svega, treba pohvaliti i odličnu izbalansiranost trupa te potpuni nedostatak superjedinice pomoću koje biste u najgoroj manir *tank rusha* razriješili cijelu situaciju. Svaka trupa ima svoju protutrupu koju je slaba ili koju razara bez problema pa se samo pametnim kombinacijama i pravodobnim primjenama jedan od glavnih elemenata na koje morate paziti ako želite pobjedu, no još su važniji sljedeći: svakoj formaciji možete određivati odredište i SMJER kretanja, a tu su i specijalne sposobnosti pojedinih trupa. Upravo je smjer u kojem okrećete vaše miljenike ono o čemu ovisi poraz ili pobjeda jer nije svejedno hoće li vas konjanici zaskočiti s boka ili će biti spremno dočekani na oštrice vaših mačeva i kopalja (znači, *flankiranje* i ostale cake se podrazumijevaju). Ovdje posebno ističemo jedinstvenu sposobnost vaših kopljanika da stvore obrambeni red tako da ispruže svoje duge oštrice, iščekujući spremno nadolazeći napad!!! Strateške mogućnosti i gušt igranja koji proizlazi iz spomenute "sitnice" ne daju se opisati smrtničkim riječima zato što je ta fora toliko inteligentna i, što je još važnije, funkcionira. Da, nije riječ tek o kozmetičkim efektima


Graciozno stupanje moćnih trupa...


Ajd' da ja sad jašem na konju, a vi me lovite


Ha, nevidljivi smo!

"ZABORAVITE NA TANK RUSH I UŽIVAJTE U PROMIŠLJENOM TAKTIZIRANJU S POTPUNO FUNKCIONALNIM RIMSKIM FORMACIJAMA"

određenih snaga može očekivati uspjeh. Nadalje, veliku ulogu igra i sam teren, koji na najbolji način pokazuje prednosti i mane pojedinih tipova jedinica, pa bi tako najbanalniji primjer bio postavljanje strijelaca na kakvo brdo s kojega će imati veći domet i bonus pri napadu. Također, trupe koje se penju na uzvisinu bit će u podređenijem položaju od onih koje je brane, pa elevaciju reljefa treba stalno imati na umu kako se ne biste doveli u situaciju da vam hrpica sposobnih streličara upokoji nekoliko legija mačevalaca ili kopljanika. No, to nije sve; pojedine karte obiluju baruštinama i plitkim rječicama koje neke snage jednostavno ne mogu prijeći (teški oklopnici) pa je potrebno pronaći neku alternativu, koja je uglavnom vezana za izgradnju mosta. Izniman je naglasak stavljen i na spremanje zasjeda u šumarcima i visokoj travi, što je uz promišljenu taktiku itekako smrtonosan i u negativnom slučaju vrlo iritantan element. Skrivene jedinice možete detektirati ili tako da glavom bez obzira udete u zasjedu ili tako da prije napada pošaljete izviđača, čiji će vuk ili orao lako uočiti skrovitu metu. U svakom slučaju, neće vam se jednom dogoditi da vas samo šačica dobro skrivenih vojnika desetkuje u nekoliko minuta, pa vam je na izbor ili pomno istraživanje ili poražavajući bijeg.

Uza sve ove krasote koje bismo teško očekivali od jednog RTS-a, *Praetoriansi* nude i napad na utvrde koji bi se čak mogao opisati kao igra u igri. Ovdje samo naglašavamo da je spomenuta rabota prilično teška, a za dodatne informacije pogledajte okvir. Inače, ako još niste shvatili, *resource management* je minimalan, što će reći da regrute crpite iz osvojenih gradova s fiksnom populacijom, koja se nakon iscrpljenja sporo povećava, te da je izostalo bilo kakvo skupljanje resursa i slične tričarije. Izgradnja je također na minimumu pa tako osim obrambenih *turreta*, ljestvi i balista nećete graditi gotovo ništa drugo. Što je svakako vrlo pozitivno, jer se fino možemo orijentirati na samu borbu i sasvim solidan interface. On će vam pak omogućiti fluidnu i izravnu kontrolu bez nepotrebnih prtljanja i kompliciranja, a jedina zamjerka ide kameri, koja nam omogućuje zumiranje, ali nikad i rotiranje pogleda pa se često zna dogoditi da nam jedinice budu zaklonjene majmunskom šumom.

Glazba je savim solidna, utemeljena na zanimljivim orkestracijama pogodnim za antičko razdoblje, dok su zvukovi prilično bijedni. Sami efekti još su kako-tako, no odazivanje jedinica je tragično; djeluje kao da je cijeli *voice acting* radio jedan jedini tip, nevješto pokušavajući promijeniti modulaciju svog krhkog glasa. Nema veze, ono što je važno je da je *Praetorians* iznimno inteligentan i strateški potkovan proizvod u kojemu MORATE koristiti taktiku da biste nešto postigli, a dodatna dekoracija staroga Rima samo mu ide u prilog. Bit će to svakako prava poslastica za iskusne strategе, ali zbog triju razina težine te svih sitnica koje igrača jednostavno vuku u igru, i odlična zanimacija za totalnog početnika! A baš bi ti početnici mogli biti očarani *Praetoriansovim* šarmom i kao takvi uvučeni u RTS-svijet općenito. Sve u svemu, pun pogodak i palac gore! ■

» ALTERNATIVNO

- **Legion**

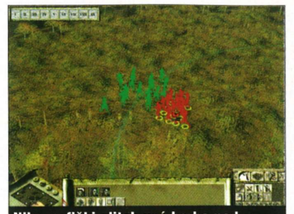
Nemojte, radije nemojte...

- **Highland Warriors**

Aaaaaaaaaaaaarrrgh!

- **Caesar**

Nije baš ono o čemu pričamo, ali može proći.


Nije grafički glitch već borba pod šumskim pokrovom

IZDVAJAMO / TAKTIKA USPJEHA

Što vidite na ovim slikama? Na prvoj možete uočiti strateški raspored biranih trupa u očekivanju masovnog napada. Tako su streličari postavljeni na brdo kako bi imali veći domet i ubojitost kojom će stvarati podršku samim prašinarima. Također, obratite pozornost na ukočeni red kopljanika koji čekaju navalu. Iza njih je još jedna jedinica streličara koja u najgorem slučaju može poslužiti za blisku borbu, a okolo su glavne snage legionara koje će odraditi najkrvaviji dio zadatka. Na drugoj slici vidite da taktika pali; legionari su se bacili u boj s konjanicima, a kopljanici su zaustavili navalu pješaka. Streličari su dobro zaštićeni i rade svoj posao, pa je rezultat mogao biti samo takav kakav je. Istina, na posljednjoj slici možete uočiti hrpu kostura, tj. bivše kopljanike, koji su pobijeni svi do jednoga. No, bitna je sama pobjeda, a pogotovo to da mi je sa istim snagama, ali uz nepovoljniji razmještaj, bilo potrebno petšest TOTALNIH poraza da shvatim da nešto ne štima. Nije baš kao *Total War* (hvala bogu) ali taktika funkcionira!



HACKER OCJENJUJE » Praetorians

Fenomenalno izbalansirana i igriva taktika iz doba starog Rima.

90

POSEBNO IZDVAJAMO/KRETANJE U FORMACIJAMA

Zagospodarite galaksijom iz svo obe









Nakon što je izašao treći nastavak *Civilizationa*, ostala je još samo jedna legendarna strategija koju su ljubitelji *turn-based* kompleksnosti s nestrpljenjem iščekivali – i konačno dočekali

MASTER OF ORION 3





INFOBOX

Master of Orion 3

PROIZVOĐAČ ☐
Quicksilver

IZDAVAČ ☐
Infogrames

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P 300, 64 MB RAM, 8 MB 3D kartica

NAŠA PREPORUKA ☐
P 1,2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D kartica

MULTIPLAYER ☐
Do 8 igrača – LAN, Internet

WWW IGRE ☐
www.moo3.com

Svemirskih je strategija uvijek bilo vrlo malo, a kad bi se koja i pojavila, rijetko kad bi uspjela privući veću pozornost igrača. Pitate se zašto? Ponajprije zato što je cjelokupni posao upravljanja međuzvjezdanim carstvom obično bio prikazan potpuno jednako kao i upravljanje malo većim selom čija su vanjska gospodarstva, gle slučaja, udaljena desetke svjetlosnih godina. A to ne ide. No sada je tu novi *Master of Orion*...

PIŠE **Berislav Jozić**
berislav.jozic@janus.hr

Ni Mesiću nije lako, a on ima samo 4 i pol milijuna ljudi i slabo razvijenu zemlju za upravljanje. Zamislite onda kako li će biti tek vama koji pod svojom kontrolom imate nebrojene milijarde ljudi, planeta i svemirskih brodova. *MOO3* izvrsno dočarava taj osjećaj preopterećenosti, gdje postoji doista golema količina informacija i detalja o kojima treba voditi računa. Početak ćete uobičajeno - s jednim planetom i nekoliko brodova na raspolaganju i cijelom galaksijom oko vas. Ali već i prvi pogled na ekran otkrit će vam da naseljavanje i pokoravanje svih tih raznobojnih točaka koje predstavljaju sustave tuđinskih Sunaca neće biti jednostavno poput proizvodnje velikog broja tenkova i njihovog slanja u određenom smjeru. Kao prvo, morat ćete voditi brigu o usavršavanju svog planeta, i to kroz razvoj i definiranje specijalizacije svakog pojedinog područja. Dio svojih resursa morat ćete odvojiti i za proizvodnju brodova za naseljavanje i osvajanje, a jedan bi dio bilo pametno uložiti u istraživanje novih tehnologija. Svi ti resursi, naravno, nisu besplatni, nego do njih dolazite oporezujući svoje podanike. A poreze ne voli nitko, to znamo. Kad smo već spomenuli istraživanje, u kojem ćete smjeru ići? Matematika, biologija, fizika, sociologija... područja je mnogo, a svako od njih skriva brojna otkrića. Procijenite sami što vam je najvažnije u određenom trenutku razvoja i u koje se područje isplati investirati.

A ONI NAMA O EUROPSKOJ UNIJI

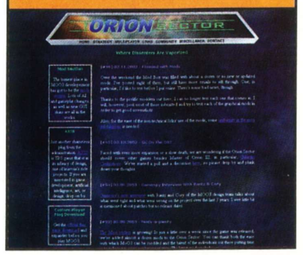
Kad se vaše malo carstvo počne širiti, brzo ćete otkriti da niste sami u svemiru. Naravno, znali ste vi to i

"JE LI VAM MOZAK DOVOLJNO VELIK DA OBUHVATI CIJELU GALAKSIJU?"

prije, kad ste na početku igre birali koju ćete rasu voditi, ali kad ih sretnete "uživo, sa svim njihovim čudnim zahtjevima, specifičnim načinima razmišljanja i, posebno, dobro naoružanim svemirskim brodovima, pred vama će se otvoriti novi aspekti igre. Jedan od najzanimljivijih je senat, u čijem radu možete i ne morate sudjelovati, ali prekršite li neke od zakona koje to tijelo donese, znajte da vam se ne sprema ništa dobro. Predlagati zakone možete i sami, a predlaganje i podržavanje

INFOPLUS / NET CONNECT

Iako je igra izašla tek prije nekoliko tjedana, na Internetu se već mogu naći modifikacije konfiguracijskih datoteka s dodatnim opcijama i izmjenama originalnih postavki. Možda vam na početku i nisu nužni, ali kada dublje zađete u igru, prošetajte do http://www.orionsector.com/pages/mods/ i iskušajte neke od ponuđenih modova. Isplati se.



TESTIRALI SMO / KAKVA NAS BUDUĆNOST ČEKA / TESTIRALI SMO / KAKVA NAS BUDUĆNOST ČEKA / TESTIR

Elementi koje susrećemo u *MOO3* isti su oni s kojima se već sada susrećemo vlade većine razvijenih država na Zemlji pa stoga razmatramo koliko je vjerojatno da će stvari doista tako izgledati. Za nekoliko tisuća godina.



ISTRAŽIVANJE

Daj određenu količinu novca, okvirno definiraj smjer – i nadaj se. Imate li imalo uvida u to kako se u većini država koriste sredstva za fundamentalna istraživanja, znat ćete da je ovo vrlo realno. Znanstvenicima se, kao ni umjetnicima ili ženama, ne može upravljati.

Ocjena: 8/10



FINANCIJE

U stvarnom životu financijski su obračuni ipak znatno kompleksniji od ovih u *MOO3*. Kroz cijelu povijest ljudske civilizacije financije su bivale sve složenije i složenije, stoga se nikako ne možemo nadati takvoj jednostavnosti.

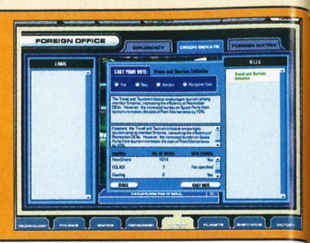
Ocjena: 3/10



DIPLOMACIJA

U svim popularnijim vizijama budućnosti ljudskim će rodom vladati neka vrsta senata ili skupštine, čije će donošenje odluka ovisiti o odnosu snaga unutar glasačkog tijela jednako, ako ne i više, koliko i o stvarnoj koristi donešenog zakona. *MOO3* je izvrstan primjer takvih uređenja.

Ocjena: 9/10



ALIENI

Unatoč izvrsnim idejama i gotovo bolesnoj opterećenosti detaljima, kreatori igre izvanzemaljce ipak predstavljaju kao prilično "humane" – iako ne po obliku, po načinu komuniciranja i težnjama većina rasa ipak su samo ljudi u šarenim odjelima.

Ocjena: 3/10



LJUDSKI POTENCIJALI

Uz milijarde ljudi spremnih da izvrše svaku vašu zapovijed i umjetnu inteligenciju da njima upravlja, pitanje je koliko će biti važno izravno rukovođenje, a time i odabir lidera. Zbog toga mislim da je uloga pojedinaca u igri prevelika, ali budućnost će pokazati tko je bio u pravu.

Ocjena: 4/10

RATOVANJE

Gledajući razvoj vojne opreme u posljednjih stotinjak godina, gdje smo od konjice napredovali do zrakoplova bez posade, nije nemoguće da će se u budućnosti većina bitaka (a posebno one u svemiru) voditi između letjelica upravljanih umjetnom inteligencijom.

Ocjena: 7/10

UKUPNA OCJENA ZA MOO 3

Dok su elementi koji su relativno bliski igračima, poznati im iz sličnih igara, prikazani vrlo detaljno i, vjerojatno, blisko onome kako će oni doista izgledati u budućnosti, dotle su igračima manje interesantna polja ocrtana gotovo karikaturalno – u stilu nastavka koji se boji načiniti iskorak u originalnosti.

5/10

» ALTERNATIVNO

- **Civilization 3**

Gotovo jednako kompleksno, samo na majčici Zemlji

- **Master of Orion 2**

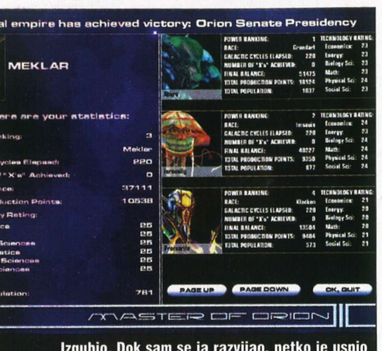
Nekoć davno bijaše Orion...

- **Star Trek: Birth of The Federation**

Vrlo zanimljiva strategija u licenciranom okruženju.



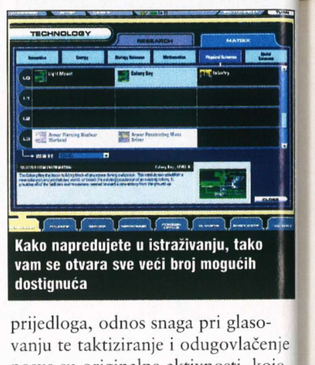
Gospodar malog planeta u golemoj galaksiji. Ali s velikim ambicijama



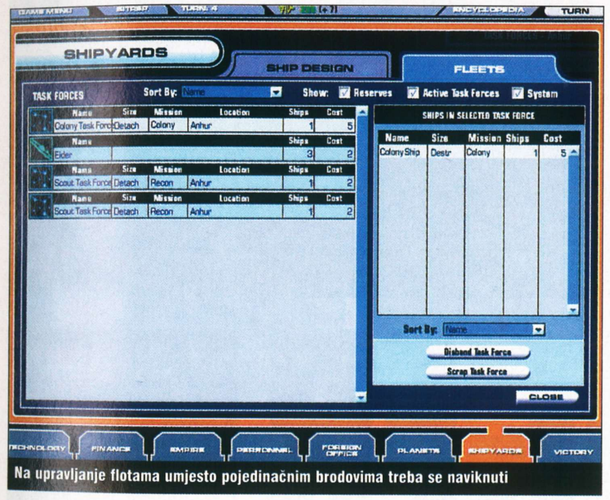
Izgubio. Dok sam se ja razvijao, netko je uspio probiti se do predsjedničkog mjesta u senatu i završiti igru



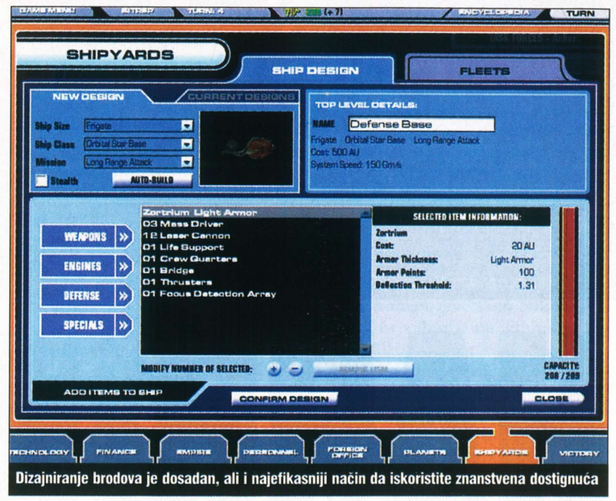
Ratovanje je ponekad bolje prepustiti umjetnoj inteligenciji. I gledati je zabavno



Kako napredujete u istraživanju, tako vam se otvara sve veći broj mogućih dostignuća



Na upravljanje flotama umjesto pojedinačnim brodovima treba se naviknuti



Dizajniranje brodova je dosadan, ali i najefikasniji način da iskoristite znanstvena dostignuća

IZDVAJAMO / STVORITE SVOJU RASU

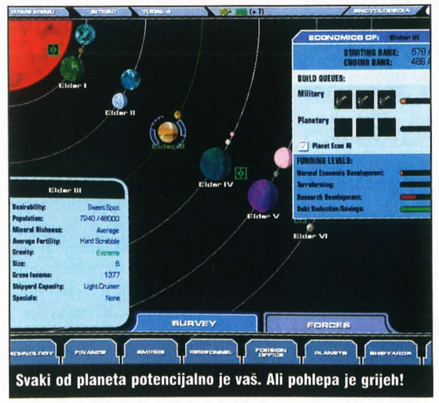
O obilježjima rase uvelike ovisi i način na koji ćete je voditi u osvajanje galaksije pa ako vam se ne sviđa nijedna od ponuđenih kombinacija, možete kreirati svoju, samo morate voditi računa da sve bude u ravnoteži. Naime, za svaku pozitivnu osobinu valja izdvojiti određeni broj bodova, a njih možete dobiti samo tako da si udijelite i poneku manu. Kreirajući svoje 'pleme', razmišljajte o tome što je Bog odabrao kao naše kvalitete i mane i koje su bile moguće alternative?



Iako slika vaše rase mora biti jedna od 16 ponuđenih, mogućnosti kombiniranja su nebrojene



Sudjelovanje u senatu je igra unutar igre, a napravljeno je fenomenalno



Svaki od planeta potencijalno je vaš. Ali pohlepa je grijeh!

PLUS

- iznimna kompleksnost igre
- automatizacija
- preglednost

MINUS

- iznimna kompleksnost igre
- jednostavna grafika
- vrlo spor tempo

prijedloga, odnos snaga pri glasovanju te taktiziranje i odugovlačenje posve su originalne aktivnosti, koje smo, doduše, vidali u Saboru, ali nikad nismo očekivali da ćemo ih vidjeti i na našim monitorima. Naravno, sve je to povezano s bilateralnom diplomacijom, ugovorima o nenapadanju, razmjeni znanstvenih dostignuća i slobodnoj trgovini, a kao "nastavak diplomacije drugim sredstvima" tu je i špijunaža, a ako sve ostalo podbaci, i rat.

STAR WARS NA DRUGI NAČIN

Ako u strategijama volite ipak osjetiti i dašak akcije, u *MOO3* ćete ga pronaći u borbama, koje se odvijaju u stvarnom vremenu. Ali ne u onakvom na kakvo ste navikli u *HomeWorldu*. Međuzvjezdane udaljenosti su goleme, a protivnika je moguće detektirati na velikoj udaljenosti pa ćete zato moći dobro promisliti o svakom pokretu svojih flotila prije nego što dođe do stvarne izmjene vatre. Kako do sukoba obično dolazi već u poodmaklom stadiju igre (barem stotinjak poteza) jer prije praktički i nemate čime zatući svoje protivnike, borbe poprilično ovise o tome prema kojim ste područjima usmjerili svoje znanstvenike te kakve ste borbene grdosije uspjeli izgraditi. Spektakularan i zanimljiv kakav već je, rat osim lijepih eksplozija i kratkotrajnih akcijskih sekvenci donosi i brojne političke i socijalne nuspojave s kojima ćete se suočiti na drugim poljima. A vjerujem da će vam, kad odigrate dvadesetak bitaka, postati pomalo i dosadan pa ćete vođenje svojih trupa prepustiti vrlo sposobnoj umjetnoj inteligenciji.

IDE TEBI DOBRO

I ne samo rat! Većinu akcija kojima ste zabavljeni u igri može sasvim dobro obavljati ovaj ili onaj 'automatski pilot', a delegiranje zadataka je nešto na što ćete se morati naviknuti kada vaše carstvo izraste u grdosiju koja obuhvaća nekoliko desetaka planeta. U tu svrhu na raspolaganju su vam različiti načini na koje možete definirati osnovne 'niti vodilje' za svoje zamjenike, dok se vi bavite samo gorućim problemima i usmjeravate ih kad im 'zašteka'. A to se dogada iznimno rijetko usporedimo li *MOO3* s drugim igrama u kojima umjesto vas proizvodnjom upravljaju priglupi računalni zamjenici. Takvo prebacivanje fokusa s mikro- razine na makrorazinu značajna je inovacija na koju se treba naviknuti.

RIJEČ - DVIJE O NOGOMETU

Ma, htio sam reći "najvažnijoj sporednoj stvari" ali je predugačko za podnaslov. Uglavnom – tehnikalije. Iako kvaliteta grafike nije nešto čime se *MOO3* može posebno pohvaliti, izvrstan dizajn brojnih izbornika i pregledan font igranje čine sasvim ugodnim.
Funkcionalnosti igre može se prigovoriti jedino to da prevažni SitRep nestane kad učitate igru, pa vam je bolje da se sjećate što se dogodilo. Osim toga, valja reći da snimanje pozicije briše sve akcije koje ste naredili tijekom poteza, stoga snimajte na početku, a ne na kraju. Uostalom, pročitajte upute, koje su dobre i detaljne, ali još uvijek nedovoljno informativne. Pročitajte i "readme" na disku jer skriva mnoge važne informacije koje se nekim čudom nisu našle u uputama, a ni u Enciklopediji ugrađenoj u igru, gdje su svakako trebale biti. Ali, to su sve sporedne sitnice.

"SUKOBIT ĆETE SE S NEKOM OD NAJBOLJIH UMJETNIH INTELIGENCIJA DOSAD"

Animacije i specijalni efekti – kada ih ima – sasvim su zadovoljavajući, a glazbena podloga potpuno je neutralna pa očekujem da ćete je vrlo brzo zamijeniti omiljenom *play*-ljestvicom. Nakon što se do mile volje izguštate "samoće u svemiru" (a to će potrajati jer je galaksija svaki put drugačija, a upravljanje različitim rasama pruža posve drugačije iskustvo), preporučujem vam da iskušate jednu od *multiplayer* opcija koje će vas natjerati da se ponovno zaljubite u ovu igru.

Igranje protiv čovjeka znatno je zanimljivije nego pobjeđivanje i najpametnije umjetne inteligencije, ali oduzima još više vremena – ponajprije zbog toga što valja čekati da svatko odigra svoj potez.
Ako nakon svega napisanog ne poželite zaigrati *Master of Orion 3*, znači da niste ljubitelj strategija pa ne znam zašto ste uopće čitali ovu recenziju. Ja, u svakom slučaju, jesam i s nestrpljenjem očekujem da ponovno kliknem na SitRep. Over and out. ■

HACKER OCJENJUJE » Master of Orion 3

Razvučena svemirska sapunica koja će ljubiteljima strategija uzeti mnoge noći

86

POSEBNO IZDVAJAMO/IZNIMNO REALNU DIPLOMACIJU



Ti ćeš meni da izgledam ko serija RX-63! Evo ti!

HARBINGER

- Ajmo napravit igru! -Kakvu? - Štojaznam, neki RPG, to ljudi vole. - Ali ima ih već previše, jesi siguran da će nam to proć? - Je, imaš pravo. Čekaj, čekaj... znam! Ajmo napravit RPG, ali u svemiru! - Uuuuuuu, hebotee, koja idejaaa! Ajmo!


Podsjeća li ovo koga na *Crusader no Regret*?

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Da s *Harbingerom* nešto nije u redu, pokazat će već uvodna špica, koja je, blagorečeno, na razini onih iz 1995. Neuspjeli pokušaji 3D renderaže tako će vam predočiti neko "smiješno" čudovište, što već samo po sebi govori da i sama igra želi biti dopadljiva, pače vrckava i humoristična. A u to se onda baš i ne uklapa mračnjačka priča o golemom brodu Harbinger, koji je zapravo robovlasnička kolonija tipa znanog kao Overlord. Po njemu će miljeti tri glavne populacije, iliti ljudi, gladijatori i *culibini*, što su ujedno i rase koje birate na početku igre. Za one koje STVARNO zanima, gladijatori su *mechoidni* roboti kojima je neko pod skalp nagurao ljudski mozak, dok su *culibini* tipični alienčići koji bi u nešto klasičnijem RPG-u mogli proći kao *sorcereri*. Što se tiče ljudi, slobodno odšećite do zrcala i ondje se informirajte o njihovim značajkama, a ako vam ne uspije iz vlastitog primjera sve otkriti, pozovite frenda. Kampanje se prilično razlikuju, dok se priče tu i tamo

INFOBOX
Harbinger

PROIZVOĐAČ ■
Silverback Entertainement

IZDAVAČ ■
Dream Cather interactive

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 450, 128 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 1600+, 256 MB, 16 MB 3D

MULTIPLAYER ■
N/A

WWW IGRE ■
www.harbinger.com



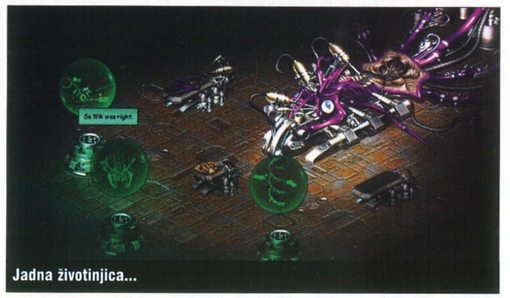
ALTERNATIVNO

- **Diablo 2**
Tata i mama izometrijskih akcijskih RPG-ova!
- **NOX**
Odličan i pomalo zaboravljen akcijski RPG.



Umri, ti bestijalna crvolika nakupino iz druge dimenzije!


Idem ja sad. Ajd...


Jadna životinjica...

"POKUŠAJ DA SE OPSTANE NA RAČUN TUĐE SLAVE OVAJ PUT JEDNOSTAVNO NIJE UPALIO!"

znaju preklopiti pa bismo mogli reći da čine jednu zanimljivu cjelinu, no iskreno govoreći, kad (ako!) igru odigrate s jednom rasom, trebat će vam prokleto mnogo motivacije da to učinite i s drugom. Zašto? Zato što je *Harbinger* iznimno pojednostavljen RPG za najšire mase kojemu fali dubine, istinske zanimljivosti i onog nečeg što vas "tjera" na daljnju igru. Tako se pojedine klase gotovo i ne razlikuju zato što ih sve karakterizira nevjerojatno dosadna borba utemeljena na dalekometnom i bliskom napadu, s tim da naša *culibina* eto, ne maše sjekirčetom, nego oko sebe ispucava neku štetnu energiju. Heej! Bliska borba u pravilu se pak svodi na bezumno i prilično pogubno klikanje mišom (dok vi sječete njih, i oni sijeku vas) pa je najpametnije igrati s distance. Luk i strijela tako su u ovoj ZF-egzotici zamijenjeni ultramaštovitim pucaljkama što ispucavaju sporoleteće komade plazme, struje i sličnih ubojitosti koje su obično ubojite u nekoj dalekoj budućnosti.

ŠTITOVI S CRVENOM VRPCOM

Ehm, kad kažem "sporoleteće", to i mislim zato što se projektile komotno može izbjegavati, a to će onda, osim vas, tu i tamo učiniti i pokoji neprijatelj. Također, vaš se lik kreće mnogo brže od smetala, pa opet pali stara taktika "udari ga po omraženoj tintari i zbriši". I koji bi se majmun onda uopće zamarao s "dogfightom" i gubio dragocjenu energiju na obnavljanje zdravlja ili pak još dragocjenije bodove na pojačavanje određenih značajki? A ima ih čak četiri: *melee*, *ranged*, *override/rigging/focus* i *life*. Jojojojoj... Kako rekosmo, *melee* zaboravite, tako da vam ostaje tek bildanje pucanja na daljinu, zdravlja te *overridea/rigginga/focusa* koji se tiče sposobnosti korištenja visoke tehnologije poput daljinski navođene kamere. Dotične tričarije naći ćete ili u dućanu, ili u brojnim škrinjicama na koje ćete, nasreću, nailaziti na svakom koraku. No, s obzirom na mali broj *slotova* te još manji broj artefakata, sve ide k vragu, jer stvarno ne vidim gušta u pronalaženju štita s crvenom vrpcom koji vam pruža deset posto bolju zaštitu od onog s plavom. Što pak kažete na traganje za pljucama koje modificirate različitim čipovima, kristalima i sličnim kako bi ispucavale određenu vrstu punjenja na koja su osjetljive pojedine vrste? Zabavno? Ne, prejednostavno; robote rješavate elekrotromagnetskim pulsom, dok živinčad ne voli plazmu. Finito. Tehnikalije? "Izo" grafika je u redu, no načela po kojima je izrađena stari su više od pet godina pa ne znam koga još može impresionirati prerendana 3D pozadina i isto takvi likovi koji usto pate i od nedostatka *frameova*? Srećom, *scroll* je vrstan pa vam neće stradati okice, a za kakvu-takvu dobrobit mozga pobrinut će se fino sučelje kojim lako i bez zapinjanja obavljate zadane vam radnje. Tu i tamo *Harbinger* ima i svojih blistavih momenata, koji se uglavnom tiču otkrivanja kakve zgodne lokacije sa simpatičnim forama poput raspolovljenog aliena kojeg vidite na slici. No što se tiče samih RPG-aškinh vrednota, igra je čista nula. Takva simplicifiranost, takva nemaštovitost i takva flegmatičnost jednostavno ne pašu u moderno vrijeme pa umjesto da bude osvježavajući dašak nekih zagubljenih formi igrivosti, *Harbinger* se nameće kao poluraspadnuti anakronizam kojemu bi bilo bolje da se nikad nije ni pojavio. Ne kažem da će te prilikom igranja povraćati, ali na tržištu je toliko boljih akcijskih RPG-ova da ga se jednostavno ne isplati staviti na hard, a to što se temelji na ZF-tematici samo je neuspio pokušaj prodavanja magle. Ne, nema ni *multiplayer* opcije. ■

IZDVAJAMO / MAŠTOVITOST

Kužiš ono, *cubilinka* je tol'ko kul pa se, ono, ne fajta sa sjekirom ni mačem, nego ispušta neku super turbo kul energiju kojom tamani na blizinu. Bah! Više maštovitosti ima u jednoj epizodi *Sailor Moona* ili *Strasti* (e dok Hekuba opiči neki *spell*!), a tu mi se isfuravaju neke idiotarije koje ne da su već viđene, nego bi mogle stajati u rječniku pod pojmom *deja vu*.



PLUS
- science fiction tematika

MINUS
- jednostavnost
- nemaštovitost



HACKER OCJENJUJE » Harbinger

Zastarjeli koncept, zastarjela grafika i sveopća nemaštovitost

68

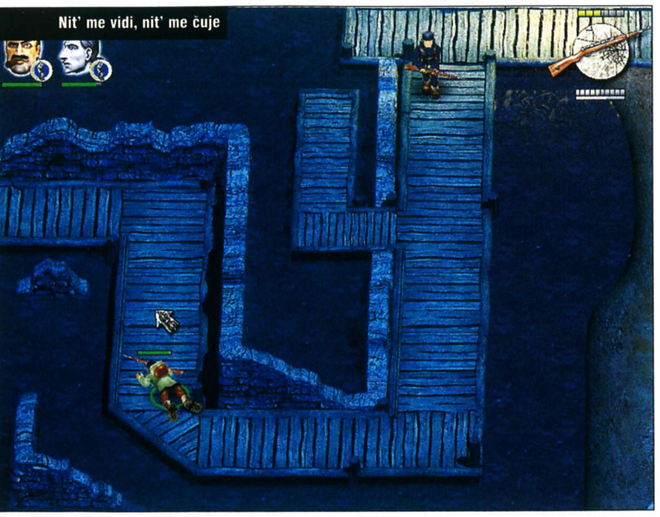
POSEBNO IZDVAJAMO/ZF TEMATIKA



Da vas sad vidim!

GROM

Sudeći po Spellforceu i Gromu, u Njemačkoj jednostavno sve vrvi od ljudi koji postojeće žanrove kane strpati u jedan


Nit' me vidi, nit' me čuje

PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

Konkretno, *Grom*, koji eto upravo opisujem, nastoji kombinirati klasični RPG vulgaris, avanturu i *Commandos-stylee sneak'em'up*. Koliko mu to polazi za rukom, upitno je, doduše, s obzirom da za unificiranje ta tri opširna žanra treba poprilična količina truda. A ovako kako je, čovjeku se uvijek čini da igra nešto što i nije skroz-naskroz završeno. Nije vam jasno o čemu govorimo?

Uzmimo, primjerice, igre poput *Black and Whitea*. Koliko se sjećam, Molyneux je na projektu radio oko tri godine, te je na kraju praktički proizveo novi žanr. Gledajući malo pomnije, u samoj jezgri igre naziru se tri originalna žanra iz kojih je ona potekla. Konkretno, riječ je o RPG-u, strategiji i mikromenadžmentu. U igrama koje se drže sličnog načela pri izrade svoje koncepcije, a na koje nije potrošena adekvatna količina truda, ti žanrovi se ističu na onaj iritantan način – tako da u jednom trenu kažete primjerice: "A joooj, ne opet ono šuljanje kao u *Commandosu*". Ipak, to ovdje nije toliko bitno, s obzirom da *Grom* nije toliko loša igra. Dapače, nakon nekoliko sati igranja, jedina zamjerka koju sam pronašao bila je ona vezana uz otrcanu i linearnu radnju.

INFOBOX

Grom

PROIZVOĐAČ ■
Rebel Mind

IZDAVAČ ■
CDV

MIN. KONFIGURACIJA ■
Pentium 2 350MHz, 128MB RAM, 32MB video kartica

NAŠA PREPORUKA ■
Pentium 3 800MHz, 256MB, 64MB video kartica

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.cdv.de


ALTERNATIVNO

- **FALLOUT**
Igra koja je, između ostalog, daleko manje linearna nego Grom.
- **GORKY 17**
Vrlo linearno, ali i vrlo zabavno rusko djelce.
- **GRANDIA 2**
Igra koja me zbog nekog neobjašnjivog razloga asocira na Gromov podštimung (onaj filing koji dobijete kad igrate igru s određenim stilom).



Da vidimo što je u ruksaku

IZDVAJAMO / NAPREDOVANJE

U borbi ćete, skupljajući iskustvo korištenjem pojedinog oružja, nakon nekog vremena dobiti stanoviti bonus pri nanošenju štete i brzini pucanja/punjenja. Nažalost, druge opcije razvoja ne postoje, tako da je ovo najveći doseg igranja fantazijskih uloga kojeg se (konkretno u ovoj igri) možemo trenutačno sjetiti.

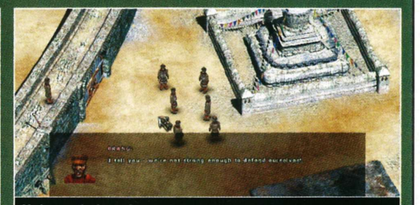

Carina

LIKOVI

Tijekom igre susretat ćete mnogobrojne putnike, koje ćete, igrate li ispravno, moći privući u svoje redove. Svaki od njih ima svojevrsnu osobnost, tako da ćete morati izabrati prave riječi namjeravate li ih privući da rade za vas. Zgodno.


Pretraživanje karte – Grom style


Kad prikradanje više ne pali, pali paljba


Help us, help us!

MUNJA

No prije nego što nastavimo s trabunjanjem o podžanrovskim (ne)uspjesima, recimo nešto o priči. Glavni lik s kojim ćete se vrlo vjerojatno s vremenom poistovjetiti je, pogodili ste, Grom. Grom je poljski *frilenser* (prijevod: zgubidan) koji burno doba Drugog svjetskog rata provodi u planinama Tibeta štiteći putujuće putnika Petra. Petar se u načelu bavi švercom rijetkih artikala te njihovom prodajom probranim engleskim časnicima. No, da se cijela igra ne bi iz avanture pretvorila u simulaciju rada za blagajnom, u priču ulijeću nitko drugi doli nacisti. Zlobne Švabe, naime, planiraju popaliti nekoliko drevnih božanskih oružja, koja je svojedobno posjedovao jedan kralj, te njima kompletno izbrisati bilo kakav trag otpora u Europi. Naravno, do kraja igre Grom će ih gotovo sigurno sve poubijati te spasiti svijet. Koliko će mu to lako poći za rukom, logično, odredit ćete vi. No, način na koji ćete to, osim napredovanjem, dakako, obavljati dosta je zanimljiv, pogotovo ako ste fan sudbonosnih dijaloga, kojih se sjećamo još iz zlatne ere LucasArtsovih *point'n'click* avantura.

PAZI ŠTO GOVORIŠ

Naime, dijalog i izbor pravih riječi presudan su faktor u 90% igre. Ako ne pazite što govorite pred drugima, moglo bi se dogoditi da vas oni napuste ili, mnogo češće, da svoje izjave platite nepotrebno velikom količinom novca. Novca? Pa, da; konkretno, područje kojim putujete puno je trgovaca, tako da ćete pravim riječima izvući pokoji popust ili si čak omogućiti pristup većoj ponudi robe. "Roba" o kojoj govorimo uglavnom je kolekcija streljiva i eksplozivnih sredstava koja ćete koristiti u velikoj većini igre. Naime, *Grom* je u svojoj biti akcijski RPG u kojemu ćete jako često morati pucati prije nego što postavite pitanje. Sama borba ostvarena je kao efektivno kombiniranje *real-time* napucavanja i pauziranja, što najviše podsjeća na svima nam poznati *Baldur's Gate* serijal. Likovi, animacija i ambijent dosta su dobro odrađeni, samo što cijela igra nakon nekog vremena postane iritantna zbog pretjeranog korištenja "crtićkih likova", koji se nekako ne uklapaju u igrin *gung-go* indijanadžonsizam. Priča i štimung jako se trude *Gromu* dati notu nelinearnosti velikom kartom, i "slučajnim" susretima. Nažalost, igra je nelinearna otprilike kao tramvajska tračnica, što uvelike smanjuje ukupni dojam (s obzirom da se igra odvija u divljini kojom većinu vremena putujete). Ukratko, gotovo je evidentno da su autori velik dio igre radili po uzoru na legendarni *Fallout*. Problem je, doduše, u tome što ćete vrlo vjerojatno dobar dio vremena provesti govoreći "E, ovo su loše iskopirali", što je, naravno, *a bad thing*. *A good thing* je, po mom skromnom mišljenju, otrcani *lightweight* humor koji se razvlači kroz cijelu igru. Iako je to, dakako, moglo biti i bolje, ipak uspijeva igru učiniti zabavnijom te u načelno mračnu radnju unijeti malo osvježenja. Time upravo dolazimo do objašnjenja nadnaslova. Naime, *Grom* u svakom svojem aspektu izgleda kao igra rađena za mladu publiku (13-14), što će stariju ekipu možda malo živcirati (s obzirom da je priča prepuna klišeja). Bilo kako bilo, *Grom* je solidna igra. Iako, kao što smo naveli na početku, neuspješno pokriva područje 3 žanra koja nastoji sjediniti, činjenica je da je jako igriv, te da će se svidjeti dosta velikom broju gejmera. Ukratko, ako nemate što pametnije raditi, nabavite ga. Ako ne, slobodno zaboravite da uopće postoji. ■

"IGRA EVIDENTNO PUCA NA MLAĐU PUBLIKU"

PLUS
- grafika
- atmosfera

MINUS
- linearnost
- neuspješno kombiniranje žanrova

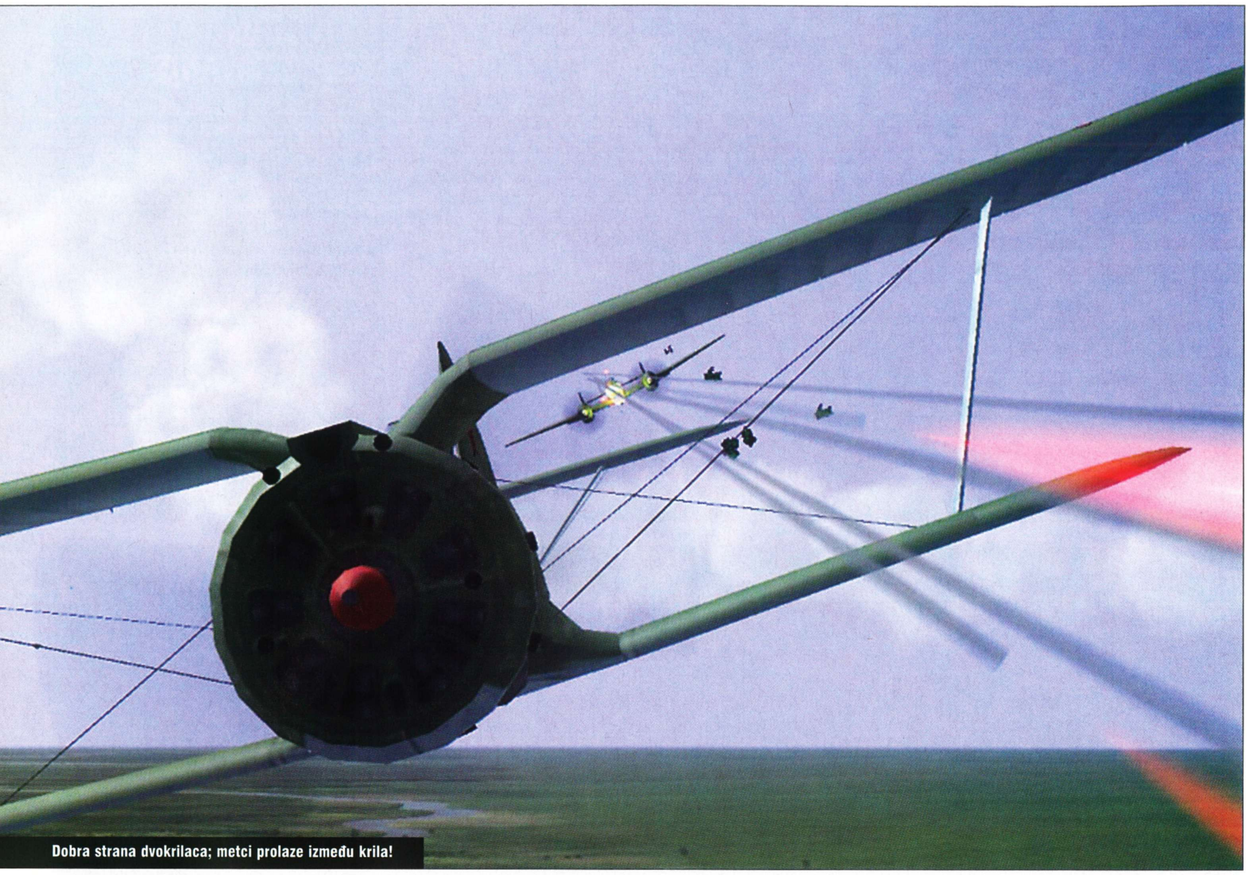


HACKER OCJENJUJE » Grom

Donekle zabavno i nedvojbeno pretjerano linearno

65

POSEBNO IZDVAJAMO/INTERESANTNO OKRUČJE



Dobra strana dvokrilaca; metci prolaze između krila!

IL2 FORGOTTEN BATTLES

Vrlo rijedak primjer vrhunski sklepanog expansiona



Tragovi motora na hladnom nebu

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Ljubitelji pravih simulacija, radujte se: još ćete jednom imati priliku uživati u sjajnom *Sturmovniku*, koji ovim naslovom pojmu ekspanzija daje novo značenje. Naime, budući da dolazi na čak 2 CD-a, *Forgotten Battles* nudi nam toliko sadržaja da bismo ga mogli nazvati i čistokrvnim nastavkom. No, zbog nekih starih propusta koji opet nisu ispravljeni, ipak nećemo.

NEISPRAVLJENI NEDOSTATCI

Za sve koji ne znaju, *IL2* je jedna od najboljih (ako ne i najbolja) simulacija Drugog svjetskog rata, koju je napravila mala skupina zadrtih ruskih entuzijasta i

INFOBOX

IL2: Forgoten Battles

PROIZVOĐAČ □
Madox Games

IZDAVAČ □
Ubi soft

MIN. KONFIGURACIJA □
P3 450, 128 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA □
Athlon 1600+, 256 MB, 16 MB 3D

MULTIPLAYER □
N/A

WWW IGRE □
www.ubisoft.com



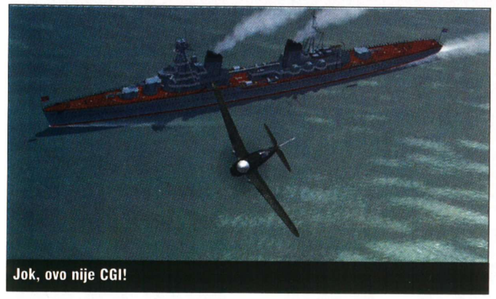
ALTERNATIVNO

- **CFS3**

U nekim pogledima s boljom grafikom, ali je letni model nula.



Ma kakvi komentari pod slike!



Jok, ovo nije CGI!



Glavno da mi motor ne gori

stekla naklonost *propeler headova* diljem svijeta. A u ovoj ekspanziji nudi čak pet velikih kampanja u kojoj ćete zaigrati kao Rusi, Nijemci, Amerikanci, Finci ili Madari! Viši od trideset i jednog (31) tipa zrako-

"KAD JEDNOM ZAIGRATE IL2, SVE DRUGE SIMULACIJE ĆE VAM SE ČINITI KAO NEREALNA DJEČJA IGRA"

plova, od kojih posebno izdvajamo mlažnjake i bombardere s mitraljeskim mjestima! Dodatno optimiziranu grafiku, s posebnim naglaskom na pomorsko ratovanje! Neponovljive karte s gusto naseljenim gradovima te, svakako, dodatno izglancani 3D-zvuk od kojeg zastaje dah! No, prvo riješimo negativnosti. Kako sam rekao, neki nedostatci nisu ispravljeni ni sada pa tako primjerice posebno iritira idiotizam prilikom pokretanja igre, kada *IL2* učitava *real time* špicu i uspori vam pokretanje kursora kojim bezuspješno pokušavate kliknuti po ikoni *cancel*. Pa zar to nisu jednostavno mogli aplicirati na *escape* i riješiti nas muka natezanja s mišem koji obnavlja vaše inpute jednom u pet sekundi??? Nadalje, engine za zvuk i dalje stvara probleme pa će vam tako određene postavke usporavati igru i do 50% posto, dok ćete zahvaljujući drugima često izletjeti na omiljeni desktop. Također, grafički engine nastavlja bespotrebno trzakati prilikom prvog igranja misije kada i nakon obilatog učitavanja objekata i karte, to nastavlja raditi i u samoj akciji, što rezultira pauzama od nekoliko sekundi. Ne samo da je iritantno, nego biste čak mogli pomisliti da vam se igra smrzla! A to će, nažalost, činiti češće nego prije jer čini se da ili nije dovoljno uskladena s najnovijim driverima, ili je naguravanje dodatnih *featurea* dodatno opteretilo kod. To je nedostatak koji nikako nismo očekivali, imajući na umu da bi po osnovnoj logici novije verzije trebale biti upravo stabilnije. No, najveći prigovori svakako idu sustavu kampanje, koji je jednostavno nedovoljno uvjerljiv da vam pruži osjećaj sudjelovanja i pripadnosti ratu. Nema nikakvih slika, animacija, a tekst prije pojedinih bitaka se svodi na "podi tamo i tamo i uništi kolonu tenkova". Ne možemo se ne prisjetiti legendarnog *Wingsa*, gdje ste zahvaljujući stručno napisanoj riječi empatirali s cijelom situacijom te se, primjerice, s gušom svetili Nijemcima zato što su vam ubili omiljenog kuhara. Ovdje toga jednostavno nema pa se sve svodi na " 'di si bio, što si radio, nigdje, ništa."

PLUS

- letni model
- grafika
- brojnost zrakoplova

MINUS

- sterilne kampanje
- bugovi



SAVRŠENA MEKOĆA POKRETA

To je pak vjerojatno zbog povećeg naglaska na *multiplayeru* u kojem možete komunicirati i glasom, a kako nam kažu, to je nešto zbog čega vrijedi biti živ. No, s obzirom na situaciju u našoj zemlji, toliko o tome. Srećom, sve pozitivnosti iz originala su zadržane i dodatne optimizirane u ekpanziji, od kojih se na prvom mjestu ističe famozna grafika. Svoju ljepotu ima posebno zahvaliti dinamičnom osvjetljenju koje rezultira ljeskanjem sunca na ultrauvjerljivoj vodi te zanimljivom rješenju vegetacije i šuma (kombinacija 3D-a i *spriteova*). I modeli zrakoplova su sasvim korektni, mada ih je u tom pogledu prešišao priglupi *CFS3*, dok su objekti na tlu genijalni. Zbog jačeg hardvera, *Sturmovnik* nam danas nudi višestruko detaljnije i veće gradove, što je divno! Ipak, najbitnije od svega je upravo brzina kojom se sve odvija, pa će i na prosječnim strojevima ići iznimno glatko. Zbog toga, a i zbog vjernog fizičkog modela, upravljanje zrakoplovima može se definirati samo kao čista perfekcija; svaki pokret palice izravno se odražava na simulaciju, a o realnosti poput otkazivanja motora, *torque* efekata, *stallinga* i različitosti između pojedinih tipova zrakoplova ne moramo ni govoriti. A ovaj put ćete posebno gušati u novim mlažnjacima poput ruskog B1 ili njemačkog Me 262-A2, s kojima biste zbog njihove živolikosti mogli uživati i u najobičnijem slobodnom letu. Poseban je naglasak stavljen i na teške bombardere s nekoliko mitraljeskih mjesta u koja bez problema ulazite pritiskom na "C" te fino upravljajući mišem derete po neprijateljskih *fighterima*. Sve u svemu, varijacije razaranja i ratovanja su brojne, tako da ćete se klati i na moru, i na kopnu, i u zraku, što će uključivati najrazličitije zadatke, od uništavanja konvoja kamiona do *full scale* angažmana u kojima će sudjelovati topništvo, oklopna vozila, brodovlje i desetci zrakoplova sa svih strana. Prema toma, *IL2* i dalje ostaje najbolji sim *2WW*-a, no ipak mu ne možemo oprostiti neke propuste i bugove koji su jednostavno morali biti riješeni. I na kraju upozorenje za "dotepence": ovo nikako nije igra za početnike nego pravi simulator, za čije vam ovladavanje trebaju dani, a za perfekciju mjeseci. Bilo kako bilo, drago nam je da se ovaj stari i cijenjeni PC-žanr konačno vraća na velika vrata... □

HACKER OCJENJUJE » IL2: Forgoten Battles

Velika igra, s unaprijeđenim prednostima, ali i neispravljenim nedostatcima

88

POSEBNO IZDVAJAMO/REALAN LETNI MODEL



Yep, gradovi su isti...

HEROES 4: WIND OF WAR

Loš dodatak za jednako loš četvrti nastavak legendarnih *Heroesa*





Čista epika

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Heores of Might and Magic jedan je od onih PC specifikusa oko kojeg se stvaraju mitovi, lome koplja i razbijaju glave pa o nekakvoj sredini nema ni govora: ili ga obožavate ili prezirete iz dubine svoga crnog srca. Barem je tako bilo do pojave *četvorke*, koja je čak i zadrtim fanovima malo ogadila njihov dotad besprijekorni HOMM život...

FRENZIED GNASHER???

Siguran sam da će se upravo najokorjeliji ljubitelji serijala složiti sa mnom da je *četvorka* možda ipak bila korak natrag, bez obzira na hrpetinu novih gradova, *spellova* i jedinica. Ono što je u prva tri dijela bilo tako magično, u zadnjem je pomalo nestalo; nestalo je one jedinstvene atmosfere koja je bila postignuta rukom crtanom grafikom i nevjerojatnim osjećajem za romantične detalje. Bilo je dovoljno vidjeti friške metropole izrađene u sterilnoj "prerenderaži" te isto takve jedinice, koje su valjda stremile ka nekom kvazirealizmu umjesto da su ostale dopadljivi rukom crtani *spriteovi* s osjećajem za boje i detalj. Ali, bez obzir na kritike, ubrzo se na tržištu pojavila i ekspanzija imena *The Gathering Storm*, koja nije ponudila ništa novo, osim novih karti, heroja i kampanja. I konačno, pred nama je još jedna ekspanzija, koja TAKOĐER NEĆE PONUDITI NIŠTA NOVO, osim novih karti, kampanja i heroja!!! Tako ni slučajno nemojte očekivati obnovljenu grafiku jer su, kao što možete vidjeti na slikama, gradovi ostali isti! Isto tako, ne nadajte se novim *spellovima* jer ih jednostavno nema! Uživajte tek u novim kampanjama i pokojoj novoj beštiji, koju nećete regrutirati iz svojih baza (jer kako rekoh, cijeli je sustav ostao isti) nego sa same karte. Tako će Goblin Knight obitavati u Goblin Armoryju, Evil Sorceresses u Ward of Sorceryju,

"JEDINA NOVINA OVE EKSPANZIJE SU NOVE KAMPANJE KOJE ĆE VAM IONAKO DODIJATI ZA DVA-TRI SATA"

Gargantuan u Gargantuan Dellu, Dark Champion u Dark Knight's Sanctumu, Catapult u Siege Workshopu, Frenzied Gnasher u Beast Penu. U svakom slučaju, jeftin trik, pomoću kojeg se na lak način došlo do novih trupa bez zadiranja u samu srž, i to najvjerojatnije samo zato da si autori ne bi natovarili previše posla. Ajd', ima i nekog užitka u prvom iskušavanju spomenutih aždaja, ali kako je borba ostala apsolutno ista, i to će brzo ispariti.

NOVE KAMPANJE

Glavna snaga ove ekspanzije leži u novim kampanjama, kojih je, za vašu informaciju, šest komada, s tim da je posljednja zaključana sve dok ne odigrate prvih pet. Kampanje se vode u zemlji Channon, a sve u cilju pokoravanja grada Rylosa, što nam ne govori ništa drugo doli da autorima sada već kronično ponestaje nomenklature za imenovanje svih divota ovog "čarolikog" svijeta. A skoru potrebu pogledavanja u ugro-finske rječnike, kako ne bi došlo do ponavljanja nazivlja, pokazuju i nadahnuta imena pet novih heroja koji zapravo vode pojedine kampanje: Mongo, Erutan Revol, Mysterio the Magnificent, Baron Von Tarkin and Spazz Maticuss. A, što kažete? Mislite da im trebaju novi talenti? Moramo reći da se kampanje zahvaljujući specifičnostima karte i samih heroja podosta razlikuju pa je svakoj potreban drugačiji pristup, što igri ipak daje određenu dinamičnost i produžuje trajnost. Ah da, nisam vam rekao, svaka kampanja sastoji se od samo 3 karte (istina, goleme), osim posljednje, gdje je samo jedna. Srećom, tu je i dvadeset pet *single* misija koje su napravili sami autori te dvadesetak kreacija vjernih poklonika diljem svijeta. *Editor* nivoa se podrazumijeva pa je tako i vama dana mogućnost da napravite bolju kartu od dotičnih luzera koji se smatraju profesionalcima. Jasno, ako za to baš imate neizdrživu potrebu, čije bi neispunjavanje rezultiralo divljačkim izljevom šizofrenije. Glazba i zvučni efekti su ostali gotovo isti, što će reći orkestralni, predivni i nadahnjujući, no i dalje će vam se događati da nakon nekoliko sati igre (ako toliko uopće izdržite) glazbu počnete doživljavati kako su je doživljavale žrtve nacističkog mučenja. Dakle, što nam je ova ekspanzija zapravo ponudila? Sasvim solidnu količinu novih misija i nekoliko novih jedinica i heroja. I zašto sam onda uoće pisao o njoj? Zato što moram. Sve u svemu, jasno je ko dan da je ovo samo pokušaj keširanja dodatne love prije izdavanja petog nastvaka koji je već u izradi. No, ako *petica* ne napravi neke korjenite promjene nabolje, čini nam se da bi mogla završiti poput *Heroesovog* starijeg brata iliti *Might and Magica*, čija je deveta inkarnacija od nekih bila prozvana djelom samoga Sotone. *Heroes*-početnici ovdje stvarno nemaju što tražiti, a čak ni ofucani veterani neće naći neku posebnu motivaciju koja bi ih pokrenula na šetnju do lokalnog distributera da bi si kupili igru te poslije u njoj uživali. I još jednom: *trojka* je neusporedivo bolja od *četvorke*, a ako mislite da nije, brzo u kut i pognite glavu! ■

INFOBOX

Heroes 4: Wind of War

PROIZVOĐAČ ☐
3DO

IZDAVAČ ☐
New World Computing

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P2 300, 128 MB, 4MB kartica

NAŠA PREPORUKA ☐
Athlon 1600+, 256 MB, 16 MB 3D

MULTIPLAYER ☐
LAN/modem/NET

WWW IGRE ☐
www.3do.com/mightandmagic/heroes4/expansions.html



ALTERNATIVNO

- **Heroes 3**

Bolji od četvorke i gotovo!



I još jednom o nezahvalnosti potpisivanja pod slike


Borba dobra i zla, bla, bla, bla...


Karta. Super. Snijeg. Super. Konj. Super

IZDVAJAMO / GRADOVI

Kako nisam imao priliku opisivati *četvorku*, sad ću se malo izguštati. Ovako, gradovi u *trojci* su bili neusporedivo bolji; kao prvo, bili su crtani rukom i odisali su nekom umjetničkom prozračnošću. Predivne plave kule koje su parale nebo ili pak šumoviti gajevi u kojima su se gnijezdile ptice bili su tako divni prizori u koje biste mogli buljiti satima. Ili pak stručno komponirani gradovi nemrtvih sa šiljatim krovovima, i svim ostalim necromanskim divotama. *Četvorka*? Grozota; prave slikane pozadine s prerenderiranom 3D-grafikom uz apsolutno nestručno nabacivanje svakavih detalja koj: ne pašu ni po boji, ni po kompoziciji, ni po osnovnoj logici. O teškoćama snalaženja u takvom gulašu nećemo i ne želimo, a o gubitku romantične ljepote nam se više ne da. Sve u svemu, od *petice* očekujemo i te kakvo kajanje i povratak starim vrijednostima.


Jedan od novih heroja, nije li krasan?

PLUS
- nove karte
- nove kampanje

MINUS
- ničeg novog



HACKER OCJENJUJE » Heroes 4: Wind of War

Nikakvih novina, samo za zadrte fanove

70

POSEBNO IZDVAJAMO/APSOLUTNO NISTA



"Masovne" bitke

GODS & GENERALS

Kao predložak za ovu "epsku" igru poslužio je istoimeni film u kojem uz Roberta Duvalla glume Jeff Daniels i Stephen Lang. Film se bavi događajima koji su prethodili Gettysburgu, a u njemu se veliča hrabrost i lukavost američkih heroja revolucije



PIŠE **Damir Radešić**
damir.radesic@janus.hr

Napokon smiren. Nema nervoze, klikanja po opcijama, iščitavanja read.me fileova, ničeg. A znate li zašto? Zato što sam *Gods and Generals* upravo deinstalirao s diska. Igrao sam ga taman dovoljno da napišem ove retke, ma ni sekundu duže. Ako ste bacili oko na ocjenu, a vjerojatno jeste, jasno vam je da ovakvo smeće već dugo nije bilo recenzirano u Hackeru. No, krenimo redom s nabrajanjem mana koje ga "krase", odmah će vam biti jasno kako sam ja zapravo milosrdan i blag u ocjenjivanju, ali ne dao Bog da mi više itko spomene ovu igru, je l' jasno? Okej, samo pitam.
Pamtite li kako nas je *Iron Storm* ugodno iznenadio? Nakon mnoštva pucačina iz prvog lica koje su se odigravale u budućnosti ili u doba Drugog svjetskog rata, neklasičan pomak u alternativnu prošlost ukomponiran u zanimljivu priču i još bolju izvedbu držao nas je pred monitorima do samog kraja. Čak i danas ima nas koji bacimo koji *multiplayer* na nekom od servera, i samo se možemo nadati da će autori prionuti poslu i napraviti nastavak (ili barem *add-on*, ako ništa drugo). Dan prije nego sam dobio *G&G*, otišao sam na *Google*, koji mi je odmah izbacio službene stranice istoimenog filma. Opa, *kewl*! Čak i na njima link vodi na web site igre, dakle naslov je licenciran, što je budilo nadu da bi igra mogla biti opaka te da ćemo ponovno doživjeti iznenađenje poput onog s *Iron Stormom*.
Prva od devet kampanja, kako autori nazivaju misije, vodi nas u bitku za Bull Run. Pozitivno je što ćete određene misije moći odigrati s obje strane, no negativne strane igre ipak će prevladati pa za to najvjerojatnije nećete imati volje. Svaka misija ima nekoliko ciljeva koje morate ispuniti da biste je završili, a za svaki obavljeni zadatak dobivate bodove kojima svojem liku nadograđujete određene atribute. Nije novost, ali barem osvježava suhoparno napucavanje na koje smo navikli. No, sama scena na kojoj se sve odigrava i ostatak *gameplaya* su, u najmanju ruku, teško razočaranje.
Grafički prikaz se temelji na Monolithovom Jupiter engineu, što bi trebalo biti više nego dovoljna referenca za odlične vizualne efekte i mnoštvo detalja koji će krasiti okolinu i likove. Što smo od svega dobili, najbolje ćete vidjeti na popratnim *screenshotima*. Uglavnom, sve je užasno sramašno kao da je riječ o *alpha* inačici Quake enginea (ne *dvojke*, nego *jedinice*), kretnje likova su totalno u banani, detalji na njihovim odorama nisu vrijedni spomena, i nekako sve djeluje zastarjelo. Najsličnije čega se mogu sjetiti su *Outlawsi*, no oni su davna povijest i svakako nisu primjerena usporedba, ali jednostavno nijedan noviji naslov nije toliko loš da bismo ga mogli uzeti kao primjer. Dok se novije igre natječu koja će biti realnija, *G&G* donosi plosnato drveće i travu koja djeluje kao kuhinjske pločice sa žuto-zelenim uzorkom, što je golem korak unatrag. No, tu priči nije kraj, spomenimo još i vrlo česta pomanjkanja tekstura, preklapanja, pa čak i nevidljive crte koja vam onemogućava kretanje u određenom smjeru, a svi ti "divni featuresi" popraćeni su abnormalnim hardverskim zahtjevima tipa P4 2 GHz, 512 RAM i GeForce 4 ako želite *full* detalje (pitam se samo koje).
E sad *gameplay*. S obzirom na situaciju, na raspolaganju su nam oružja tog doba. Dakle revolver, puška, nož, sablja, snajper (opa!) i neka vrsta bombi. Najčešće ćete se ipak koristiti revolverom zato što najbrže ispaljuje metke, dok su sva ostala oružja u laganoj banani - i to ne zbog svojih značajki, nego zbog programerske gluposti. Naime, za pušku u početku možete nositi jedan metak u cijevi i jedan valjda u džepu, dok za snajper imate jedan jedini metak, a kad ga ispucate, morate potražiti ili mrtvog vojnika ili kutiju sa streljivom određenog tipa. Zar su metci toliko glomazni da ih se ne može uzeti nekoliko prije nadograđivanja atributa? Bowie nož je super za tiho eliminiranje protivnika, no čemu kad su ionako slijepi. Zapucate li u nekog, on će vas krenuti tražiti u totalno suprotnom smjeru. Sablja? Bila bi efikasna kad se vaše i protivničke teksture ne bi toliko preklapale pa ste doslovce jedan u drugom. Očaj živi, kažem vam.
Druga misija vas prebacuje u klasičnu liniju, gdje jurišate na topove. Impresivno, no debilno jer se do određenog vremena protivnici *spawnaju* sa svih strana kao u *Serious Samu*, a nakon toga ostaje vam vrlo malo vremena da se sjurite na posade topova. Ako samo malo odstupite od plana (krenete svojim putem), misija završava, ako zakasnite sekundu, misija završava, ako potrošite bombe na ljude umjesto na topove, nećete ih imati čime uništiti i pogađate - misija završava.
Trebam li dalje trošiti riječi? I ja mislim da bi bilo dosta. ■

INFOBOX

Gods & Generals

PROIZVOĐAČ ■
AniVision

IZDAVAČ ■
ActivisionValue

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 500, 128 MB RAM, 32 MB grafička (T&L)

NAŠA PREPORUKA ■
PIV, 256 RAM, grafička novije generacije

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.godsandgenerals-thegame.com



ALTERNATIVNO

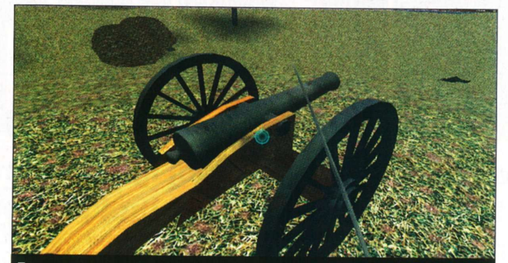
- **Iron Storm**
Mali tim, veliki FPS.
- **Quake 2**
Nadmašuje G&G u svemu.
- **Solitare**
Bolje utrošeno vrijeme.



Efekti da zaboli glava



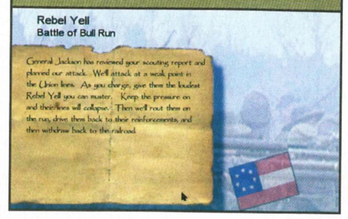
Fina detekcija tekstura



Top

IZDVAJAMO / NASLOV

Stvarno ne znam što bih u cijeloj ovoj priči mogao izdvojiti. Eventualno prilično dobru zamisao koja je onda u izvedbi totalno podbacila. Svaka bitka/misija u kojoj sudjelujete ima svoje mjesto i u filmu, samo što će gledanje filma potrajati dva-tri sata ili eventualno još jednom toliko ako se odlučite dvaput ga pogledati, dok će vam igra oduzeti samo nekoliko minuta, koliko vam treba da shvatite da je riječ o smeću koje nepotrebno zagađuje vašu mrcinu. Ukratko, niti ne pomišljajte o kupnji ove igre. Ako sam ja već utukao nekoliko sati na nju, tražeći bar jednu svijetlu točku (a nisam je našao), barem vi ne morate.



PLUS

- nema

MINUS

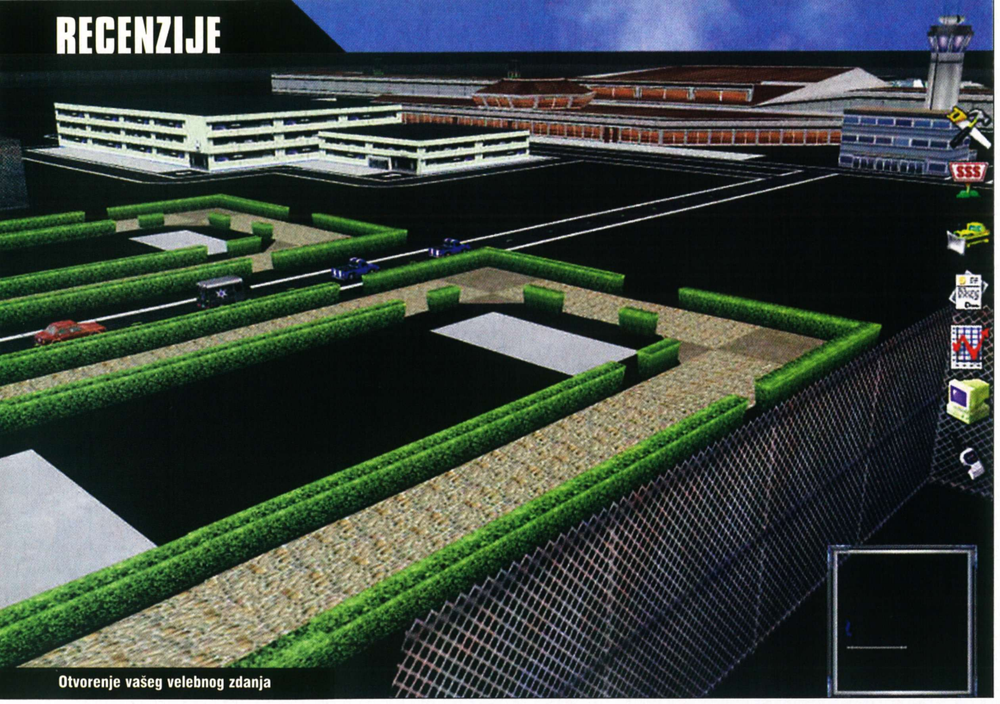
- Moram li baš sve otipkat?



HACKER OCJENJUJE » Gods & Generals

Samo zbog filmskih sekvenci **28**

POSEBNO IZDVAJAMO/SVE LOŠE


Otvorenje vašeg velebnog zdanja

INFO BOX

Airport Tycoon 2

PROIZVOĐAČ ■
Global Star software

IZDAVAČ ■
Take 2 Interactive

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 600, 128 MB, GeForce MX

NAŠA PREPORUKA ■
P3 800, 256 MB, GeForce 2 MX

3D-PODRŠKA ■
GeForce, DirectX

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.???

ALTERNATIVNO

• **ZOO TYCOON**
Prvo Zoo menadžer dobio je i svoj dinosaurski dodatak.

• **GADGET TYCOON**
Za izumitelje.

AIRPORT TYCOON 2

Prije nekoliko godina po prvi smo put u jednoj igri dobili mogućnost upravljati zračnom lukom, što je dakako odmah privuklo brojne ljubitelje žanra. Što se dogodilo u međuvremenu?


Svaki početak je težak


Novi "Keennedy" u izgradnji

PIŠE **Ivan Kovačević**
ivan.kovacevic@janus.hr

Za početak bi bilo dobro otkloniti nedoumicu vezanu uz naziv igre. Naime, prvi *Airport Tycoon* u ovom časopisu recenziran je pod nazivom *Airport Inc*, ali je isto tako poznat i pod nazivom *Airport Mogul*. Kako je do toga došlo? Između ostalog, i zbog pogreške u tiskanju – naime, bilo je slučajeva da je na kutiji pisalo jedno ime, a na manualu drugo.

Kao i u svim ostalim menadžerima, moći ćete odabrati između nekoliko zadanih scenarija i igranja bez ograničenja. Prva dva scenarija, pod imenom tutorial, neće vam, nažalost, previše pomoći, morat ćete se snaći sami, za razliku od polusatnog tutoriala u originalu, gdje su, sjećate se, bili pokriveni svi aspekte igre. To je ujedno i osnovni nedostatak *Airport Tycoona 2*, jer nikad nećete biti sigurni što trebate raditi i kako se to manifestira na vaš napredak. Možete odabrati u kojem ćete od velikih gradova započeti. Vremenske prilike bit će autentične području koje ste odabrali. Nakon što odaberete zemljište, koje stalno možete proširivati, na redu je izgradnja terminala, pista, ceste, parkirališta, servisa i ostalih sitnica potrebnih za otvaranje zračne luke. Slijedi potpisivanje ugovora sa zrakoplovnim kompanijama. Nakon što je prvi zrakoplov sletio, prvi je korak iza vas. Očekuje vas nadograđivanje i proširivanje kako objekata unutar zračne luke, tako i samog zemljišnog prostora, čime će ona odmah postati atraktivnija i hotelskim lancima, koji će se htjeti smjestiti u sklopu vašeg zdanja. Budite spremni i na elementarne nepogode kao što su potres i tornado te brojne financijske i ine probleme. Samo igrače sučelje u 3D okruženju solidno je izvedeno, no ništa više od toga. Glavni izbornik svakako je mogao biti i bolji i informativniji. Osim što je vizualno siromašan, nedostaje informacija o objektima koje gradite i o njihovom učinku. Po završetku izgradnje, s njima nećete moći ništa činiti. Iznimka je jedino glavni terminal, gdje ćete postavljati mjere osiguranja, *check-in* pultove, kao i različite dodatne sadržaje kako biste izvukli još pokoji dolar od svojih putnika. U usporedbi s prvim nastavkom, *Airport Tycoon 2* predstavlja korak unatrag, ostavljajući dojam poluzavršenog proizvoda. Nedostaje mu interaktivnosti, tutoriala te zanimljivih scenarija. Ako ne budete uspješni, dobit ćete nogu i kraj priče. S druge strane, ovo je jedini zrakoplovni menadžer uz koji će ljubitelji žanra ipak provesti neko vrijeme. ■

"NADAM SE DA JE UPRAVLJANJE PRAVOM ZRAČNOM LUKOM ZANIMLJIVIJE NEGOLI JE TO OVDJE PRIKAZANO"

HACKER OCJENJUJE » Airport Tycoon 2

Poluproizvod ispod razine originala

45

POSEBNO IZDVAJAMO/TEMATIKU



Reptomicus je totalno zao sa svojim vatrenim kuglama

INFO BOX

When I Was An Atomic Mutant

PROIZVOĐAČ ■
Canopy Games

IZDAVAČ ■
ValuSoft

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 400, 32 MB grafička, 128 MB RAM

NAŠA PREPORUKA ■
CPU 1 GHz, GeForce 3, 256 MB RAM

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.atomicmutant.com

ALTERNATIVNO

• **Creature from the Black Lagoon (1954.)**
Zlokobnom stvorenju koje živi u laguni slabost su zgodne cure, koje onda otima. Filmski klasik koji morate pogledati.

WHEN I WAS AN ATOMIC MUTANT

Po uzoru na legendarne *trash horrore* sa sredine prošlog stoljeća

PIŠE **Patrik Pencinger**
patrik.pencinger@janus.hr

Pedesete u Americi su vam bile jedno vrlo čudno razdoblje. Postapokaliptična paranoja drmala je cijelu naciju. Svi su se bojali nuklearnog rata i posljedica mutacija uzrokovanih atomskim pokusima i bombama. *Trash horror*/akcijski filmovi to eksploatiraju u cijelosti. Točno pedeset godina poslije izlazi igra koja želi (i uspijeva) biti drugačijom, a istodobno je i *hommage* tom čudnom razdoblju filmske industrije i ljudske svijesti. E, gdje su ti dani kad sam bio nuklearni mutant?

Već sam uvod nagovještava o čemu je riječ. Izmiješani kadrovi iz različitih crno-bijelih *trash horrora* prestavljaju kulisu odvijanja radnje. Čovjek po običaju zabija nos gdje mu nije mjesto, a ni ultrasnažne atomske energije nisu izostavljene. Vitlajući gotovo nemjerljivom snagom atoma počnu se događati neočekivane i neželjene posljedice. Stvaraju se leteći mutirani mozgovi i prerasli gušteri, otvaraju se vrata prema drugim dimenzijama i slično.


Zna čudovište iz plave lagune što valja... Dođi tatii, slurp...



Mozak nema tijelo i zato šora svijet psiho-atomskim mocima

4 FILMA

Glavni izbornik igre nudi vam mogućnost odabira sudjelovanja u jednom od četiriju klasična *trash* scenarija. Ako dosad niste shvatili, u svakom od tih filmova vi preuzimate glavnu ulogu, i to onu najzanimljiviju, ulogu čudovišta! Cilj vam je pregaziti, zapaliti, obliterirati... sve što vam dođe u vidokrug. Osvetite se zlim atomistima koji su vas stvorili!

Protiv vas se bori neka vojska, avioničići i slične napasti. Svako od četiriju stvorenja kojima upravljate u pojedinom scenariju ima jedinstvene atomske moći. Destrukcija vam troši energiju koju zajedno s poboljšanjima nadopunjavate pronalazeći različite kante i kutije po karti. Uglavnom, kako nivoi odmiču, protiv vas se koristi sve sofisticiranije oružje, a nivoi postaju sve izazovnije

"ZA POTPUNI RETROEFEKT POBRINUT ĆE SE OPCIJA KOJA VAM OMOGUĆAVA DA IGRATE U CRNO-BIJELOM OKRUŽENJU"

prepreke koje treba svladati.

TEHNIKALIJE

Mutant se baš ne može pohvaliti najsvježijom tehnologijom izrade videoigara. Sve je, poput samog žanra, nekako retro i na razini otprije 3-4 godine. Dobro, barem će raditi i na starim kantama... Kamen spoticanja su kontrole vašeg čudovišta. Neuobičajena kombinacija tipkovnice i miša jamačno će vas isprva zbuniti. Zvučnim efektima i popratnoj glazbi ne mogu se uputiti zamjerke jer solidno obogaćuju doživljaj gaženja bijednih pješaka, rušenja zgrada i sličnih stvarčica koje uveseljavaju svakog mutanta.

VOLIMO ILI NE VOLIMO?

Pa zapravo više volimo nego što ne volimo. Canopyjevci su stvorili unikatnu kreaciju u kojoj se na zanimljiv način prožimaju videoigre i filmska umjetnost, ako se *trashy* filmovi pedesetih mogu uopće tako nazvati. Najpozitivnija stvar koja će vam se dogoditi nakon igranja ove igre je to što će možda u vama pobuditi želju da pogledate koji filmić iz tog razdoblja. Mi vam preporučujemo *Creature From The Green Lagoon* i *Them*! ■

HACKER OCJENJUJE » When I Was An Atomic Mutant

Zgodan *hommage* filmskoj industriji pedesetih kad se furo *trash*

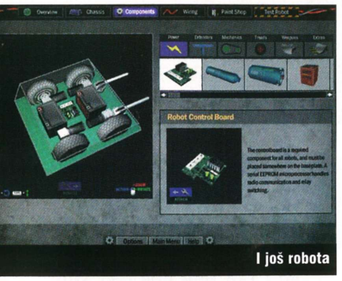
69

POSEBNO IZDVAJAMO/RESPEKT PREMA *TRASH HORRORIMA*

ROBOT ARENA 2

INFOBOX

PROIZVOĐAČ ☐
Infogrames
IZDAVAČ ☐
Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA ☐
P3 500, 128 MB RAM, 16 MB VGA
NAŠA PREPORUKA ☐
P3 500, 128 MB RAM, 16 MB VGA
MULTIPLAYER ☐
podržan
WWW IGRE ☐
www. infogrames.com



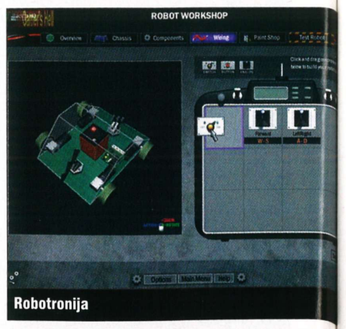
I još robota

Roboti i oružja – oružja i roboti... kombinacije su beskonačne

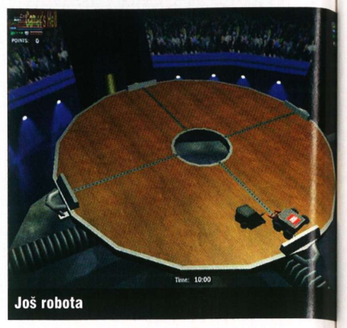
PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

Znamo, znamo... *Robot Wars* vrlo je je popularna TV emisija u kojoj garažni inženjeri nastoje svoje borbene kreacije dovesti do prvog mjesta u gladijatorskom natjecanju. Jeste li ikad sanjarili da se i sami okušate u tome? Ne čekajte više. Evo vam *Robot Arene*... i nosite se k vragu zajedno s njom.

No, šalu nastranu. Sagledamo li činjenice, valja priznati da igre poput *Robot Arene* imaju svoj *fanbase* i da ih je kao takve potrebno poštovati, bez obzira na njihovu kvalitetu, koja je vrlo često upitna. Konkretno, igra o kojoj upravo pišemo zamišljena je kao virtualni alat za izradu robota. Svakom od njih moguće je dodati oružja, posebne oklope te poseban pogon. Nakon toga ih strpate u arenu, borite se, pobjeđujete (naravno), nabavljate novu opremu i tako unedogled. Iskreno, takve me jednolične igre ne mogu baš impresionirati, no hej, što drugo očekivati – utrku s preponama? Osim toga, nikako si ne mogu predočiti igrača kojem to ne dosadi nakon nekoliko sati. Stoga, zaključak je relativno jednostavan: ovo je jedna prokleto jednolična igra. No, kao što postoje ljudi koji mogu cijelo popodne pratiti NASCAR na TV-u, tako postoje i ljudi koji *Robot Warse* nazivaju sportom s varijacijom. I ova je igra napravljena upravo za njih. Sa svim svojim varijacijama u obliku raznolike konstrukcije robota i jednoličnog nabijanja u kockastoj "areni smrti". Što se ostalih elemenata tiče, grafika je, primjerice, minimalna i sve u svemu zadovoljavajuća. Zvuk je također teški standard. Ma kad malo bolje razmislim, cijela je igra teški standard, samo što toga sve dosad nisam bio svjestan. Ali hej, ako ste fan *Robot Arene*, samo navalite jer ćete vjerojatno pronaći ono što tražite. ☐



Robotronija


Još robota

OCJENA»

Samo za entuzijaste **55**

WORLD OF OUTLAWS SPRINT CARS



Look...I think I suw a purdy lookin' relative

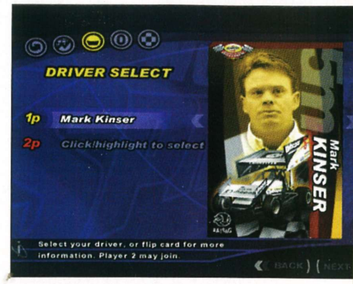
PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

PROIZVOĐAČ ☐ **Ratbag**
IZDAVAČ ☐ **Infogrames**

Utrke poput *NASCAR-a* ili *Dirt Tracka* mi nikad nisu išle u glavu. Dvadesetak se automobila nagurava u blatu, i to zna trajati i po nekoliko sati.

Hvala Bogu, ovdje imamo arkadni mod, tako da onih sat vremena blatarenja traje oko petnaest minuta, no i to je još uvijek previše uzmemo li u obzir da ste to vrijeme mogli provesti kvalitetnije... primjerice, zabijajući si čavle u koljena.

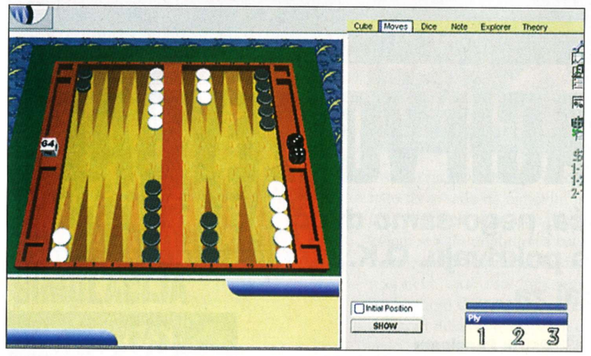
Eto, recimo, je li uopće vrijedno spominjati činjenicu da su likovi koje možete izabrati (da, ima i toga) najgora kombinacija rednek mentaliteta i dobrih starih brakova unutar obitelji? Ili još bolje, ima li smisla izabirati stazu kad su sve otprilike kilometar duge i čine dosadan i previše uočljiv krug? Ili, bolje od svega, ima li uopće smisla kupovati ovu igru? Odgovor nakon duge kontemplacije i srednje porcije ćevapa glasi: Ne. Narode, klonite se ovog kao vrag tamjana. ☐



OCJENA»

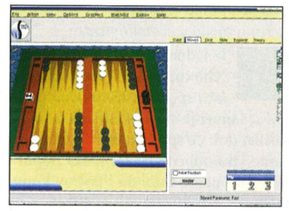
Redneci i blato. Wee-haw! **15**

SNOWIE 4



PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

PROIZVOĐAČ ☐ **Microsoft**
IZDAVAČ ☐ **Microsoft**



***Backgammon* – mislim da o tome nema smisla previše pričati s obzirom da je riječ o jednoj simpatičnoj društvenoj igri. A da bude još gore, sad bih je još trebao i recenzirati.**

Koliki je problem zapravo recenzirati društvene igre, nitko ne zna. To je onaj neistraženi dio recenzentskog posla u koji nitko ne zalazi. Zato što čitatelji ne igraju logičke igre? Ne. Problem je u tome što nema baš previše igara s kojima bi se društvene igre mogle uspoređivati.

Konkretno, *backgammon* je vrlo prihvaćena i popularna igra koju bi bilo nepravedno nazvati smećem jer je itekako prihvaćena od gomile fanova. A *Snowie 4* je nastavak (pogodili ste) trećeg *Snowiea* koji slovi za vrlo dobar računalni *backgammon* paket. Ali na kraju krajeva, ljudi moji, *Who gives a fuck?* Mi u Hackeru ne, a vjerujemo, ni mnogi od vas. Čast iznimkama koje vole *backgammon* (kojima, eto, igru možemo preporučiti), no činjenica je da je u ovoj igri i recenziji nešto očito krenulo nizbrdo. Naime, em što autor ovog teksta ne može recenzirati društvenu igru koju igra gomila ljudi, em što se to njemu, naime, uopće ne da – stoga, ako volite *backgammon*, kupite – ako ne, zaboravite da ste ovo ikad pročitali. ☐

OCJENA»

Ni vrit, ni mimo **50**



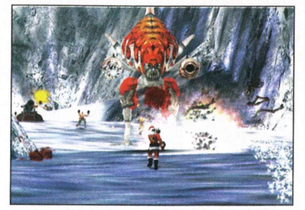
SERIOUS SAM - GOLD

PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

PROIZVOĐAČ ☐ **CROteam**
IZDAVAČ ☐ **Take2**

Nije mi posve jasno zašto su ljudi iz Croteama odlučili od dviju izdanih epizoda *Serious Sama* načiniti jednu. Možda zato što...trabunjam... žele zgrnuti još love i kupiti četrdesetinčni monitor? Ili samonauljujući vibrator od petnaest metara? Ili cepelin s kariranim uzorkom? Ili kamion bavarskih narodnih nošnji? Pojma nemam. No, ignorirajmo te zle navode (bar za trenutak) i pogledajmo što tu ima. O.K., instaliram... hmm... hmm... učitavanje... pa gle, ovo je isto!

Isti nivoi, nekoliko dodatnih *skinova*, nekoliko ekstrakarti za *multiplayer*... uglavnom, jadno. No, s obzirom da su igru napravili naši ljudi, moja mi nacionalna svijest nalaže da joj dam za 40% višu ocjenu. Je l' vidite? Da vam je igra bila za 50%, ja bih vam dao 90%. Al' ovako, jeb'ga! ☐





OCJENA»

Ništa novo **50**

REALM OF HEPUMIA



PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

PROIZVOĐAČ ☐ **Enix**
IZDAVAČ ☐ **Enix**



Što da čovjek kaže za igru rađenu po uzoru na stare igre s Amige? Možda to da se svi sjećamo dana kad smo gurali diskete u stari dobri Commodoreov stroj i slično. Ali ne, govorimo o igri rađenoj u dvije tisuće i trećoj. U godini kad su standardi malkice iznad standarda koji je vladao tih davnih godina. I istina, u retroperspektivi *Realm of Hepumia*, igra u kojoj se vilenjaci kreću takvom brzinom kao da imaju bestrzajac u guzici, i nije grozna. No u onom pak drugom, gdje ocjenjujemo igrivost, dugotrajnost, atraktivnost, jest. Uostalom, ljudi moji, tijekom cijele igre minirate stazu ne biste li "trolove" digli u zrak. I što je najbolje, ona zauzima cijeli CD?! Stoga se iskreno nadamo da je tu i jednosatni trailer trećeg nastavka *Gospodara prstenova*, jer bismo joj inače morali dati još za kojih 20% nižu ocjenu. ☐

OCJENA»

Vilenjaci, trolovi, loša grafika, slaba igrivost - ukratko, očajno **2**

SHREDDER 7

PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

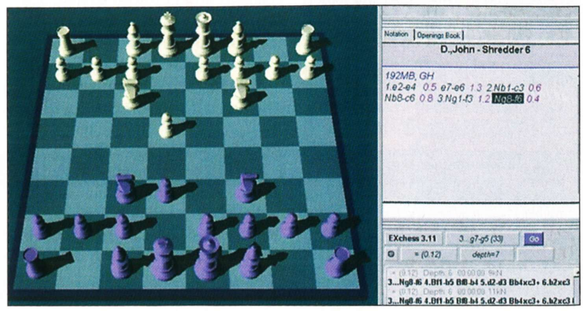
PROIZVOĐAČ ☐ **ChessBase**
IZDAVAČ ☐ **ChessBase**



Jao, ljudi moji, i ne sjećam se kad smo posljednji put pisali o šahu u ovom časopisu. Vjerojatno onda kad doista nismo imali o čemu drugom pisati. I to tek možda na jednoj stranici. Ovaj put izdvojili smo još manje prostora, što ne znači da je igra manje vrijedna ili nekvalitetna, ne, ne, to samo znači da se ljudima jednostavno ne čitaju recenzije šaha. No, idemo od početka: *Shredder 7*, igra čiji naslov zvuči kao naziv *Carmageddonovog prequela* a ne šaha, punokrvni je predstavnik svojeg žanra. Naime, nudi nekoliko razina težine, mogućnost igranja preko weba ili maila te nekoliko zgodnih grafičkih trikova poput *skinova* za figure. Sve u svemu, solidno. No, kako nemamo previše mjesta, samo ćemo reći da je riječ o igri koja će zacijelo svidjeti svim ljubiteljima virtualnog šaha. Ostali znaju što im je činiti. ☐

OCJENA»

Šah kao šah **70**





Radnja igre se odvija na relaciji plaža - casino - bazen. I mi bismo, hvala...

DOA: EXTREME BEACH VOLLEYBALL

Na cijelom otoku nema jednodijelnih badića, nego samo dvodijelnih, i to onih vrlo, vrlo oskudnih koji više otkrivaju nego pokrivaju. O.K., to nije bitno za samu priču, ali je činjenica, hehehe... Ma pravi raj za...


Reklama za *Coppertone*? Nova, oskudnija kolekcija kostima. Novi glazbeni spot...? Birajte

PIŠE **Patrik Pencinger**
patrik.pencinger@janus.hr

Iz jedne od najpopularnijih šora na Xboxu, *DOA*:3, izrodila se *fantazijska sportska simulacija* odbojke. **O.K., fantazije su seksualne, a ne elfsko-patuljske, dok će sportski dio zapravo poslužiti samo kao odlična izlika. Izlika poput one kad vam netko kaže da Playboy kupuje radi tekstova. Šovinizam, niske strasti, a ocjena ipak astronomski visoka - pročitajte zašto...** Tko je god zaigrao *Dead Or Alive 3* zasigurno je uočio zanosne natjecateljice čije bi gole obline zabljesnule svojom ljepotom nakon što bi im se strateški razrezan borbeni kimono razmaknuo. Onako bezazleno, u žaru borbe. Ili, recimo, kako ponosno zatresu cicama kad pobjede... Vizualno je to vrlo blizu stvarnom svijetu - doduše uz nešto "manje" naglašavanje proporcija. Svejedno, sve te ljepotice posjeduju i više nego dovoljno atributa da potjeraju krv do određenih mjesta muške fizionomije, što je i bila osnovna ideja igre. Trebalo je još samo za te DOA fajterice pronaći kakvo okružje gdje će stalno biti polugole. I eto, odbojka na plaži se pokazala odličnim odabirom. Doduše, nismo očekivali takvu razinu doradenosti sportskog dijela igre niti svega ostalog jer je samo trebalo poslužiti kao izlika za sve to šepurenje komada u bikinijima. Kombinacija idealnog *eye candyja* koji pomiče granice karakterne animacije u videoigrama i vrhunske igrivosti - pogotovo za 4 igrača - najzaslužnija je za visoku ocjenu igre.

INFOBOX

DOA: Extreme Beach Volleyball

PROIZVOĐAČ ■
Team Ninja

IZDAVAČ ■
Tecmo

MIN. KONFIGURACIJA ■
Xbox

NAŠA PREPORUKA ■
5.1 ZVUK, VELIKI EKRAN, 3 suigrača

MULTIPLAYER ■
DA, do 4 igrača

WWW IGRE ■
www.doaxbv.com

ALTERNATIVNO

- **BMXXX**

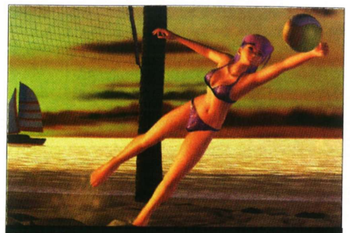
Cure, ali ovaj put u toplesu i tangama. Izgovor za pokazivanje mesa ovdje su ekstremni sportovi poput vožnje BMX-a.

NATJECATELJICE

U igri ćete dakle susresti ženske sudionice DOA turnira, uz poneku prinovu. Ukupno osam cura od 18 do 24 godine. Od muških tu je jedino Zack, no on je tu ionako samo iz dramaturških razloga. Već je u *DOA:3*

"OVO ĆE BEZ SUMNJE BITI NAJPOPULARNIJA SIMULACIJA ODBOJKE SVIH VREMENA"

detaljnost i animacija tijela boraca bila na zavidnoj razini, a ovdje je to samo još malo doradeno pa tako sada doista možete vidjeti svaki mišić ili nakupinu masti na strateškim mjestima (cice i guzice, da ne okolišamo) kako se kreće. Toliko se pazilo na detalje da igračice mogu čak i kosu nositi na različite načine ili primjerice promijeniti boju noktiju.


Vrhunski napravljena odbojka je dobra isprika za slinjenje nad tjelima igračica



Vaše se cure mogu i sunčati - koža će im potamnjeti!

IZDVAJAMO / 2 NA 2

U *versus* modu igre možete igrati simultano s 3 fizička suigrača. Upravo tu u prvi plan iskače društveni aspekt igranja na konzolama. Komentirati koke je uvijek zanimljivije učetvero. A tek ako je društvo miješano... Sve u svemu, sigurno jedan od najvećih aduta igre.



Osim toga, doradena je i facijalna animacija, tako da se sada na njihovim licima vidi i uspjeh i neuspjeh. Ako vam dosadi mini-bikini u kojem se vaša odabranica bacaka po pijesku, a uspješni ste u igranju, možete ga promijeniti za neki... još oskudniji, recimo. Po želji, u specijalnom dućanu možete za svoje igračice dokupiti neki od tristotinjak dodataka, npr. vrpci, šeširića, mačjih ušiju i sličnih dodataka iz fantazija japanskih programera. Opaska o mazanju igračica uljem u uvodu nije bila slučajna. Naime, po želji, igračice vam mogu ostati bijele kao sir ili pak dobiti finu reš bronČanu boju - ovisno o zaštitnom faktoru ulja kojim ih mažete. Svaka od igračica ima izražene određene osobine. Ne, ovdje ne mislimo na tjelesne dimenzije nego na odbojkaške kvalitete. Christie je recimo iznimno brza i agilna, dok Hitomi ima izvrstan servis. Upravo njih dvije čine ubojitu kombinaciju za tim jer se odbojka na pijesku, kao što znate, igra dva na dva. Poradilo se i na razvoju karaktera igračica. Tako ćete recimo novu i bolju suigračicu pridobiti darovima. No, da biste uspjeli, morate znati što voli – jer joj se naime neće svidjeti baš svih 300 darova koje možete kupiti u dućanu.

ODBOJKA

O.K., vjerojatno ste shvatili, glavna atrakcija ove igre su predivne DOA:EVB natjecateljice. Ali i simulacija odbojke je na zavidnoj razini, odnosno njezina tehnička izvedba. Bez daljnjega, riječ je o najboljoj odbojci svih vremena, i na računalima, i na konzolama. Pokreti su savršeno fluidni i povezani, a upravljanje likovima odlično izvedeno. Brzo ćete naučiti pravila, no baš kao što je slučaj i sa šorama, *easy to learn, hard to master.* Lako je naučiti igrati, ali put do savršenstva je dalek... Bilo kako bilo, igra je zarazno zabavna već od prvog meča. Mnogo je tu finesa, a dosta toga se kao i u šorama svodi na precizno tempiranje pojedine akcije. Samo pazite da, dok igrate, držite na oku pravu loptu od onih 9, koliko ih je na terenu...

Sve u svemu, DOA:EVB, osim što ima vrlo dugačko ime, je i jedinstvena igra. Na nov način kombinira žanrove i bezobrazno smjelo prodaje digitalno meso. A sve zamotano u veo bezazlene odbojke na pijesku i ležerne ljetne zabave. Apsolutni hit, ako se nas pita, igra koja eksploataciju seksa podiže na novu razinu. Profinjeniji, smjeliji i kvalitetniji. Prva liga, naša preporuka. ■


Fizika. Protuteža



I običan odlazak po loptu zrači erotikom

PLUS

- seksi cure
- izvrsna odbojka
- smjelost
- kvaliteta izvedbe

MINUS

- nema tangi
- nema toplesa



HACKER OCJENJUJE » DOA: Extreme Beach Volleyball

Uspješan pogodak u esenciju muškog bića, koliko god mi to željeli poreći

95

POSEBNO IZDVAJAMO: CICE I GUZICE, NARAVNO



Poza - krijesničin prdac!!

INFOBOX

Vexx

PROIZVOĐAČ ■
Acclaim
IZDAVAČ ■
Acclaim
MULTIPLAYER ■
ne
WWW IGRE ■
www.acclaim.com/games/vexx

ALTERNATIVNO

- **Blinx**
Jednako mračne atmosfere, ali vizualno atraktivniji.
- **Crash Bandicoot**
Linearno, ali po uigranoj dobitnoj formuli.
- **Jak & Daxter, Super Mario Sunshine, Ratchet & Clank.....**

Crnooki mladić naoružan magičnim rukavicama u obrani djedovine

VEXX



PIŠE **Berislav Jozić**
berislav.jozic@janus.hr

Nakon brojnih priča, slika i najava kojima su nas ljudi iz Acclaima obasipali više od godinu dana, konačno sam u svoj Xbox ubacio njihovu najnoviju platformsku igru i – ostao razočaran. Trči-skači-tuci-traži, uz osrednju grafiku i potpuni nedostatak originalnosti! Ma to je prvi pogled, tješio sam se i prionuo igranju. Ali ni nakon nekoliko sati nisam pronašao ništa revolucionarno što bi me zadržalo uz nju da mi je Damirko nije dao na recenziju. "Čekaj, čekaj, mora da je neka greška" – rekao sam si i brzo prelistao sve najave na Internetu. "Da vidimo, miniigre - O.K., tu su, možda ih je manje nego sam očekivao, a ni od najavljenog *multiplayera* ni traga ni glasa, ali nisu loše. Golemi svjetovi - pa i to je tu, cijela igra ima manje od deset nivoa, ali je svaki tako velik da vam treba nekoliko sati da ga završite. Izmjena dana i noći koja utječe na igru - istina, osvjetljenje se mijenja, ali da jako utječe na igru, baš i nije. Barem ja to što se nekim neprijateljima promjeni boja i nekoliko portala otvori svoja vrata ne zovem velikim utjecajem. Ali tu je." U čemu je onda problem?

Vjerojatno u tome što je *Vexx* varijacija na temu svih dosad videnih platformskih igara, počevši sa *Super Mariom*, samo u nešto mračnijem tonu. I ne manje važno, grafike prilično lošije od one koju očekujem na Xboxu nakon što sam vidio i odigrao *Blinx* i *Panzer Dragoon*. A ni istraživanje golemih nivoa, skakanje, penjanje, plivanje i tučnjava s relativno jednoličnim neprijateljima nekako više nisu dovoljni da bi me privukli jednoj igri nakon što sam sve to radio mnogo puta i na bolji način. Osim toga, čini se kao da su dizajneri *Vexxa* u mnogim elementima pomalo zakazali, iako igra sadržava nekoliko zanimljivih koncepata, oni jednostavno nisu razvijeni do kraja. Već sam spomenuo da promjena dana u noć ne donosi značajne varijacije u načinu igre, a vrlo slično – dakle gotovo nimalo – na mehaniku djeluje i 'punjenje' Vexxovih rukavica. Još jednom, šteta, jer je borba zadovoljavajuće brza i izgleda vrlo efektno, ali sve to bacanje protivnika u zrak, 'zakucavanje' u pod i slične zabavne aktivnosti koje, istina, dobro izgledaju donose tek bijednu mogućnost ispaljivanja nekoliko energetskih projektila.

Nakon igranja, lutanja Internetom, razmišljanja, pa ponovnog igranja, evo pišem ovu recenziju i još uvijek dvojim hoću li se igri vratiti i završiti je ili ne. Mislim da će konačna odluka ipak ovisiti o ponuda ostalih igara, tj. ne nađem li nešto bolje, vjerojatno ću je odigrati. Za fanove platformskih igara, ovo je idealan naslov, s hrpom skakanja, penjanja, skupljanja, miniigara i minizagonetki. Ipak, nije jedini, a nipošto najljepši, najoriginalniji ili najispoliraniji. Mračna atmosfera čini ga različitim od slatkastih i dječjih igara ovog tipa kojima obiluju GameCube i PlayStation 2, i možda prilagođenijim 'ozbiljnim' igračima, ali ni ugođaj ni priča nisu dovoljno čvrsti da bi vas prikovali uz ekran i natjerali da odigrate tih 15-ak sati, koliko bi igra trebala trajati. Po grafici, igrivosti i tehničkim obilježjima (precizne kontrole, loše kretanje kamere, podrška za progressive scan i 5.1 Dolby Digital zvuk), *Vexx* je čisti prosjek pa ga je teško preporučiti, ali ga je jednako nemoguće i popljuvati. Recimo to ovako: namijenjen je ponajprije ljubiteljima ovog žanra. ■



Nivoi koji se protežu dokle pogled seže glavna su snaga Vexxa



Boss koji voli papati

"MRAČNI UGOĐAJ I OPAKI VEXXOV POGLED OTJERAT ĆE NEOZBILJNE IGRAČE"

HACKER OCJENJUJE » Wexx

Nakon toliko čekanja, dobili smo tek prosječnu arkadno-platformsku igra s mračnim likom

65

POSEBNO IZDVAJAMO/EFEKT IZMJENE DANA I NOĆI



Nismo se zezali kad smo rekli da se u autu s vama vozi i pratnja

INFOBOX

Mercedes Benz World Racing

PROIZVOĐAČ ■
Synetic
IZDAVAČ ■
TDK Mediactive
MULTIPLAYER ■
4 igrača na podijeljenu ekranu
WWW IGRE ■
www.mbwr.de

ALTERNATIVNO

- **Project Gotham Racing**
Jedna od prvih trkaćih igara na Xboxu još uvijek razara. Više od 200 utrka sa 25 probranih licenciranih automobila snova.
Sega GT 2002
Realno utrkivanje u kojem vam je ponuđeno više od 100 automobila na izbor. Osim izvrsne grafike i igrivosti, igru krasi i dugotrajnost zbog bogate ponude modova.

MERCEDES BENZ WORLD RACING

Mobitel u ruku, koku na suvozačevo sjedalo - i po gasu

PIŠE **Patrik Pencinger**
patrik.pencinger@janus.hr

Mercedes. Jedna od najprestižnijih europskih automobilskih marki. Iako vaša financijska situacija i nije baš sjajna, možda ćete si ipak moći priuštiti jedan i uživati vozikajući se u njemu. Znate ono, neobavezno vozikanje okolo, impresioniranje komada koji sjedi pokraj vas, a kad vas zasvrbi, i malo utrkivanja. Dakako, sve to u prvoj licenciranoj igri isključivo vezanoj uz Mercedes Benz.

Iako je proizvođač manje poznata njemačka kompanija Synetic, sa zadovoljstvom izjavljujemo da je igra stvarno dostojna "Mercedes" kategorije. A i što se tiče licenciranih, polupromotivnih igara, posao je jako dobro odraden. Modeli automobila i njihovo ponašanje na cesti preuzeti su izravno iz Mercedesovih dizajnerskih studija. Čak se premijerno pojavljuju i neki budući modeli i prototipovi! Vizualno, automobili su napravljeni savršeno detaljno, a sama igra ide čak tako daleko da vam poslije omogućava otključavanje novih interijera i slične ekstravagancije. Svaki od 109 modela modeliran je od otprilike 15.000 poligona. Mercedes je dopustio implementiranje i prilično realne simulacije oštećenja na autima, što se dosad u igrama ovog tipa izbjegavalo - sjetite se primjerice *Need For Speed: Porsche Unleasheda*. Sve to prati i solidan fizikalni model, koji je moguće promijeniti iz čisto *real world* simulacijskog u zabavno arkadni.

STVARNI SVIJET

Igra je ugrubo podijeljena na 2 segmenta - prvi se tiče utrkivanja, a drugi, inovativniji i nama zanimljiviji bi se najlakše mogao opisati kao slobodna vožnja. Naime, osim automobila, vrlo realno je dočaran i okoliš. Posebno se hvali novi "3D Landscape Engine" koji dopušta veće i kompleksnije 3D svjetove nego ikad dosad, bogate životom, koje sada istražujete potpuno slobodno. Šest kvadratnih kilometara možda vam se čini malo, no ako ih treba istražiti autom, to je itekako mnogo. Neke od staza koje su, recimo to ovako, linearnije duge su gotovo 50 kilometara. Znači, ako vozite prosječno 100 km/h, treba vam oko 30 minuta da prodete cijelu stazu! Bit će tu urbanih sredina, vožnje kroz prirodu, uz rijeke, po kanjonima. Tu su i *offroad* dionice koje vozite s terencima trokrake zvijezde. Svako vozilo moguće je iskušati u različitim uvjetima u jednom od 7 dostupnih scenarija razbacanih po planetu.

Sama je igra koncipirana kampanjski. Obavljate različite zadatke i utrkujete se da biste otključali koji od četrdesetak zaključanih modela. Lik koji vodite razvija se, raste mu "nivo" i iskustvo.

Posebno nas je razveselila zvučna kulisa uz koju se utrkujete. Naime, za *mjuzu* je bio zadužen Ministry Of Sound. Za neupućene - mnogo elektroničke glazbe, od *breakbeata* do *trancea*, uključujući i singl "Explode!" od DJ Jordana i Bakera koji je trenutačno veliki hit u Njemačkoj...

Osim na Xboxu, igra će se uskoro pojaviti i na PC-ju, a poslije i na ostalim konzolama. ■



Pogled na svijet po kojem se vozite iz ptičje perspektive



U igri se pojavljuju i legendarni stari modeli



"JEDINSTVENA PRILIKA DA PROVOZATE KOJU GOD *MEČKU* ŽELITE"

HACKER OCJENJUJE » Mercedes Benz World Racing

Provozajte se u svim mogućim Mercedesovim modelima predivnim 3D krajolicima i usput se malo utrkujte

78

POSEBNO IZDVAJAMO/PREDIVAN 3D KRAJOLIK

CHAT

PISMA ČITATELJA

BEZ PANIKE

SOS

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_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom **"ZA HELP-LINE"**. 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.



Pomalo nam je nevjerojatno, s obzirom na već uobičajenu količinu pisama u kojima nam prigovarate zbog onih nekoliko stranica povećenih Xboxu, što smo ovaj mjesec bili doslovce zatrpani pismima u kojima nam se javljaju zagovornici te Microsoftove konzole. Vjerojatno je mnoge od vas zaintrigirao naš siječanjski prilog posvećen vrhunskim Xbox hitovima te potaknuo na razmišljanje i kupnju te konzole. No, ostavimo to sad po strani, željeli bismo vas skrenuti pozornost na veliku nagradnu anketu koju ćemo idući mjesec provesti u časopisu kako bismo doznali, dragi naši čitatelji, kakav biste vi Hacker u budućnosti željeli.

Odgovara: BUFFY *wwwbuffy.com*

PUCAJ!

I ovaj smo mjesec odlučili ponovno izdvojiti niz vaših najčešćih pitanja te na njih kratko odgovoriti.

1. Što je s novim *Championship Managerom*, kad izlazi?
2. Hoće li nastavak *Deus Exa* stvarno izaći naljeto?
3. Najavili ste da će se posteri povremeno pojavljivati u Hackeru, koliko često?
4. Kad izlazi *Fable* za Xbox i hoće li se ikad pojaviti na PC-ju?
5. Što je s igrom HALO na PC-ju?
6. Kad izlazi Xbox 2, hoće li izaći prije PlayStationa 3?

1. *Championship Manager 4* upravo je dovršen te uskoro ide na umnožavanje, u idućem broju donosimo i opširnu recenziju.
2. Prema dosadašnjim najavama proizvođača, *Deus Ex 2: Invisible War* bi definitivno trebao biti u prodaji do početka ljeta.
3. Samo zato jer ste vi to tražili, posteri postaju od ovog broj stalni dio časopisa.
4. Vjerojatno tijekom idućih božićnih blagdana, nažalost nema planova da se igra tako skoro pojavi na PC-ju, sigurno ne u iduće dvije godine.
5. Stiže ovog ljeta, 100% potvrđeno od strane Microsofta.
6. Najavljeno je da će izaći 2005., i to vjerojatno otprilike u isto vrijeme kad i PlayStation 3 te vjerojatno istobno u svim dijelovima svijeta.



Pogledajte ta koljena, cca 1.000.000 DEM

1000 ZAŠTO, 1000 ZATO

Zovem se Dino čitam vas od 69. broja.Vi ste najbolji, no prije ste bili bolji. Htio bih vam uputiti nekoliko prijedloga i pritužbi:

1. Vratite postere, sredite više taj CD.
2. Nemojte me staviti u kaznu mjeseca jer vrijedam, ali ne dajte Rukavini da piše recenzije, jer prijo nema pojma. Prvo mizerno recenzira *Warcraft 3*, a onda ne zna ni najaviti *Warcraft* 3: *The Frozen Throne*, naime Ner'zhul nije orački šaman, nego Lich king i nije osobno odgovoran za dolazak Burning Legiona, koji nije došao samo na Azeroth nego i na ostale kontinente. A da je Illidan zao to, već znamo jer nije bezveze bio zatočen 10000 godina.



Ihaaa konjiću. IHAAAAA!

3. Strip, kolumna, test recenzija i tema mjeseca su odlični.
4. Želim vam mnogo love, da postanete još bolji , da imate viška Hacker majica (da i ja dobijem jednu) i, kako se ono kaže, pregršt dobrih igara.
5. I još samo jednu pritužbu imam: u Hackeru nema mog pisma.
Dino Protega,
Šibenik

1. Posteri od ovoga broja postaju stalni dio časopisa zbog neumornog inzistiranja naših čitatelja.
2. Eh taj Rukavina, tko će ga znati, vjerojatno mu je um ostao pomračen nakon bavljenja crnom magijom ili tko zna kakvim vradžbinama; uglavnom, što god vi, dragi naši čitatelji, mislili o tom čovjeku, on je zapravo najveći Warcraft fan iako to ne želi javno priznati.
3. Hvala, hvala... trudimo se.
4. Mi si isto želimo brdo love, a nakon toga ćemo lakše i do svega ostalog. :)
5. Eto sad smo riješili i tu tvoju pritužbu, još nešto?

SEKSA ZA SVE

Ma vi ste stvarno genijalni !!!!
Čovjek nešto očekuje već stoljećima i onda me vi doista u pravo vrijeme razveselite. Nije da sam ja sad neki seksualni manijak, ali jednostavno bih volio da postoji takav žanr igrica u kojem je igrač slobodan i može raditi ama baš sve. Dobra je Croftica, samo malo previše skriva svoje (CENZURIRANO). Prijedlog na stvar. Možda moje pismo neće biti pismo mjeseca, ali ipak vam ga šaljem jer imam nekoliko zgodnih želja u vezi seksa u igrama.
1. Ovo mi je jako važno: molim vas da umjesto onih čudnih slika na vaš CD svaki mjesec stavite EXTREMNE anime slike, ali jako extremne... Molio vas.
2. Koje su najbolje seksi anime stranice, a da se ne treba plaćati da biste gledali one lijepe sličice ?
3. Ima li gdje dobra stranica o Lari Croft (seksi i da se ne plaća) ?
4. I najvažnije: molim vas da na bilo koji način nabavite seksi japanske igrice i stavite demoe na CD. Ako takvih igrica opće ima zasad.



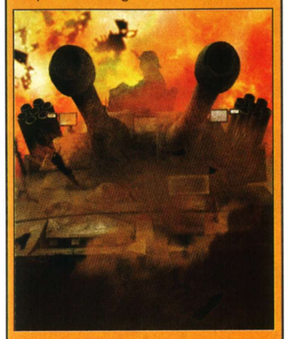
Korpulentni predstavnik patuljaka, jedno kratko vrijeme i frend dok, "nesretnim slučajem", ne izgubi život

1. Zasad ništa od toga iz očiglednog razloga, naglasak je na ono zasad.
2. Eh sad, ti bi da ti tek tako otkrijemo tajne anime stranice do kojih smo došli teškom mukom i potragom preko sedam brda, dolina i ... Treba se malo potruditi, nađi neki bolji Internet pretraživač i navali.
3. Isti odgovor kao i na drugo pitanje. No, da ti skratimo muke, da - definitivno ima, samo treba malo tražiti.
4. Nažalost, takvih demoa trenutačno nema u opticaju.

ILI IGRA ILI MAJICA

REZULTATI NAGRADNE IGRE

Na ***kao lahor lagano*** pitanje, ovaj su put znali odgovor i dobili...



MATEJ MATES, ***Karlovac***
Command&Conqer: Generals

ĐIVO BOVOLINI, ***Dubrovnik***
MARIO PANDUR, ***Zagreb***
Hacker majica



Groaaargrhhh!

Pisma čitatelja

PIŠITE NAM
"HACKER" (PISMA ČITATELJA),
Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker@janus.hr

U prodaji svakog 20. u mjesecu



ISPRAVAK NETOČNOG NAVODA

Bog!
Kao čitatelj svih mogućih PC-časopisa, moram vam reći da ste vi najbolji. Kao veliki game-freak, primjetio sam jednu grešku u "Command & Conquer: Generals" recenziji. Naime, u recenziji piše: "Pa tako primjerice jedinice sad pucaju dok se povlače. Taj banalni detalj izostavljen je, koliko je nama poznato, iz svih RTS-ova.", što nije točno jer je KKND bila prva igra u kojoj jedinice pucaju tijekom povlačenja. Eto, to sam vam htio reći i postaviti jedno pitanje. Primjetio sam da gotovo svi expansioni dobiju ocjenu manju od 85%. Moje pitanje glasi: Što jedan expansion mora imati da dobije veću ocjenu ili barem ocjenu jednaku originalnoj igri?



C&C, to je bar jasno

Što se tiče KKND-a i pucanja pri povlačenju, potpuno si u pravu te se ispričavamo za taj naš propust. A što se tiče expansiona, svima koji su se dosad pojavili nedostajalo je bilo kakve inovativnosti, većina ih je bila definitivno prekratka i u osnovi osmišljena samo kao način dodatne zarade. Svaka čast iznimkama, no dosad jednostavno nismo naišli na dodatak za neku igru kojem bismo dodijelili tako visoku ocjenu.

XBOX ILI SMRT



Xbox. Jedan od mnogih

Pozdrav svima u redakciji. Moram priznati da sam jedan od onih gejmera koji su donedavno životom kleli u svoju PC-kantu, bezkompromisno pljujući po svim konzolama. Čitajući Hacker i zahvaljujući frendovima koji su kupili "crno-zeleno čudovište", odlučio sam i ja osobno pristupiti Xbox kultu. I što vam mogu reći? Odličan je, *Dead or Alive 3* je ludnica, *Halo* epski, *Splinter Cell* manijakalan. Stoga, dragi ljudi koji nemate konzole, dajte mu priliku pa ćete vidjeti o čemu vam govorim. Moja je želja da se na Hackerovim stranicama nade još više tekstova posvećenih toj konzoli, naravno ne na uštrb PC-igara, koje i dalje ostaju moja prva ljubav.
Ivan iz Rijeke

Konačno da nas netko razumije. S PC-ja su nažalost iščeznuli mnogi zanimljivi žanrovi koji se trenutačno u izobilju pojavljuju na konzolama, a među njima, prema našem mišljenju, Xbox je u ovom času najbolji odabir. Tako da doista dijelimo mišljenje s tobom što se Microsoftove konzole tiče.

BROJ JEDAN

Zdravo!
Čitam vas od 40. broja i mogu ponosno reći da ste No.1. Ali svaki No.1 nosi svoje loše osobine, bolje reći loše navike, pa tako i vi. Počinjemo izvana. Papir: tako je tanak kao da ga nabavljate iz neke reciklažne tvrtke (možda tražite način kako se brzo obogatiti). Korice: mogle bi biti deblje, ako ništa drugo. Mislim da je prije pisalo 'časopis za PC-igre', pa onda 'časopis s kojim se igra', a sada ''dokaz da postoje korisne ovisnosti' - ma dajte, ljudi. Sad još u časopis uvaljujete i Xbox recenzije koje samo zauzimaju stranice, a nitko ih ionako ne čita jer zašto bi netko tko ima Xbox kupovao tako skup časopis samo da bi pročitao top 10 ili dvije-tri recenzije?! A sada dolazi najgore. Primijetio sam da više za 'pismo mjeseca' ne dajete igre ili neku manju komponentu. Date nagradnu igru s jednim laganim pitanjem, čitatelj dobije igru (ni orali ni kopali), a čitatelji koji su se svojski potrudili dobiju pohvale. Možeš misliti.Također, na mnoga pitanja čitatelja ne odgovorite, nego ih jednostavno prešutite. Mislim da bi naziv rubrike "Bez panike" trebali promijeniti u "Konfiguracije i nadogradnja" jer je većina pitanja baš o tome. Svaka čast posteru, ali zbog njega smo ostali bez 6-7 stranica. Pacingeru svaka čast za hardverske testove. Što biste vi bez njega (?) i ostalih, naravno.
P.S. Nemojte ovo shvatiti kao uvredu ili nešto slično.
Josip Gregić

Na svako pismo čitatelja koji smatraju kako Xbox nema što tražiti na stranicama Hackera dobijemo barem dva u kojima se traži povećanje stranica posvećenih upravo toj konzoli. No, ponovno napominjemo, i dalje ostajemo prije svega časopis za PC-igre, a onda za sve ostalo. Vjerujemo kako je pred nama vrlo zanimljiva budućnost. Što se kritika i pohvala tiče, zahvaljujemo ti i na jednom i na drugom.



Samo je jedan Broj 1.

PISMO MJESECA

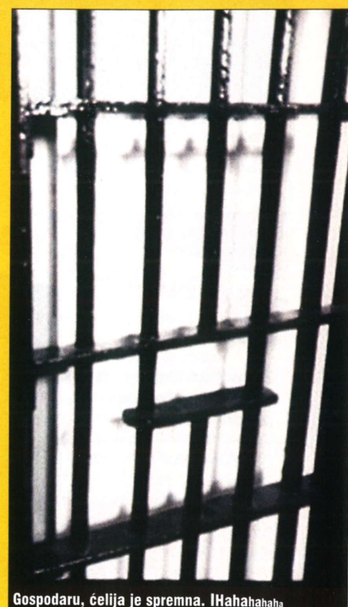
O CILJANOJ PUBLICI ILITI GLORIFIKACIJA MASTURBACIJE

Pozdrav cijeloj redakciji Hackera. Pišem vam između ostalog u vezi vašeg teksta o seksu u igrama. Ne, ja nisam jedan od onih licemjera i lažnih moralista koji će sad početi daviti kako tome tu nije mjesto, kako je to nemoralno itd. Po meni, to je žanr kao i svaki drugi, a svaki žanr ima svoju publiku koja mora biti informirana o tome, pa čak i simulacije golfa :). Ono što mi je zasmetalo je Lauševa neizmjerna glorifikacija masturbacije (e jesam elokventan, Bože sačuvaj) u cijelom tekstu . Zapravo, možda je "žao" bolji izraz. Čitajući taj tekst, Lauš je ostavio (barem na mene) dojam kao da je jedan od onih kojima se ne može posrećiti ni u ženskom zatvoru. Sad, je li on stvarno takav, nit' me se tiče, nit' me je briga, ali ako je taj stav zauzeo samo da bi se približio ciljanoj publici, to nas dovodi do drugog problema. Cijeli Hacker (čast iznimkama, npr. Žmiriću) ostavlja

"... Čitajući taj tekst, Lauš je ostavio (barem na mene) dojam kao da je jedan od onih kojima se ne može posrećiti ni u ženskom zatvoru."

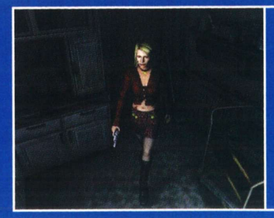
dojam da je pisan za publiku od 12 do 15-16 godina, što je jako žalosno jer ne bih volio da je Hacker nešto što se poput Teletabisa jednostavno preraste. Istina, većina vaših kupaca je te dobi, ali zapitajte se zašto. Žalosno je da morate strpati u svaki broj nekoliko erotskih slika da biste prodali koji broj više napaljenim pubertetlijama. Što se tiče ocjenjivanja, trebali biste odustati od jedinstvenog kriterija i pustiti svakog recenzenta da ocjenjuje kako hoće, a čitatelji će se brzo prilagoditi. Ja bih uvijek radije uzeo igru kojoj Rukavina da 75% nego neku kojoj je drugi recenzent dao 99% . Mogao bih se još osvrnuti i na Rukavinin već jedno duže vrijeme strašan pad u kvaliteti tekstova i gubljenju one britke oštrice kojom je mogao natjerati autore igara na samoubojstvo, zbog koje sam i uzimao Hacker, ali već sam i sam sebe ugnjavio, pa vas neću više daviti.

Doista nam nije bio cilj spustiti se, kako ti kažeš, na razinu ciljane publike niti dobnu granicu koju si naveo smatramo našom usko ciljanom publikom. Upravo zato, vrlo skoro ćemo provesti anketu među našim čitateljima ne bismo li dobili pravu sliku i došli do nekih konkretnijih podataka o našim čitateljima (dobi, spolu, imaju li ili ne privlačne sestre blizanke itd.) te njihovim preferencijama što se tiče budućeg izgleda časopisa. Što se Lauša i ženskog zatvora tiče, eh... da mu je samo dokopat se takve ustanove, što bi on sve ondje činio. Svakom našem autoru doista je dana maksimalna sloboda što se ocjenjivanja tiče, ali neke okvirne granice u rangiranju igara ipak moraju postojati zbog međusobne usporedbe naslova u istim žanrovima.



Gospodaru, ćelija je spremna. IHahahahaha

SOS



SILENT HILL

A Sjećam se da su i ljudi koji ovu igru igraju na PSX-u imali isti problem. Naime, nepotpisani je čitatelj zapeo u školi u sobi s klavirom. Vjerojatno treba nešto odsvirati, a on ne zna što.

Klavir možeš koristiti samo ako si stavio zlatni medaljon na njegovo mjesto, stoga pretpostavljam da si to učinio. Treba odsvirati kombinaciju koju ćeš izvući iz pjesmice na zidu. Ako je ne možeš sam otkriti, trebaš stisnuti, gledano slijeva nadesno, drugu bijelu tipku, pretposljednju bijelu, posljednju crnu, petu bijelu te prvu crnu.





Iako nisam baš siguran da je stvarno tako, proglašavam zimu gotovom! Stiže nam proljeće. Dakako, računali smo da će s dolaskom toplijih dana biti i sve manje vaših pisama, ali smo se očito prevarili. Ništa ne može maknuti profesionalne igrače od računala, a mi smo ovdje da pružimo profesionalne savjete.

PIŠITE NAM... "HACKER" (SOS), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker_helpline@janus.hr subject: **SOS**

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ



MAFIA

A Jedan me čitatelj na trenutak zbunio svojim pitanjem. Naime, pita gdje u luci pronaći Morella kojeg ondje treba ubiti. Ipak, zaključio sam da je riječ o zračnoj luci, a ne o luci gdje su sva ona skladišta (bar se nadam) jer smo na to pitanje već nekoliko puta odgovorili.

Dakle, u zračnoj luci prvo trebaš srediti sve neprijatelje, a onda se zaletjeti za zakoplovom jer je Morello, pretpostavimo, u njemu, što znači da trebaš otvoriti paljbu po propelerima i... to je to.

A I baš kao naručeno stiglo je i drugo pismo u kojem nas Boris pita kako ubiti mlađeg brata Morella jer ne može ući u skladište u kojem se nalazi.

Dakle, ako nisi prije pročitao, ponavljam: trebaš povući ručku pokraj pruge da bi prebacio tračnice, a potom maknuti držače kotača. Vagon će krenuti i zaletjeti se u željeno skladište.

A Nebojša je zapeo na nivou Happy Birthday. Kad se god pokuša popeti na brod, uvijek napravi buku i meta mu pobjegne. Stoga ga zanima kako ući nečujno na brod.

Potraži otvorena vrata blizu govornice i prođi kroz njih - naći ćeš se u zahodu. Obučeš li mornarsku odjeću koju ondje pronađeš, moći ćeš ući na brod pokraj izbacivača – doduše, ostat ćeš bez oružja.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

A Čitatelj Roberto traži da mu putem pisma odgovorimo kako dokazati nevinost na Lucre Islandu.

Još jednom ponavljam, odgovore ne šaljemo poštom. Što se tiče tvog pitanja, zahtijeva vrlo opsežan odgovor, stoga ćeš dobiti samo natuknice kako početi. Idi gdje god možeš i pokupi sve što možeš. U dućanu mamcima razgovaraj s vlasnikom. Pretpostavljam da dosad već imaš bocu (ako nemaš, pobrini se za to), jer je moraš napuniti vodom (fontana) i staviti drvene komadiće u nju. Ubaci unutra i cvijet (iz vrta vile) te dolij malo vode iz močvare. Vrati se u dućan i iskoristi je na uzorcima mamaca, potom pođi do susjednog dućana i iskoristi je na Deadeye Daveu da bi dobio ime. Iskoristi inicijale na stroju za arhive pa...

X – BEYOND THE FRONTIER

A Za jedan od rijetkih izvrsnih remakeova (ovaj put *Elite*) stigao nam je upit od Trashmana. Našao je stara vrata koja ne rade i ne zna što s njima. Također ima flotu brodova sa sobom, ali ne zna gdje bi se trebao uputiti. Osim toga, itekako ga smeta što mu trebaju neke stvari koje prodaje samo rasa s kojom je u neprijateljskim odnosima.

Što se tiče odnosa, za njih si sam kriv. Koliko se sjećam, ne postoji način da popraviš svoj status kod neke rase ako si pucao po njoj (zapravo, pokušaj komunicirati sa stanicom i glavnim *battleshipom* u njihovom sustavu i, naravno, nastavi ubijati Xenone). Ako si se doista uvjerio da ne postoji nikakav način da se s njima sprijateljiš, jedini način da dođeš do potrebnih stvari je uništiti teretnjake koji ih prenose. Što se tiče starih vrata, ostavi ih, to dolazi tek poslije, prvo moraš razgovarati s *battleshipom* jedne vrste (ne sjećam se koje) - reći će ti da moraš uništiti Xenon powerplants pa to onda zajedno sa svojom flotom i učini.

ELDER SCROLLS: MORROWIND

Lord Bes treba naći jedan luk i pokazati ga prije nego što mu dopuste razgovarati s vračarom. On se nalazi u špiljama u koje se pokapaju mrtvi, ali je problem što Lord Bes ne zna gdje je to. Naime, to pokapalište mrtvih je jugoistočno od kampa. Ipak, nemoj lutati nego idi sjeverno do vode, a onda se okreni i idi na istok dok ne dođeš do omanje gomile kamenja na plaži. Odande idi ravno južno dok ne stigneš do vratašca u brdima. Luk nije teško naći, pa sada kad sam ti rekao gdje su špilje, pokušaj to sam.

TOMB RAIDER CHRONICLES

A Čini se da nema novih pitanja, stalno se ponavljaju jedna te ista. Alen je zapeo na nivou The Submarine kad je, nakon dugog puzanja kroz ventilaciju, došao do kuhinje. Kuhar ga je sredio nožem jer je nenaoružan pa sad pita što i kako učiniti?

Nisi nenaoružan jer imaš šipku. Uzmi je u ruku, prišuljaj se kuharu sleđa i lijepo ga "žvajzni".

GRIM FANDANGO

A Arnel je zapeo u Petrified Forestu. Nakon zagonetke s drvom i pumpama treba naći ključ, ali ne zna kako.

Idi do znaka i prevezi se preko njega. Potom ga pokupi i idi na čistinu lijevo od tebe te ga zabodi u zemlju – pričekaj da se zavrti. Ponovno ga pokupi i zabodi na mjesto koje je pokazivao. Otvorit će se prolaz u podzemlje, gdje ćeš naći ključ...

SUMMONER

A Jednog čitatelja muči kako izliječiti Josephovu ruku jer mu za to treba *onyx carp* i Anzhijeva kutija.

Nisam siguran, ali mislim da je i to pitanje već jednom bilo. Dakle, idi od mjesta gdje si saznao da moraš naći sve te predmete južno do samog ruba šume, gdje ćeš naći kutiju. Što se tiče drugog predmeta, mislim da moraš ići do ruba gradića, gdje se nalazi Peizhi, koji će ti ga dati.

LOOM

A Jedan je čitatelj upravo prošao more i krenuo šumom, a onda su se niotkuda pojavili nevidljivi pastiri. Hoće da im pokaže neku magiju, inače ga neće pustiti, a on ne zna kako i koju.

Malo desno od tebe je odvojak za kristalni grad. Pođi onamo i prošetaj nakolo te popričaj s ljudima. Poslušaj malo i razgovor kod kugle. Zatim upotrijebi magiju nevidljivosti na prozor tornja te se teleportiraj unutra. Idi sada na drugu stranu, pa idućim teleportom do kristalne kugle. Pogledaj u nju i vidjet ćeš sebe kako dolaziš do pastira, bacaš čaroliju (zapiši note), a oni se razbježe. Neću ti otkriti što će se dogoditi kad to napraviš da ti ne bih pokvario užitak igranja, dobro se sjećam koliko je ta igra zabavna.

CHEAT TERMINAL

CELTIC KINGS

Samo stisnite ENTER te upišite jednu od šifri:

crni ekran	_black
crna polja kod svih predmeta	gaikafd
stanje memorije	printmemstats
pozicija miša	mousepos
koordinate pointera	gmp
sposobnosti odabrane jedinice	dumpobj
quit	quit
ravnice	flatterrain
pauziranje/un-pauziranje	pause
micanje drveća, grmlja	removedecors
screenshot	screenshot
snimanje pozicije	save
otvaranje željenog broja jedinica	spawn(broj željenih vaših jedinica>,<broj željenih neprijateljevih jedinica>)
U multiplayeru zamijeni igrače	setplayer
fog of war	togglefog
test prijevoda	ttest

GRAND THEFT AUTO

Unatoč brojnim nastavcima, još je mnogo onih koji igraju prvi dio i rado bi ga u cijelosti istražili pomoću šifri. Jednostavno upišite šifru kao svoje ime.

svi gradovi	itsgallus, nineinarow, ili superwell
nema policije	lamthelaw ili stevesmates
999 999 999 bodova	itcouldbeyou
oružja, oklop i kartica za izlazak iz zatvora	suckmyrocket
neograničen broj života	itstantrum ili 6031769
dobivate više bodova	hatemachine
pogledajte sve animacije	heartofgold
10x za sve bodove	% machine
uključujete uvredljive izraze	iamgarypenn
isključujute uvredljive izraze	iamnotgarypenn

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

A Čitatelj se ispričava za pitanje, ali tek je kupio računalo i zapravo je još uvijek početnik. Naime, zanima ga snimanje pozicija u ovoj igri. Kad god učita igru, nađe se na početku pa ga zanima je li to neka greška ili postoji neki drugačiji način snimanja pozicije.

Nije greška i nema drugačijeg načina. Kad god učitaš igru, pojaviš se na početku, u spectral planeu, ali ti je zato u blizini teleport kojim se možeš prebaciti do bilo kojeg drugog teleporta koji si već aktivirao, a ako ne znaš kako se oni aktiviraju, slušaj Raziela kad se prvi put nađeš kod teleporta.







CHEAT TERMINAL

NO ONE LIVES FOREVER 2

Stisnite T te upišite šifru:

god mod	god
sve streljivo	ammo
oružja	guns
oružja, streljivo, zdravlje i oklop	kfa
naočale, prigušivač i zoom za kameru	mods
puni oklop	armor
puno zdravlje	health
na snježnim nivoima će se stvoriti snowmobil	rosebud
nevidljivost	poltergeist
veće eksplozije	baddaboom
ispišite poziciju	pos
ispišite verziju	build

SERIOUS SAM

Pritisnite tipku (~) da biste mogli upisati šifre:

oružja	please giveall
letenje	please fly
puno zdravlje	please refresh
god mod	please god
nevidljivost	please invisible
prolaz kroz zidove i sl.	please ghost
svi neprijatelji su mrtvi	please killall
otvorit će se sva vrata	please open
svi podatci u NETRICSA	please tellall

NAGRADNA IGRA

Za prohod Simona 3D redom Hackerovog pletera odlikujemo

SINIŠA GLAK
Zagreb

Za najbolji poslani prohod ovaj mjesec darujemo vam:
HACKER MAJICU





U OVOM SU NAM BROJU JOŠ PISALI:

Lovro – pogledaj na netu, prati u našem časopisu; ne, bar ne isključivo; **Čitatelj** – u vezi problema *patcha* za *Warcraft 3*: kad to instaliraš, promijeni se glavni exe file, kužiš?; **Tomislav** - to će biti malo teže, ali razmislit ćemo; **Paladin** – ako tako nešto postoji, onda ja za to ne znam, ali vjerujem da ne postoji;

BezPanike

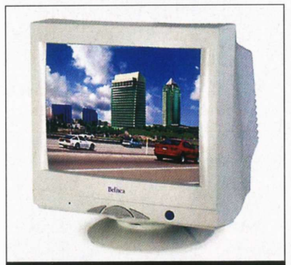


Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Ekskluzivno, samo za vas, Ubojica mekog srca je ostavio najdraži rekvizit - *stihlovku* - i strpljivo odgovara na vaša pitanja

Panike vas rješava: IVAN POLOJAC

NEKOLIKO PITANJA

A Imam nekoliko pitanja:
1. Imam sljedeću konfiguraciju:
MBO: MSI 648 Max
CPU: Intel P4 2.0 GHz
RAM: DDR 333 256 MB
VGA: GeForce 4 Ti 4200 128 MB
MONITOR: Belinea 15"
DVD: Compaq
Zanima me, dakle, što bih toj konfiguraciji mogao dodati te što bi valjalo promijeniti?
2. Mogu li na toj konfiguraciji igrati *Doom 3* i ostale igre koje dolaze?
4. Ima li eksternih pržilica do 600 kn?
Saša iz Ivanić Grada



Belinea 15"? Mijenjaj.

O **Stroj je O.K., mogao bi možda uzeti neki bolji monitor, inače sve štima. *Doom 3* i nadolazeće igre trebale bi se na njem vrtjeti bez problema. Što se eksternih 'tostera' tiče, ništa za te novce – za te novce možeš kupiti možda jedino neki dobar interni.**

100% SERVIS

A Nedavno sam kupio računalo AMD Athlon 2000 xp (matična ploča Matsonic (ms 8137c+), 256 SDRAM-a, 40 GB, nVidia-GeForce 2 64 MX 400), no imam jedan problem: naime, prilikom gašenja lampica se nekad ugasi odmah (nakon dužeg rada), a nekad stalno svijetli. Još mi je veći problem što se, kad lampica ne svijetli, prilikom paljenja računala čuje pištanje - tad moram držati tipku za paljenje oko 6 sekundi da bi se računalo moglo normalno upaliti.
Bio bih vam zahvalan na pomoći, unaprijed hvala.
S poštovanjem, **Vedran** iz Daruvara

O **Bojim se da je riječ o greški na matičnoj ploči, točnije na sklopu napajanja. Otiđi to reklamirati što prije.**



Na servis, na servis!
Viknuše svi maltene u isto vrijeme

KOL'KO PARA TOL'KO POLIGONA

A Poštovani, evo ovako: imam Celeron 1200 MHz, 256 MB RAM-a i odlučio sam kupiti novu grafičku karticu. Mislim uzeti Ati Radeon 9000 pro pa me zanima što vi mislite o tome - možda da uzmem nešto drugo? Eto, samo toliko, molim vas da mi odgovorite na e-mail...
Unaprijed hvala!!!!
Anton

O **Sve ovisi o tome s koliko novca raspolažeš. Od grafičkih kartica iz "nižeg" cjenovnog razreda definitivno bismo ti preporučili R9000, a ako imaš više love, onda R9500 ili**



Sve piše na kutiji,a govori se da kuha i kavu od 9 do 11 ujutro.

PUŽEVI I TAKO TO...

A Pozdrav ekipi!
Ukratko, zamolio bih da mi složite jednu solidnu *konfu* po nekoj



Puž. Nema im mjesta u konfiguraciji

razumnoj cijeni (sami procijenite koliko bi to bilo). Htio bih vam jedino napomenuti da mi je nekako draži (bez nekog posebnog razloga) Intel od AMD-a i da ne bih volio imati Ati Radeon 9000 pro jer mi je (opet bez nekog posebnog razloga) draži GF4 Ti4200. Želio bih zapravo nekakvu konfiguraciju na kojoj mi se igra, kad bacim 6-7 malo jačih *spellova*, neće vući ko amputirani puž ili toliko brejkat da moram resetirati *komp* (kao što mi to radi ova stara kanta od Pentiumu 2 na 400 MHz s premalo RAM-a i, sram me napisati, izumrlom Voodoo 3 3000)
:-]gor

O **Da ne rujem sad po cjenicima, reći ću ti iz glave. Uzmi ploču s Intel PE chipsetom, koja podržava nove procesore s HT-om. P4 reda veličine 2.0 – 2.4, sve preko toga je osjetno skuplje. Minimalno 256 RAM-a, 512 bi bilo idealno. Seagate Barracudu V s 8 mega *cachea*, Ti4200, DVD ili DVD-Combo (Toshiba rulez). Nekog Creative Audigy ili TerraTeca, optički miš i dobru tipkovnicu (nemoj štediti). Monitor – ili LG F700B ili Samsung s MB tehnologijom (opet, ovisi koji ti je proizvođač draži, oba su dobra, ne možeš fulati koji god da uzmeš). Svakako uzmi dobro kućište s kvalitetnim hlađenjem i dobrim *power supplyjem*.**

BRIGE I PROBLEMI

A Pozdrav svima, imam jedan problem. Računalo mi se sporo pali, a brzo gasi, dok je u mog prijatelja koji ima sporiji *komp* situacija obrnuta - brzo se pali, a sporo gasi. Neki mi govore da je to zbog SDRAM-a, pa me doista zanima u čemu je štos.
Moja konfiguracija je :
matična ploča: ECS P4S5A/DX, S478, FSB533, ATA 100 (valja li ili je neka divlja)
procesor: INTEL PENTIUM IV 1700 MHz
memorija: SDRAM 128 MB-PC 133+JOS 128 MB
hard disk: MAXTOR, WD 40 Gb,UATA2
floppy disk: 3.5" 1.44 MB
CD ROM: CDRW BENQ 40x12x48
video: ATI RADEON 7000, 64 MB TV out
monitor: AOC 17"
modem: USB,56K,V90,EXT
OS: WIN98se
Molim vas da mi odgovorite u idućem broju HACKERA. I još nešto: kad u SYSTEM PROPERTIES dodem na PERFORMANCE, piše mi PC card(PCMCIA): not PC Card socket are installed.
Što tu treba!!!
Sve, sve, samo da ovo pismo ne gurnete u THE BALL.
I pozdrav mom fanu KRESI KINGU!

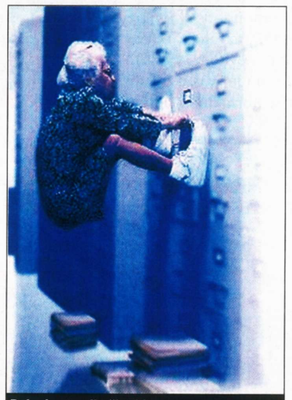
O **Koliko mi se čini, stvar je do operativnog sustava. Win 98SE se prilično sporo *boota*. A zar je to uopće bitno? Bitnije je da sustav radi stabilno. Ploča je inače O.K., možeš mirno spavati.**



Sve je mirno. Nema razloga za zabrinutost. Neka ti san bude miran

SUPERBAKA

A Vozdra!
Moja je baka dobila penziju (he,he) i ja sam se uspio ogrebati za nešto love pa sam odlučih poboljšati audiosustav mog *kompa* (kojega ovim putem pozdravljam).
Nakon višednevnog pregledavanja različitih recenzija odlučio sam se za:
Terratec Sixpack 5.1+ zvučnu karticu i Creative Inspire 5.1 5300 zvučnike.
Zanima me što Vi mislite o tom izboru.
Pozdrav svima u režiji, ostanite spaljeni jer Vas ništa ne može ugasiti!!!
Matija



Baka je otvorila škrabicu. Živjela nam dugo i sretno

O **Sve što mogu reć da se sažet u jednu riječ. *Kickass*.**

PREGAŽEN VREMENOM

A Dragi Ivo,
PC mi je star 2 godine, Celeron 633, želim što jači CPU na ovu matičnu ploču:
Abit i440 BX-W 83977 (BX6 V 1.0) GREEN AGP/PCI/ISA SYSTEM CHIPSET INTEL 440 BX/ZX CHIPSET.
Ako si išta razumio, reci koji najbrži CPU mogu staviti (poznanik mi je nešto spominjao da imam slot-1 na matičnoj)
Hvala, **Mario**

O **Hello! Bojim se da sa Slot1 pločama nemaš velikog izbora. Najbrže što bi se dalo staviti na njih je adapter s FCPGA na Slot1, i tu si praktički ograničen s Celeronom 667 ili eventualno, ako bi se dalo još negdje naći, kakav rabljeni Slot1 Pentium 3. Dijelim tvoju bol jer sam se i ja tako prije godinu i pol rastao od svoje BH6-ice *šmrc*.**

UKRATKO

A Koju Ati Radeon karticu preporučujete za 1000-1200 kn?

O **Kratko pitanje zaslužuje kratak odgovor: R9000 PRO sa 64 MB DDR-a.**

00:35 AM

A Evo i mene (prvi i zadnji put vjerojatno).
Dobar ste časopis, sve pohvale, no da ne duljim, prelazim odmah na bitno - naime, imam dva problema:
1. Kad instaliram Fallout Tactics BoS (koji sam već prije imao instaliran na kompu i sve je bilo u redu s igrom) i pokušam pokrenuti igru, jednostavno me izbaci u Windowse (zacrni se ekran kao da će loadati, a onda bum... natrag u Windowse). Ne znam koji bi bio uzrok tome, možda Win xp (prije sam imao Win98SE i sve je bilo u redu), ali komp nije uzrok (P3 600 MHz, 256 SDRAM, GeForce 32 DDR ostalo mislim nije bitno).
2. Imam jedan modul 256 SDRAM-a PC133 memorije, ali mi računalo u system informationu detektira samo 128, a trebao bih imati 256 jer je jedan modul, a ne dva), a kad uključim još jedan modul od 128, detektira mi da imam 256 iako bi trebao imati 384 (modul od 256 + modul od 128), možete mi pomoći??
Hvala unaprijed!
Pozdrav, H.V. iz DU
P.S. Oprostite ako je pismo zbrkano, ipak ga pišem u 00:35 h, nakon sat (i više:( ) provedenih uz komp pokušavajući odgonetnuti što se događa.

Što se tiče problema s *Falloutom*, najvjerojatnije je stvar do OS-a. Otiđi na Interplayev site i pogledaj postoji li patch za XP. A glede & u svezi RAM-a, moguće je da je modul koji imaš neispravan. Ako je još pod jamstvom, pođi ga zamijeniti. Nažalost, ne mogu ti drugačije pomoći. Pozdrav!

MOJSIJE

A Poštovani spasitelju, imam jedan problem.
Imam konfiguraciju Celeron 900 MHz,128 MB SDRAM PC133,20 giga harda,VGA AGP SiS305-32 MB,CD ROM 54x, floppy 1.44 i Windowse Me. Problem nastaje kad zaigram bilo koju zahtjevniju(hardverski) igru.Trza mi do bola i u najmanjoj rezi s najmanje detalja. Čak mi i *Unreal* trza ko lud u najmanjoj rezoluciji - radi mi na prosječnih 15-ak fps. Što bi se tu dalo napraviti, pa da barem *Unreal* mogu igrati u najvećoj rezi sa svim detaljima? Ako je problem u grafičkoj - skupio sam neke novce i namjeravam si kupiti neku iz GeForce ili Radeon serije i još barem 128 RAM-a. Bi li to pomoglo? Pljiz, HELP!
Fifach

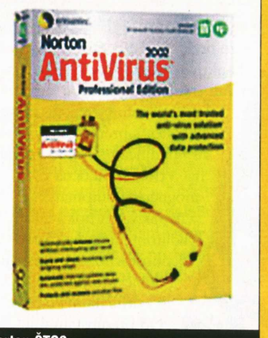
O **Uff, nisam baš spasitelj, ali hvala. Definitivno ćeš za nove Unreale trebati jaču karticu od SiS-a, ona je, bez uvrede, primjerenija ljudima koji rabe komp kao pisaći stroj. Svakako bi trebao ubosti još i 128 MB RAM-a, čisto da ti stroj lakše diše.**



PITANJE BROJA

... I KAŽE TI MENI "NORTON"...

A Pozdrav, mr. Polojac!
Verujem da ćete mi reći što se događa s mojim PC-jem. Ovako, imam krntiju od PC: 366 MHz, 128 MB RAM, GeForce 2 MX 400. Imao sam dosta nadogradnji: ode



Norton ŠTO?

RAM (imao sam 64 RAM), kupim novi - 128, ode hard disk - kupim novi, Matrox, 20 GB, ali sam karticu nadogradio sa spomenutom GeForceicom (znam da je već stara, ali bolje to, nego ništa!). Imam Windows ME. Igram igre i ostalo, sve dobro ide, a onda posudim od prijatelja Norton Anti-Virus 2001+. I kaže Norton meni, 223 grešaka, ja O.K, *repair* i dobro. Sutradan, na disku mi ostalo 1 GB (a dan prije sam imao 7 GB, toliko mi je bilo ostalo). Onda ja oslobodim 2 GB - pa sam imao 3 GB. A onda, tog istog dana (ali mnogo poslije) opet sam imao samo 1 GB.
Primijetio sam da čas piše 1.04 GB, čas 1.14 GB, pa se onda smanjuje, pa povećava... Evo sad i pitanja:
1. Što je to s mojim hard diskom (kupio sam ga možda prije godinu dana), provjerio sam ga od virusa - nema!? Inače, ja i dalje igram normalno, ali me ovo nervira - neću imati mjesta za druge igre koje namjeravam uskoro kupiti.
2. Zašto mi igre ne pregaze PC zbog brzine? Evo, naprimjer, *Unreal Tournament 2003* uopće ga ne koči, sve klizi, ma savršeno! I mnoge druge za koje je moj PC siromah? Je l' to zbog grafičke?
Nadam se odgovoru bar na e-mail!
Molim Vas!!!
Nikola

O **Pozdrav!**
Do gubljenja prostora na hard disku dolazi zato što ti je vrlo vjerojatno aktiviran Norton protected Recycle Bin. Dakle, fileovi iz svih zaštićenih foldera se prilikom brisanja ondje kopiraju i onda ti nastane 'kuršlus'. Zašto ti igre rade dobro, ne mogu ti konkretno reći, morao bih ih i sam iskušati na nekom starijem stroju. Budi sretan dok je tako, barem ne trebaš ništa mijenjati jer kad jednom počneš, teško je stati (govorim ti to iz vlastitog iskustva).



Sve piše na kutiji. Nećemo se ponavljati

DILEME OKO GRAFIČKE

A Imam jedan problem. Kupujem grafičku karticu za svoj pomalo stari stroj. Matična: Asus CUV4x-c, procesor: P3 1000 MHZ, RAM: 2x128 SDRAM, stara grafička: GEFORCE 2 MX 400 64 MB. Potrebno mi je vaše stručno mišljenje, naime dvojim između:
Gainward Ti/500 TV Golden Sample, GeForce3 Ti-200 128MB, 4ns DDR, TV-out & VGA ATI Radeon 9000PRO, 275 MHz, 128 MB, with tv out & DVI. Razlika u cijeni je mala i nije bitna. Molim udovoljite mom skromnom zahtjevu. S nestrpljenjem očekujem odgovor.

O **Meni je osobno ATI draži u toj varijanti, a mislim da je i jači po performansama. Ipak je Ti200 kartica prošle generacije, trebalo bi vidjeti usporedne *benchmarke*. Raspitat ću se kod kolega iz redakcije i rezultate ti poslati e-mailom.**

BURN BABY, BURN!

A Dragi moji, imam dva pitanja i znam da ćete mi odgovoriti jer ste najbolji. Prvo, zanima me koja su još pržilice dobre osim onih Plextorovih - vidio sam i one od LG i MSI, koje stoje i po 500 kn, kakva je razlika među njima? A drugo moje pitanje je kakav bi disk bilo dobro uzeti, uzeo bih neki do 800 kn, odnosno od 80 GB na 7.200 o/min?
Marin

O **Pozdrav, Marine!**
Mislim da je *best-buy* 'toster' definitivno Teac. Dakako, Plextorove su pržilice iznimno kvalitetne, ali im je i cijena znatno veća od konkurencije samo zbog imena. LG i MSI su O.K., ali je IMHO Teac ipak bolji. Što se diska tiče, ako možeš, strpi se još malo pa uzmi neki disk novije generacije s 8 MB *cachea*. Ne bi vjerovao koliko se osjeti razlika (vidjeh vlastitim očima kod kolege Patrika).



Kako rekosmo... burn baby, burn!

PIŠE **Ivan Polojac** | ivan.polojac@janus.hr

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE



MOTOROLA PROSLAVILA 20. GODIŠNJICU PROIZVODNJE MOBITELA



Motorola je proslavila 20. godišnjicu proizvodnje mobitela. Prvi komercijalni mobitel bila je Motorola Dyna-TAC 8000X, proizveden 1983. Tada je to čudo težilo gotovo pola kilograma, na *stand-byu* moglo biti osam sati i moglo izdržati razgovor od sat vremena. Dimenzije – paaa... slično betonskoj bloketi. Povodom okrugle godišnjice Motorola je otvorila izložbu, vizualnu povijest mobilnih telefona, čuda tehnike koje je promijenilo naš svijet i način na koji komuniciramo.

NOVI MODELI IZ SONY ERICSSONA

Na 3GSM kongresu u Cannesu Sony Ericsson je predstavio prototip 3G mobitela, model **Z1010**, koji će imati veliki naglasak na vizualnoj komunikaciji jer će naime biti posebno optimiziran za videokonferencije i videoprograme. Imat će dvije ugrađene kamere, dva zaslona i hrpu drugih mogućnosti. Za pohranu podataka i aplikacija bit će zaslužan Memory Stick Duo, poznat nam iz modela P800 i mnogih drugih Sonyjevih uređaja.

DRUGI ZANIMLJIIV UREĐAJ koji je predstavljen na *eventu* koji se održao na 30 lokacija u svijetu je **T610**, mobitel sa zaslonom koji može prikazati 65000 boja i ima ugrađen fotoaparat. Imat će QuickShare funkciju za brzo i jednostavno slanje fotografija. Pokreće ga Mophun operativni sustav (utemeljen na C++), ima Javu i novo grafičko sučelje s 12 ikona. Ima polifone melodije zvona, force-feedback i joystick, a mobilno igranje bit će ostvarivo (nadajmo se!) i putem Bluetootha.



TOTALNO GAMERSKI MOBITEL što ga je Sony Ericsson predstavio je model **T310**, koji također ima force-feedback, navigacijski joystick te polifoni zvuk sa čak 32 zvuka. Dolazit će s predinstaliranom *Tony Hawk Pro Skater* igrom, a od ostalih funkcija nudi već poznatu MMS funkcionalnost (u kombinaciji s kamerom MCA 25). Pokreće ga također *open-source* Mophun platforma, što znači da će se preko Interneta za njega moći skinuti čak 50 igara.



Nokia 3510i

NASLOV



LINKOVI:
http://shop.mobis.hr
www.nokia.com

Oznaka "i" postala je uobičajen način obilježavanja mobitela koji su nadogradnja i poboljšanje već postojećih modela. Takav je slučaj i sa 3510i, koji je u odnosu na prethodnika mu dotjeran i estetski i softverski.

Dimenzije su mu ostale iste, **118 x 49,6 x 17,1 mm**, a teži **106 grama**. Odlična litijionska baterija snage **1000 mAh** moći će izdržati i pri intezivnijoj uporabi do tri dana.

Blijedo bijela boja prethodnika sada je zamijenjena vrlo agresivnom i upadljivom žarko narančastom. I **X-Press On** maske također su atraktivnijih i življih boja. Drugi detalj koji vrlo brzo upada u oči je odličan zaslon u boji, sjajnog osvjetljenja i kontrasta (ali, nažalost, i dalje relativno slabo čitljiv na dnevnom svjetlu). Mobitel nije malen, što mu je svakako jedna od prednosti jer ga se može normalno i ugodno koristiti, a ne da moramo vrščima prstiju gadati tipke veličine glave pribadače. Doista izvrsno leži u ruci, a tipke su mu ugodnog i kratkog hoda i dovoljno razmaknute.

Tipkovnica je izrađena od tvrde gume, ali nažalost prilikom intenzivnije uporabe dolazi do brisanja znakova.

Sam softver vrlo je dobro doređen, brz je i pouzdan, a intuitivnost izbornika je klasična Nokijina. Kad je riječ o funkcionalnost, i ona je poboljšana u odnosu na prethodnika zahvaljujući potpunoj MMS podršci te Java aplikacijama. Nažalost, u nas je još uvijek neiskorištena funkcija virtualnog novčanika ("Wallet") kojim bi se putem sigurne veze preko GPRS-a mogle obavljati bankovne transakcije te provjeravati stanje na kreditnim karticama i sl. Od klasičnih funkcija tu su kalkulator s pretvaračem valuta, sat i budilica te brojilo vremena. Vrlo je praktična i mogućnost automatskog zaključavanja tipkovnice.

Polifone melodije zvona jednostavno su fantastične, a dobar dio njih popraćen je i ritmičkom vibrom.

Od predinstaliranih aplikacija 3510i nudi i tri Java igre – *Backgammon*, *Racket* i *Sky Diver*.

Ukratko, 3510i bismo mogli opisati kao idealan mobitel za mlade koji žele ergonomičan mobitel bogat funkcijama za relativno male novce.

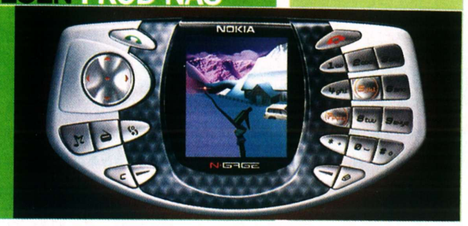
3510i moguće je kupiti putem Mobisovog webshopa.

USTUPIO: Mobis
CIJENA: 1420,25 kn + PDV



NOKIA ENGANE NA JESEN I KOD NAS

Nokijin mobitel prvenstveno posvećen igranju "Nokia Engage" na naše protore trebao bi stići u prodaju tijekom jeseni. Ukoliko se smatrate pravim gejmerom onda ovakvo nešto definitivno nesmijete propustiti, stoga počnite već sada štedjeti kako bi najesen *gejmali* na svom mobitelu.



Nokia 5100

NASLOV



LINKOVI:
http://shop.mobis.hr
www.nokia.com

Nokia 5100 je pravi mobitel za ljude od akcije – brdske bicikliste, padobrance, planinare... Kućište je kao i kod prethodnika izrađeno od tvrde gume, koja ga čini otpornijom na udarce, padove te špricanje vodom. Dakako, uranjanje ne dolazi u obzir jer kućište ipak propušta vodu, a to znamo, nije dobro. Osim što je robustan, odlično je opremljen. Ima **GPRS, MMS, Javu, "Wallet"** funkciju, fenomenalne polifone melodije zvona koje zvuče "kao da nisu s ovog svijeta" u kombinaciji, dakako, s dinamičkom vibrom. Zaslon u boji je razlučivosti **128 x 128 točaka** i prikazuje sliku u **4096 boja**, vrlo je pregledan i kontrastan. Za povezivanje s računalom zaduženo je infracrveno sučelje, kojim se onda pomoću PC Suitea može uređivati adresar ili prebacivati sličice i melodije zvona. Osim toga, moguće ga je povezati i putem kabela. Na Pop-Port sučelje moguće je spojiti i slušalice s kamerom (Mobile Headset HS-1C), a tada osim slušanja radiostanica možete iskoristiti i njegovu punu MMS funkcionalnost – dakle, možete snimati i slati fotografije. Za ljude od akcije vrlo su korisne i mogućnosti automatskog zaključavanja tipkovnice, štoperica, mjerač temperature i kalorija, te mjerilo buke. Vrlo *cool* dodatak je i baterijska svjetiljka koja se aktivira dvostrukim pritiskom na gornju navigacijsku tipku. Softver je tradicionalno dobar, prijam solidan, kao i trajanje baterije.

Umetanje SIM kartice riješeno je konačno pametnim i provjerenim SIM-lock sustavom, a baterija je osim vanjskom ljuskom prekrivena i unutrašnjim poklopcem, što je štiti od sitne prašine koja bi nekom rekreativcu nemilo prodrla unutra.

Koristan je i integrirani *hands-free* zvučnik. Ukupan dojam kvari jedino tipkovnica čije tvrde navigacijske gumene tipke treba stiskati pod točno određenim kutom, u protivnom "ne love" najbolje. Nažalost, i cijena mu je zasad prilično visoka, stoga ako ga doista želite, radije malo pričekajte, nećete požaliti.

5100 je u prodaji putem Mobisovog webshopa.

USTUPIO: Mobis
CIJENA: 2713,73 kn + PDV



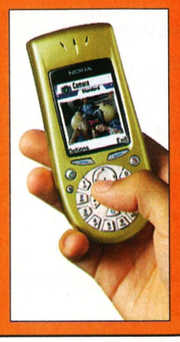
trendovi

SIEMENS PREDSTAVIO CIJELU GAMU XELIBRIJA



Predstavljena su sva četiri Xelibrija, doduše ne i njihovi tehnički podatci, dok će im se cijene kretati od 199 do 399 eura. Prema riječima glasnogovornika, vijek trajanja tih mobilnih uređaja bit će 12 mjeseci i bit će proizvedeni u vrlo malo primjeraka. Kolega Patrik je u prošlom broju predstavio Xelibri 4, stoga vam ovaj put predstavljamo modele 1, 2 i 3.

NAGRAĐENI POBJEDNICI NOKIAGAME.COM *(www.mobis.hr)*



4. ožujka ove godine u Art-Net caffeu u Zagrebu nagrađeno je najboljih 50 hrvatskih igrača NokiaGame.com. Prvi među njima bio je Igor Vukomanović iz Zagreba. Igrači koji su ušli u top **50 nagrađeni su mobitelom Nokia 3650**, i to je zapravo prvih 50 modela isporučenih na hrvatsko tržište. Djelić atmosfere iz Art-Neta možete vidjeti na fotki.

novosti

IDUĆI MOBITEL U MATRIXU – SAMSUNG?



U prvom dijelu Matrixa glavnu je "mobitelašku" ulogu igrala modificirana Nokia 8110. Čini se da će u idućem nastavku ulogu preuzeti Samsungov prototip (može ga se vidjeti na sekundu i na *teaser-siteu* **www.thematrixphone.com**). Kao i stara Nokijina "banana", imat će klizni mehanizam, samo što će ovaj put isti otkrivati i zakrivati zaslon. Na *teaser-siteu* vidi se i datum - 15. svibnja 2003. - što je vjerojatno datum kada će mobitel biti predstavljen javnosti. "Pick up, Neo."

NOVI HIGH-TECH SENDO



Minimalistički i *high-tech* Sendo M550 imat će polifone melodije zvona, EMS, *multiplayer* igre u boji i prema najavama bit će najbogatije opremljen preklopni mobitel. Težit će oko 77 grama i imati zaslon u 12-bitnoj boji razlučivosti 128 x 128 točaka. Vanjski *display* bit će inverzni monokromatski zaslon rezolucije 96 x 64 piksela. Ciljna skupina – mladi koji žele *stylish* i *cool* mobitel.

PRIPREMITE SE NA DOŽIVLJAJ BRZINE S NOVIM INTEL® PENTIUM® 4 PROCESORIMA



HGspot Hydro serija računala
(monitor nije u konfiguraciji)



HGspot Diamond serija računala



HGspot Internet serija računala

HGspot Intel® Pentium® 4 gotove konfiguracije

3600W Plus INTERNET PC

HGspot Internet PC 3600W Plus, računalo za surfanje Internetom, e-mail i kućnu upotrebu
Intel® Pentium® 4 procesor na 1.8 GHz
RAM 128 MB
HDD 40 GB
DVD-ROM
Zvučnici 2 x 120 W
Windows XP Home Edition
Tipokvnica, scroll miš, podloška za miša
Monitor 17" LG
Poklanjamo printer HP 3325 i
30 dana besplatnog Interneta!

6.273 kn
na 24 rate: 311 kuna
Linux inačica: 5.377 kn

DIAMOND 3600W

PC računalo za uredsku i kućnu poslovnu upotrebu
Intel® Pentium® 4 procesor na 1.8 GHz
RAM 128 MB
HDD 20 GB
CD-ROM
Windows XP Home Edition
Tipokvnica, scroll miš, podloška za miša
Monitor LCD 15"
zvučnici ugrađeni u monitor
Poklanjamo printer HP 3325 i
30 dana besplatnog Interneta!

7.557 kn
na 24 rate: 375 kn
Linux inačica: 6.607 kn

HYDRO+ 10000W

PC računalo za kompjutorske igre, multimediju i zabavu
Intel® Pentium® 4 procesor na 2.0 GHz
RAM 256 MB
HDD 60 GB
CD-snimač
Zvučnici 2 x 120 W
Windows XP Home Edition
Tipokvnica, scroll miš, podloška za miša

Računalo postiže 3DMark od najmanje 10.000 bodova u 1024 x 768

7.344 kn
na 24 rate:365 kn
Linux inačica: 6.369 kn

POSJETITE NAŠU INTERNET TRGOVINU NA SHOP.HGSPOT.HR

BESPLATNA DOSTAVA NA PODRUČJU CIJELE REPUBLIKE HRVATSKE ZA KUPNJU IZNAD 1000 KUNA.
NOVA PONUDA: svaki kupac računala ima mogućnost produživanja jamstva na 24, odnosno 36 mjeseci.

Avenija Dubrovnik 46, Utrine, Novi Zagreb, Radno vrijeme: 8.00 - 20.00: subotom 8.00 - 15.00
Prodaja: tel.: 01/6611-555; fax: 6611-566; Servis: tel.: 01/6611-511
Sve su cijene za gotovinsko plaćanje sa PDV-om! Mogućnost plaćanja kreditnim karticama:
VISA (do 24 rate), DINERS (12 rata), MASTER CARD (do 24 rate) i AMEX. Krediti RBA do 36 rata.

HGspot® www.hgspot.hr

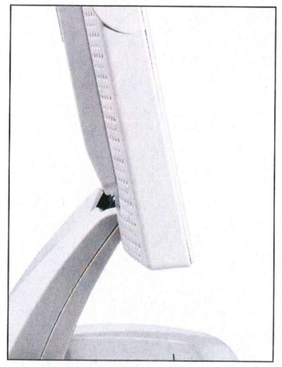
Intel®, Intel Inside®, Pentium® and Celeron® are trademarks or registered trademarks of Intel® Corporation. Intel® is a registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



HARDWARE

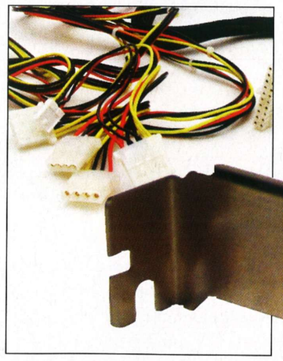
HARDWARE TEMA

LCD MONITORI



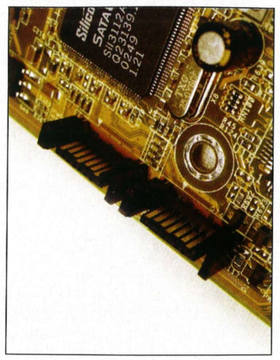
MINITEST

NAPAJANJA



HARDWARE TESTOVI

ASUS A7N8X



HARDWARE MJESECA DW-900AP DW-520+

Podaci svuda oko nas

Oprema koja će vam omogućiti donedavno nemoguće ili vrlo skupe pothvate

TREND bežičnog umrežavanja sve je prisutniji i Hrvatskoj. Ne govorimo o profesionalnom umrežavanju, nego o brojnim amaterima koji se jednostavno žele povezati bez ikakve financijske koristi pa makar im takvi podvizi proizvodili i gubitke, na nezadovoljstvo njihovih obitelji. Najveći primjer toga svakako je već poznati Zgwireless, ali već i letimičnim pogledom na *news* grupe koje se bave tom tematikom, vidjet ćete pozive na umrežavanje u svim gradovima Hrvatske. Bežične su mreže omogućile ljudima da se spajaju na udaljenostima o kojima prije nisu mogli ni sanjati, ali su omogućile još nešto. Lakše umrežavanje unutar jedne zgrade ili kuće. Ako vam nisu potrebne velike brzine prijenosa podataka, nego samo dijelite Internet vezu i prebacujete dokumente, tj. ne kopirate DVD-e između računala u mreži, bežična će mreža biti izvrsno rješenje. Nema bušenja zidova, instalacije utičnica i krimpanja kabela koje nikako ne smijete tako raditi negdje drugdje. No, jedno je sigurno, dometi koji se spominju na kutiji opreme su čista utopija. 300 metara dometa na otvorenom je praktički neostvarivo jer će se uvijek naći neka prepreka, a i 100 metara u zatvorenom prostoru je vrlo relativno zbog različitih prepreka. Primjerice, dopustite li samom računalu da bude prepreka, metal će vam značajno smanjiti vezu od 22 Mbit/s, za koliko je inače sposobna ta oprema. No ipak, čak i potpuno bezveze postavljena računala unutar jedne prostorije davat će dobru vezu. Nagadate li kamo to vodi? Riječ je naime o najjednostavnijem načinu da organizirate LAN party, jer brzine moguće s ovom opremom više su nego dovoljne za kvalitetno igranje. Dovoljno je samo postaviti jedan *acces point* na sredinu prostorije i spojiti ga na jedno računalo UTP kabelom te druge kartice spojiti na nj. Možete sami određivati IP adrese računala ili aktivirati DHCP server na AP-ju koji će tada svakom računalu automatski dodijeliti adresu.





Moguće je i pojednostavljeno spajanje računala na postojeću fisknu mrežu - treba samo spojiti AP u fiksnu mrežu i pospajati bežične kartice na nj. Spajanje dvaju udaljenih mreža pomoću dva AP-ja je također moguće jer AP može biti setiran u *bridge* način rada. S usmjerenim antenama u slučaju postojanja optičke vidljivosti dometi ostvarivi s ovom opremom su doista impresivni. Kako sve radi na frekvenciji od 2.4 GHz, koja je slobodna za upotrebu, ne treba se plaćati nikakva koncesija Vladi za upotrebu ovih uređaja sve dok se ne pretjera sa izlaznom snagom. *(gm)*

razvući prekratko, dovoljno je instalirati *access point* i kartice u računala i mreža je tu. Ako se pokaže da je veza s nekim računalima prespora i puna smetnji, valja kupiti antene koje će pojačati signal i probiti prepreku. Zidovi su dosta velika smetnja, pogotovo ako je riječ o armiranim zidovima ili ako ih signal pokušava probiti pod kutom, kad njihova debljina višestruko raste. Postoje antene različitih snaga za unutrašnju i vanjsku upotrebu. Mi smo na testiranje uzeli dvije kartice, jedan *access point* i jednu antenu koja nam je trebala pojačati signal u slučaju da naletimo na prepreku. Svrha našeg testiranja nije bila izmjeriti točnu snagu signala nego vam samo pojasniti kako funkcionira takva mreža unutar jedne kuće ili između dviju susjednih, tj. u situacijama u kojima će se korisnici amateri najčešće i naći. Kako svaki prostor ima svoje specifičnosti, nijedno mjerenje koje bismo obavili ne bi bilo nikakvo jamstvo da će to

INFO DW-900AP DW-520+

PROIZVOĐAČ	D-LINK
USTUPIO	FORMEL
CIJENA	KARTICA = 550 KN, AP = 1367 KN, ANTENA – NAZVATI
ZA	PRAKTIČNOST, NOVE MOGUĆNOSTI
PROTIV	MALA BRZINA, OVISNOST O OKOLINI
DOJAM	TEHNOLOGIJA KOJA OBEĆAVA I OMOGUĆUJE NAM STVARI KOJE SU DONEDAVNO BILE NEMOGUĆE

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.04.2003.



IGRA BROJA

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

Pad crnog jastreba oživotvoren u taktičko akcijskom naslovu poznate franšize

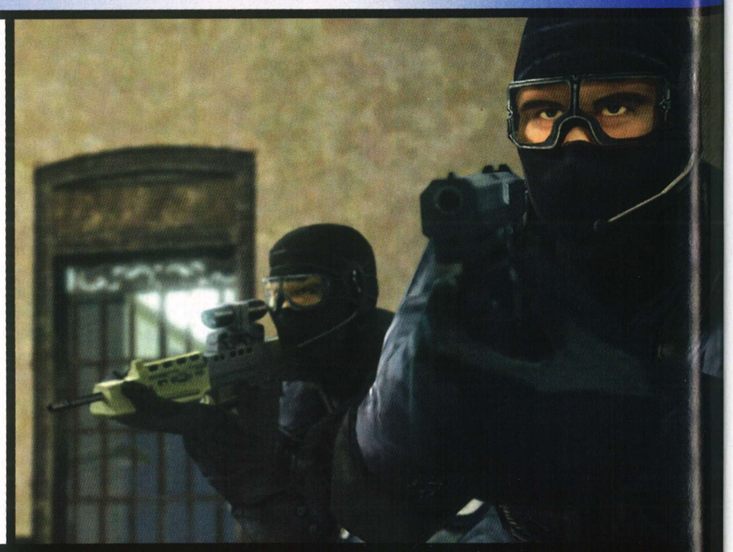
RECENZIJE

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Tom Clancy ponovno će prodrmati vaša računala

ANNO 1503

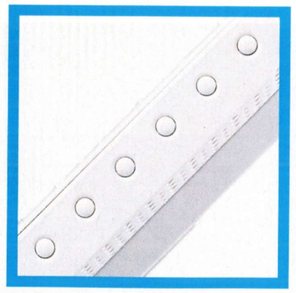
Njemačka strateška poslastica nakon godina iščekivanja konačno u našim rukama



NAJAVE

- GROUND CONTROL 2
- ENTER THE MATRIX
- NOMAN'S LAND
- STARWARS: GALAXIES

HARDWARE TEST CD/DVD RECORDERI i MP3 PLAYERI



TEMA LCD MONITORI

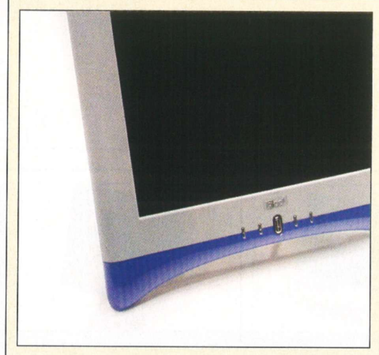
HARDWARE

Velika smjena generacija

Goleme kištre od monitora temeljene na katodnim cijevima uskoro bi se mogle naći u ropotarnici povijesti. Tanki šminkerski LCD-i u usporedbi s njima imaju mnoge prednosti, a i cijena im konstantno pada pa će ih si konačno moći priuštiti i znatno veći broj korisnika | **PIŠE:** Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

ŠTO SMO TESTIRALI?

LCD monitore smo testirali u klasičnim kućnim i uredskim uvjetima korištenja. Radili smo u uredskim aplikacijama, igrali videoigre, gledali filmove. Trebalo nam je malo da se priviknemo na količinu prostora u redakciji kada smo sve naše klasične CRT-e strpali u "hardver špajzu ™", a na stolovima ostavili samo seksi LCD-e. Ukupna ocjena istaknuta u tablici izražava naše dojmove o svakom od monitora iz maloprije navedenih kategorija..



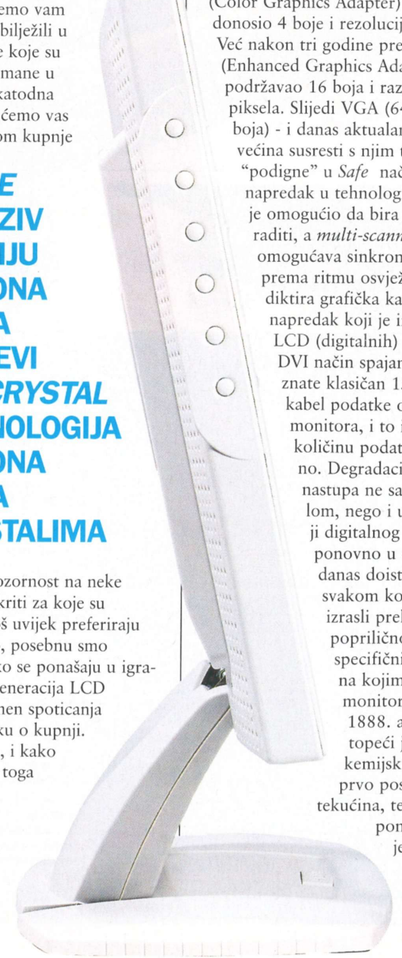
KAKO RADI LCD

Detaljno objašnjenje tehnologije LCD monitora uzelo bi nam minimalno pola stranice. Najkraće moguće, može se reći da LCD tehnologija kombinira polarizacijsko svojstvo svjetla i utjecaj napona na orijentaciju kristala te pomoću toga stvara sliku. Na molekule tekućeg kristala spoji se napon. Zavisno od količine napona, promijeni se orijentacija kristala - što je više zakrenut, to više svjetla propušta. Zapravo, ne propušta on svjetlo doslovno: on samo mijenja kut svjetla pod kojim upada na polarizacijski filter tako da svjetlost prolazi. Pomnim doziranjem napona svaki potpiksel može zauzeti jedno od 256 stanja. Jedan piksel sastoji se od tri potpiksela, crvenog, zelenog i plavog. 256x256x256 broj je permutacija potpiksela koje čine piksel. Pomnožite te brojeve i dobit ćete 16.8 milijuna, tj. 24-bitnu grafiku. Eto, vidite kako je sve povezano... Imajte na umu da elektronika nije baš egzaktna znanost i da nije svaki tranzistor jednak. Normalno je u tipičnoj situaciji kod primjerice 15" LCD monitora koji zaslon gradi iz čak 2 359 296 tranzistora (1024x768x3) očekivati da će neki od njih biti neispravni. Nekoliko tzv. "bad pixela" po zaslonu toleriraju svi, pa i najveći proizvođači. U praksi se najčešće zasloni s manjim brojem neispravnih piksela prodaju kao ispravni, no na izričiti zahtijev kupca, zamijenit će ih drugim primjerkom. Koji vjerojatno isto ima loših piksela, samo nisu baš usred zaslona...

Ovaj mjesec pozabavili smo se LCD monitorima, kojima u posljednje vrijeme rapidno pada cijena, tako da iz dana u dan postaju sve dostupniji i daleko isplativiji negoli klasični monitori utemeljeni na katodnoj cijevi. Za potrebe testiranja prikupili smo dvadesetak modela iz svih klasa, od onih najjeftinijih 15" do mamuta s dijagonalom od 19". Na idućim stranicama iznijet ćemo vam naša zapažanja koja smo zabilježili u višetjednom radu s njima te koje su im točno prednosti, a koje mane u usporedbi sa starim CRT (katodna cijev) monitorima. Podučit ćemo vas na što valja pripaziti prilikom kupnje

CRT - *CATHODE RAY TUBE*, NAZIV ZA TEHNOLOGIJU IZRADE ZASLONA TEMELJENU NA KATODNOJ CIJEVI
LCD - *LIQUID CRYSTAL DISPLAY*, TEHNOLOGIJA IZRADE ZASLONA TEMELJENA NA TEKUĆIM KRISTALIMA

LCD monitora i skrenuti pozornost na neke sasvim očigledne zamke, otkriti za koje su aplikacije dobri, a gdje se još uvijek preferiraju stare CRT mrcine. Naravno, posebnu smo pozornost obratili na to kako se ponašaju u igrama jer je to kod prijašnjih generacija LCD monitora uglavnom bio kamen spoticanja kad je trebalo donijeti odluku o kupnji. Objasnit ćemo vam, dakako, i kako LCD monitor radi, no prije toga malo povijesti.



POVIJEST

Monitor, odnosno zaslon je u većini slučajeva osnovna izlazna jedinica računala. Riječ je, nedvojbeno, o iznimno važnoj komponenti svakog računala jer smo s njim neprestano u kontaktu pa stoga i kvaliteta prikaza na monitoru itekako utječe na nas. Sjetite se samo koliko ste puta čuli da nekog boli glava od računala, a razlog je najčešće loš ili neispravno podešen monitor. U posljednjih tridesetak godina mnogo se toga dogodilo s monitorima. Isprva, tamo negdje 70-ih godina, to su bili najobičniji jednobojni tekstualni terminali. Od 1981. IBM se nekako nametnuo kao diktator standarda monitora. Tada je stasao CGA (Color Graphics Adapter) standard, koji je donosio 4 boje i rezoluciju od 320x200 piksela. Već nakon tri godine predstavljen je EGA (Enhanced Graphics Adapter), koji je podržavao 16 boja i razlučivost od 640x350 piksela. Slijedi VGA (640 x 480, do 256 boja) - i danas aktualan standard, iako će se većina susresti s njim tek kad im se računalo "podigne" u *Safe* načinu rada. Sve veći napredak u tehnologiji monitora korisniku je omogućio da bira rezoluciju u kojoj će raditi, a *multi-scanning* tehnologija omogućava sinkronizaciju monitora prema ritmu osvježavanja zaslona koji diktira grafička kartica. Najnoviji napredak koji je iniciran prodorom LCD (digitalnih) monitora na scenu je DVI način spajanja. Naime, kao što znate klasičan 15-pinski D-SUB VGA kabel podatke od grafičke kartice do monitora, i to iznimno veliku količinu podataka, prenosi analogno. Degradacija je neminovna, a nastupa ne samo u prijenosu kabelom, nego i u dvostrukoj konverziji digitalnog u analogno pa ponovno u digitalno. LCD-e danas doista možete vidjeti na svakom koraku. No, nisu oni izrasli preko noći - prošlo je poprilično vremena od otkrića specifičnih svojstava kristala na kojima se tehnologija LCD monitora zasniva. Davne 1888. austrijski je botaničar topeći jedan neuobičajen kemijski spoj primijetio da je prvo postao zamagljena tekućina, te da se poslije ponovno razbistrio kako je temperatura rasla. Pri hlađenju, prije finalne kristalizacije spoja - on je

poplavio. Otkrića koja su popratila taj početni moment u razvoju tekućih kristala dovela su do prvog eksperimentalnog LCD-a 1968. godine. Od tog trenutka ta tehnologija napreduje praktički iz mjeseca u mjesec. Dosegla je neslućenu kompleksnost, a kako se čini, tek je na početku. Narednih godina možemo očekivati veće LCD monitore od klasičnih CRT-a, ali i jeftinije!

OSNOVNE ZNAČAJKE MONITORA

Broj boja koje su monitori u stanju prikazati praktički se više niti ne navodi jer su svi u stanju prikazati maksimalan broj definiran standardima grafičkih kartica – 24-bitnu dubinu boje, tj. 16.8 (16,777,216) milijuna boja. E sad, sigurno su se matematičari među vama uhvatili kalkulatora i sad vas muči onih 32 bita, s koliko ste uvjereni da se opisuje boja na zaslonu vašeg monitora. E, pa vidite, u pravu ste i niste. Vaša grafička kartica doista sprema podatke o svakom pojedinom pikselu u 32 bita. No, od tih 32 bita samo se 24 koriste za definiciju boje, dok je preostalih 8 tzv. *alpha channel*. On služi za prikazivanje različitih specijalnih efekata, poput prozirnosti i sl. Broj boja je, dakle, maksimalno 16.7 milijuna, što je ionako znatno više nego što je prema istraživanjima ljudsko oko u stanju raspoznati (oko 10 milijuna). Što se tiče vjernosti prikaza boja, vrhunski CRT monitori su još uvijek u prednosti pred LCD-ima. Ipak, i kvalitetniji LCD-i će nakon malo opširnije kalibracije dati zadovoljavajuće rezultate.



REZOLUCIJA

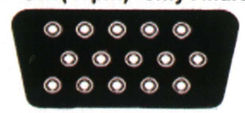
Vrlo važno obilježje svakog monitora je rezolucija koju može postići. Rezoluciju je najbolje opisati kao gustoću piksela, a o njoj ovisi preciznost prikazanog na zaslonu. Vrlo dobar primjer je igranje neke videoigre u različitim rezolucijama - što je rezolucija manja, to igrač može razlučiti manje detalja na zaslonu, sve je "kockasto" i neprecizno. Kod LCD monitora ne vrijede ista pravila o rezoluciji kao kod klasičnih CRT-a. Klasični CRT-i prilično su fleksibilni kad je riječ o rezoluciji. Naime, u svakoj rezoluciji će raditi u približno istoj kvaliteti, a maksimalna rezolucija ovisi o razmaku između točaka na zaslonu (*dot pitch*) i o horizontalnoj frekvenciji osvježavanja. LCD monitori su građeni na potpuno drugačiji način od onih s katodnom cijevi i optimalne značajke pokazuju kod rada u jednoj rezoluciji - onoj hardverskoj, gdje razlučivost slike koju šaljemo monitoru s grafičke kar-



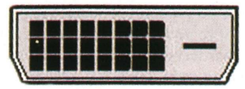
i VGA D-SUB ILI DVI?

Inicijalno su svi LCD monitori dolazili i s DVI i s VGA sučeljem. No, dogodio se paradoks pa tako sada niža klasa LCD monitora ima samo analogni VGA konektor, i to samo da bi se postigla što niža cijena i bilo konkurentno na tržištu. Većina grafičkih kartica sada dolazi s oba sučelja. DVI je kratica od Digital Visual Interface. Postoje dvije vrste DVI konektora, DVI-D koji ima 24 pina i podržava samo digitalni prijenos slike i DVI-I koji ima dodatna četiri pina. DVI-I omogućava i digitalni i analogni prijenos podataka, gdje podatci putuju na isti način i uz istu kvalitetu kao kod klasičnog D-SUB-a. Digitalni DVI-D je ono pravo što će vam donijeti vrhunsku kvalitetu slike. Kod testiranih monitora koji su mogli primati video u analognom i digitalnom obliku usporedili smo kvalitetu slike koristeći različite načine spajanja. Rezultat je krajnje očekivan - za vrhunsku kvalitetu ne postoji alternativa DVI-D-u.

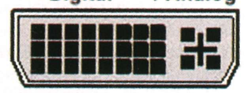
D-Sub(15pin) -only Analog



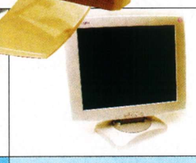
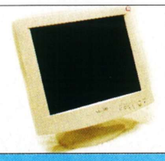
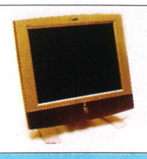
DVI-D (24pin)-Only Digital



DVI-I (29pin)- Digital / Analog





								
Proizvođač	**Sampo**	**Sampo**	**VideoSeven**	**Hyundai**	**VideoSeven**	**Philips**	**Philips**	**Philips**
Model	**S19MI**	**PD-70FA16D**	**L15SP**	**Imagequest L50A**	**L15S**	**170B2T**	**150B3Q**	**150MT**
Veličina zaslona (vidljiva)	**19"**	**15"**	**15"**	**15"**	**15"**	**16"**	**15"**	**15"**
Stvarna rezolucija	**1280x1024**	**1024x768**	**1024x768**	**1024x768**	**1024x768**	**1280x1024**	**1024x768**	**1024x768**
Zakretanje zaslona za 90 stupnjeva - pivot	**ne**	**ne**	**ne**	**ne**	**ne**	**ne**	**da**	**ne**
Videoulazi	**D-SUB i DVI**	**D-SUB**	**D-SUB**	**D-SUB**	**D-SUB**	**D-SUB i DVI**	**D-SUB, EURO-AV SCART, mini jack audio,stereo in, s-video in**	**D-SUB**
Horizontalna frekvencija osvježavanja zaslona	**30 - 82 KHz**	**31 - 60 KHz**	**31 - 61 KHz**	**31 - 60 KHz**	**31 - 61 KHz**	**30 - 82 KHz**	**31 - 61 KHz**	**31 - 61 KHz**
Vertikalna frekvencija osvježavanja zaslona	**56 - 75 Hz**	**56 - 75 Hz**	**55 - 76 Hz**	**56 - 75 Hz**	**55 - 76 Hz**	**56 - 76 Hz**	**56 - 76 Hz**	**56 - 76 Hz**
Snaga pozadinskog osvjetljenja	**250 cd/m2**	**250 cd/m2**	**200 cd/m2**	**200 cd/m2**	**200 cd/m2**	**250cd/m2**	**250cd/m2**	**250cd/m2**
Kontrast	**500:1**	**350:1**	**300:1**	**350:1**	**300:1**	**400:1**	**350:1**	**350:1**
Zvučnici	**da**	**ne**	**ne**	**ne**	**ne**	**ne**	**da**	**da**
Ustupio	**Info - Gama**	**Info - Gama**	**Info - Gama**	**Info - Gama**	**Info - Gama**	**Pentagram**	**Pentagram**	**Pentagram**
Cijena	**6,972.00 kn**	**2,417.00 kn**	**3,068.00 kn**	**2,603.00 kn**	**2,696.00 kn**	**5,156.00 kn**	**3,432.00 kn**	**6,020.00 kn**
Ocjena	**8 od 10**	**5 od 10**	**7 od 10**	**6 od 10**	**7 od 10**	**8 od 10**	**6 od 10**	**8 od 10**
Dojam	**Najveći monitor na testu. Kontrast mu je izvrstan, a za idealnu kvalitetu slike obavezno ga spojite DVI kabelom. S obzirom na veličinu, cijena mu je povoljna.**	**Mali Sampo spada u entry-level LCD-a. Slika mu je solidna, a dizajn i nije nešto posebno. Vrlo je jeftin.**	**Samsungova tehnologija zaslona upakirana u prekrasno tamno VideoSevenovo kućište. Ukras svakom stolu.**	**Proizvođač automobila radi i elektroniku, između ostalog i LCD monitore. Oba modela spadaju u istu cjenovnu i kvalitativnu klasu - nisku.**	**Još jedan nešto jeftiniji VideoSevenov model, s istom veličinom zaslona. Razlika je jedino u dizajnu.**	**Veliki Philips donosi visoku kvalitetu slike, ali se u samom nazivu preuzima praksa navođenja veličine kao kod CRT-a. Vidljiva dijagonala je 16 inča, a ne 17.**	**Hibrid između LCD monitora i televizora. Ima u sebi TV tuner. Idealno rješenje za one koji žele TV u skučenoj sobi, a ne žele da im pritom radi računalo te imaju dovoljno novaca da podnesu njegovu iznimno visoku cijenu.**	**Vrlo dobar 15" model. Ne odskače ni po čemu posebno iz svoje kategorije, a nije ni posebno skup. Dakle, idealan omjer kvalitete i cijene.**

SAVJETI PRI KUPNJI

Kupujete li LCD, imajte na umu nekoliko stvari. Ako ikako možete, izdvojite malo više novca i kupiti LCD koji podržava digitalan DVI-D način spajanja na računalo, kvaliteta slike je neusporedivo bolja. Obratite pozornost i na veličinu dijagonale! Zamolite trgovca da na licu mjesta isprobate primjerak koji ćete nositi kući kako biste odmah mogli uzeti drugi ako primijetite preveliku količinu "*bad pixela*".

tice odgovara broju piksela na zaslonu. Što znači da LCD-i daju savršenu sliku samo u određenoj rezoluciji (1024x768 15" i 1280x1024 veći modeli). Ostale rezolucije, primjerice 640x480 i sve niže od one "hardverske", prikazuje na način da postojeće piksele interpolira i prikazuje u "hardverskoj" rezoluciji LCD-a. Rezultat toga su, u najgorem slučaju, artefakti koji sliku neravnomjerno nazubljuju, a u najboljem, zamućena slika. Rad na taj način je moguć, štoviše mnogi needucirani korisnici rade s LCD-ima u "nehardverskoj" rezoluciji. Ipak, razlika u kvaliteti slike, koja se ponajprije odnosi na oštrinu, je nevjerojatna, i to u korist "hardverske" rezolucije. Stoga, ako kupujete LCD monitor, budite sigurni da imate dovoljno snažno računalo da potjerate igre u razlučivosti za koju je izgrađen. Iako se ta priča s rezolucijama na prvi pogled čini ograničavajućim faktorom, nakon kratkog vremena shvatite da vam se život po pitanju rezolucija naglo pojednostavnio te uopće ne žudite za drugom rezolucijom osim one "hardverske", bilo u igrama, bilo u svakodnevnom radu.

REFRESH RATE

Refresh rate, tj. frekvencija osvježavanja zaslona je mnogim laicima jedno veliko sivo područje. Oni napredniji znaju da je riječ o nečemu o čemu ovisi hoće li se slika tresti i treperiti ili će biti mirna. Krenimo, dakle, od početka. Frekvencija je mjera kojom opisujemo koliko se često nešto događa. Ako se nešto događa frekvencijom od 100 Hz, to je isto kao da smo rekli da se događa 100 puta u jednoj sekundi. Da biste razumjeli bit horizontalne i vertikalne frekvencije osvježavanja, morate znati kako klasični CRT monitori iscrtavaju sliku na zaslonu. Elektroni ubrzani u katodnoj cijevi pogađaju određenu točku na zaslonu i kad se sudare s fosforom premazanim staklom, mjesto udara zasvijetli. Zraka elektrona iscrtava svaku sličicu koju vidite na zaslonu crtu po crtu, slijeva nadesno. Zahvaljujući velikoj brzini kojom se to radi i tromosti ljudskog oka, čini nam se da je u svakom trenu na svakom dijelu zaslona piksel određene boje. Horizontalna frekvencija osvježavanja mjeri koliko puta u sekundi može elektronski top iscrtati jednu crtu na monitoru – recimo, 1024 piksela u 1024x768. Vertikalna frekvencija označava koliko puta u sekundi elektronski top može iscrtati cijeli zaslon, tj. u našem slučaju svih 768 crta u sekundi. Sada vam je sigurno jasnije zašto je kod CRT monitora najvažnije obilježje upravo maksimalna horizontalna frekvencija osvježavanja iz koje se dalje izvlače frekvencije maksimalnog vertikalnog osvježavanja za svaku pojedinu rezoluciju. LCD monitori sve to mijenjaju. Kod njih je slika stalno prikazana na monitoru. Ako su digitalno spojeni s računalom, kontroliran je svaki piksel zasebno i praktički je posve eliminiran zloglasni *flicker*, tj. trešnja slike. Isprva je kod LCD-a velik problem bila tromost kod osvježavanja zaslona. Pokazivač miša za sobom bi ostavljao trag ili bi ga pak, u najgorem slučaju, kod brzih pomaka korisnik potpuno izgubio iz vida. Kod novih modela to je praktički eliminirano. Stoga je frekvencija osvježavanja slike kod LCD monitora prilično nebitna, pogotovo u digitalnom (DVI-D) režimu rada. Slika se neće tresti bilo da je osvježavate brzinom od 60 ili 75 Hz (rijetko koji LCD uopće podržava veću frekvenciju osvježavanja). Upravo izostanak ozloglašenog efekta trešnje slike, kojem je uzročnik premala frekvencija osvježavanja zaslona kod CRT monitora, glavni je faktor koji ide u prilog LCD monitorima. Već pri prvom korištenju komentari novih korisnika su jednoglasni- slika je potpuno mirna ("kao da je naslikana"). No, ovdje treba skrenuti pozornost na jednu drugu činjenicu, koja možda i nije od presudne važnosti, ali stoji. Naime, kao što smo više puta ponovili, ljudsko je oko u stanju raspoznati oko 100 promjena u sekundi. Znači, u stanju je razlučiti primjerice 85 od 100 bljeskova stroboskopa u sekundi, ali sve nakon 100 bljeskova nema razlike - čini se kao da je stroboskop konstantno upaljen. Upravo zato često znamo spomenuti kako bi idealna količina *fpsa* u igrama bila 100, uz *vsync* pri 100-hercnoj frekvenciji osvježavanja zaslona. No, frekvencija osvježavanja zaslona kod LCD-a znatno je niža, čak je u digitalnom modu ograničena na 60 Hz. Vjerujte, kvaliteta slike ne trpi ni najmanje, dinamika možda i da. To je, primjerice, uočljivo kad brzo pomaknete pokazivač miša, a on umjesto da jurne u kontinuiranoj putanji, u najbržem momentu pomicanja kao da skakuće s točke na točku zaslona. To je zato što se pri frekvenciji osvježavanja zaslona i sadržaj zaslona osvježava s 60 Hz. Na LCD-u vam se igra može vrtjeti u 600 fps, svejedno ćete ih na LCD-u vidjeti onoliko koliko vam je vertikalna frekvencija osvježavanja. O.K., nemojte sada da vas to prestraši, riječ je doista o sitnici. Ta znate već kako smo mi sitničavi, ulovili smo se teoretizirati o tome želeći samo podijelili svoje misli s vama.

VIDLJIVA POVRŠINA ZASLONA

Osnovna podjela svih monitora, pa tako i LCD-a, je po njihovoj veličini, tj. vidljivoj površini zaslona. Ustalilo se da se ta veličina mjeri u inčima - jedan inč je otprilike 2,5 cm. U pravilu se (ima iznimaka) veličina LCD zaslona iskazuje u nazivu modela. Kad kupujete 15" LCD monitor, budite sigurni da je to iznos njegove vidljive dijagonale, a ne kao što je to kod CRT monitora, gdje je uvijek istaknuta veličina dijagonale stakla unutar plastike, a ne prava vidljiva dijagonala zaslona. Trgovci, mudri kakvi jesu, vrlo često prilikom predstavljanja LCD monitora koriste se kvalifikacijom "ekvivalentan xx" CRT monitoru". Tako je po njima 15" LCD ekvivalentan 17" CRT-u, 17" LCD pak 19" CRT-u itd., što je naravno laž. Osim ako ne smatrate iznose od 15" i 16" ili 17" i 18" ekvivalentnima. Kad netko kaže da je 15" LCD ekvivalentan 17" CRT-u, isto je kao da se kaže da je 15" CRT ekvivalentan po veličini 15" LCD-u, što onda povlači za sobom da je 15" = 17", što naravno nije točno. Pazite se jako tih ekvivalencija, a ako se želite malo zabaviti, priupitajte prodavača malo detaljnije oko stvarnih dimenzija vidljive dijagonale pa neka se izvlači iz laži.



Ono što možemo očekivati u nadolazećim godinama je promjena omjera širine i visine monitora. Oni su trenutačno ekvivalentni onima klasičnog TV uređaja i iznose 4:3. Vrlo skoro možemo očekivati sve više LCD monitora s omjerom stranica 16:9, što je, kad malo razmislite, savršeno logično i više ergonomski prilagođeno ljudskom biću. Naime, kako su nam oči smještene horizontalno, logično je (i znanstveno dokazano) da nam vidno polje više ide u širinu nego u visinu. Upravo stoga su nam pogodniji širi, a ne viši monitori. Tzv. *widescreen* CRT monitori prava su rijetkost. S druge strane, sva nova Apple računala dolaze primarno sa širokim monitorima. Neće dugo proći, možda godina dvije, kad ćemo na PC-ju raditi s 28" i većim monitorima obješenim na zid... Pošto je s LCD monitorima mnogo lakše baratati, sve ih više dolazi s vrlo korisnom *pivot* opcijom. Takvi monitori dopuštaju zakretanje zaslona za 90 stupnjeva. Omjer strana monitora pretvara se iz 4:3 u 3:4, tj. iz *landscape* u *portrait* način rada, što je korisno primjerice kad radite s A4 dokumentima, pri izradi HTML stranica, prijelomu tiskovina... Moderne grafičke kartice u *driverima* imaju mogućnost rotacije slike za 90 stupnjeva.

POTROŠNJA ENERGIJE

CRT monitori prilično su veliki potrošači energije. Tipična im je razina snage oko 110 W. S druge strane, LCD-i troše mnogo manje, 20-40 W, što je dakako povoljnije u ekološkom smislu, ali i jeftinije zbog utroška električne energije na duge staze. Nemojte podcjenjivati utjecaj te razlike u snazi. Računajte da ćete tijekom nekoliko godina korištenja LCD monitora uštedjeti znatno više struje, što će na neki način amortizirati njegovu nešto veću cijenu!

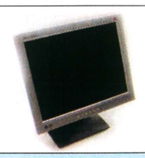
BUDUĆNOST JE SVIJETLA

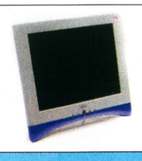
Tehnologija LCD monitora nezaustavljivo grabi naprijed. Svjedoci smo rapidnog opadanja cijene monitora i tek nešto sporijeg rasta dostupnih vidljivih dijagonala. Neće proći mnogo, a LCD-i će dimenzijama prerasti svoje CRT suparnike. Prednosti kao što su mnogo ugodniji rad, oštrina slike i, što je vjerojatno najvažnije, manje zauzeće prostora bit će s vremenom sve izraženije te ih se

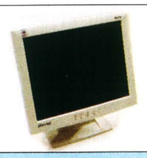
PREGLED GRAFIČKIH STANDARDA I PRIPADAJUĆIH REZOLUCIJA

NAZIV REZOLUCIJE		BROJ PIKSELA HORIZONTALNO	BROJ PIKSELA VERTIKALNO
VGA	Video Graphics Array	640	480
SVGA	Super Video Graphics Array	800	600
XGA	extended Graphics Array	1024	768
SXGA	Super extended Graphics Array	1280	1024
UXGA	Ultra extended Graphics Array	1600	1200
QXGA	Quad XGA	2048	1536
QSXGA	Quad SXGA	2560	2048
QUXGA	Quad UXGA	3200	2400
QUXGA-W	Wide-QUXGA	3840	2400
MDA	Monochrome Display Adapter	720	350
CGA	Color Graphics Adapter	640	200
		320	200
EGA	Enhanced Graphics Adapter	640	350







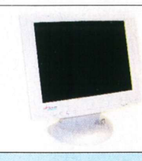












Proizvođač	LG	QDI	Hansol	Hansol	Fujitsu-Siemens	PCAll	LG	CMV
Model	1510S	LM-700 GP	530F	H711	CMT5005	LA-1501	Flatron L1800P	1512
Veličina zaslona (vidljiva)	15"	17"	15"	17"	15"	15"	18.1"	15.0"
Stvarna rezolucija	1024x768	1280x1024	1024x768	1280x1024	1024 x 768	1024 x 768	1280x1024	1024x768
Zakretanje zaslona za 90 stupnjeva - pivot	ne	ne	ne	ne	ne	ne	da	ne
Videoulazi	D-SUB	D-SUB i DVI	D-SUB	D-SUB i DVI	D-SUB	D-SUB	D-SUB i DVI	D-SUB
Horizontalna frekvencija osvježavanja zaslona	31 - 61 KHz	30 - 60 KHz	31,5 - 60 KHz	31,5 - 80 KHz	31 - 60 KHz	31 - 60 KHz	31-80 KHz	31 - 60 KHz
Vertikalna frekvencija osvježavanja zaslona	56 - 75 Hz	55 - 75 Hz	56 - 76 Hz	56 - 76 Hz	55 - 75 Hz	56-86 Hz	56-120 Hz	55 - 76 Hz
Snaga pozadinskog osvjetljenja	250cd/m2	230 cd/m2	250cd/m2	250cd/m2	250cd/m2	250cd/m2	250cd/m2	200 cd/m2
Kontrast	300:1	300:1	350:1	350:1	350:1	350:1	350:1	300:1
Zvučnici	ne	ne	ne	ne	da	da	ne	da
Ustupio	Feniks Kompjutori	Feniks Kompjutori	Dingo	Dingo	HGspot	HGspot	Hgspot	Info - Gama
Cijena	3,099.00 kn	3,830.00 kn	2,467.00 kn	3,701.00 kn	nazvati	2,437.00 kn	8,500.00 kn	nazvati
Ocjena	7 od 10	9 od 10	7 od 10	8 od 10	6 od 10	5 od 10	10 od 10	3 od 10
Dojam	Vrlo dobar 15" model. Ne odskače ni po čemu posebno iz svoje kategorije, a nije ni posebno skup. Dakle, idealan omjer kvalitete i cijene.	Predivan dizajn u obliku tronošca i vrlo dobra kvaliteta slike. Budući da mu je cijena ekvivalentna skupljem 15" modelu, mogli bismo reći da je to doista najispalativija kupnja.	Vrlo dobar proizvod nizozemskog proizvođača. Niska cijena, oštra i ugodna slika i fine tople boje. Svakako razmislite o ovom modelu ako kupujete 15" LCD.	Nizozemski omot Samsungove tehnologije. Za najkvalitetniju sliku obavezeno ga spojiti digitalno DVI-em na računalo.	Prosječan 15" model koji, ako vam je to bitno, ima ugrađene zvučnike. Slika je ugodna za oči, no oko dizajna smo se u redakciji podijelili. Jednima se blaga zavojitost svidjela, a jednima ne.	Manje poznat proizvoč. 15" LCD nedojmljivih značajki i, prema našem mišljenju, ružnog dizajna. Cjenovno je na dnu ljestvice, što je dobro, ali ne odskače ni po čemu posebno od drugih jeftinih.	Ovaj nas je monitor jednostavno osvojio. Daje predivnu sliku. Obrub zaslona je vrlo tanak, što je vrlo efektno. Kvaliteta slike je očaravajuća, a u igrama se ponaša savršeno. Dizajn je izvrsno izveden i svatko će stati i detaljnije ga proučiti. Šlag na sve je pivot opcija. Najbolji na testu!	Definitivno najslabiji LCD monitor kojeg smo ovom prilikom testirali.

Najvažnija komponenta računala?

NAPAJANJE JE NAIZGLED POTPUNO NEBITNA KOMPONENTA. PRILIKOM SLAGANJA PC- KONFIGURACIJE ČEŠĆE SE VIŠE POZORNOSTI POSVEĆUJE BOJI KUĆIŠTA. A POSLIJE SE JAVLJAJU PROBLEMI. NAIME, KAD JE NAPAJANJE PREMALE SNAGE ILI PAK LOŠE KVALITETE, POJAVIT ĆE SE BROJNI PROBLEMI U RADU KONFIGURACIJA SAZDANIH I OD NAJKVALITETNIJIH I NAJSKUPLJIH KOMPONENTI. | **PIŠE:** Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

Kako PC-komponentama rastu performanse - ponajprije procesorima, memoriji i grafičkim karticama - tako rastu i zahtjevi za električnom energijom. Vjerovali ili ne, upravo su te komponente najveći potrošači u vašim računalima. Osim većih zahtjeva za snagom, rastu i zahtjevi za stabilnošću, tj. kvalitetom struje koja pokreće te visoko integrirane elektroničke sklopove. Primjerice, Pentium 4 generacija procesora ima specifične zahtjeve što se napajanja tiče. Osim klasičnog 20-pinskog ATX napajanja, P4 matične imaju i zasebnu 12V liniju koja hrani stabilnom strujom samo procesor. Upravo napajanja koja posjeduju te zasebne strujne linije nose oznaku "P4 kompatibilna". Problematično napajanje manifestira se na najrazličitije načine u radu. Najčešće je riječ o povremenim resetiranjima računala, no moguće je ponekad i blokiranje softvera bez nekog specifičnog razloga, iznenadno gašenje tvrdog diska ili bilo koji od mnogih drugih simptoma koje čak ni iskusan serviser neće odmah (ako ikad...) povezati s problematičnim napajanjem. Možda je upravo jeftino i loše napajanje uzrok što vam se računalo ponekad ponaša šašavo?

ŠTO JE NAPAJANJE?

Napajanje je, u najkraćim crtama, sklop koji pretvara izmjeničnu struju (AC) napona 220 V, kakva je u strujnim utičnicama, u istosmjernu, kakva je primjerice u bateriji ili akumulatoru. Računalnim komponentama su potrebne linije od 3.3, 5 i 12 V. Napajanje ima zadaću opskrbiti računalne komponente kad je to god potrebno s dovoljno jakom strujom, uz što stabilniji napon. Snaga (mjeri se u vatima) je proporcionalna naponu i jakosti struje na pojedinoj liniji. Kod PSU-a (Power Supply Unit - tako se kaže "napajanje" na engleskom) se naznačava maksimalna snaga koju je u stanju davati. Tako će recimo 500 W napajanje trošiti isto struje iz utičnice koliko i model od 230 W, ali će raditi pod manjim opterećenjem, što samo po sebi podrazumijeva stabilniji i hladniji rad. Imajte doduše na umu da velika nominalna snaga ne znači nužno i stabilan rad. Sasvim je izvjesno da će kvalitetno 300 W napajanje davati bolje rezultate od jeftinog 500 W modela. Ali će biti i dvostruko skuplje. Nemojte se prilikom kupnje napajanja ili kućišta s ugrađenim napajanjem, kao što je to najčešće slučaj, povesti za maksimalnom snagom, koja je najčešće jedino navedeno obilježje.

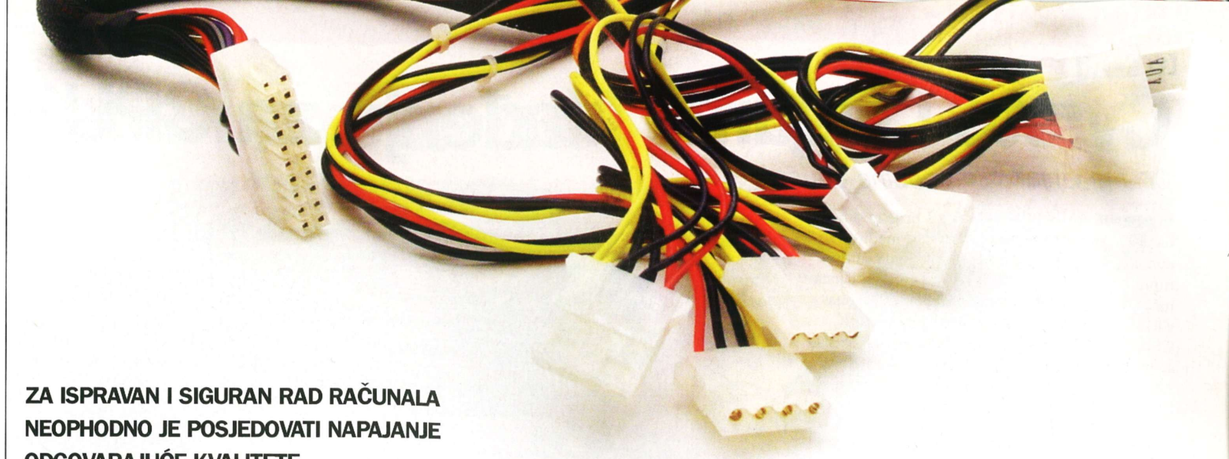
KOMPONENTA	ZAHTJEVI ZA SNAGOM	KORIŠTENE VOLTAŽE
AGP grafička kartica	30 - 50 W	+3.3 V
obična PCI kartica	5 - 10 W	+5 V
10/100 mrežna kartica	4 W	+3.3 V
PCI SCSI kontroler	20 W	+3.3 V i +5V
FDD 3,5"	5 W	+5 V
CD-ROM	10 - 25 W	+5 V i +12 V
DVD-ROM	10 - 25 W	+5 V i +12 V
CD-RW	10 - 25 W	+5 V i +12 V
7200 rpm IDE hard disk	5 - 20 W	+5 V i +12 V
10,000 rpm SCSI hard disk	10 - 40 W	+5 V i +12 V
ventilator (svaki)	3 W	+12 V
MBO (bez CPU-a ili RAM-a)	25 - 40 W	+3.3 V i +5 V
RAM	8 W svakih 128 MB	+3.3 V
Pentium 3 CPU	38 W	+5 V
Pentium 4 CPU	70 W	+12 V
AMD Athlon CPU	70 W	+12 V

KVALITETA SE ISPLATI

Do problema s napajanjima dolazi kad su pod velikim opterećenjem. Sve donedavna procesori i grafičke nisu imali toliku glad za strujom i jeftinija napajanja kakva su prevladavala (100-150 kn) su bila sasvim dovoljna. Danas kada matična, RAM i procesor sami pojedu 150 W, situacija se drastično promijenila. Apsolutni minimum je kvalitetnih 230 W. Dodavanjem drugog tvrdog diska, DVD-ROM-a pored pržilice i slične periferije zahtjevi za strujom rastu i onog časa kad napajanje više nije u stanju davati dovoljno stabilnu struju, računalo se resetira. Ili još gore - neispravno napajanje može vam spaliti sve komponente u računalu. Dodatna investicija od nekoliko stotina kuna za kvalitetno napajanje se iz perspektive nekoga tko je preživio takvu havariju čini doista jeftinom. Najvažnija osobina PC-ja s kvalitetnim napajanjem je daleko stabilniji rad od onoga s lošijim. No, kvalitetnija napajanja posjeduju još zanimljivih i bitnih osobina koje nisu baš vidljive na prvi pogled. Vrlo je važno poboljšano hlađenje kućišta. Da, dobro ste pročitali - kvalitetna napajanja osim standardnog ventilatora posjeduju i veći, koji usisava zrak taman iznad procesora, na taj ga način dodatno hladeći. Ventilatori boljih napajanja imaju iznimno kvalitetan ovjes koji im osigurava vrlo tih rad i da jedno duže vrijeme ne "proprde". Naime, kad napajanje počne proizvoditi glasan zvuk, to znači upravo da se rasklimao ovjes ventilatora. Hlađenje napajanja je zajedno s ventilatorom procesora najveći proizvođač buke u PC-jima, a kvalitetna napajanja su višestruko tiša od slabijih modela. Najnaprednija hlađenja kod najboljih modela (npr. Enermax) imaju temperaturno kontroliranu brzinu vrtnje ventilatora, a i vanjski potenciometar za brzinu vrtnje, čime osiguravaju najtiši mogući rad sustavu, ovisno već o opterećenju.

KAKO KUPITI NAPAJANJE?

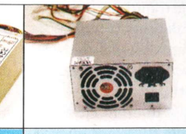
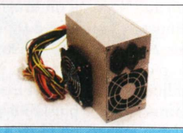
Prvo pobrojite što sve imate ili planirate imati u računalu i zbrojite snagu svega toga. Dobivenu brojku pomnožite s 1.8 i dobit ćete idealnu snagu vašeg napajanja. Uzeti su u obzir disproporcionalni zahtjevi za 12 V strujom modernih računala, ali i činjenica da većina napajanja najpouzdanije radi kada su opterećena 30-70% kapaciteta. Kvalitetnih 300 W se nameće kao minimum pri slaganju moderne dobro opremljene konfiguracije. Imajte doduše na umu da se napajanja često lažno predstavljaju snažnijima nego što jesu, a dosta dobra trik je metoda provjera težine napajanja. Iako se možda čini glupo, zlatno pravilo glasi: što teže, to bolje.



ZA ISPRAVAN I SIGURAN RAD RAČUNALA NEOPHODNO JE POSJEDOVATI NAPAJANJE ODGOVARAJUĆE KVALITETE



			 Pobjednik!			 Best buy!
PROIZVOĐAČ		Enermax	Enermax	Enermax	Task	nije naveden
MODEL		EG301P-VE(FMA)	EG365P-VE(FCA)	RG465P-VE(FCA)	TK-940TX	LPK9-4
HLAĐENJE		2 ventilatora (80 + 92 mm)	2 ventilatora (80 + 92 mm), manjem se brzina vrtnje regulira temperaturno ili potenciometrom	2 ventilatora (80 + 92 mm), manjem se brzina vrtnje regulira temperaturno ili potenciometrom	1 ventilator (80 mm)	1 ventilator (80 mm)
SNAGA		300 W	350 W	430 W	400 W	350 W
MAX. STRUJA +5V		30 A	32 A	44 A	30 A	25 A
MAX. STRUJA +12V		15 A	26 A	20 A	15 A	13 A
MAX. STRUJA +3.3V		28 A	32 A	38 A	15 A	18 A
P4 12V KONEKTOR		da	da	da	da	da
PREKIDAČ ZA POTPUNO SKIDANJE SA STRUJNE MREŽE		da	da	da	da	ne
USTUPIO		Formel	Formel	Formel	Formel	Info Gama
CIJENA		445.00 kn	628.00 kn	929.00 kn	415.00 kn	186.00 kn
OCJENA		8 od 10	10 od 10	9 od 10	7 od 10	6 od 10
DOJAM		Najjeftinije napajanje najviše klase. Tiho i savršeno pouzdano.	Odličan omjer snage, stabilnosti i uloženog novca. Ovo je napajanje bilo i najtiše na testu.	Mamutsko, najjače i najkvalitetnije napajanje na testu. Prejako i preskupo za bilo što osim servera.	Klasično napajanje, ipak za klasu kvalitetnije od najjeftinijih.Kvalitetno građeno i prilično teško. Jedino nas brine mala jakost struje u 12 V liniji.	Klasično napajanje srednje klase. Izbjegavati ako imate više od jednog diska te jak procesor i grafičku, inače jako povoljna kupnja.

		 Jeftino!				
PROIZVOĐAČ		Ever Power	MS	MS		
MODEL		PL 400	MS PRO 550	MS 400		
HLAĐENJE		1 ventilator (80 mm)	2 ventilatora (80 i 92 mm)	2 ventilatora (80 i 92 mm)		
SNAGA		400 W	550 W	400 W		
MAX. STRUJA +5V		35 A	40A	30A		
MAX. STRUJA +12V		12A	18A	16A		
MAX. STRUJA +3.3V		15 A	30A	28A		
P4 12V KONEKTOR		da	da	da		
PREKIDAČ ZA POTPUNO SKIDANJE SA STRUJNE MREŽE		da	da	da		
USTUPIO		HGspot	HGspot	HGspot		
CIJENA		107.00 kn	278.00 kn	nazvati		
OCJENA		4 od 10	6 od 10	6 od 10		
DOJAM		Iznimno jeftino napajanje, pripazite prilikom kupnje - ima iznimno slabu 12 V strujnu liniju i vjerojatno će raditi probleme s P4 procesorima. Dolazi bez kabela.	Napajanje nevjerojatno visoke nazivne snage. Ipak, držite se vi marke poput Enermaxa ako vam je do kvalitete, dok će vam ovo dobro poslužiti da zadivite manje upućene frendove njegovom nazivnom snagom.	Solidno napajanje srednje klase. Jedinstveno među jeftinijim 400 Vatnim koje ima 2 ventilatora, što itekako pridonosi protoku zraka kroz kućište.		

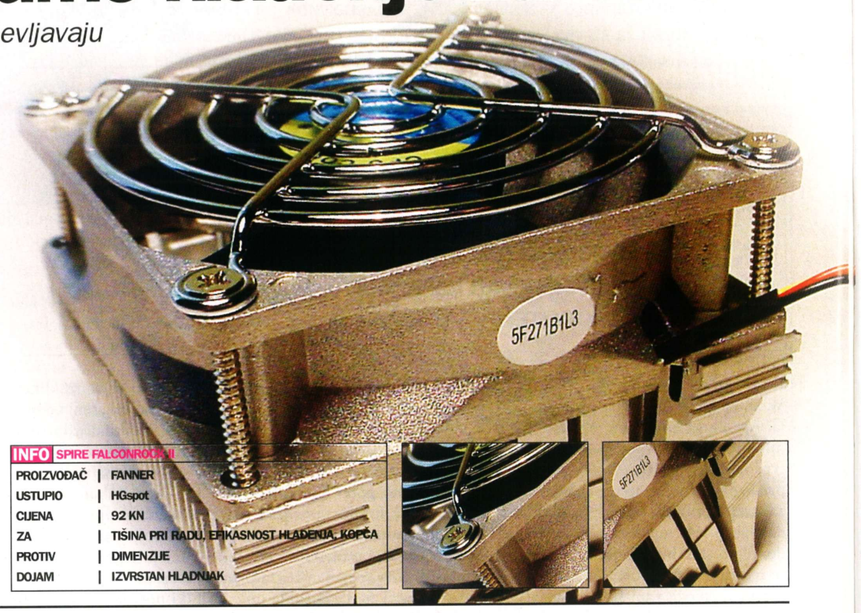
Sva pitanja slobodno uputite na partik.pencinger@janus.hr

COOLERI SPIRE FALCONROCK II

Čvrsto i sigurno hlađenje za CPU

CPU hladnjak čije osobine oduševljavaju

HLAĐENJE AMD procesora je još prije godinu dana bio dosta zahtjevan zadatak. U međuvremenu je postignut velik napredak i sada su dostupni različiti hladnjaci po vrlo povoljnim cijenama. Osnovne osobine koje bi trebao zadovoljavati svaki hladnjak su da dobro hladi zadani CPU, da ne proizvodi previše buke pri tome, da se po mogućnosti kači na sva tri zupca sa svake strane *socketa* i da nije preskup. Kopčanje sa sva tri zupca je posebno važno onima koji često prenose svoje računalo, dakle igračima koji idu na LAN-ove, jer je opterećenje kojim hladnjak upire u tako mali komad plastike dosta veliko i ne valja riskirati pucanje jer tada gotovo sigurno odlazi procesor, a možda i matična ploča. Spireov hladnjak može se pohvaliti čvrstom kopčom koja se lako namješta pomoću odvijača. Bakrena jezgra kombinirana s velikim aluminijskim hetasinkom trebala bi ohladiti i Athlon 2600+. Aktivni hladnjak je povećih dimenzija da bi mu se mogla usporiti vrtnja, što ga čini znatno tišim, ali bi mu trebalo produžiti i životni vijek. Pogledamo li cijenu ovog hladnjaka, možemo zaključiti da je to trenutačno najbolji izbor za AMD procesore. *(gm)*



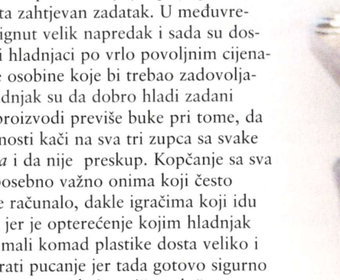
INFO SPIRE FALCONROCK II	
PROIZVOĐAČ	FANNER
USTUPIO	HGspot
CIJENA	92 KN
ZA	TIŠINA PRI RADU, EFIKASNOST HLAĐENJA, KOPČA
PROTIV	DIMENZIJE
DOJAM	IZVRSTAN HLADNJAK

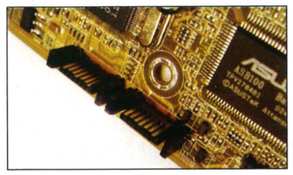
MATIČNE PLOČE ASUS A7N8X

Sve na jednom mjestu

Kvalitetna ploča koja ima sve što ćete zatrebati u bliskoj budućnosti

MISLITE li svoje novo računalo poslije nadograđivati pojedinim komponentama, trebali biste dobro promisliti o izboru matične ploče. Valja, naime, misliti na priključke i sučelja koji će možda vladati u budućnosti. U Asusu su itekako mislili na to. Osnovu njihove A7N8x ploče čini nVidijin čipset nForce2, trenutačno najbolji izbor za AMD-ove procesore jer je ipak nešto brži od VIA-inog proizvoda, a ima i dva memorijska kontrolera. Da bi napredna kontrola memorije došla do izražaja, treba imati dva čipa i razmjestiti ih tako da jedan ide u onaj odvojeni slot, a drugi pak u jedan od preostala dva. Impresivna je dodatna oprema koja dolazi na ovoj ploči. USB 2.0 i integrirani zvuk već su postali standard, ali ovdje je riječ o zvuku na nForce2 *southbridgeu* koji je nešto kvalitetniji od drugih integriranih riješenja. USB 2.0 priključaka imate čak četiri plus još dva dodatna na priloženom *bracketu*. Na *bracketima* će se još naći i Firewire priključak, i to 4-pinski i 6-pinski. Zanimljivo je da se na ploči nalaze dva LAN priključka, no kad se malo bolje razmisli, to je zapravo logičan potez Asusa. Većina kućanstava danas posjeduje više računala, koja ćemo dakako željeti umrežiti, ali isto tako sučelje za spajanje na *broadband* Internet vezu je RJ45 konektor. Računalo koje se nađe u takvom okolišu morat će imati dva *ethernet* konektora, a novi Windowsi bez problema podržavaju takve instalacije. No ono što će nam najviše koristiti u budućnosti je svakako Serial ATA sučelje za spajanje diskova. Za nekoliko mjeseci trebalo bi se naći mnoštvo takvih diskova na tržištu. S ovom pločom bit ćete spremni na sve. *(gm)*





INFO ASUS A7N8X	
PROIZVOĐAČ	ASUS
USTUPIO	HGspot
CIJENA	1478 KN
ZA	OPREMLJENOST
PROTIV	NIŠTA POSEBNO
DOJAM	IZVRSTAN IZBOR ZA BUDUĆU NADOGRADNJU

TVRDI DISKOVI HITACHI 120 GB 8 MB CACHE

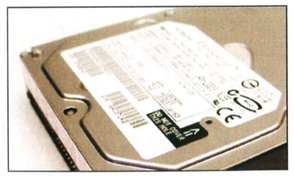
Duh IBM-a

Vrlo prepoznatljiv disk pod novim imenom neće, nadamo se, imati problema s pouzdanošću

HITACHI je izbacio svoju prvu seriju diskova otkako je preuzeo proizvodne pogone IBM-a prije više od godinu dana, no na tržištu se još uvijek mogu naći i diskovi s IBM-ovim imenom. Iako se oni izvana prilično razlikuju, već pri prvom paljenju računala s Hitachijevim diskom čut ćete onaj poznati IBM-ov zvuk, pogotovo onaj klik prilikom paljenja. Pomodarskih 8 megabajta *cachea* našlo se i u disku koji vam danas predstavljamo, ali se to samo donekle odrazilo na njegove performanse. Prošli smo mjesec testirali upola manji disk istog proizvođača koji je imao samo 2 megabajta *cachea* i doista nas iznenadio svojom brzinom koja je bila usporediva s Western Digitalima opremljenima s četiri puta više *cache* memorije. Sada smo, evo, dobili i Hitachi s istom količinom *cache* memorije, koji je doista nešto brži, ali ne koliko smo očekivali.



Brzina će svakako biti jedan od odlučujućih faktora prilikom kupnje ovog diska. Buka koju proizvodi u radu je zanemariva, doduše to još uvijek nije usporedivo sa Seagateovim proizvodima, ali ipak je dovoljno tiho da ne pridonosi značajnije buci cijelog sustava. Možda se zagrijava nešto više od ostalih, ali ne toliko da biste se trebali zabrinuti. Dovoljno će biti odvojiti ga u kućištu da se ne naslanja na druge komponente ili diskove. *(gm)*



INFO HITACHI 120 GB 8 MB CACHE	
PROIZVOĐAČ	HITACHI
USTUPIO	HGspot
CIJENA	1241 KN
ZA	PERFORMANSE
PROTIV	OTKRIVENA DONJA STRANA
DOJAM	BRZ I NE ODVEĆ BUČAN HARD DISK

RANDOM ACCESS TIME	12.4 MS
MAKSIMALNA BRZINA ČITANJA	60 662 KPS
MINIMALNA BRZINA ČITANJA	7595 KPS
PROSJEČNA BRZINA ČITANJA	45 435 KPS
MAKSIMALNA BRZINA ZAPISIVANJA	26 397 KPS
MINIMALNA BRZINA ZAPISIVANJA	7649 KPS
PROSJEČNA BRZINA ZAPISIVANJA	23 011 KPS
ZAUZEĆE PROCESORA	8%

MISEVI LOGITECH MX500

Rađen prema ruci

Izvrstan miš o kojem bi trebao razmisliti svaki korisnik računala

LJUDI sve više vremena provode za računalom pa stoga ne čudi što se sve češće govori o različitim poremećajima i bolestima koji su, dakako, posljedica neprirodnog položaja ruku i leđa te naprezanja očiju. No, moderna znanost počela se baviti iznalaženjem rješenja pa se tako, primjerice, sve veća pozornost pridaje izradi ergonomskih tipkovnica i miševa, koji nam i umaraju ruke i prste. Osim ponekih ekstremnih izleta, sve što nam proizvođači danas nude pomaže da nam rad s računalom bude što ugodniji. Ni najnovija Logitechova serija miševa nije iznimka. MX500 model je zamjena za odličan Dual Optical miš te tvrtke koji je bio aktualan prošle godine. Na prvi pogled nećete ni primijetiti dvije glavne tipke na njemu jer nisu jasno odvojene od kućišta nego se cijelo kućište na određenom mjestu savija. I sve savršeno funkcionira. U odnosu na prošli model, povećani su gumirani dijelovi, pogotovo u predjelu palca koji je napravljen savršeno. Čak su dodane još i dvije tipke koje su po *defaultu* naprijed i natrag u *Internet browseru*. Iako su smještene tako da je do njih lagano doći, ne bojte se da ćete ih slučajno stisnuti. Daleko veća novina su dodatne tipke oko kotačića, od kojih dvije imaju istu funkciju kao i on, ali i smanjuju rad prsta prilikom dugog skrolanja. Treća tipka ima funkciju odabira aktivnog prozora. Kad na nju kliknete, pojavit će vam se ispod kursora popis aktivnih prozora, da biste još jednim klikom izabrali onaj koji želite prikazati na ekranu. Naš bi jedini prigovor bio to što je smještena previsoko pa treba jako zgrčiti prst, a tada ju je moguće i promašiti. Bez obzira na sve, ovo je izvrstan miš o kojem bi trebali razmisliti svi koji rade na računalu više od sat vremena na dan. *(gm)*





INFO LOGITECH MX500	
PROIZVOĐAČ	LOGITECH
USTUPIO	HGspot
CIJENA	404 KN
ZA	ERGONOMIJA, PRECIZNOST, DODATNE TIPKE
PROTIV	CIJENA
DOJAM	IZVRSTAN MIŠ

TVRDI DISKOVI SEAGATE 40 GB 5400 O/MIN

Izvrstan za ladice

Ovaj spori disk naći će svoju primjenu u ladicama ili kao sekundarni disk

PERFORMANSE današnjih diskova koji se vrte na 7200 okretaja u minuti doista su impresivne i teško da se ijedan stariji disk manje brzine vrtnje može usporediti s njima. No, postoji još uvijek tržište i za takve diskove ondje gdje brzina nije primarna. Koja je prednost takvih diskova? Logično bi bilo da ako se nešto sporije vrti, i duže traje, a samim tim i pouzdanost tih diskova trebala bi biti veća, tim više što se zbog manje brzine vrtnje i manje zagrijavaju pa im toplina ne skraćuje životni vijek. Popularnost USB ladica je porasla otkako je u širu upotrebu ušao USB 2.0 standard jer se više ne mora čekati pola dana da bi se prebacila malo veća količina podataka. Ovakav disk čini se idealnim za ugradnju u ladicu: ne grije se, brzina diska ionako nije presudna za to sučelje, a i otporniji je na laganije udarce na koje je osuđen svaki disk koji se prenosi. Naime, za takve šokove dodatno je opremljen gumenom oblogom, koja ujedno smanjuje i buku jer ovo ipak nije Barracuda serija diskova pa je stoga nešto bučniji. Ovaj disk mogao bi poslužiti i paranoicima kao sekundarni disk u računalu na koji će u duplo spremati najvažnije podatke jer je manja vjerojatnost da će otkazati poslušnost. *(gm)*



INFO SEAGATE 40 GB 5400 O/MIN	
PROIZVOĐAČ	SEAGATE
USTUPIO	HGspot
CIJENA	641 KN
ZA	TEMPERATURA, KUĆIŠTE
PROTIV	BRZINA
DOJAM	SPOR I NE ZAGRIJAVA SE

RANDOM ACCESS TIME	19.9 MS
MAKSIMALNA BRZINA ČITANJA	30 984 KPS
MINIMALNA BRZINA ČITANJA	15 393 KPS
PROSJEČNA BRZINA ČITANJA	25 084 KPS
MAKSIMALNA BRZINA ZAPISIVANJA	14 888 KPS
MINIMALNA BRZINA ZAPISIVANJA	4 614 KPS
PROSJEČNA BRZINA ZAPISIVANJA	11 908 KPS
OKUPACIJA PROCESORA	5%

KONFIGURACIJE HGSPOT NITRO 2 4000

Diktat 3Dmarka 2003

Računalo koje i u novom 3D Marku daje dobre rezultate

NEDAVNO je HGspot predstavio seriju gamerskih konfiguracija čija se oznaka temelji na rezultatima mjerenja dobivenim u poznatom *benchmarku* 3D Mark 2001. Budući da je dosta vremena prošlo otkako je 3D Mark u toj verziji na tržištu, i rezultati su značajno porasli pa su i oznake bile vrlo visoke. Nedavno je napravljen novi *benchmark*, 3Dmark 2003, i to nakon izlaska DirectX-a 9. No, rijetka su računala koja ga mogu izvesti cijelog i bez problema. HGspot se, dakako, prilagodio te dodao oznaku 2 svojim modelima računala i broj koji označava rezultat u novoj verziji *benchmarka*. Naravno to je bio prvi test koji smo napravili na računalu da vidimo da li zadovoljava svoju brojčanu oznaku. Kao što vidite iz priložene tablice, računalo je u skladu sa svojim specifikacijama. Osim tog testa, napravili smo i neke druge testove da bismo mogli usporediti konfiguraciju s poznatim vam rezultatima. Računalo je temeljeno na Abitovoj matičnoj ploči s VIA KT400 čipsetom, što znači da se na njoj nalazi AMD-ov procesor, i to Athlon XP 2100+. DDR memorije ima 256 megabajta. Za ulaz i izlaz podataka poslužit će vam Lite On DVD čitač i CD snimač objedinjen u jednom driveu. Za visoki rezultat u 3Dmarku 2003 najzaslužnija je FIC-ova grafička kartica s ATI-jevim Radeon 9700 grafičkim čipom i 128 megabajta memorije. Sve nabrojano smješteno je u prepoznatljivo Ever Power kućište po kojem ćete teško razlikovati jednu konfiguraciju od druge. Na stroju dolaze preinstalirani Windowsi XP Home ili Linux. Na stražnjoj strani ploče ćete pronaći izlaze za zvuk, gameport i LAN konektor. *(gm)*



INFO HGSPOT NITRO 2 4000	
PROIZVOĐAČ	HGSpot
USTUPIO	HGspot
CIJENA	7728 KN
ZA	BRZINA, OPREMLJENOST
PROTIV	CIJENA
DOJAM	BRZO RAČUNALO S KOJIM ĆETE MOĆI KVALITETNO IGRATI

internet kalendar TRAVANJ

01 hip-hop

Domaće *the place to be* ako ste imalo u *hip-hopu*. Sadrži novosti s *hip-hop* scene, raspored nadolazećih *partyja*, galeriju grafita, forum na kojem su aktivni mnogi *hip-hoperi* i šire. Ristekpa!

www.hip-hop.hr



02 mobiteli

Bilo da kupujete mobać ili se samo želite uvjeriti da i 'Rvati mogu, kad hoće, napraviti prvoklasan web dućan, EMshop je vaše iduće odredište.

www.emshop.hr



03 auti



BMW je klasik među autekima, no, nažalost, u nas uživa pomalo mafijašku reputaciju. Svejedno, site im je čist ko suza i nudi obilje *eye candy* sličica za downloadanje.

www.bmw.com

04 hardver

Relativno nov hardveraški site. Još su novi pa se jako trude s odavanjem novosti i obnavljanjem sadržaja. Nadamo se da će tako i nastaviti.

www.techbase.org



05 internet explorer

Crazy Browser obvezni je dodatak na Internet Explorer. Kad ga jednom instalirate i iskušate, pitat ćete se kako ste uopće mogli bez njega!

www.crazybrowser.om

06 digitalna umjetnost



Iza Deaddreamer sitea se krije jedan od najcjenjenijih digitalnih umjetnika današnjice. Na spomenutim stranicama možete skinuti njegove radove u velikim rezolucijama, pogledati fetiš *photo sessione* s lutkicama itd. Sve je malo izokrenuto, onak' u zlom smislu, ali to je zapravo dobro, zar ne?

www.deaddreamer.com

07 kritičari

"Trule rajčice" je Internet portal koji objedinjuje sve filmske kritike pojedinog filma i onda iz njih izvlači konačnu ocjenu. Ružaan do boli, ali i iznimno koristan.

www.rottentomatoes.com



08 webmastering

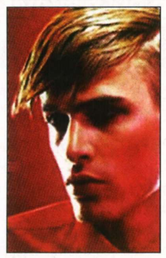
Ukratko, web majstori savjetuju web majstore. Mnogo praktičnih vodiča, općenitih članaka, novosti iz svijeta izrade Internet stranica, a sve to na materinjem nam jeziku. **www.webmajstori.net**



09 matrix

Ne, nije riječ o siteu posvećenom Matrixu 2 i 3. Pa čak ni 'jedinici'. To je zapravo jedan ludi frizerski site koji s Matrixom dijeli samo ime.

www.matrix.com



10 DJ

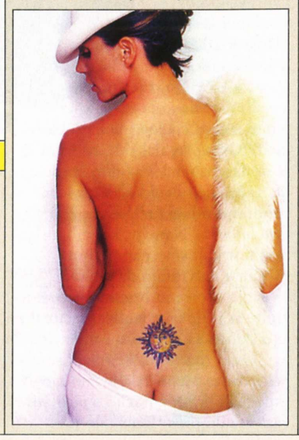
Kao što mu i ime kaže, Internet portal namijenjen DJ-ima, onima koji teže tom zvanju te običnim *clubberima*. Iako je malo natrpan reklamama, pije vodu.

www.internetdj.com



11 vampiri

Koja od vampirskih serija je bolja, *Buffy* sa zanosnom Buffy ili *Angel* sa zanosnom Cordeliom? Pogledajte ih u vampirskoj extravaganzi utorkom na Novoj i onda odlučite pomoću ove Internet adrese. **www.buffy-vs-angel.com**



12 digitalni video

Sve što vam treba da se okušate u digitalnom videu, bilo to kopiranje DVD-a, kodiranje DivXa, prebacivanje s kamere u SVCD ili bilo koja druga zamisliva kombinacija. **www.fukrulez.com**



13 firmware

Mjesto na Internetu specijalizirano za firmware optičkih čitača i pržilica. U pravilu, novi firmware povećava performanse i brzinu optičkog čitača. Provjerite, možda i vašeg ondje čeka *update*. **www.firmware-flash.com**



14 hobi

Hrpetina hobističkih džidžabaja po vrlo niskim cijenama. Tu ćete naći svakakvih gluparija koje bi vam mogle poslužiti i kao vrlo neobičan dar. Valjda.

www.hobbytron.net

15 partijanje

Već dugopostojeći *clubberski* portal. Obilje sadržaja i novosti na europskoj razini. Problem je jedino što je na njemačkom. **www.partysan.net**



16 hi-fi



Bowers&Wilkinson na glasu je kao jedan od najcje njenijih proizvođača zvučnika. Bogatstvo zvuka, visoke tehnologije i izniman stil. Posebnu pozornost obratiti na Nautilus seriju.

www.bwspeakers.com

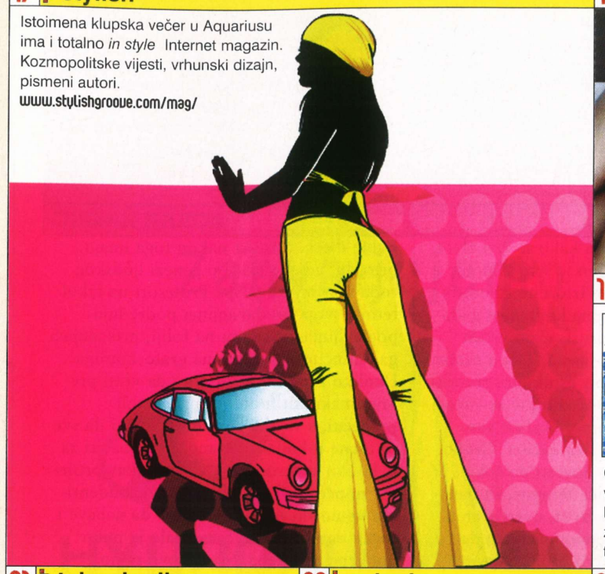
FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

17 stylish

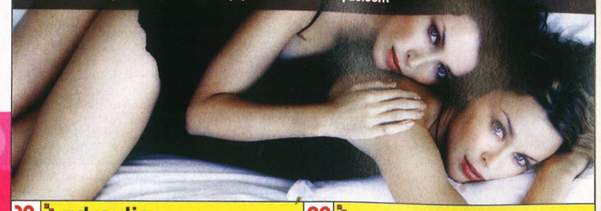
Istoimena klupska večer u Aquariusu ima i totalno *in style* Internet magazin. Kozmopolitske vijesti, vrhunski dizajn, pismeni autori.

www.stylishgroove.com/mag/



18 kylie

Osamnaesti u mjesecu će od ovog broja uvijek biti posvećen našoj božici i najljepšoj guzi u svemiru - Kylie Minogue. Na slici je vidimo u potencijalnom sendviču sa (nama i) sestrom joj Danni. **www.kylie.com**



19 zdravlje



Ostanite zdravi i čili uz brojne savjete, vodiče i novosti iz svijeta zdravog življenja. Što drugo reći Plivi, nego bravo za sponzoriranje odličnog *lifestyle* portala. **www.plivazdravlje.hr**

20 posao

Get a job you lazy sloob... Pjeva neki *college punk rawker*, ne znamo sad koji... ali dobro vam kaže, dosta ljenčarenja... Ovaj *site* će vam pomoći u potrazi za poslom.. **www.posao.hr**



21 tehnologija

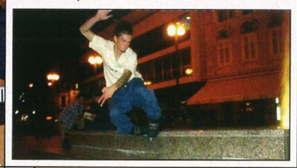
S veseljem smo dočekali tiskanu lokaliziranu inačicu časopisa T3, a web site koji je nedavno krenuo samo je šlag na tortu. Spomenimo i to da izvornik, engleski T3, nema ovakav site, tralalalaa... **www.t3.com.hr**

www.t3.com.hr

22 rolanje

Roleri svih zemalja, ujedinite se! Pregršt informacija u konfuznom rasporedu. Najposjećeniji dio - već tradicionalan izbor rolerice mjeseca i godine :)

www.rolanje.com



23 shopping

Vjerojatno najbolji i najpotpuniji *online shopping center*. Doktorski je dizajniran i izveden, a i cijene su razmjerno niske.

www.homeshopping.hr



24 playboy



50 godina Playboyevih duplerica, besplatno i kronološki poslagano. Sve to fino skenirano i spremno za downloadanje na vaše osobno zadovoljstvo.

web.redbox.cz/playboy

25 sport

The place to be za sve bicikliste. Obilje servisnih informacija, novosti, ovog, onog... Možda bi se moglo još poraditi na dizajnu, ostalo rula.

www.bicikl.hr



26 movie pix

Jedinstveno jednostavan u moru kojekakvih filmskih siteova. Kronološki reda filmove po premijerama i pruža korisniku javne *press* materijale o pojedinom filmu te produkcijske podatke. **www.movieweb.com**



27 superkoka

Monica Belluci u nadolazeća dva Matrixa igra zasad misterioznu Persephone. Kladimo se da je i ovaj put *bad girl*.

www.whatisthematrix.com



28 božanstva

Ako u vaša primarna božanstva spadaju zvijezde *show businessa* ili ako jednostavno volite eksplicitne slike poput ove Tatuicove, posjetite.

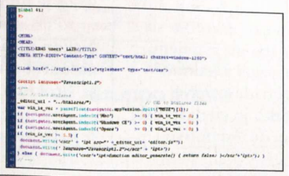
www.online-shrine.com



29 PHP

Bilo da ste početnik željan znanja ili iskusan vuk željan trikova u PHP-u, na ovom *siteu* ćete naći oboje.

www.codewalkers.com



30 knjige



Tražite li ili razmjenjujete, kupujete li ili prodajete knjige, knjigice.com je *online* mjesto za to. Pregledno, posloženo po fakultetima i školama, zavidan broj korisnika. **www.knjigice.com**

31 videoigre

U jednom zagrebačkom digitalnom studiju nastaje intrigantna *point-n-click* avantura. Bacite pogled i koju riječ podrške ekipi na **www.legacythegame.com/**



Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr



Maska

[/multimedia log: uz čitanje preporučljivo slušati: Fleetwood Mac - Behind the Mask/]

Jedan od ključnih razloga zašto ljudi igraju igre jest zabava, bilo da je riječ o igrama za PC, ili općenito o društvenim igrama. To će vam bez razmišljanja reći svaki igrač, svaki sociolog, svaki psiholog. Potražit će onaj dio mozga koji je prazan te ga ispuniti svojim objašnjenjima, argumentirajući i opravdavajući ljudsku potrebu za opuštanjem. Ne pokušavajući opovrgnuti tu tezu, moram istaknuti da je jednako ključan segment, kad je riječ o sklonosti ka igrama, ljudska potreba da budemo netko drugi, što se, kad se govori o toj temi, uredno zaobilazi. Klinci se igraju policajaca i lopova glumeći svoje heroje iz stripova i filmova. Malo odrasliji igraju nogomet i počesto nakon postignutog zgodika optrčavaju počasni krug oko praznog igrališta fantazirajući kako im prepuni stadion kliče ime. Zabava je svoju ulogu odradila onog trenutka kad nas je dovela do gornje točke realizacije i ispunjenja, a tu pak glavnu ulogu preuzima naša potreba da se odmaknemo od stvarnosti te da u surogat svemiru budemo netko drugi.

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Zatajte se zašto su ljudi skloni baš određenom žanru u šarenoj ponudi zabavnog softvera? Zašto baš autoutrke? Vjerujem da u takvim ljudima čuči Michael ili Ayrton, koji se u njima bude svaki put kad kontroler zadrhti u rukama. Zašto avanture? Zašto baš pucačine? Zašto RPG? Nije li baš pojam role play gamea, čije ime kaže da se uživljavamo u ulogu koju, igrajući se, trebamo odglumiti, sinonim za ovo o čemu govorim? *Helmet* na glavu, tajice na sebe, natrpajmo torbu *spellovima* i krenimo u avanturu. U tih nekoliko sati za vas ne postoji ni škola, ni faks, ni posao, ni obitelj, to je samo vaše vrijeme i ne bi bilo mudro oduzimati vam ga dosadnim pozivima na ručak baš u trenutku kad bacate posljednji *fireball* na prvog *bossa*.

Ne vidim ništa loše u tome da se preskoči jedan obrok na uštrb duhovne i mentalne hrane koju će nam pružiti neka igra. Mislim da je organizmu, osim ugljikohidrata i aminokiselina, jednako značajan i povremeni adrenalinski tuš i motorika koja živce dovodi do prenapregnutosti. Ne vidim ništa loše u tome da na sebe stavimo masku, da se ufuramo u nešto drugo, te da na sat ili dva zaboravimo tko smo i koja nam je svjetovna zadaća. Problem bi se mogao javiti jedino ako nismo svjesni svoje uloge u svijetu, te istu istisnemo pred onom "bitnijom" ulogom koju smo si dodijelili u nekoj igri. Ukoliko zbog zabave i ufuravanja u nešto drugo prestanemo biti učenikom, studentom, radnikom, članom obitelji, te postanemo mafijaš, pilot borbenog zrakoplova, desantni jurišnik na Normandiju ili detektiv pripravnik, i to počnemo odradivati prekovremeno, onda možemo samo moliti Boga da uz sebe imamo nekog dovoljno trijeznog da nas vrati u stvarnost.

Dok je čovjek mlad, dok je još neispisana ploča, potreban mu je idol, netko tko će mu postaviti navigaciju kroz život, pokazati mu primjerom kako se živi život. U suprotnom, prepušten je sebi samome i svojim mislima koje su izložene životnim devijacijama i opačinama kojima ga gađaju na svim razinama društva, od vrtića preko škole i faksa do posla. Takva osoba će, nespremna na život, ustuknuti, stvoriti svoj svijet, počesto i virtualni, te se zavući u njegovu maternicu i neće željeti van. Istjerati ga možete na dva načina. Grubo, abortirajući ga, što će dovesti do šoka i dugotrajne i iscrpljujuće terapije, ili pak pripremom za stvarni život, uvertirom u svakodnevnicu, polaganim učenjem da život nije bajka. Ukoliko osoba zabrije i stvori otklon od stvarnosti, ukoliko pobjegne od sebe samoga, nemojte je optuživati. Poput životinje, sasvim prirodno i instiktivno, takva će osoba svoj brlog, svoj svijet u kojem joj je ugodno i toplo braniti agresijom. Prvo što moramo shvatiti je da se prijelomna točka takvog bijega dogodila nigdje drugdje nego u roditeljskom domu.

> **Ne vidim ništa loše u tome da se preskoči jedan obrok na uštrb duhovne i mentalne hrane koju će nam pružiti neka igra**

Društvo nam puca po šavovima. Depresija vlada gdje god se okrenemo, a onaj profil osoba koje su tek krenule na svoj životni put, pokušavajući se u ovoj ludoj zemlji educirati, ima osjećaj da se nalazi u nekoj od grozomornih slika Hieronymusa Boscha. Ljudi u koje smo do jučer polagali vjeru i nadanja preko noći su spustili svoje maske i pokazali svoje pravo lice, koje nam se uopće ne svida. Liječnici su etični, ali bit će još etičniji ako im se plaće povise za 20 %. Učitelji su svoj poziv odabrali zbog ljubavi prema djeci, no bez pardona će nestašno dijete usred razreda kazniti i šikanirati, dokazujući tako svoj ostaloj djeci svoju prividnu moć, zapravo nesvjesni da dokazuju koliko su nesposobno nositi se sa svojim zvanjem, jer ako na kraj ne mogu izaći s jednim djetetom, kako će s njih trideset? Na vjeronauku klinci uče kako je cijeli ljudski rod produkt incesta između Adamove i Evine djece, dok sat nakon toga imaju prirodu, gdje je priča o genezi ljudskog roda sasvim drugačija. Profesori na fakultetima svoja predavanjima podređuju poglavljima ispisanim na foliji, prikazujući ga budućim kolegama na grafoskopima. Ukoliko zamolite profesora da vrati prebrzo maknutu foliju jer niste stigli prepisati, s visoka će vam odvratiti da sve to imate u knjizi koju možete nabaviti za nekoliko stotina kuna. Čemu takav profesor uopće služi na faksu? Može studentima komotno reći koju knjigu da nabave i točan datum ispita. Sve ostalo je puko gubljenje vremena. Sve su ovo samo dijelići košmara kojim su izvrgnuti mladi ljudi koji bi trebali svoje životne uloge odraditi bezbrižno. No nakon svakodnevne 16-satne ludnice, dolaze u roditeljski dom, pale PC i ulazi u svoj spas. Spas? Ako se već ne možemo oduprijeti ludnici u kojoj živimo, pokušajmo barem u svom domu stvoriti posljednji bastion obrane od ljudske gluposti i licemjerja. Ako su vam roditelji atrofirali i ne shvaćaju u kakvoj nezdravoj atmosferi živite, pokušajte vi učiniti nešto za njih kad oni već ne razumiju da bi oni trebali nešto učiniti za vas.

Konac je zime, vrijeme karnevala i maskiranja, možda idealno vrijeme baš za skidanje maski i istjerivanje zlih duhova koji su obuzeli naše društvo. Imate moj blagoslov da istrgnete ovu stranicu, presavijete je i pokažete roditeljima ovu rečenicu:

Koliko dnevno razgovarate sa svojim djetetom, a da se razgovor ne odnosi na suhoparne rečenice tipa jesi li gladan i kako je bilo u školi?

Nakon toga odbacite stranicu, sjednite nasuprot njima i pogledajte ih u oči te ih sa širokim osmjehom zapitajte:

I, kako ste danas? :-)

Auto klub
sn sportske novosti
europa press HOLDING
Jutarnji LIST
HAK HRVATSKI AUTOKLUB

CROAUTO2003
HRVATSKI IZBOR ZA AUTOMOBIL GODINE

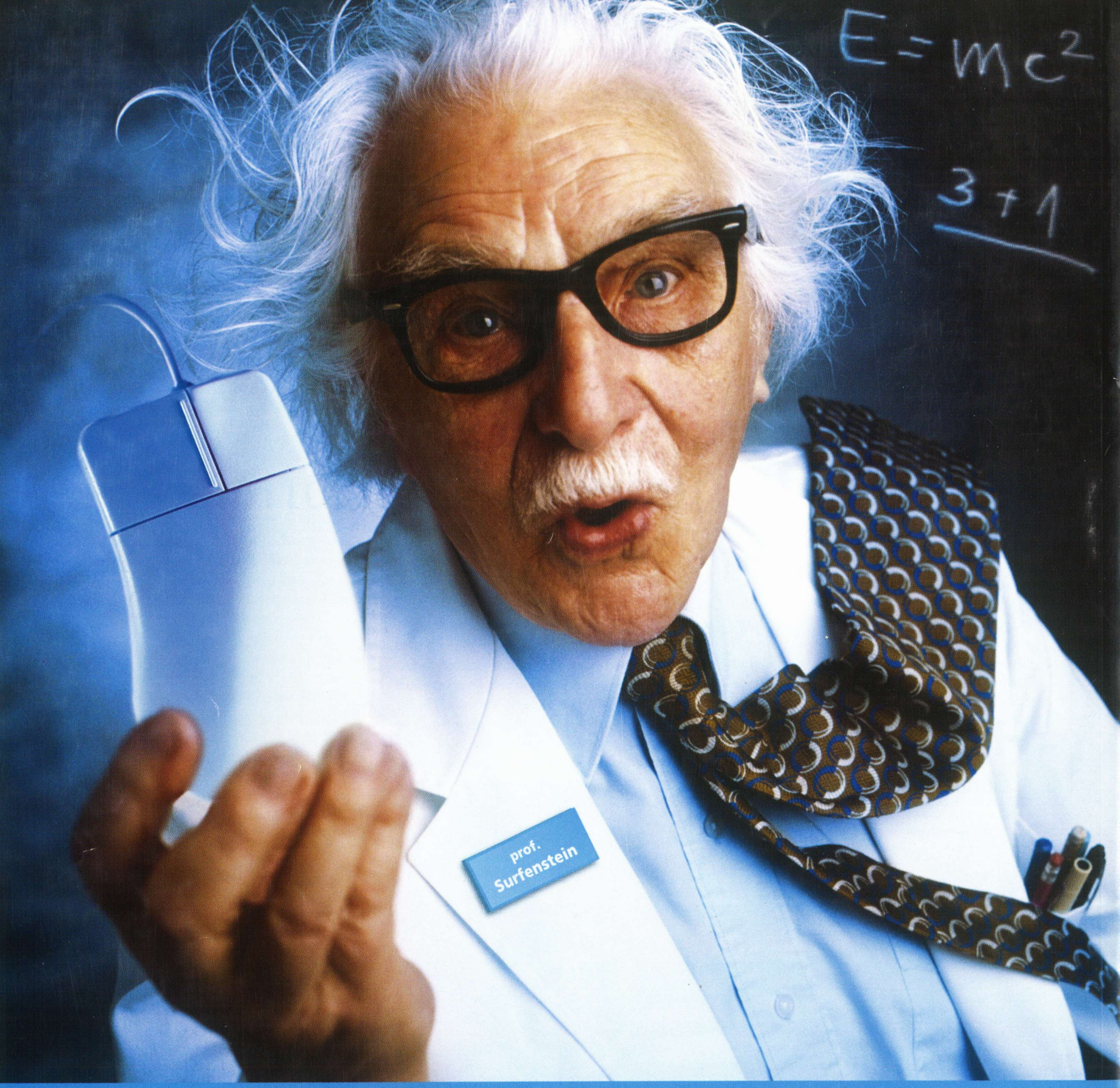
Zahvaljujemo se sponzorima

HYUNDAI
Generalni sponzor



PBZ LEASING
PRIVREDNA BANKA ZAGREB
Gruppo Intesa
Generalni pokrovitelj završne svečanosti

FUCHS TITAN Motorna ulja
Pokrovitelj završne svečanosti



Vrijeme je relativno uz VIPonline!

Za svaka tri sata surfanja dobivaš jedan sat besplatno

Nova teorija relativnosti profesora Surfensteina sa Sveučilišta VIPonline u Zagrebu glasi: "Što više vremena provedeš surfajući po Internetu, dobit ćeš više besplatnih sati surfanja ako koristiš VIPonline!". Za svaka tri sata provedena na Internetu od 03.03. do 30.04.2003. dobivaš jedan potpuno besplatan sat u svibnju i tada možeš raditi ono što svi želimo - surfati Internetom ne brinući o vremenu*.

***Ukoliko želite sudjelovati u promociji, posjetite www.vip.hr i prijavite se. Obavijest o broju osvojenih sati stiže VIP.sms porukom ili e-mailom unutar 24 sata po završetku promotivnog razdoblja.**
Za dodatne informacije nazovite našu Službu za korisnike 091 77 00 ili 091 77 77.

www.vip.hr ***Tako jednostavno***

VIP centri: **BJELOVAR,** Ivana Gundulića 10 · **ČAKOVEC,** Ulica kralja Tomislava 1 · **DUBROVNIK,** Frana Supila 5 · **KARLOVAC,** Gundulićeva 8 · **KRAPINA,** Magistratska 2 · **MAKARSKA,** Jadranska 1A · **OSIJEK,** Radićeva 40 · **POŽEGA,** Matice Hrvatske 16 · **PULA,** Obala 14 · **RIJEKA,** Riva 4b · **SISAK,** A. i S. Radića 17 · **SLAVONSKI BROD,** Petra Krešimira IV 36 · **SPLIT,** Marmontova 9; Lička 12 · **ŠIBENIK,** Poljana 5 · **UMAG,** Trgovačka 1a · **VARAŽDIN,** Pavlinska 5 · **ZADAR,** J.J. Strossmayera 1a · **ZAGREB,** Iblerov trg 3; Preradovićeva 8; Avenija Dubrovnik 15. Adresu Vama najbližeg VIP partnera možete saznati u Službi za korisnike na 091 77 00, faks: 091 77 79, na web adresi **www.vipnet.hr** ili upitom na e-mail adresu **customer.service@vipnet.hr**

VIP online