

MEGAPOSTERI ► WC 3 Frozen Throne i Anno 1503

HACKER

BROJ 94 • KOLOVOZ 2003. • CIJENA 30.00 KN, 1000 SIT, 220 DIN, 270 DEN

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

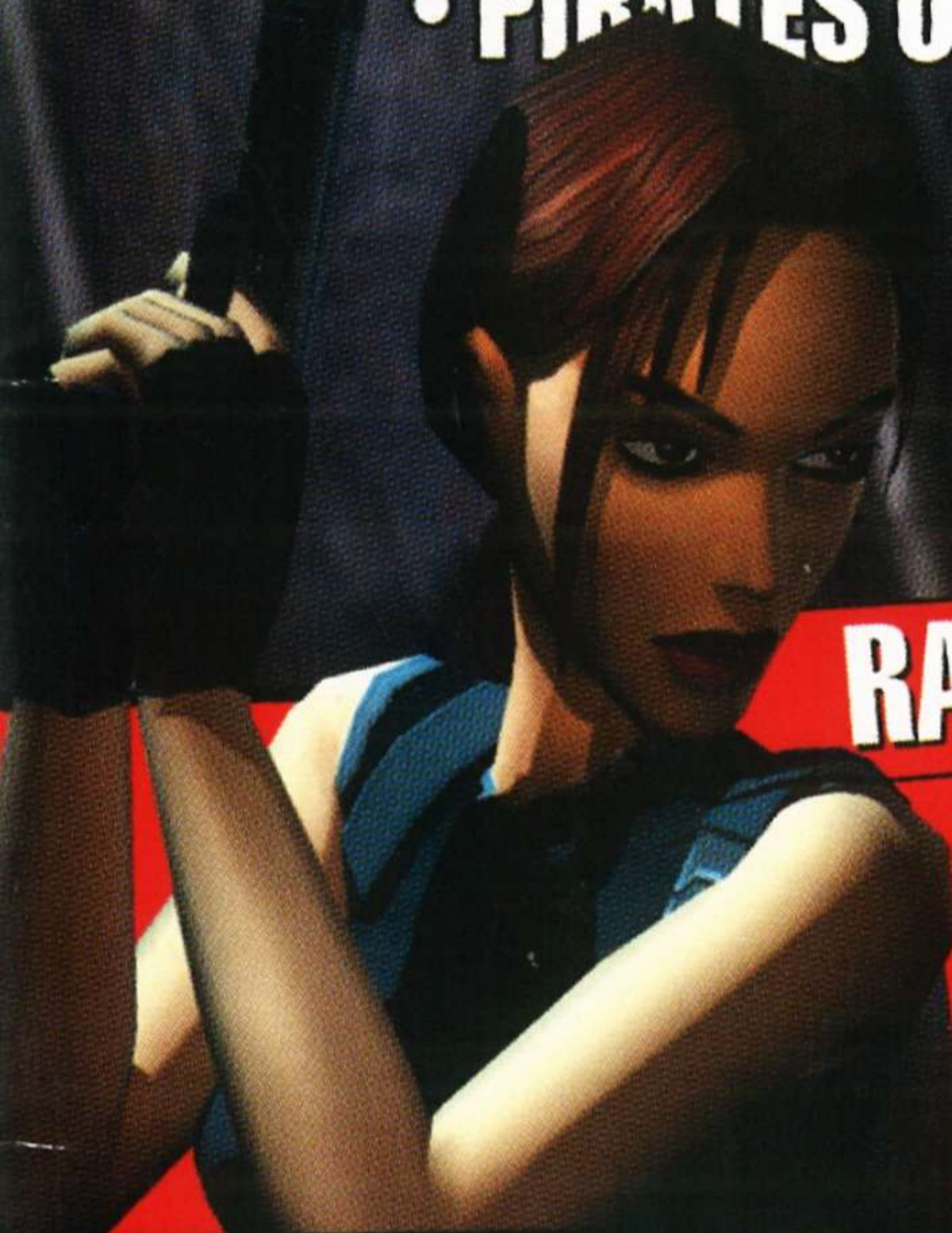
NAJAVA BROJA

STALKER OBLIVION LOST

Totalno nevjerojatan istočnoeuropski FPS!

RECENZIJE

- MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004
- STAR TREK ELITE FORCE 2
- WARCRAFT 3: FROZEN THRONE
- PIRATES OF THE CARIBBEAN



RAZOČARANJE GODINE

TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

Suprotno svim očekivanjima, nova Lara je potpuno podbacila

OSVOJI!
igru za prave trekere
**STAR TREK
ELITE FORCE 2**

TEMA **MOBILNO IGRANJE**
BROJA GBA Advance, Nokia N-gage, JAVA igre



SuperSurfer

u akcijskom spektaklu "surfaj i osvoji" ...



SONY digitalna kamera



SONY digitalni fotoaparati

Mini Cooper
kućno kino
iMAC računalo
POWERbook G4 računalo
digitalni fotoaparati
prijenosno ručno računalo
digitalnu kameru
HTnetov poklon-paket



iMAC

Neopisivo lagana nagradna igra
SuperSurfer od 1. srpnja do 3. prosinca
2003. samo na www.htnet.hr



HTnet

više od interneta

Genius



Osjetite
uzbuđenje

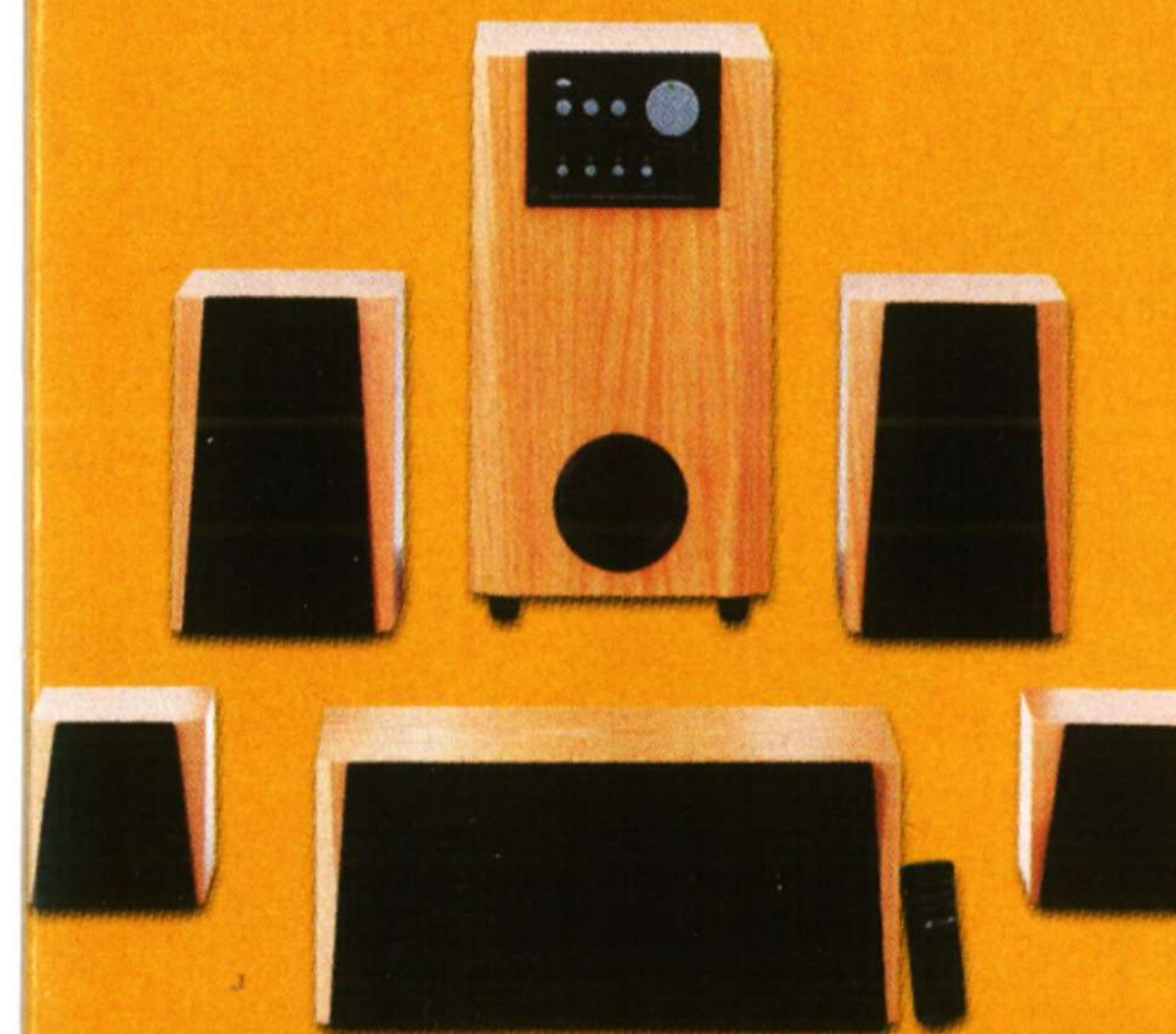
Human Oriented
International Image
Technology and Trust

New Genius, New Value!

SW-5.1 Home Theater

5.1 kanalni zvučni sustav za kućno kino
P.M.P.O.: 3600W • RMS: 45+15+4*15=120W

Genius SW-5.1 Home Theater je snažan
5.1 kanalni surround zvučni sustav,
idealan za ozvučenje kućnog kina. Sastoji
se od 6 zvučnih kutija izrađenih od drveta
i bežičnog daljinskog upravljača, koji Vam
omogućavaju da se opustite i uživate u
surround zvuku igara, DVD ili VCD
filmova i muzičkih CD-a.



SW-5.1 Value

5.1 kanalni zvučni
sustav za kućno kino
P.M.P.O.: 1200W
bas zvučna kutija
izrađena od drveta

Analogbit - 01/3776-562 - www.analogbit.hr - Zagreb
Artakom - 01/3883-122 - www.artakom.hr - Zagreb
Dingo - 01/2925-888 - www.dingo.hr - Zagreb
Favori - 031/812-811 - www.favori.hr - Đakovo
HGspot - 01/6611-555 - www.hgspot.hr - Novi Zagreb
Nitel - 01/3015-645 - www.nitel.hr - Zagreb
P.N.P. - 021/370-888 - www.pnp.hr - Split
Ventex - 051/372-001 - www.ventex.hr - Rijeka

Ovlašteni distributeri:
Hrvatska/BiH: Microline d.o.o., Zagreb,
www.microline.hr
BiH: Megatrend 2000 d.o.o., Sarajevo,
www.ba.megatrend.com

KYE SYSTEMS CORP.
Tel: (886) 2 2995-6645
Fax: (886) 2 2995-4751
email: sim@email.geniusnet.com.tw

Genius Web: www.geniusnet.com.tw
OEM/ODM: www.kyecom.com

SIEMENS
mobile



Zahtijevajte poštovanje



Pokažite koliko ste čvrsti. M55 uglastog oblika s jedinstvenim dinamičnim svjetlom. Snaga razvoja je na vašoj strani.

Be inspired

*QuickPic kamera s ugrađenom bljeskalicom

Uvodnik

ZARONITE

Razdoblje sveopćeg nerada i uživanja u ljetnim radostima u trenutku pisanja ovog uvodnika već je dobrano počelo i dok se većina članova naše redakcije već opušteno natapa u ugodno rashlađujućem moru, meni je prije odlaska na zasluženi godišnji odmor preostalo još samo ispuniti jednu svoju dužnost, tj. u kratkim vam crtama predstaviti novi broj i najaviti uobičajenu ljetnu stanku. Naime, kao i svih dosadašnjih godina, Hacker iz niza objektivnih razloga (čitaj, godišnji odmori, sveopći nerad i ljenost naših grafičara koji su, usput rečeno, igrom slučaja baš Dalmatinci, kao i sveopći zastoj u svijetu igara (razlog je opet isti, godišnji odmori i izdavačkim kućama)) neće izaći u kolovozu nego će ovim dvobrojem biti napravljena kraća ljetna stanka. Vraćamo se, naravno, već sredinom rujna s nizom noviteta, ekskluziva i iznenađenja te recenzija velikih hitova čiji su izlasci također odgođeni do jeseni. Što se pak broja koji upravo držite u rukama tiče, u njemu ćete sigurno pronaći i više nego dovoljno zanimljivog štiva za prelistavanje dok se ugodno izležavate po egzotičnim plažama. Nevjerojatno razočaravajući novi nastavak *Tomb Raidera*, za

koji nismo uspjeli pronaći jednu jedinu riječ pohvale, vrhunska SF akcija u novome *Star Trek: Elite Force 2* te poslastica za sve ljubitelje letenja u obliku Microsoftova novog *Flight Simulatora* okosnica su ovomjesečnih recenzija te predstavljaju trojac koji će sigurno biti najviše igran tijekom vrućih ljetnih dana. Ako se pak, bez obzira na odlazak na godišnje odmone, nikako ne možete na dulje odvojiti od gejmanja, u ovomjesečnoj temi broja posvećenoj mobilnom igranju pronaći ćete sigurno odgovor kako doskočiti i tom problemu. Tu je i veliki pregled ponude digitalnih fotoaparata koji će vam idealno poslužiti da zabilježite nezaboravne, ludo zabavne ljetne trenutke. Što još reći? Do ponovnog čitanja želimo vam ugodno, odmarajuće i prije svega zabavno ljeto, mi ćemo se svim snagama potruditi da naše bude upravo takvo. Imate veliki pozdrav od svih članova naše male redakcije, zaronite u sve čari ljeta, opustite se i maksimalno uživajte.

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

Dok se mi kupamo u znoju lica svog, vi zasigurno već uživate u blagodatima prekrasnog Jadrana

↓ **NE PROPUSTI**
U OVOM BROJU

- ➔ **NAJAVA BROJA: STALKER**
str. 26 Černobil s apokaliptičnijim štihom
- ➔ **TEMA BROJA: Mobilno igranje**
str. 36 Ne možete li se odvojiti od igranja niti tijekom boravka na plaži, ovdje pronađite rješenje
- ➔ **RECENZIJA: Warcraft 3: Frozen Throne**
str. 66 Majstorski odrađen dodatak za Blizzardov RTS

HACKER
ekipa



DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

DAMIR RADEŠIĆ
novinar

TIBOR HITRI
novinar



KRISTINA JEREN
novinar

KREŠIMIR JOZIC
novinar

BERISLAV JOZIC
novinar



KREŠIMIR LAUŠ
novinar

IVAN KOVAČEVIĆ
novinar

GORAN MARAVIĆ
hardver



MISLAV MATAJLA
novinar

PATRIK PENCINGER
hardver

MARIN PERIĆ
grafički urednik



STIPE PERKOČIĆ
DTP

IVAN POLOJAC
novinar

GORAN RAČIĆ
novinar



DAMIR RUKAVINA
novinar

RAJKO TRKULJA
novinar

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar



EMA MOBILNO IGRANJE
ROJA GBA Advance, Nokia N-page, JAVA igre

impresum

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

voditelj odjela

Ivo Valečić

prodaja, tel. 01/ 6191800

Darko Jambrišić

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.

Zitnjak 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 #94

Hacker broj 94 | issue 94 | časopis za PC-igre | pc gaming magazine | kolovoz 2003. | august 2003

NAJAVA BROJA

STALKER OBLIVION LOST



Najavljujemo veliki radioaktivni FPS
nevjerojatne grafičke izvedbe

str.26

TEMA BROJA

MOBILNO IGRANJE

Na plaži, livadi, u avionu, automobilu, tenku...
igrajte se posvuda

str.36



HARDWARE TEMA

DIGITALNI FOTOAPARATI

Tehnologija fotografiranja je duboko
zaronila u digitalno doba



PROČITAJ:

➔ Veliki test

18 najnovijih modela digitalnih fotoaparata

➔ Sve o tehnologiji digitalnog
fotografiranja

str.86

RUBRIKE

- 8 PC Info
- 14 Xbox Info
- 16 Tech Info
- 18 Aktualno - Procesori: iduća generacija
- 21 Mikroskop
- 76 HackChat- Pisma čitatelja
- 78 HackChat- SOS
- 80 HackChat- Bez panike
- 82 MobiReport
- 96 Internet kalendar
- 98 Kolumna by Zoran Žmirić

PRVI POGLED

- 22 Thief 3: The Dark Project
- 24 Chicago 1930

NAJAVA BROJA

- 26 Stalker: Oblivion Lost

NAJAVE

- 30 Evil Genius
- 32 Axle Rage

ZAVRŠNICA

- 34 NHL 2004
- 34 Railroad Tycoon 3
- 34 Half-Life 2
- 35 Star Wars: Knight Of The Old Republic

RECENZIJJE

- 44 Star Trek: Elite Force 2
- 48 Lara Croft Tomb Raider: Angel Of Darkness
- 52 Microsoft Flight Simulator 2004
- 56 Pirates Of The Caribbean
- 60 Chaser
- 62 Gothic 2
- 64 Moto GP 2
- 66 Warcraft 3: The Frozen Throne
- 68 F1 Challenge '99-'02
- 70 Chariots Of War
- 72 BLITZ recenzije

Xbox RECENZIJJE

- 68 Starsky & Hutch

HARDWARE

HARDWARE MJESECA

- 85 Abit IC7 - matična ploča

HARDWARE TEMA

- 86 Digitalni fotoaparati

HARDWARE MINTEST

- 92 Tipkovnice

HARDWARE RECENZIJJE

- 94 ATI R9600 vs. GeForce FX 5600
- 95 ESI Waveterminal 192M
- 95 Corega 64 MB USB privjesak
- 95 Sapphire 9200 128 MB VIVO



VIRTUALNA LJEPOTICA
u posjedu legendarnog fazera,
sprave koja slični na kutiju bombona
samo što je daleko ubojitija

IZRAVAN PRIJENOS

VIVENDI SAGA SE NASTAVLJA

Vivendi Universal Entertainment unutar čijih se redova nalaze Sierra, Blizzard i niz drugih jakih razvojnih studija je nakon već dvije godine stalnih problema matične im kompanije ipak krenuo u postupak prodaje. Na natječaj za ovu superatraktivnu kupnju sada se i službeno javilo desetak jakih ponuđača na čelu s Electronic Artsom, Microsoftom, Segom i Activisionom.

GOTHIC 2: NIGHT OF THE RAVEN

To je zasad još uvijek neslužbeni naziv expansiona za izvrsni njemački RPG *Gothic 2*, čiju recenziju možete pronaći na stranicama ovog broja. Osim nekoliko desetaka novih *questova*, spomenuti bi dodatak trebao igračima ponuditi i nekoliko novih zanimljivijih frakcija te pedesetak potpuno novih NPC likova. Njemačka premijera bit će početkom jeseni, a europska, nadamo se, do kraja godine.


GANGLAND

Whiptail Interactive, izdavači kontroverznog *Postal 2*, najavili su svoj novi projekt podjednako nasilnog karaktera. Ovaj put preuzimate ulogu člana talijanske mafije kojem je cilj popeti se na hijerarhijskoj ljestvici unutar obitelji te poraziti suparničke obitelji. Očekujte nasilja u izobilju i, dakako, zabrane kupnje igre za mlade od 18 godina kojih se na kraju i tako nitko neće pridržavati.

CIVILIZATION 3: CONQUEST

Novi *Civilization 3* expansion na najboljem je putu da ispoštuje svoj najavljeni datum izlaska te ove jeseni brojnim fanovima dijelom svijeta omogućiti stotine sati uživanja u iznimno kompleksnoj strategiji koja je tim dodatkom, dakako, znatno poboljšana i nadograđena.

PCinfo



NBA LIVE 2004

I Love This Game **str. 10**

Xboxinfo



NINJA GAIDEN

Akcijski xbox spektakl pred završetkom **str. 15**

TECHinfo



AMD 3200+

Krenuo u prodaju **str. 17**



MJESEC ELECTRONIC ARTSA

S obzirom da je ljeto, a tada se u svijetu igara malo toga togađa, doista nas je ugodno iznenadila ovomjesečna lavina novih projekata. Tu činjenicu prije svega možemo zahvaliti Electronic Artsovom Campu 2003, njihovoj privatnoj mini konvenciji na kojoj su predstavili tridesetak novih naslova koje kane izdati u idućih godinu dana. Najveći svjetski izdavač prikazao je doista zamamnu količinu obećavajućih i izazovnih projekata te još jednom dokazao zašto je toliko cijenjen.

Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

MAX PAYNE 2

IZVRSNA ATMOSFERIČNA PUCAČINA DOBIVA SPEKTAKULARAN NASTAVAK



Maxo se vratio. Opaki brijač u kožnom kaputu s mrkim izrazom lica i osvjetničkim stavom početkom 2004. u nevjerovatno realnom grafičkom okružju vraća se širiti kaos u klasičnom atmosferičnom noir stilu. Ponovno očekujte brdo fantastičnih vizualnih efekata, odličnu i slojevitu priču te akciju koja će vas doslovce zalijepiti za stolac. Dakako, detalji će tek biti razotkriveni, a do tada uživajte gledajući ove tek isplivale slike iz alpha inačice igre. Nevjerovatno.



BATTLEFIELD VIETNAM



JOŠ JEDNOM U AZIJSKI PAKAO

Electronic Arts nam za početak 2004. sprema nastavak hit FPS igre *Battlefield 1942*, smješten u džunglu Vijetnama 60-ih godina prošlog stoljeća. Sve što ste mogli u originalnoj igri bit će moguće i ovdje - jurišati pješke, voziti zrakoplove, džipove i tenkove, s tim da će jedno od najznačajnijih vozila biti helikopter - kao najvažnije prijevozno sredstvo američkih snaga u vijetnamskom sukobu. Značajna je novina da se njime mogu prevoziti druga vozila, a kao još jednu veliku promjenu

spomenuli bismo da igrači koje prevozite sada mogu pucati iz vozila u pokretu, što će postati bitan taktički element u mrežnom igranju. Naime, *Battlefield Vietnam* osim samostalne zabave omogućuje i igranje u mreži, pri čemu u sukobu može sudjelovati do 64 igrača. Programeri obećavaju da ćemo na raspolaganje dobiti sva oružja korištena u Vijetnamu, uključujući i ruske MIG-ove, a igra će koristiti nove engine za sliku i zvuk, što bi iskustvo trebalo učiniti još kvalitetnijim nego prošli put.



01. HALF-LIFE 2



02. HALO



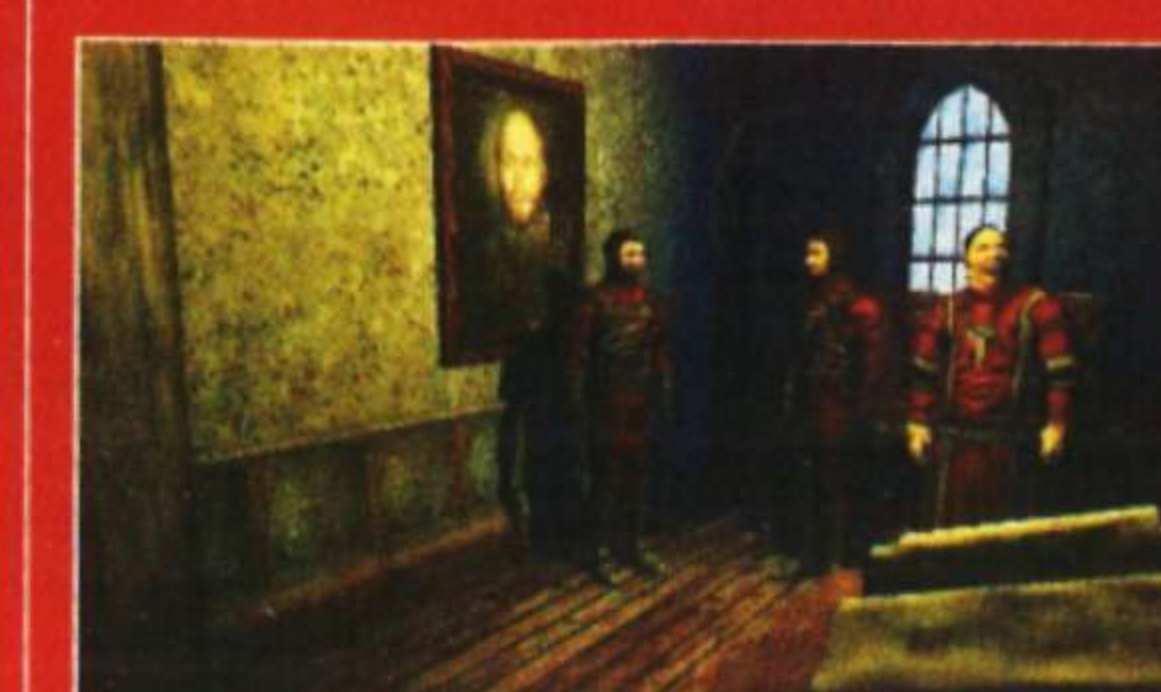
03. DEUS EX: INVISIBLE WAR



04. DOOM 3



05. THIEF 3



FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

MAJMUOV OTOK

Lucas Arts je počeo puštati u javnost informacije kako će se idućih godina sve ozbiljnije primiti oživljavanja svojih legendarnih, nekoć vrlo uspješnih avaturnističnih serijala. Nakon *Sam&Maxa* i *Full Throttlea*, čiji nas nastavci očekuju u idućih godinu dana, na red bi mogao doći i *Monkey Island* te *Grim Fandango*.

GRAND PRIX SIMULATOR

Lago, poznati talijanski razvojni studio koji se posvetio razvoju izvrsnih zrakoplovnih simulacija, uskoro će se okušati i u svijetu Formule 1. Svojim vrlo ambicioznim simulatorom formule namjeravaju izravno konkurirati vodećim naslovima tog žanra, EA-ovoj *Formuli 1* te Infogramesovu Geoff Crammondovu *Grand Prixu*.

QUAKE 3 I DALJE ŽIVI

Točnije, njegov grafički engine koji već pune četiri godine služi kao jedna od vodećih platformi za razvoj brojnih, prije svega FPS, naslova. Broadcast Entertainment vjerojatno je jedan od posljednjih razvojnih studija koji se odlučio na licenciranje dobrog starog Q3 koda te užurbano radi na dovršavanju svojeg dinamičnog i nabrijanog još uvijek neimenovanog FPS projekta.

TEAM SABRE ODGOĐEN

Požurivani expansion za *Black Hawk Down* pod nazivom *Team Sabre* ipak je odgođen, i to ne na nekoliko mjeseci nego sve do početka 2004. Razlog? Izdavač je uvidio da nema smisla prisiljavati razvojni studio da navrat-nanos izbací poluproizvod koji gotovo sigurno ne bi bio dobro primljen među igračima.

RETHELION

PRVI DOMAĆI RPG

Iako je, ostavimo li CroTeam po strani, Hrvatska po pitanju razvoja igara na samom dnu, čini se da bi se situacija ipak mogla malo popraviti. Naime, još jedan omanji tim u nastanku s ovih prostora, Ecliptic Entertainment, radi na zanimljivom RPG naslovu, *Rethelion*.



Iako je još uvijek prerano za bilo kakve prognoze, stvar zvuči obećavajuće, pogotovo što se tiče

pozadine sasvim novoga i jedinstvenog fantastičnog svijeta u kojem će se sve skupa događati. Nadamo se samo da će za godinu-dvije, za kada je planiran izlazak igre, njen grafički engine biti znatno dotjeraniji – naime, iako je sada zadovoljavajući, do tada će definitivno prilično zastarjeti.

COMMAND & CONQUER: GENERALS ZERO HOUR



GENERALI - U STROJ!

Ljubitelji C&C-a ponovno će doći na svoje expansion packom za C&C: *Generals* koji će biti moguće zaigrati već potkraj godine. Uz dva nova vozila (US specter gunship i GLA combat motorcycle), najznačajnija novina je *generals challenge* - nov način samostalnog igranja koji pred vas stavlja 9 potpuno novih bitaka. U svakoj od njih sukobit ćete se sa specifičnom vojskom koju morate pobijediti koristeći (obećavaju programeri) nove i nestandardne strategije, a pobjedom otključavate vojsku za korištenje u *multi-player* načinu igre. Osim toga, tu su i tri nove *single player* kampanje s 15-ak misija, od kojih će neke biti orijentirane na taktički način igre jer ćete upravljati vrlo malim brojem jedinica.



Kao što je slučaj sa svim expansion packovima, za igranje *Zero Houra* (još uvijek radni naslov) trebat će vam originalna igra, ali ako volite C&C svijet, investicija će se sasvim sigurno isplatiti.

WHITE

• **Lucas Arts**
Nakon duljeg niza godina tijekom kojih su bili tek jedan prosječan razvojni studio koji je svoje džepove punio stotinama izdanaka *Star Wars* serijala, Lucas Arts se vraća u velikom svjetlu, sa željom da vrati legendarni status kakav je nekoć imao

• **Evropski razvojni timovi**
U posljednje vrijeme sve su jači i zapaženi brojni razvojni timovi iz srednje i istočne Europe - oni izdaju odlične igre koje, za razliku od nekih hipeprodukcijских američkih koje su doista pravo smeće, imaju nešto u sebi

• **Egzotična otočja**
Maldivi, Tenerife, Kanari, Kuba... treba li tu nešto uopće posebno pojašnjavati?

KAKO SU OVOGA MJESECA PROŠLI...

• **Tomb Raider**
Ako igru radite pune tri godine, pa je nakon toga još dodatno odgodite na šest mjeseci, doista nema razloga da izdate olučani poluproizvod kao što je novi nastavak *Tomb Raider* serijala. Lari ovo stvarno nije trebalo

• **Internet veze**
Iako se jedan prosječan 56k modem kakav danas koristi jedan prosječan Hrvat u svijetu može naći samo duboko zakopan među gejmerskom starudijom, mi još uvijek dobrih 90% Internet prometa vrsimo upravo tim iznimno sporim načinom prijenosa podataka

• **Betonska džungla**
Da, da... znamo da obožavate i poštujuete svoj najmiliji rodni grad u kojem živite, no dosta lokalpatriotizma i put pod noge bilo gdje u prirodu, ipak je ljeto i stvarno je svugdje ugodnije nego li u velikim gradskim središtima

BLACK

SIM CITY 4: RUSH HOUR

U NAJVEĆOJ PROMETNOJ GUŽVI

Ljubitelji prometnih gužvi došli su na svoje. Nakon što se kroz gradsku vrevu probiju do najdraže im nastambe, mogu prionuti stvaranju virtualne gužve na omiljenoj im kanti. Prvi u nizu expansiona za *Sim City 4* proširuje kontrolu i ulogu transportnog sustava u gradu. Sad ćete moći kontrolirati automobile u tzv. mini misijama. Primjerice, nakon što izgradite policijsku postaju, otvarat će vam se mogućnost odigravanja misija u kojima lovite prijestupnike. Nakon uspješno obavljenih zadataka, otvarat će se nove, kompleksnije misije te vozila i građevine. Jedna od glavnih atrakcija lansira je rampa za *space shuttle*. Tko zna, možda će se idući *Sim*



City odvijati na nekom od susjednih nam planeta. Simse ćete i dalje moći importirati u igru, a ovaj put imat ćete čak i uvid u položaj njihova vozila. Ceste i vodene površine moći ćete imenovati ako baš osjetite potrebu. Čini se da je, nakon što je iscijedio *Simse*, EA krenuo u novu seriju dodataka, ovaj put za svoju najnoviju simulaciju.

FIFA 2004

NOGOMETNA LEGENDA U NOVOM NASTAVKU

Nakon prošlogodišnjeg okršaja između *FIFA-e* i *Pro Evolution Soccer* i prvog pravog odgovora EA Sportsa na poodmaklu mu konkurenciju, čini se da ćemo biti svjedoci još jedne žestoke borbe za naslov najbolje simulacije nogometa. Glavni problemi prošlogodišnje *FIFA-e* odnosili su se na spori *frame rate* i ne baš doraden AI, što bi u novoj inačici trebalo biti otklonjeno. No, glavne promjene ovaj su put na taktičkom planu. *FIFA-in* tehnički odbor te Erich Rutmoller, pomoćni trener Njemačke reprezentacije, vrijednim su savjetima pridonijeli poboljšanju strateških elemenata igre. *Career* mod dobit će neke preinake, tako da ćete moći započeti igru u nižem natjecateljskom rangu te kupovati igrače i



napredovati prema vrhu. Dok se *LMA menadžer* usmjerio prema terenu, ponudivši igraču mogućnost igranja same utakmice, *FIFA* kreće u drugom smjeru, prema svlačionici. Pregršt licencija, liga, klubova, blještava grafika i ostali zaštitni znaci *FIFA-e* ni ovaj put neće izostati. Mogućnost *online* igranja trebala bi biti uključena. Igra bi se na policama trgovina trebala pojaviti u uobičajenom terminu, potkraj listopada odnosno početkom studenog.

VIP.funmms



DDJPD



DDJPM



DDJMW



DDJPT



DDJMT



DDJPJ



DDJMP



Mislim da sam vidio VIP.funmms

Legendarni likovi iz crtica dostupni su na tvom mobilnom telefonu! Pošalji VIP.sms poruku sa šifrom odabranog junaka na broj 444. Do svih sadržaja možeš doći putem VIP.wap i VIPonline portala. Cijena jednog sadržaja je samo 8 kuna*. Ako još nemaš VIP.mms uslugu, nazovi Službu za korisnike na 091 77 00 i aktiviraj multimedijску uživanciju. Neka i tvoj mobilni telefon bude u svom filmu!

*PDV nije uključen.

www.vipnet.hr

Snaga komunikacije





RUNAWAY DOVRŠEN

Iako se avanturistični žanr počeo buditi, činjenica je da u njemu manjka 2D crtanih klasika kakvih smo se najviše nauživali sredinom devedesetih. Ipak, *Runaway: A Road Adventure*, o kojem ste

ponešto već mogli saznati u prošlim brojevima Hackera, upravo je jedna takva igra, a nedavno je objavljeno i da je dovršena te da inačica za englesko govorno područje stiže već potkraj ljeta.

TKO JE TKO U 5 POTEZA

Dean Sekulić

STAROST: 30-ak godina
PREBIVALIŠTE: Zagreb
ZANIMANJE: glavni programer u Cro Teamu



1. Kako je počeo

Dean Sekulić svoju karijeru započinje nenametljivo uz minimalnu dozu plaća primjerenu tom uzrastu, i to u jednom od zagrebačkih rodilišta na sreću i ocu mu i majke te mnogo godina poslije i mnogobrojne armade obožavatelja *Serious Sama*. S 12 godina čini prve korake u računarstvu postavši vlasnik ZX Spectruma. Prva slova sriče krugovima i linijama na ekranu (Basic), nakon čega počinje tečno govoriti Assembler, gdje se znao udubiti u različite *game hack* varijacije tipa "traženje pokeova za besmrtnost". Do punoljetnosti je s uspjehom odradio većinu zadanih životnih problema tipa Jet-Pac, Pssst, Sabre-Wulf, Elite, Renegade, Barbarian, Commando, Head-over-Heels, Batman ...

2. Gdje trenutačno radi

Dean radi ondje gdje bi mnogi od nas željeli robovati donoseći pizzu i pivu uposlenicima, i to besplatno, no on za svoj posao čak dobiva i plaću. U opis radnog mjesta ulazi mu i učestalo prelijetanje Europe na relaciji Zagreb - neka od EU metropola, gdje se sastaje s čelnicima tvrtki kao što je nVidia. Dakle, Cro Team is the place!

3. Anima animus Dualizam!

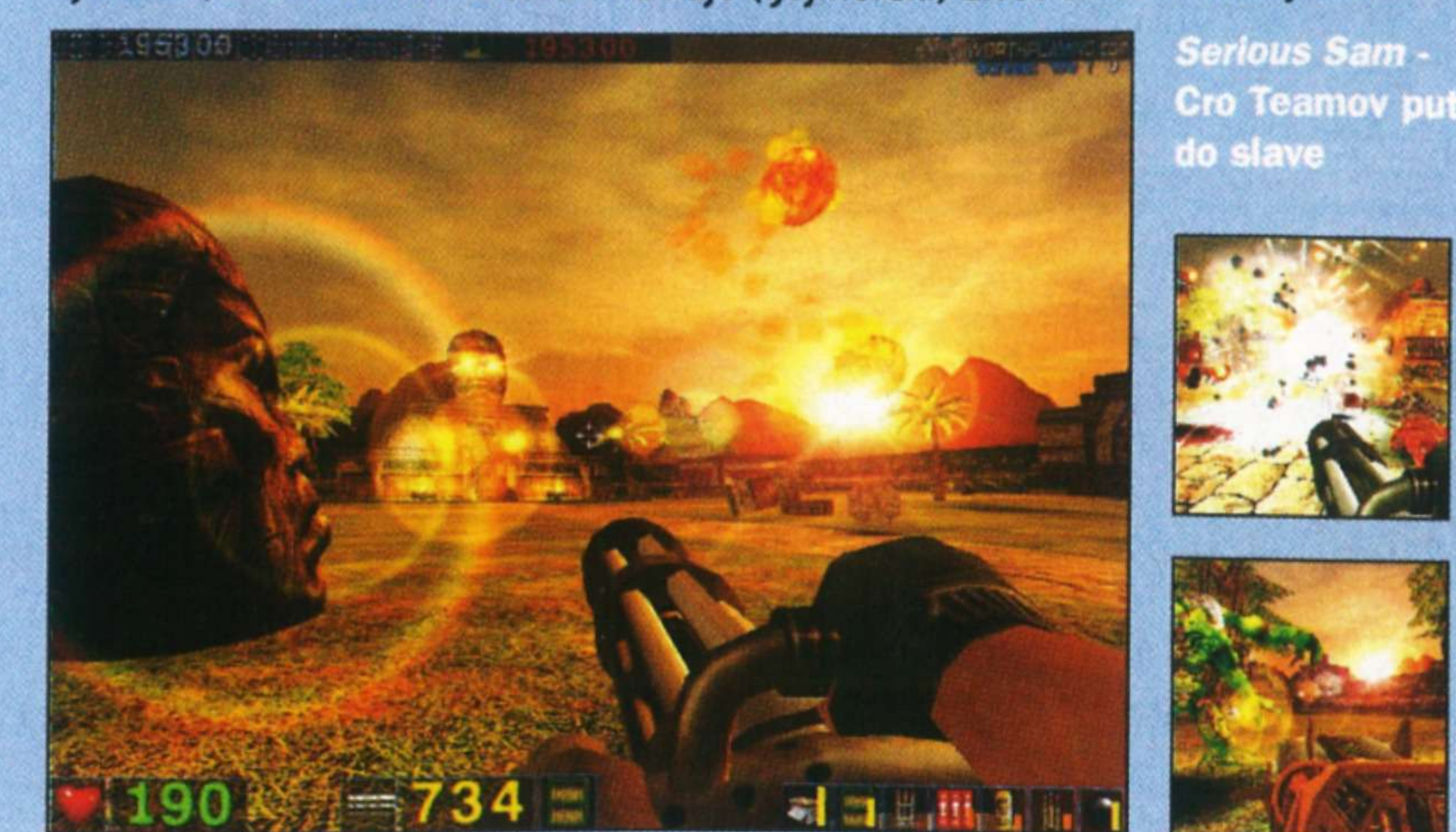
Ako Deana upitate što je njegov životni izbor, odgovorit će vam: "90-60-90. 180 cm. Crnka s plavim očima. Lijepa. Seksi. Pametna. Dobra. Puna razumijevanja za muškarce." Zašto je onda u najvećoj hrvatskoj gejmerskoj uzdanici nositelj radnje "100-80-130. 190 cm. Plav. Nabilan. Muškarac....", ostaje nepoznanica. Očito je da je Dean Sekulić u CroTeamu cijenjen zbog svog programerskog znanja, a ne istančanog ukusa za žene.

4. Budućnost 3D grafike?

Kako sam Dean kaže: "Mislim da će 3D grafika u budućnosti otići u q***c." Britka vizionarska misao koja bi jednog dana mogla postati stvarnost potkrijepljena je nadopunom: "Dovest ćemo se do situacije da ćemo kupovati reklame, a ne proizvode. Ne bih se čudio da se unutar idućih pet godina napravi nešto poput "scene renderera", gdje će GPU izračunavati kompletnu scenu, sva svjetla, sve sjene, materijale, *shadere*, jednostavno rečeno SVE! Programer će samo sjediti u fotelji i gledati kako se *code* sam piše."

5. Na čemu Cro Team trenutačno radi?

Bez obzira na raspoloženje u Cro Teamu te na koju su nogu to jutro dečki ustali, uvijek će odgovor na takvo pitanje biti u stilu: "Radimo na novom kompletu gedora za getribu od FAP-a" ili neka slična nebulozna. I ne, neće se smješkatati, reći će to mrtvo ozbiljno. Druga je stvar što mi znamo da se šijaka na *Serious Samu 2* zahuktala do točke prsnuća i da samo što nismo podareni ekskluzivnim vijestima, demoima i inim stvarima koje (gejmerski) život čine. Za ozbiljno!!!



Serious Sam - Cro Teamov put do slave



Serious Sam - Cro Teamov put do slave

BLITZ

LARA IPAK NA VRHU

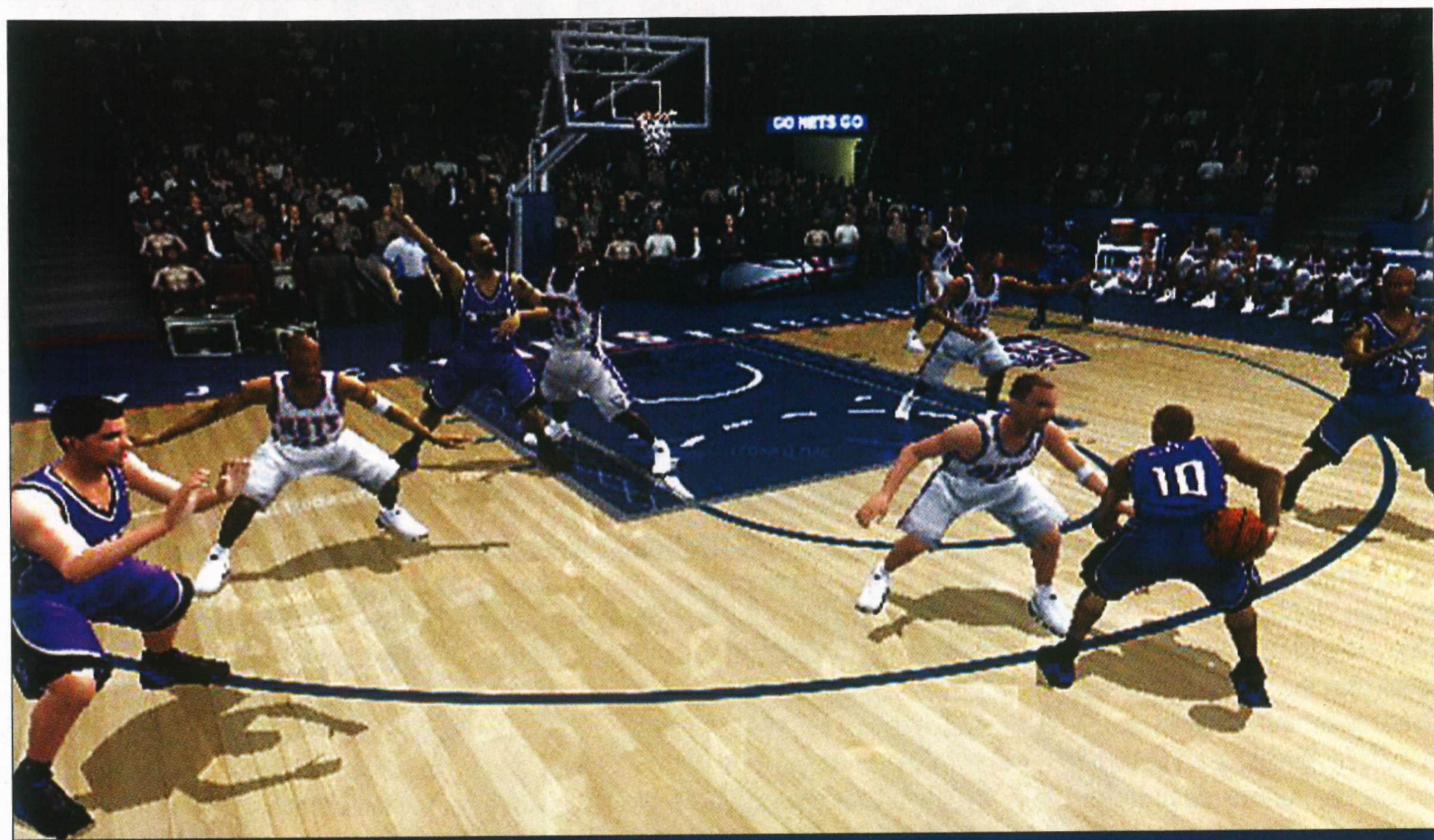
Gospodica Croft je ipak u samom vrhu prodaje, iako je, nažalost, o kvaliteti igre koja je daleko ispod prosjeka koji se očekuje od *Tomb Raidera* sve i više nego poznato. Sve je očiglednije da za velike financijske uspjehe u svijetu igara kvaliteta, nažalost, više nije najpresudniji faktor nego dobar marketinški i poznat *brand name*.

UTRKE NA RUBU ZAKONA

Ne, vaša omiljena jurnjava ne ide doslovce pod zemlju, nego, recimo to tako, izvan granica zakona. Naime, novi NFS se "fura" na Brze i žestoke, što će reći da je riječ o ilegalnim uličnim utrkama koje se u sitne sate odvijaju na gradskim cestama. Igra donosi 20 licenciranih vozila među kojima su *honda, toyota, nissan, mitsubishi, ford, subaru, dodge, volkswagen* i *hyundai*. Osim novih cestovnih zvijerki, očekujte i neke starije primjerke kao što su RX-7 iz '95. i *surpas* iz '98. Sve te limene zvijeri moći ćete nadograđivati zahvaljujući cijeloj lepezi također licenciranih dijelova za nadogradnju vozila, točnije u devet segmenata. Ni vizualni dojam nije, dakako, zapostavljen, tako da će vam na raspolaganju biti brdo sitnica za ušminkavanje vašeg ljepotana. Grafički prikaz trebao bi biti doista na najvišoj razini ako je suditi prema prvim slikama. U svakom slučaju, ljubitelji brzine ne bi trebali ostati razočarani kad se početkom 2004. igra pojavi na tržištu.

BLITZ

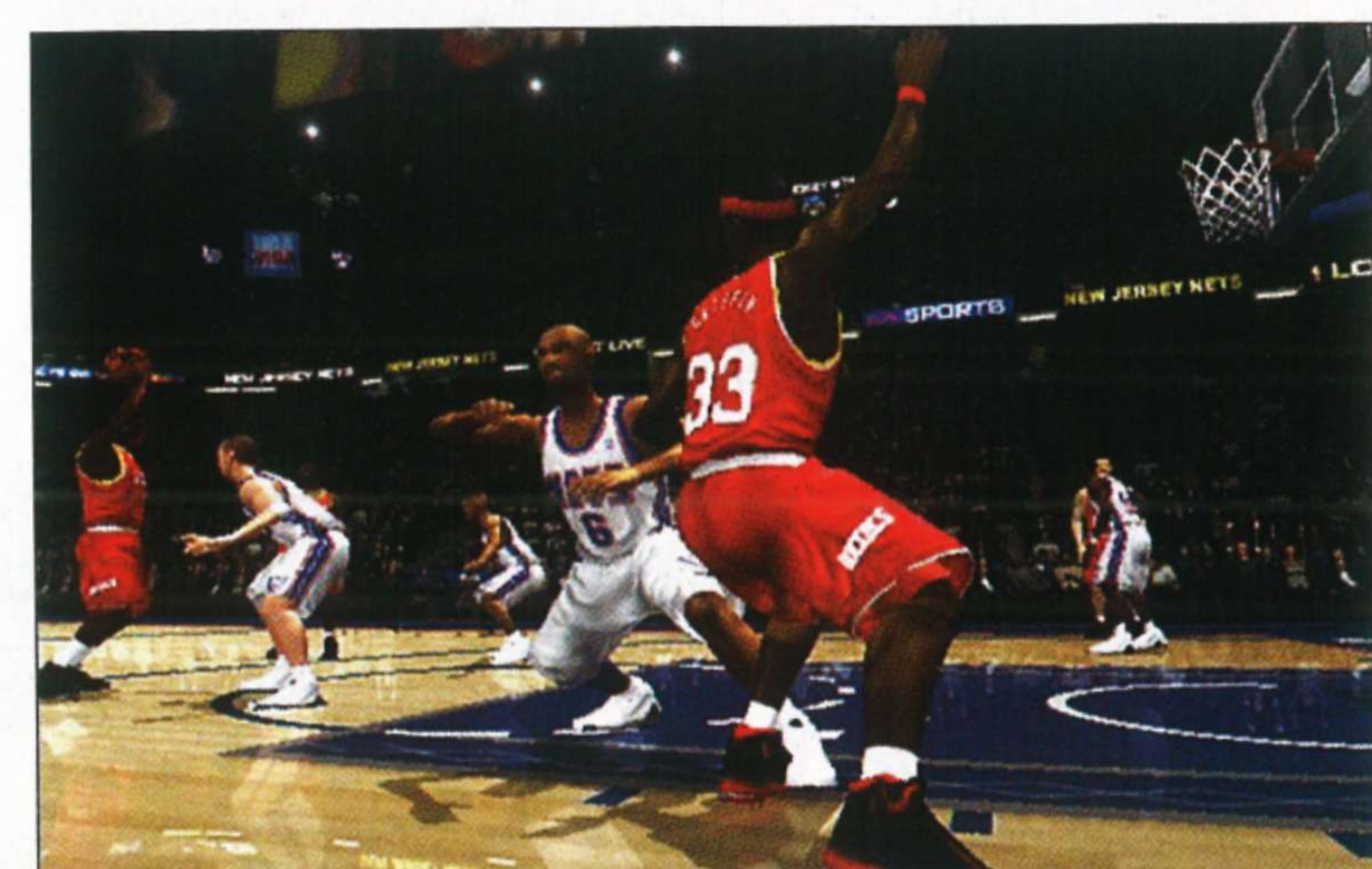
NBA LIVE 2004



I LOVE THIS GAME

Prošli smo godine bili svjedoci uvođenja tzv. Freestyle control opcije koja nam je omogućavala izvođenje atraktivnih poteza na terenu. Taj je segment sada doraden i proširen, što će nam omogućiti mnogo bolje "umjetničko" izražavanje na terenu. Tu je i novi, Dynasty, što znači sudjelovanje na *draftu*, kupovanje i razmjena igrača, a sve u cilju stvaranja moćne "dinastije" koja će žariti i paliti ligom. Svaka će pojedina momčad imati svoje akcije - kako obram-

bene, tako i napadačke. Pruža vam se mogućnost kontroliranja samo *playmakera*, koji razrađuje akcije i vodi igru, kao i bilo kojeg drugog igrača na terenu. Mikrofon je ovaj put preuzeo poznati trener Mike Fratello, koji je karijeru na klupi zamijenio onom TV komentatoru, te kolega mu Marv Albert. Ako ste sumnjali, istaknimo još kako *NBA Live 2004* donosi nove animacije, modele igrača, poboljšani AI i sve standardne "upgrade" kojima smo svjedoci iz godine u godinu.



RAINBOW SIX: ATHENA SWORD

AKCIJA U HRVATSKIM GRADOVIMA



Nakon što se vratite s plaža, preplanuli i odmorni, moći ćete odmah sjesti za računalo i odigrati dodatne misije za *Rainbow Six: Raven Shield* koje će tada već biti u prodaji. Posebna zanimljivost je mjesto radnje na Mediteranu, koje

osim Italije i Grčke uključuje i Hrvatsku. Nakon ugodne šetnje s djevojkom po starim gradovima hrvatskog Mediterana, napredovat ćete s prigušenom jurišnom puškom u ruci i mrkim suborcima koji jedva čekaju da se iza ugla pojavi neki *bad guy*.



PIRATES OF THE BURNING SEA

GUSARENJE PO INTERNETU

Otkad smo prvi put zaigrali *Pirates* na Amigi ili ostalim verzijama PC računala strašno smo očarani Karibima. I to ne njihovim današnjim izdanjem, kad su postali turističko središte, nego prije 300 godina, kad su ondje vladali gusari i ostali kriminalci, samo što su neki imali službene zastave svojih država i nazivali se vojnicima. *Pirates Of The Burning Sea* najbolje će rekreirati taj svijet u



obliku masivnog *online multiplayer* RPG-a. Lutanje davnim Karibima uvijek će vam biti nešto novo jer će se igra stalno nadograđivati, a računala će automatski skidati dodatke.

RUJAN

01. Republic The Revolution
02. Lionheart
03. Gothic 2
04. Lord Of The Rings: Return Of The King
05. 1914: The Great War



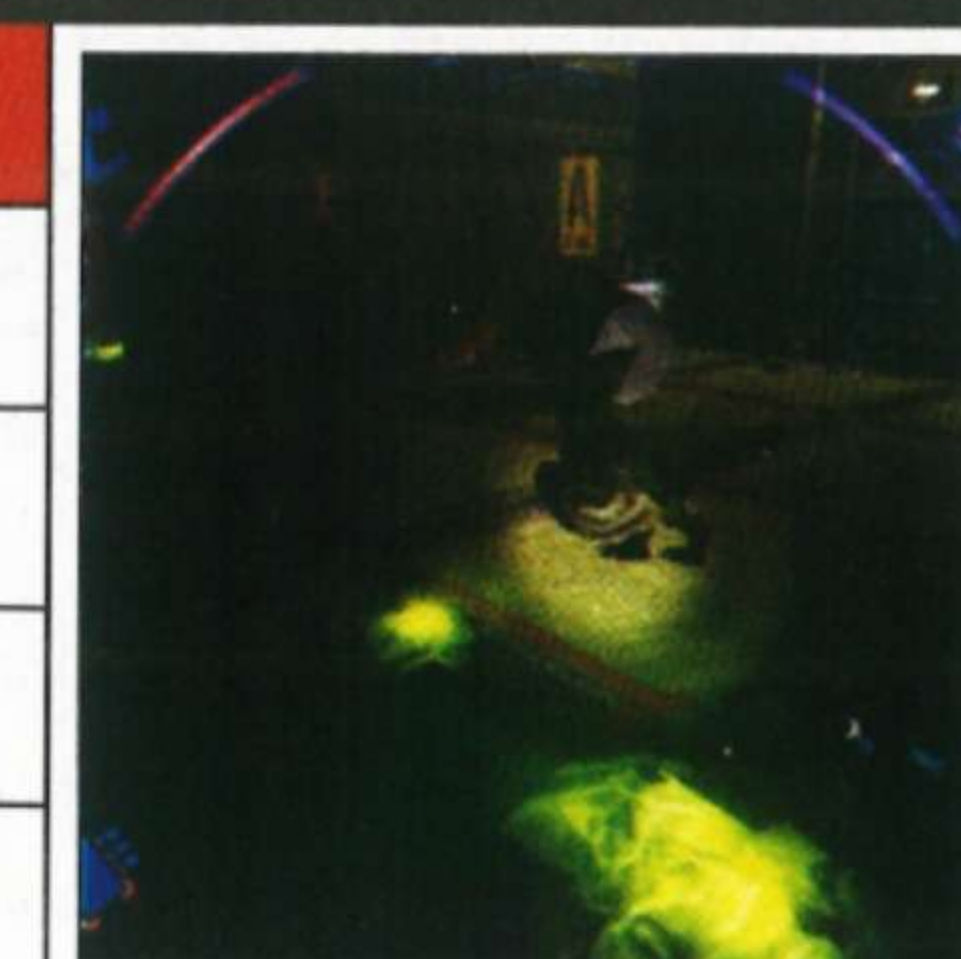
LISTOPAD

01. Half-Life 2
02. HALO: Combat Evolved
03. Greyhawk: Temple Of Elemental Evil
04. Commandos: Destination Berlin
05. Lords Of The Realm 3



STUDENI

01. Deus Ex Invisible War
02. XIII
03. Fifa 2004
04. Combat Flight Simulator 3
05. Full Throttle 2



PREGLED NAJŠEĆKIVANIJH NASLOVA U IDUĆIH 3 MJESECA

Xboxinfo

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS



RAZBIJAČICA VAMPIRA PONOVO BODE

Iako popularnost svjetski najpoznatije ubojice vampira - Buffy - polako jenjava, navala igara nastalih prema licenci istoimene iznimno uspješna serijala tek nas očekuje. Nakon zadovoljavajućih kritika i iznenađujuće dobre prodaje, u



pripremi su dva nova Buffy naslova. U prvom, koji će izaći već u jesen, i to pod nazivom *Chaos Bleeds*, ponovno vas očekuje standardna Buffy postava popratnih likova poput Xandera, Faith, Willow, Spikea i ostale ekipe, dok je radnja smještena na niz za taj serijal prepoznatljivih lokacija. Ukratko, ponovno vas očekuje dobra, atmosferična zabava, vrlo lagana, za ljetne temperature i ionako pregrijane moždane vijuge.



NINJA GAIDEN



SVE RAZVIKANIJI TECMOV AKCIJSKI SPEKTAKL PRED ZAVRŠETKOM

Tecmo je svoju privrženost Xboxu u posljednje dvije godine jasno pokazao dvama vrhunskim naslovima, *Dead Or Alive 3* i *Dead Or Alive Extreme Beach Volleyball*. Vrhunska grafika, nevjerojatno kvalitetna produkcija, iznimna igrivost te odlični rezultati prodaje postali su sinonimi za Tecmove Xbox naslove, a ništa se manje ne očekuje ni od njihova najnovijeg projekta *Ninja Gaiden*. Produkciju i dizajn te spektakularne ninja akcije s Ryom Hayabusom (jednim od likova iz *DOA* serijala) u glavnoj ulozi vodi jedan od čelnih ljudi Tecmoa, kontroverzni Tonobu Itagaki. U nizu intervjua što ih je proteklih tjedana dao japan-

skim medijima iznio je cijeli niz novih, dosad u tajnosti držanih informacija o igri. Konačno je potvrđeno da grafički engine igre nije utemeljen na DOA3 ili DOA EBV kodu. Kako bi na ekranu uspješno prikazali desetke iznimno detaljanih likova istodobno te vrlo atraktivno dizajniran interaktivni okoliš, programeri su krenuli gotovo iz temelja raditi na nečemu sasvim novome, a rezultat možete provjeriti na ovdje priloženim ekskluzivnim slikama. Potvrđeno je da razvoj igre teče prema planu te da će japanska premijera doista biti već u jesen, kako je i bilo najavljivano. U međuvremenu, šuriken i katanu u ruke i trk po sljemenskim šumama.



BLITZ

NOVOSTI O XBOXU 2

Ako je vjerovati najnovijim vijestima vezanim za razvoj Xboxa 2, Microsoftov dosadašnji partner nVidia otpao je iz ovog projekta, zbog nezainteresiranosti, a njegovo će mjesto, sada je to već gotovo sigurno, zauzeti sve jači i inovativniji grafički div ATI. Pojednostiti oko njegova angažmana na izradi Xboxa 2 zasad se drže u tajnosti.

USKORO MICROSOFT NOGOMET

Očekuje se kako će Microsoft na jednom od nadolazećih europskih sajmov igara, vjerojatno ECTS-u, najaviti svoj prvi nogometni naslov koji će nastajati pod budnim okom njihove novoosnovane XSN sportske divizije. Sve što možemo reći je: konačno!

D&D HEROES XBOX EKSKLUZIVA

Infogramesov akcijski RPG razvijen prema *Dungeons&Dragons* licenci konačno je i službeno potvrđen kao Xbox ekskluziva. Naime, od GameCube inačice odustalo se zbog sve lošije prodaje te Nintendove konzole kao i igara za nju, dok je PlayStation 2 inačica otpala zbog nekih tehničkih problema nastalih pri razvoju.

BLITZ

CROUNCHING TIGER, HIDDEN DRAGON

Spektakularni kineski film prepun atraktivnih kung-fu obračuna *Crouching Tiger, Hidden Dragon* nakon poduljih odgoda i izmjenjivanja razvojnih timova ipak će, i to u drugoj

polovici godine, dopuzati na konzole. Zbog multiplatformskog opredjeljenja igre, ne treba očekivati spektakularnu grafičku izvedbu, no zato će dinamike i atraktivnosti borbe biti u izobilju.



RALLISPORT CHALLENGE 2

VIZUALNO I DALJE NENADMAŠIV TRKAČI SERIJAL

Prvi Xbox reli koji je do današnjeg dana ostao vizualno nenadmašen potkraj godine dobit će još atraktivniji nastavak. Švedski majstori iz DICE-a u suradnji s Microsoftom pobrinut će se da tijekom nadolazeće jeseni uživate u prvom reliju koji će u cijelosti podržavati Live mrežno igranje, ponuditi

desetke novih staza, znatno više licenciranih modela automobila te znatno dotjeraniji fizikalni model vožnje. Sve u svemu, sudeći prema dosadašnjim vrhunskim rezultatima DICE-a, u kojem kao jedan od vodećih programera radi i Hrvat Damir Šlogar, pripremite se za još jedan superkvalitetni trkači naslov.



FULL SPECTRUM WARRIOR

TAKTIKA MALIH JEDINICA SELI SE NA XBOX

Ova se igra temelji na pravom simulatoru koji koristi američka vojska za treniranje svojih zapovjednika i vojnika. Naravno, kompleksnost joj je smanjena da bi se povećala igrivost, ali i uveo drugačiji način upravljanja. U ovom slučaju, preko kontrolera. Najveći naglasak bit će upravo na ispravnom upravljanju vašom jedinicom i suradnji u borbi. Možete zaboraviti na Rambo-pristup 'pobit ću vas sve sam, dok moji

čekaju na početku misije'. Osim što ćete morati svladati taktiku i zapovijedanje, morat ćete se dobro upoznati sa sadašnjom i budućom vojnom opremom američke vojske. Vrlo je važno da koristite svu moguću tehnologiju koja već je ili će biti na raspolaganju američkoj vojsci, poput detektora za kemijske agense ili različite sustave za navođenje zrakoplova i helikoptera na cilj te pogadanje istoga adekvatnim razarajućim sredstvom.



TOP5

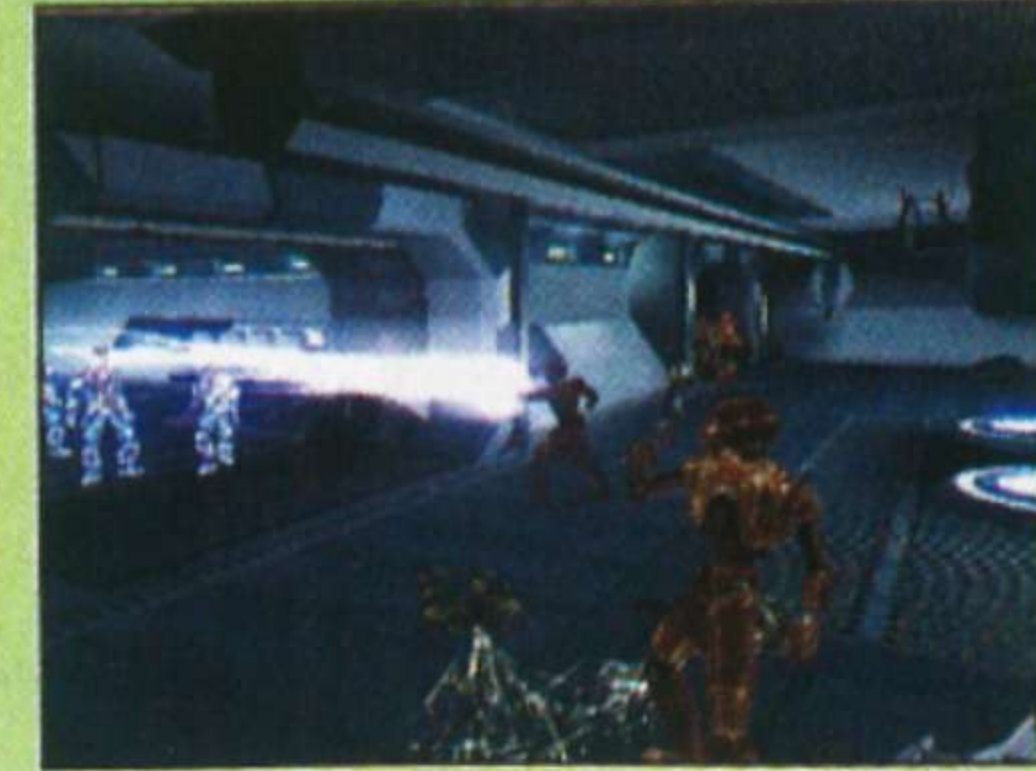
01. NINJA GAIDEN



02. HALO 2



03. SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



04. RALLISPORT CHALLENGE



05. DINO CRISIS 3



Info Gama COMPUTER SHOP

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

DIGITALNI FOTOAPARATI

FUJI Finepix A204/ A310/ S304/ S602 ...	1.823/ 2.473/ 3.344/ 5.817 kn
OLYMPUS C-720/ C-4000/ C-50/ C-5050 ...	4.012/ 4.260/ 5.112/ 6.688 kn
NIKON Coolpix 2000/ 3100/ 4300/ 4500 ...	1.786/ 3.582/ 4.773/ 6.642 kn
SONY P32/ P52/ P72/ P92/ V1 ...	2.079/ 2.547/ 2.748/ 4.571/ 5.295 kn
HP Photosmart Photosmart 320/ 735 ...	1.484/ 2.372 kn

MULTIMEDIA

Zvučne kartice CREATIVE Level 5.1/ Audigy Player/ Audigy Platinum ...	229/ 430/ 897 kn
Zvučni CREATIVE Inspire Inspire 4400 4.1/ 6700 6.1/ ...	412/ 1.007 kn
CD-R/RW uređaji AOPEN 48/24/52/ TEAC 52/24/52 ...	311/ 458 kn
LOGITECH miševi MX300/ MX500/ MX700 ...	338/ 412/ 604 kn

PC MODDING

Case Fan ANTEC transparent with 3 LEDs (Red, Green, & Blue) 2600rpm, 80mm	155 kn
Cold Cathode BLUE Light Kit katodna lampa, 31cm	155 kn
HDD rounded kabel fluorescent ATA66/100/133 (35,45,60,90 cm)	82 kn

X-BOX

XBOX konzola standard	2.107 kn
XBOX konzola modificirana (Evov, emulatori, region free, DVD-R/CD-RW, X-BOX Media Player 2.2, Divx/MP3/SVCD/VCD play)	2.611 kn
Control Pad GT.LINE	119 kn
Racing wheel SAITEK, vibro	412 kn
Controller MICROSOFT S	540 kn
DVD MOVIE PLAYBACK KIT	320 kn

SONY PLAYSTATION

Playstation ONE konzola	732 kn
Playstation 2 konzola	1.832 kn
Playstation 2 konzola modificirana (region free, Divx/SVCD/ VCD/ MP3 play, + daljinski upravljač)	2.327 kn

na svaki komplet PC+monitor

MACOM računala 2 godine jamstva
BEZ NADOPLATE
+paklon besplatan pristup internetu!

16% POPUSTA!
na kompletnu ponudu donosiocu kupona
za plaćanje gotovinom i virmanom
www.info-gama.hr
NAJPOVOLJNIJI WEB SHOP U HRVATSKOJI!

PDV je uračunat u cijeni!

Predstavljanje AMD-ova 64-bitnog procesora namijenjenog ugradnji u stolna računala zakazano je za kraj rujna. Točnije, 30. rujna. No, AMD se počeo pre-

mišljati, čini se da bi datum predstavljanja mogao biti tjedan prije, i to vjerojatno da bi se uskladili s novim datumom održavanja Computexa u Taipeiju.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NEO INFO INFO INF

INTEL I DELL KORISTE APPLEOVE MACOVE

Marketinški odjeli Intela i Della koriste za izradu reklamnih brošura u tiskanom i PDF obliku Appleova PowerMac računala. Jednostavnom analizom PDF dokumenata na *siteu* jednog i drugog proizvođača može se utvrditi da su napravljeni na Appleovim računalima. Iako je Apple preferiran od mnogih u DTP-u, taj se posao može obavljati i na računalima utemeljenim na PC-tehnologiji, no čini se da sami proizvođači tih računala ne vjeruju da su ona bolje rješenje od Applea.

ALLIED TELESYN U SURADNJI S ELKOTECHOM

Poznati japanski proizvođač mrežne opreme Allied Telesyn najavio je suradnju s tvrtkom ELKOTech prilikom ulaska na hrvatsko tržište mrežne opreme. ATI je u posljednjih nekoliko godina, suprotno trendovima u informatičkoj industriji, značajno narastao. Trenutačno zauzima četvrto mjesto u svijetu po broju proizvedenih primjeraka mrežne opreme. Svoje mjesto na tržištu je pronašao u cjenovno pristupačijoj klasi opreme. ATI oprema se ipak kvalitetom izdiže iznad sitnih tajvanskih proizvođača. Dobru poziciju u regiji Allied Telesyn želi proširiti i na Hrvatsku i Bosnu i Hercegovinu te je spreman ulagati u servis i tečajeve za korištenje svoje mrežne opreme. Servis će u Hrvatskoj preuzeti Fujitsu, tečajevi će biti organizirani u Hrvatskoj, na hrvatskom jeziku.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NEO INFO INFO INF

INTEL CELERON

INTEL MOBILE CELERON S 1 MB CACHEA

Ime Celeron ostaje, ali čini se da će sam proizvod pretrpjeti značajne promjene. Sasvim novi procesori, namijenjeni prijenosnim računalima Centrino branda, Pentium M, pokazali su se kao pravi pogodak. Troše značajno manje energije negoli P4 procesori, a pružaju daleko bolje performanse na nižem taktu. Njihova se konstrukcija djelomice zasniva na PIII M procesoru, ali sa značajnim poboljšanjima. Ovo je prvi put da je Intel priznao da brzina procesora ne ovisi isključivo o taktu, činjenicu koju je AMD pokušao objasniti korisnicima uvođenjem oznaka nevezanih uz stvarni takt Athlon XP procesora. Celeron procesori

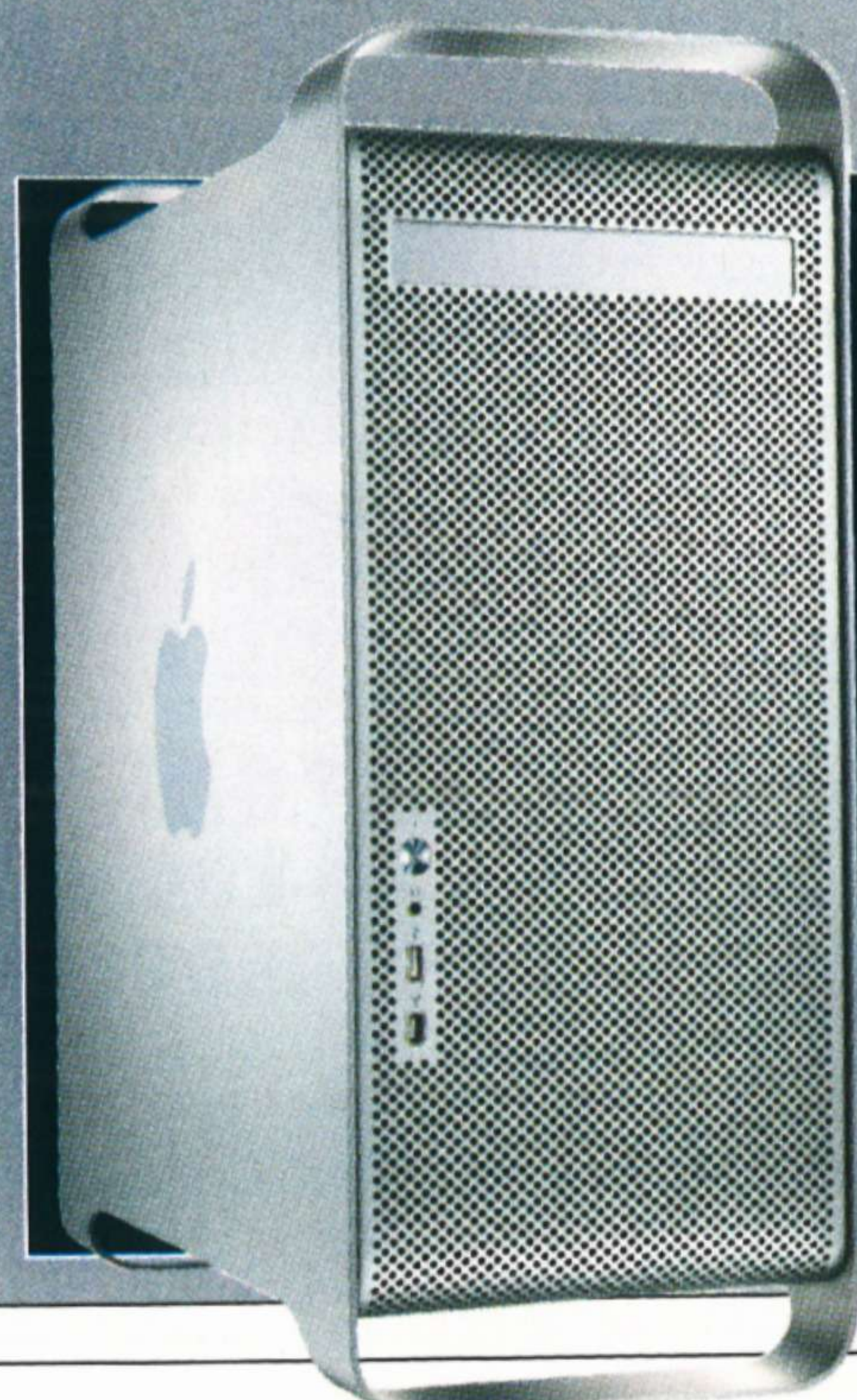
koji se trenutačno ugrađuju u prijenosnike izrađeni su u 0.13-mikronskom proizvodnom procesu i sa sabirnicom na 133 MHz, dakle vrlo slično kao i PIII uz smanjenu količinu L2 cachea na 256 KB. Postoje i Celeroni novije generacije takta sabirnice 400 MHz, ali također smanjene količine cache memorije (256 KB). Njihov je takt značajno viši jer im je osnova P4 M CPU. Intel je najavio izdavanje Celerona za prijenosna računala koji će imati 1 MB L2 cachea i sabirnicu takta 400 MHz. Prvi takav procesor radit će na 1.3 GHz, a idući, na 1.4 GHz, bit će proizveden u 0.09-mikronskom proizvodnom procesu. Te procesore možemo



očekivati koncem ove i početkom iduće godine. Celeroni utemeljeni na P III procesorima neće ići dalje od 1.33 GHz. Ultra Low Voltage Celeroni s 1MB cachea također će se početi pojavljivati koncem godine. Riječ je doista o štedljivim procesorima koji se ugrađuju u računala kod kojih je trajanje baterije važnije od performansi. Počet će s modelom na 800 MHz, a nastaviti prema 900 MHz.

APPLE POWERMAC G5

POWERMAC G5 NAJBRŽE STOLNO RAČUNALO



Apple je izdao trenutačno najjače stolno računalo. Dosadašnja praksa korištenja Motorolaovih centralnih procesora je prekinuta i Apple je odlučio iskoristiti IBM-ov proizvod. Riječ je o 64-bitnom centralnom procesoru koji je zasad sposoban za brzine do 2 GHz. Uvođenjem 64-bitnih procesora probijena je barijera od 4 gigabajta radne memorije, G5 može udomiti 8 gigabajta. Modeli takta 1,6 GHz i 1,8 GHz su jednoprocorski sustavi. Vrh ponude je dvoprocorsko računalo na 2 GHz. Zanimljiva je upotreba rješenja koja tek pristižu u svijet PC-ja. Apple je kao sučelje

za spajanje diskova izabrao Serial ATA, interna komunikacija se odvija AMD-ovim HyperTransport protokolom, a matična ploča na sebi ima nekoliko PCI-X utora. Graficke kartice koje se ugrađuju u Apple G5 preko AGP 8x sučelja su nVidia GeForce FX 5200, ATI Radeon 9600 Pro i za one koji žele nešto više ATI Radeon 9800 Pro. Eksterna sučelja za spajanje uređaja su FireWire i FireWire 800 te USB 1.1 i USB 2.0. Mrežni priključak je, naravno, gigabitni LAN, a ako preferirate bežično rješenje, radi se i Airport Extreme sustav koji prenosi podatke brzinom od 54 Mbit/s.

NOKIA HP



ISPIS S NOKIA 3650 MOBITELA NA HP PISAČU

Nokia i HP predstavili su softver koji omogućava korisnicima Nokia 3650 mobilnih telefona ispis na HP-ove pisače. Softver pod nazivom Phone2Print omogućuje Nokiji 3650 da preko Bluetooth veze pošalje doku-

ment na ispis HP-ovom pisaču Deskjet 450. Naravno, i pisač mora također biti opremljen Bluetoothom. Zasad je to moguće samo između tih dvaju uređaja, ali i Nokia i HP najavili su proširenje ponude. Nokijin model 6600 trebao bi imati istu

tu mogućnost, dok HP najavljuje implementaciju te opcije na velik broj svojih pisača. Softver je moguće skinuti besplatno s HP-ova *sitea*. Sony Ericsson također je najavio implementaciju istih mogućnosti u svoje mobilne telefone.



MONITORI LCD/CRT

PRODANA VRIJEDNOST PRIJENOSNIKA PRETEKLA VRIJEDNOST STOLNIH RAČUNALA

Preko zime smo bili svjedoci veće potrošnje novca na LCD monitore nego na njihovu CRT braću. To ne znači da ih je prodano više, nego da je ukupan potrošeni novac na LCD monitore veći od ukupnog novca potrošena na CRT-e. Situacija se u svibnju na amer-

ičkom tržištu ponovila s prijenosnim računalima. Više od 50 posto, točnije 54 posto, novca od ukupno potrošenog novca na računala je utrošeno na kupnju prijenosnih računala. To je prvi put da se nešto tako dogodilo iako je posljednjih godina udio prijenosnika na tržištu značajno rasta-

o. Prijenosna računala koja se performansama mogu usporediti s desktop računalima još uvijek stoje znatno više od desktopa s kojima se uspoređuju, ali je zato tržište obogaćeno za tzv. value konfiguracije prijenosnih računala koja su cijenom vrlo pristupačna velikom broju korisnika.

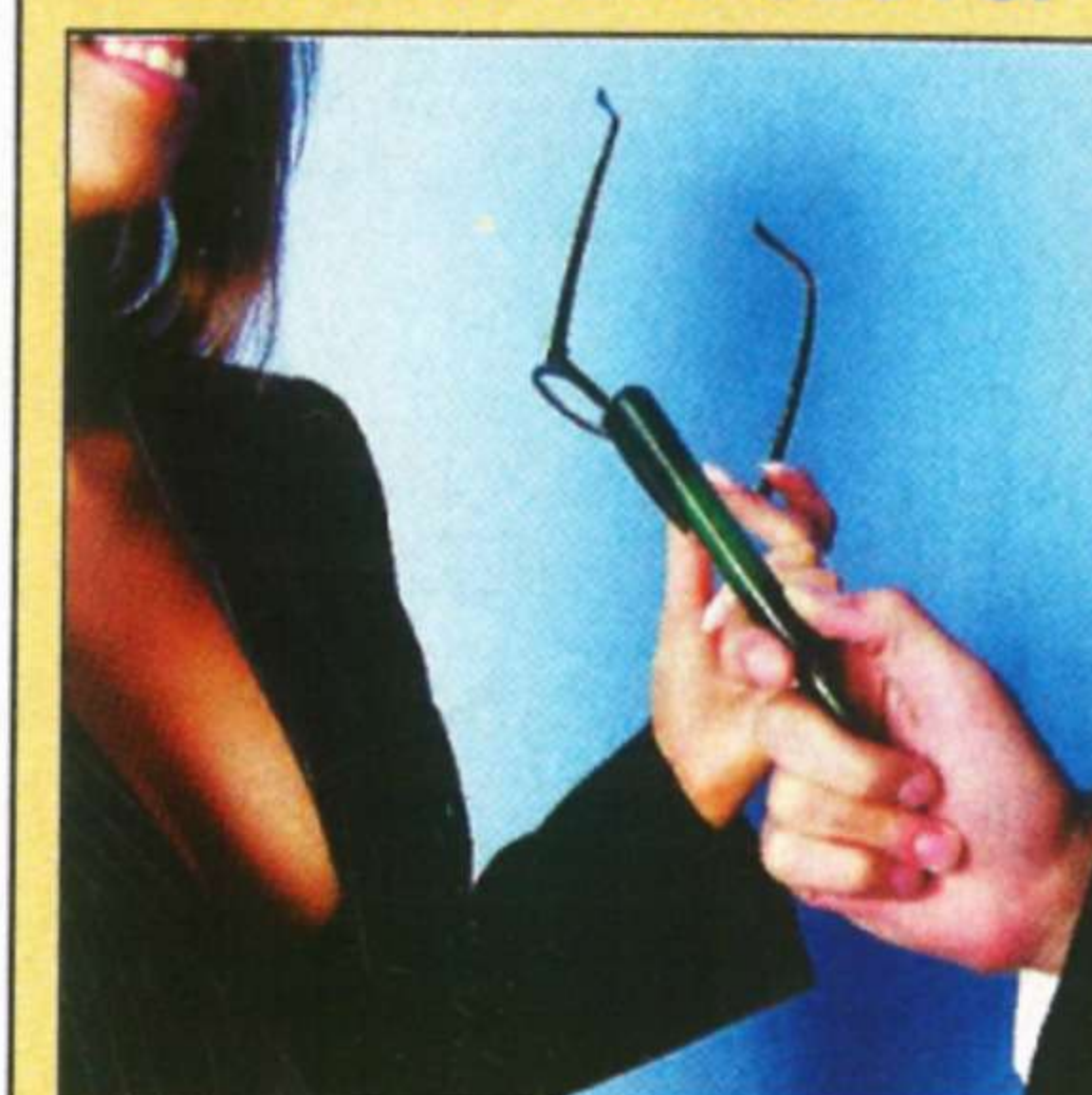
Gadgeti su vrlo šaroliki ovaj mjesec pa vjerujemo da će svatko pronaći nešto za sebe. Snobovi skupe stvari, balavci u duši opasne, a neozbiljni zabavne. Možda nekome nešto bude i korisno.

01. LOGUN S16 PRO ZRAČNA PUŠKA

Najbolja zračna puška ikad napravljena. Variranjem tračnog pritiska određujete snagu izbacivanja zrna. Krasi je dosad najveća preciznost kod zračnog oružja.



02. KAMERA U OLOVCI



Olovka koja doista izgleda samo kao olovka, ali u sebi skriva malu kameru i mikrofoni te odašiljač koji sve zabilježeno može poslati do prijatelja udaljenog čak 100 m.

03. FOSSIL SAT - PALM

U sebi zapravo skriva računalo temeljeno na Palm OS-u. Iako je riječ o malo starijem računalu koje se može usporediti s primjercima Palm M105 uređajima, minijaturizacija ga čini vrlo poželjnim.



04. ROBOT - USISVAČ



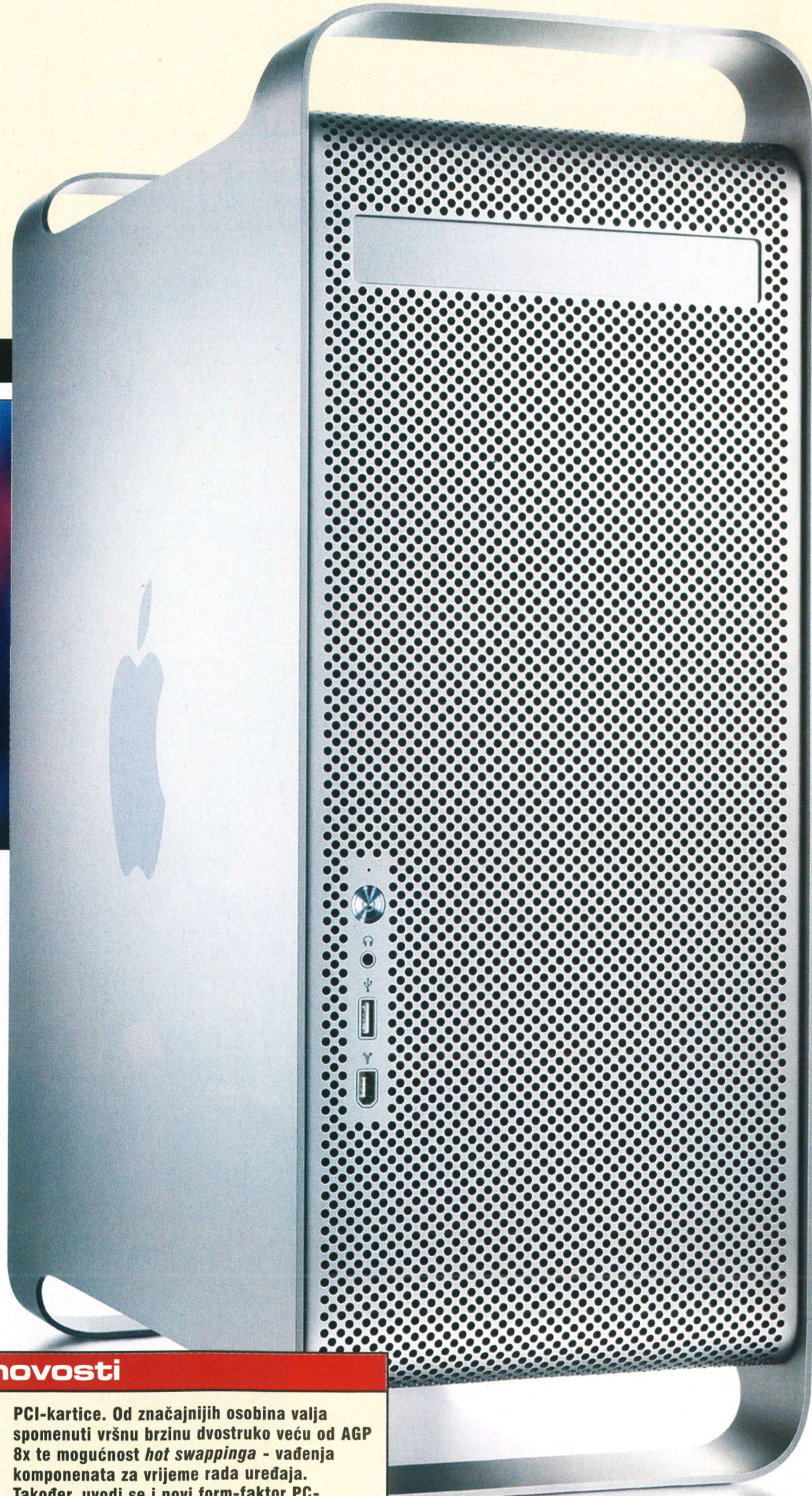
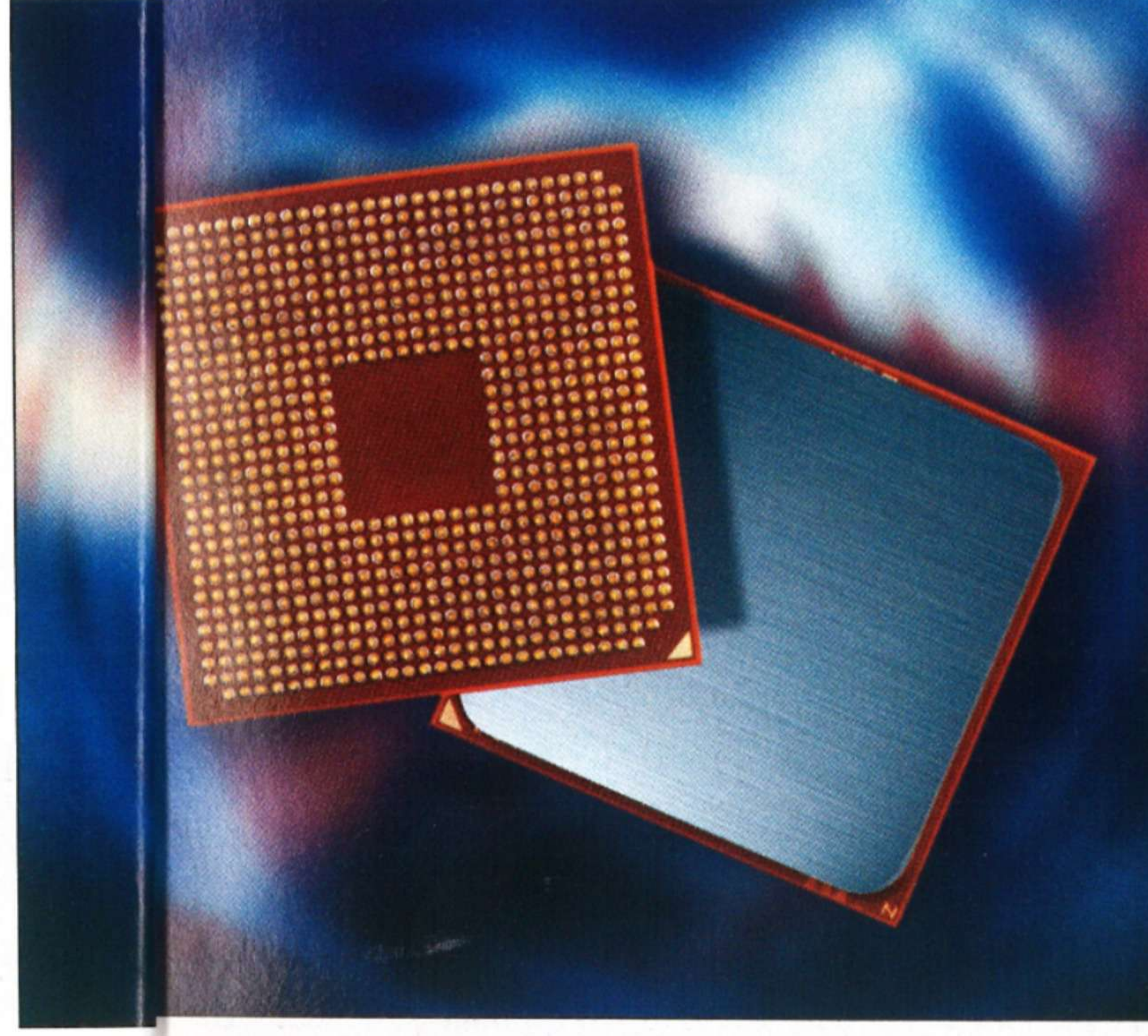
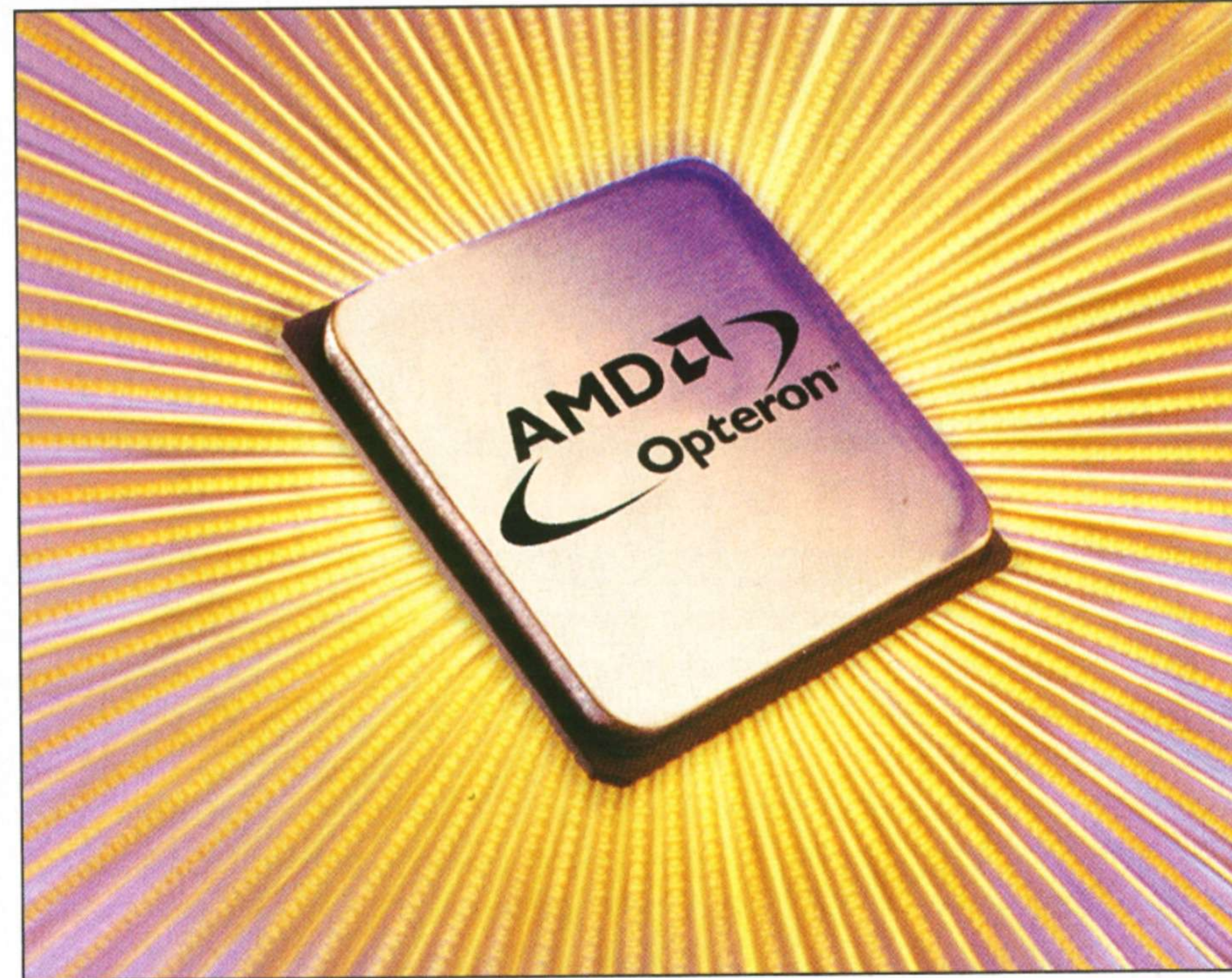
Hitachi s ovim proizvodom cilja na samačke stanove koji će doživjeti pravi preporod nakon nekoliko njegovih šetnji.

05. GPRS NOTEBOOK

Surfajte Netom izležavajući se na plaži s ovim ultraprenosivim notebookom. Platit ćete to zadovoljstvo više nego cijelo ljetovanje, ali dobra informacija uvijek je bila skupa.



PROCESORI IDUĆA GENERACIJA



Nakon višegodišnjih priprema, svijet procesora je konačno spreman za skok na 64 bita. Pročitajte kad će se to točno dogoditi i koliko će se svijet kućnih i uredskih računala promijeniti nakon toga. Pentium 5, Athlon 64 i G5 već su na vidiku. Krenemo li od davne 1974. do danas, možemo nabrojiti 8 generacija procesora - ograničimo li se na X86 arhitekturu. Uobičajeno je da svakih nekoliko godina proizvođači izbace novu seriju procesora - pod novim nazivom, sa značajnim ubrzanjima i poboljšanjima u usporedbi s prošlom. Svaka iduća generacija redovito ima finije izrađene tranzistore, tako da ih i više stane na sam čip - što omogućava kompleksniju logiku samog procesora, ali i brži takt rada te logike. Jedna od iznimno važnih značajki procesora je i širina aritmetičko logičke jedinice (ALU). Riječ je o mozgu unutar CPU-a koji je zadužen za sva računanja. Ako ste se ikad susreli sa strojnim kodom (tzv. assemblerom), onda vam je poznato da u njemu kontrolirate svaki bit u različitim registrima i ALU-u. Širina tog dijela procesora određuje koliko velik broj može odjednom primiti. Primjerice, želite li zbrojiti dva 8-bitna broja - 8 bitni ALU (8088 - 1974.) će to napraviti za četiri takta procesora, 32-bitni (80386 - 1985.) za jedan takt, dok će 64-bitni procesor istu zadaću napraviti dvostruko brže. To zorno, doduše uvelike pojednostavljeno, prikazuje kako nije sve u megahercima, nego je iznimno važna i konstrukcija procesora. Uskoro nas očekuje 9. generacija procesora, koja je intrigantna upravo zato jer uvodi spomenutih 64 bita širine. Koliko i kada ćete se stvarno okoristiti novom tehnologijom, pokušat ćemo vam razjasniti u tekstu.

TEŠKA KATEGORIJA
Nemojte upasti u zamku i pobrkati 64-bitne CPU-ove

specijaliziranih radnih stanica s nadolazećim potrošačkim modelima. Tu svakako spadaju različiti Intelovi Itaniumi i AMD-ova nova zvijezda Opteron, ali i Appleov G5 koji pogoni IBM-ov procesor PPC970. Prva dva već su na tržištu, a treći, G5, iako bombastično najavljen, moći će se kupiti tek od kolovoza. AMD je svoj Opteron predstavio u travnju i otad kupi samo laureate što se *benchmarka* tiče. Može se reći da je, kad je riječ o performansama, pomeo ne samo Itanium, nego i G5. Ti su procesori ponajprije namijenjeni za višeprocorske servere ili beskompromisne i skupe višeprocorske radne stanice. Naravno, da bi 64-bitni procesor došao od izražaja, mora se na njemu vrtjeti 64-bitni OS. AMD-ovi puleni sasvim dobro rade na odgovarajućem SuSE Linuxu, a 64-bitni Windowsi 2003 su u *beta* inačici. Apple, pak, još uvijek nema spremnu 64-bitnu inačicu OS X-a pa upravo zato mnogi analitičari i predviđaju početak prodaje G5-ice tek u kolovozu.

PENTIUM 5 PROTIV ATHLONA 64

Pentium 4 na 3.2 gigaherca i Athlon XP 3200+ posljednji su i najbrži procesori 8. generacije. S njima ista završava, a napredak procesora nastavlja se u 9. generaciji, koju će činiti Pentium 5 Prescott i Athlon 64 Clawhammer. Očekuje se da će prvi proizvod nove generacije stići na tržište negdje u drugom dijelu godine, i to u razmaku od mjesec dana. Prema glasinama, prvi će stići Athlon 64, i to možda čak već u kolovozu! Iznimno je važno napomenuti da prelazak na 64 bita neće biti trenutčan. Athlon 64 će biti sposoban izvršavati i 32 i 64-bitni strojni kod u nativnom modu, no pretpostavlja se da će ga većina korisnika u početku koristiti za pokretanje Windows XP strojeva. Uglavnom, cijela 9. generacija procesora i

njezini arhitekti moraju se pobrinuti za što bezbolniji prelazak s 32 na 64 bita te privremeni suživot... Pentium 5 temelji se na Prescott jezgri unutar koje će imati 64-bitnu ekstenziju (Yahmill) koja će se po potrebi moći otključati - slično kao što je bio slučaj s Hyperthreadingom. Sam Prescott vrlo je sličan Northwoodu, od kojeg potječe, no uz neke bitne razlike. Tako su povećani interni procesorski memorijski spremnici pa će i Prescott i Athlon 64 imati primjerice čak 1 MB L2 *cachea*. U početku će se zadržati sabirnica na 200, tj. "800" MHz, koja se pokazala izvrsnim rješenjem u kombinaciji s Dual Channel DDR 400 memorijom s maksimalnom propusnošću od 6,4 Gb/s. Pentiumu 5 dodano je i 15 novih instrukcija (tzv. PNI - Prescott New Instructions) koje ubrzavaju kodiranje videa i poboljšavaju *multitasking*. U prvom razdoblju će se Prescott, primjerice prvi 3.4 GHz HT model, pojaviti za Socket 478, no novu će generaciju procesora obilježiti i potpuno nova podnožja. AMD će koristiti Socket 754, a Intel Socket 755. Kod Intela je interesantno što će u cijelosti promijeniti način spajanja procesora i matične ploče. Spajanje će, naime, biti izvedeno u LGA (Landing Grid Array) tehnologiji. Više neće biti sitnih i lomljivih pinova nego će strujni kontakti biti izvedeni u obliku polukrugova. Taj značajni korak u dizajnu procesora dogodit će se otprilike u proljeće iduće godine. Osim LGA forme, u Grantdale čipset će biti dodana podrška za DDR-2 memoriju, a dotad će i 4x Serial ATA kontroleri te PCI Express sabirnica biti standard koji će iskorijeniti Paralelni ATA i PCI. Intel se već unaprijed hvali kako je optimizacijom proizvodnog procesa u 90 nanometara uspio postići dosad najveći postotak uspješnih CPU-ova po valfu; što bi u dobroj mjeri trebalo pojeftiniti konačni proizvod. Athlon 64 će

se u početku proizvoditi u inferiornijoj, 130-nanometarskoj tehnologiji, no već za početak 2004. AMD-ova mapa razvoja procesora (tzv. roadmap) najavljuje prelazak na superiorniji, 90-nanometarski proizvodni proces. Barem u početnim mjesecima, pravih 64 bita imat će samo AMD. U tom se razdoblju i tako ne očekuju portovi nekog bitnijeg komercijalnog softvera pa će se nativne 64-bitne mogućnosti procesora moći iskoristiti pomoću različitih *open source* portova (<http://www.x86-64.org/>).

UBRZANJE U IGRAMA

Igre će se sigurno ubrzati, no nećemo prejdudicirati i unaprijed pokušati pogodati koliko. Njuh nam govori da bi Athlon 64 pomoću nForce 3 čipseta i neke lude nVidijine kartice mogao do nogu potući Pentium 5. No, vrijeme će pokazati. Najgore što se, kad je riječ o ubrzanju igara, može dogoditi je da se one geometrijski ubrzaju, s obzirom na povećanje radne frekvencije procesora, no vjerojatnije je da će ih optimizirani driveri i 64-bitni Windowsi jednom kad stignu ubrzati još i više.

Ostale generacijske novosti

PC-ji će u idućim mjesecima zasigurno u najvećoj mjeri biti poboljšani novom generacijom procesora; no očekuju se još neke zanimljivije inovacije koje će u daljnjoj mjeri ubrzati i olakšati rad. Serial ATA sve više će dominirati, a 2004. kartice ćemo u PC-je spajati po PCI Express standardu. Taj nasljednik PCI-ja je višestruko brži, iznimno skalabilan, a uz sitne preinake kakve se očekuju na prvim pločama u PCI Express utorima moći će se koristiti i stare

PCI-kartice. Od značajnijih osobina valja spomenuti vršnu brzinu dvostruko veću od AGP 8x te mogućnost *hot swappinga* - vadenja komponenata za vrijeme rada uređaja. Također, uvodi se i novi form-faktor PC-proširenja, gdje će se prema PCI Express standardu moduli moći izravno spajati na matičnu ploču bez otvaranja računala, a bit će spremniji u *cartridge*. Baš poput igrice na starim i prijenosnim konzolama.

NAGRADNA IGRA

DARUJEMO 2 MAJICE I IGRU...

Originalnu igru
STAR TREK: ELITE FORCE 2
ili **Hackerovu** majicu možeš osvojiti
ukoliko točno odgovoriš na
superlagano nagradno pitanje:

STAR TREK ELITE FORCE 2

**Tko je kapetan Enterprisea u
igri Star Trek Elite Force 2**

- a) Janeway
- b) Kirk
- c) Marin
- d) Picard

Svoj točan odgovor i popunjen
nagradni kupon pošalji
do 10.09. 2003. na adresu:
HACKER, Čakovečka 17,
Zagreb, s naznakom
"ŽELIM REPLIKATOR"



NAGRADNI KUPON

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje

mikroSkop

Kabina



Potaknut uistinu (pre)OČEKIVANIM dolaskom dotičnog gospodina sa škotskim naglaskom koji voli voziti rally automobile (za neupućene u ovakvu vrstu metafora, Colin 3) osjetih se pozvanim da prozborim koju o jednom problemčiću vozačke tematike. Ovaj deminutiv "problemčić" shvatite kao ispad čistog cinizma, zato što je na redu još malo sablažnjivanja nad nevjerovatnim propustima proizvođača igara i čudenja njihovim nebulozama koje uporno nastavljaju činiti unatoč reakcijama sa strane. Shvatili ste, vjerujem, da je riječ o kabini, tj. njezinom pojavnom obliku u negativnom smislu (kad je nema, ne?), stoga se odmah bacite u samu srž ovog teksta i uživajte u (preko) brojnim ispadima žuči nad kojom nismo imali nikakve kontrole...

NEED FOR COCKPIT

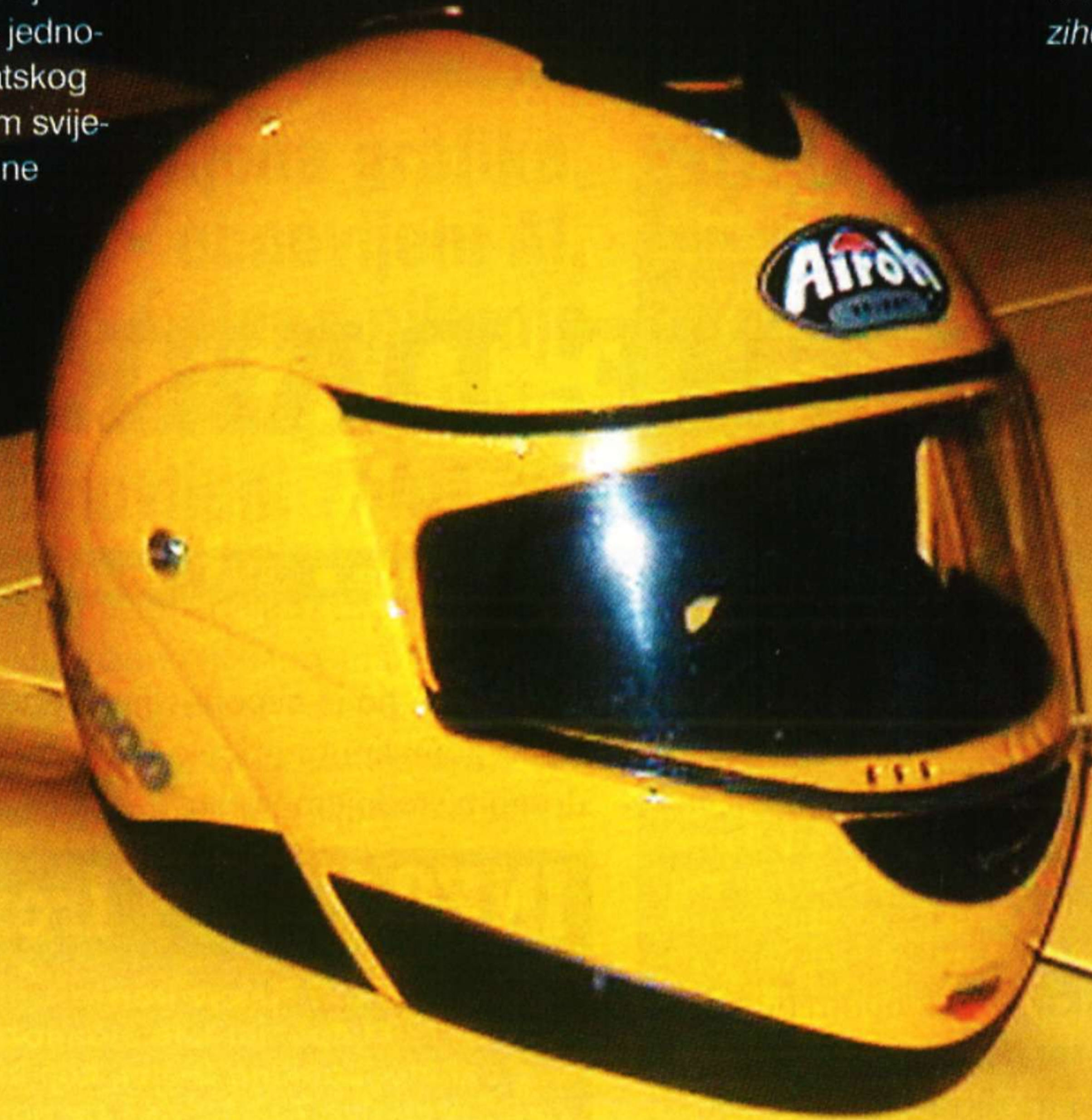
No, prije svega budimo načisto s tim da nam je svima jasno kako je na PC-ju bolno prisutna sveopća deflacija trkaciha naslova, što je, s obzirom na slavnu prošlost u kojoj su se upravo na PC-ju rodili danas brojni popularni serijali (*Need For Speed*), i više nego "prava šteta, all rights reserved". Stoga gundanje koje bi uskoro trebalo uslijediti slobodno proširite i na crnu konzolu koje nam je u posljednje vrijeme tako prirasla srcu. Znači ovako, naše je mišljenje da bi svaka trkalice, bilo da je riječ o *Formulama*, *Rallyjima* ili kojekakvim *Gran Turismima*, neizostavno morala imati kabinu koja je toliko bitan element svake i najarkadnije "simulacije" vožnje da boli glava. Na pamet mi pada nesretna situacija iz dana *Voodoo 1* kada je o količini memorije ovisilo hoće li jedan od sad već nebrojnih *Need For Speedova* imati ili neće prokletu kabinu. Tako su se zbog sotonske igre kupovale nove kartice kako bismo mogli uživati u potpunijem osjećaju vožnje! A zašto nam je to bilo tako bitno? S jedne strane, zbog toga što smo mogli uživati u vjerno repliciranoj upravljačkoj ploči za koju smo bili svjesni da je, osim ako se jednog dana ne uspnemo plemenitim putevima hrvatskog političkog života, baš i nećemo vidjeti u stvarnom svijetu. Osim možda u kakvom autosalonu, ali to se ne računa jer nas ondje previše dekoncentriraju određene tete s vrlo određenim i naglašenim atributima koji nikako ne spadaju pod one vozačke... Znači, mogli ste napamet naučiti rapored svakog gumbica i komada

plastike te uživati u osjećaju da sjedite u automobilu koji vrijedi više nego vaša cijela obitelj prodana u bijeloj roblje (čast iznimkama). No, s druge i ipak važnije strane, bila je riječ o samom osjećaju vožnje koji je zbog kabine jednostavno uvjerljiviji, jer se auti uglavnom i voze s upravljačkog mjesta, a ne s krova tako da sustavom poluga povežete volan i "stiskalo" za gas te isplaženog jezika guštate u vjetru. Riječ je o perspektivi i osjećaju istinske brzine jer je sama činjenica uklopljenosti okolnih objekata, asfalta i suparnika s kojima se eventualno utrkujete strahovito važna za dočaravanje iluzije istinske vožnje. Što nam znači pogled bez kabine, uz eventualno nakrpavanje blentavih mjeraca okretaja i brzine, kad si ne vidimo ruke, volan, staklo...? Ili još gore, kad vozimo iz vanjskog pogleda, što je dakako savršeno lijepo, ali ne baš i u skladu s gorepomenutom stvarnošću u kojoj još uvijek iza prokletih automobila ne lebde nekakve usrane kamere, šaljući sliku izravno na mrežnicu oka nam junačkog!

KARTONSKE REPLIKE

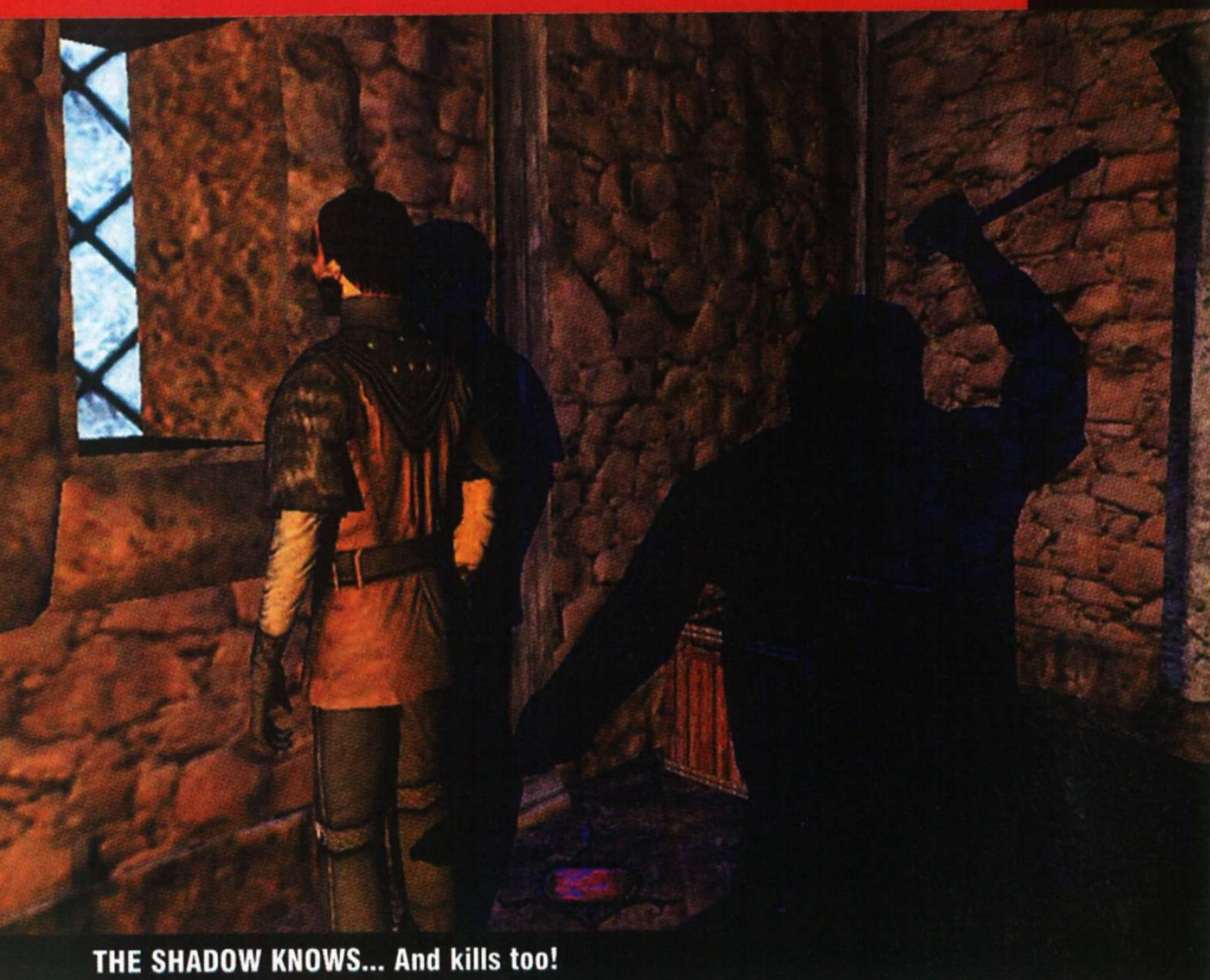
Zar onda ČUDJ jedan očajnički post nekog razočaranog Amerikanca koji je potkanut najnovijim uprizorenjem *Need For Speeda*, išao nekakao ovako: "U redu, maknuli ste kišu, snijeg i ostale *meteo* efekte. Okej, izbacili ste noćnu vožnju i linearne staze. Ali zašto se, o zašto izbrisali prokletu kabinu? Prokleti bili! Prokleti bili do crnog pakla!!!" I onda nakon toga reći da kabina nije važna. A zbog čega se onda upravo cockpitu u aviosimulacijama pridaje tolika pozornost, pa se tako već i u reklamnim blurbovima autori ponosno hvale kako "njihove kabine imaju potpunu vjernost i 3D funkcionalnost sa sasvim kljubalnim gumbićima"? Hajde, usudite se izbaciti kabinu iz jednog *Sturmovnika* ili najnovijeg *Flight Simulatora*, pa ćete osim tisuća hate mailova dobiti i kretenski nerealitet koji s pravom simulacijom nema ama baš nikakve veze. Hm, neki će reći

da je, što se vožnji tiče, problem upravo u arkadi kojoj i ne treba nikakav dodatni osjećaj realizma kad je i onako ponajprije adrenalinskog karaktera, gdje to i nije bitno. Okej, a ja ću tim istim ljudima reći neka si zamisle kako bi ta adrenalinska jurnjava izgledala da je u nju nagurana prokleta kabina - poput nadrealističke fantazije koja bi u sebi spojila sve najbolje iz realnog i iredalnog svijeta. No, ako biste načas pomislili na riječ "licencija", čak biste djelomice bili i u pravu. Baš zbog te gadarije polovica trka nema nikakvih oštećenja ni deformacija, nego se metalni macani ponašaju kao da su sazdana od čistog urana (podebljanog s povećom dozom osiromašenog titana...hm, ili to ide nekako drugačije?). Ali ako već i nemaju licenciju, novca pa čak ni vremena da naprave vjernu rekreaciju odgovarajuće kabine, neka barem naprave generičku bedastoću koja može biti ista za sve automobile, ali npr. u drugoj boji. Samo da se stekne taj osjećaj VOŽNJE, koji je pogotovo efektan kad se kabina napravi od 3D poligona i nije nužno fiksirana za ekran monitora. Tada bi se pomoću pravilne fizike unutrašnjost automobila mogla naginjati na sve strane i tako dodatno produbljivati reprodukciju najrazličitijih sila koje obično djeluju u pravoj vožnji. Možda je riječ i o "pravim" vozačima koji se i inače najviše bune oko tog nedostatka. A kako spadam u spomenutu skupinu, to i činim, dok bi mladim generacijama koje se još ne smiju voziti ni na suvozačkom mjestu to smetalo koliko i propast istočnozambijske valute jednom atričkom slonu. Stoga, svaka čast *Colinu*, *TOCI* i sličnim naslovima koji imaju kabinu i time nam opravdavaju kupnju plastičnog volana od kakvih 500 kuna i spašavaju od totalnog očajja. Zar je onda čudno što je jedan iznervirani kolega došao na ideju da na vlastiti monitor zalijepi KARTONSKU repliku kabine kako bi mogao dostojno guštati, no zbog određenih tehničkih problema koji bi uključivali zakenjavanje monitora s OHO ljepilom, to ipak nije sproveo u djelo. I na kraju, reći ću vam jednu stvar, za veličinu još uvijek nisam *zither*, ali kabina je važna!



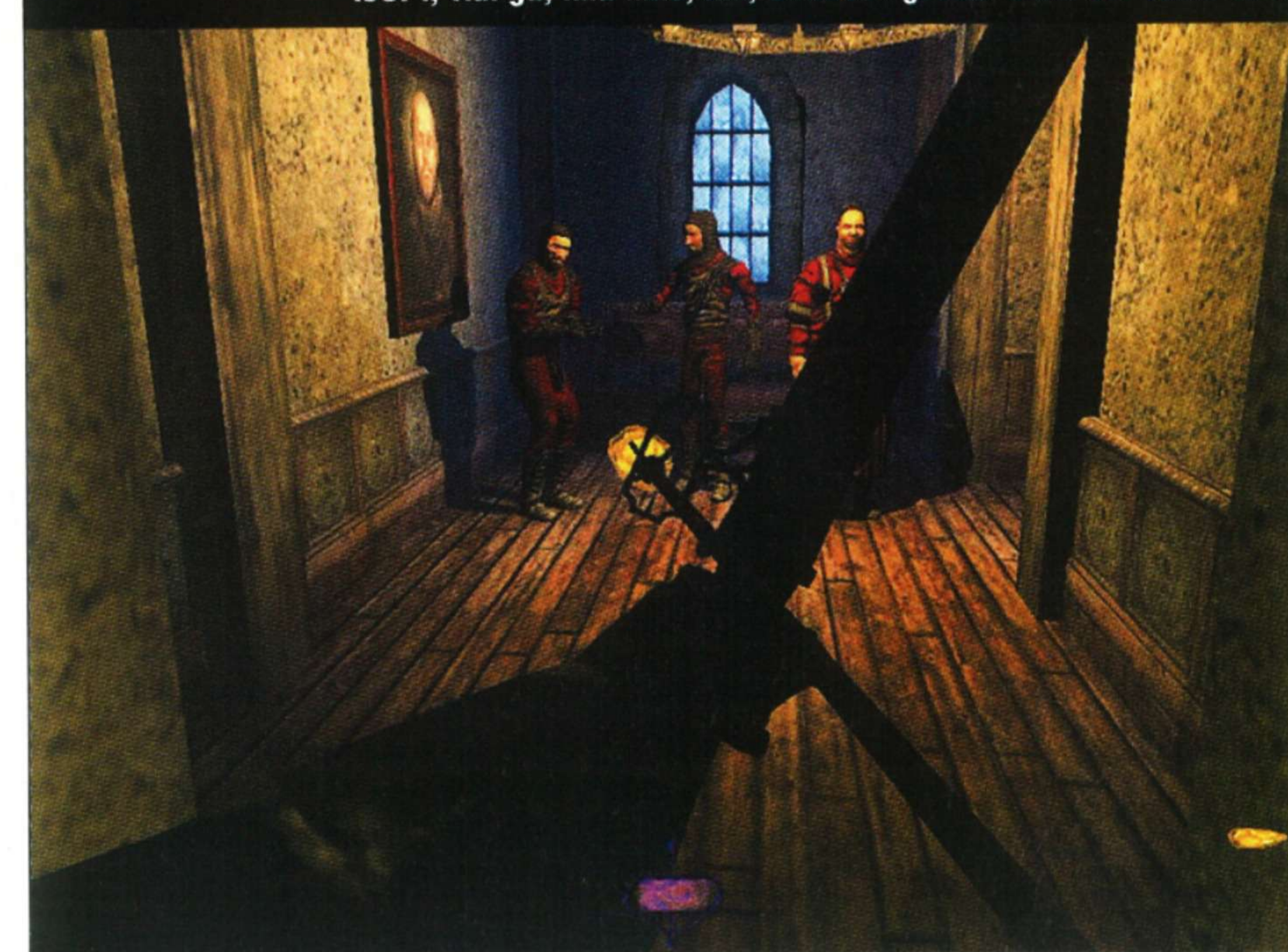
Prvo nabijem šljemčinu (šljem glavu čuva...).
Nakon toga ulazim u kabinu i ne pada mi na pamet sjediti na krovu i uživati u vjetru radi "boljeg osjećaja brzine". Ne ide to tako...

PRVI POGLED NA



THE SHADOW KNOWS... And kills too!

LJUFT, vidi ga, ima mač, luk, strelice i grozan stav! Što ćemo sad?



GORNJI VAKUF u ponoć. Jučer

IZLAZAK
NAJAVLJEN ZA
kraj 2003./
početak 2004.

Povratak polumoralne lopovčine

THIEF 3: THE DARK PROJECT

INFOBOX

PROIZVOĐAČ / Ion Storm ■ IZDAVAČ / Eidos Interactive ■ ŽANR / sneaker FPS ■ www.????

PIŠE Krešimir Lauš
kresimir.laus@janus.hr

Ono što je na konzolama bio *Metal Gear Solid* to je na PC-ju bio *Thief*. U redu, jedan se odvija u bliskoj budućnosti, uz upotrebu najmodernijih spravica i oružja, a drugi u alternativnoj prošlosti, uz upotrebu najmodernijih mačeva i drvenih toljaga, no osnovna pretpostavka im je ista; oba su vrhunski *sneakeri* u kojima se od igrača traži da ne ulijeće u sukobe glavom bez obzira, nego da pomno pripremi svoj napad i drži se zaklona i sjena ne želi li da ga satre brojčano nadmoćniji neprijatelj. Tako je originalni *Thief* bio jedan od začetnika tog žanra na PC-ju, a što je još

« Pravi lopov mora bit hladan ko' Spricer. (Vidi sliku 1. pravi lopov)

važnije, nudio je neponovljivu atmosferu i pomaknutu priču o "nekom drugom srednjem vijeku", zbog čega

je i bio toliko poznat. Drugi je pak nastavak dodatno ispolirao grafiku i donio hrpu novih nivoa, no izostale

INFO PLUS / Iron Storm

What the heck? Kakav Iron Storm??? Lijepo, jer kao što možda već i znate, Looking Glass, koji je radio prva dva *Thiefa*, više ne postoji. Ostala je tek šačica *Thief* entuzijasta, koja je pobjegla u Eidos kako bi mogla raditi na novom nastavku, od kojih je svakako najznačajniji Warren Spector, koji radi i na novom *Deus Exu*. A sjetimo li se što je tata Warren napravio s prvim *Deusom*, onda smo sasvim sigurni da ništa čega se on dotakne ne može biti loše. Inače, *Thief 3* će izaći nakon *Deusa 2*, pa će tako između ostalo-

ga imati dinamične sjene, dok potonji neće. Moramo još spomenuti da Warren igra igru medijske blokade - naime, iako je *Thief 3* relativno blizu izlasku (jesen 2003-početak 2004), informacije, a pogotovo slike su prilično štute. Bez obzira što su svi nivoi završeni još 2001., dečki ne žele odavati previše informacija kako od svega ne bi napravili jedan velik spoiler. A možda je tako i bolje, jer će nas Garret sigurno iznenaditi, mada to nažalost nije bilo slučaj s drugim nastavkom. Sve u svemu, od ovog naslova očekujemo mnogo!

su bilo kakve konceptijske promjene, iako smo ih iščekivali s opravdanim nestrpljenjem. Srećom, stiže i treći nastavak! U kojem ćemo opet preuzeti ulogu polumoralne lopovčine Garreta, čija će primarna misija biti zastavljanje prorokovanog dolaska 'mračnog' vremena. Ne bojte se, našem Garretu nije ni na kraj pameti spašavanje ljudskog roda nego puka činjenica da ako tog roda ne bude, neće imati od koga krasti. Prema tome, slobodno očekujte nekoliko desetaka, ovaj put i mnogo većih, nivoa koji će, za razliku od prethodnika, biti izvedeni u Unreal Warfareu. Iako su čak i sami autori sumnjali u njegovu sposobnost repliciranja mračne atmosfere iz *Jedinice* i *Dvojke*, Unreal se opet pokazao dostojnim kodom za stvaranje FPS-a bilo kojeg smjera (vidi slike). Tako će se drveće povijati na vjetru, a što je najvažnije, u igri će postojati dinamične *real-time* sjene poput onih u *Splinter Cellu*. Što je, naravno, iznimno važno jer će i ovaj nastavak svoju čar temeljiti na *stealthu*. A upravo je AI kojeg ćete nadmudrivati pomoću skrivanja i šuljanja višestruko nadograđen, tako da

“Obnovljena grafika, obnovljeni AI, obnovljeno pikanje mačem u leđa; obnovljeni *Thief 3!*”

ovaj put uzima u obzir izvor i smjer zvuka, jačinu svjetla, realni *line of sight*, brzinu i smjer vašeg kretanja itd. Također, krasit će ga i takozvani "evidence system" koji je zapravo sustav pomoću kojega neprijatelji pamte sve informacije o tome gdje su vas i kada sreli, kako bi na najbolji način krenuli u daljnju potragu i eliminirali manje vjerojatne prostorije i lokacije. Sve u svemu, zaboravite na bezumno glavinjanje jadnih idiota i pripremite se na jedno AI iskustvo koje ćete pamtili. Iduća velika promjena je da ćete Garretu vidjeti ruke i noge, zahvaljujući čemu ćete preciznije određivati skokove i doskoke te uživati u prtljanju ruku dok lopovčina bude obijao kakva vrata. Na Xboxu ćemo čak pomoću vibracija kontrolera sami otključavati proklete brave, dok se,

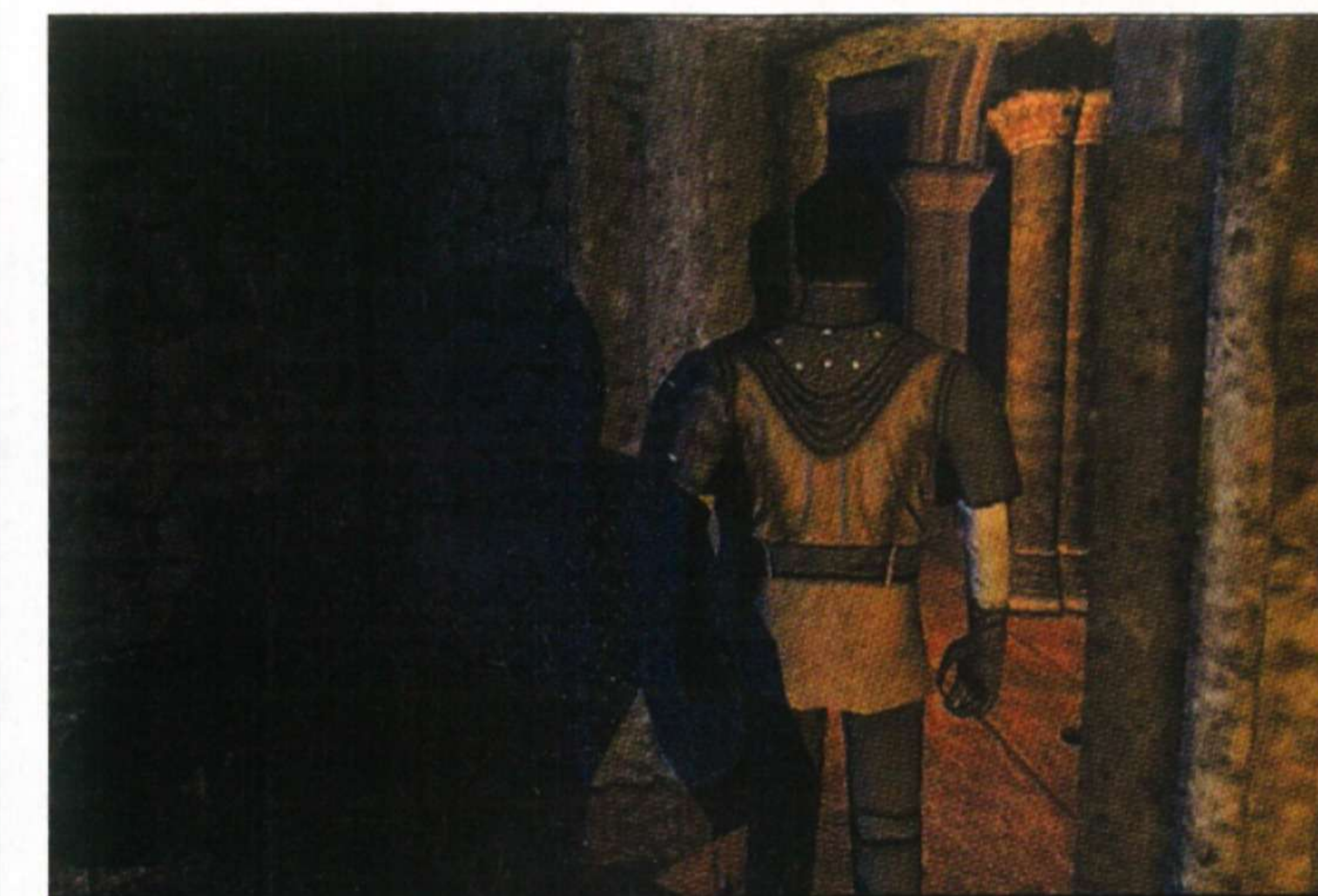
IZDVAJAMO / Sneakanje za mase

Neki igrači sneakanje mrze! Jednostavno im se ne da stalno šuljati i strepiti da će im svaki korak biti zadnji te, što je najgore, opet iznova igrati nivo koje su zbog nestrpljivosti zabrljali. Jedva čekaju nekome smjestiti metak pod lubanju ili mu istu rasjeci mačem, a to im jednostavno ne daju. No *Thief* serijal oduvijek je sadržavao toliku komponentu imerzivnosti da bi na sve predrasude časkom zaboravili i utopili se u tom specifičnom svijetu u kojem je sneakanje jednostavno krucijalno. Splet sitnih pojedinosti poput različitog zvuka koraka ovisno o podlozi, zaštitničkog plašta mraka i pametnog te prije svega

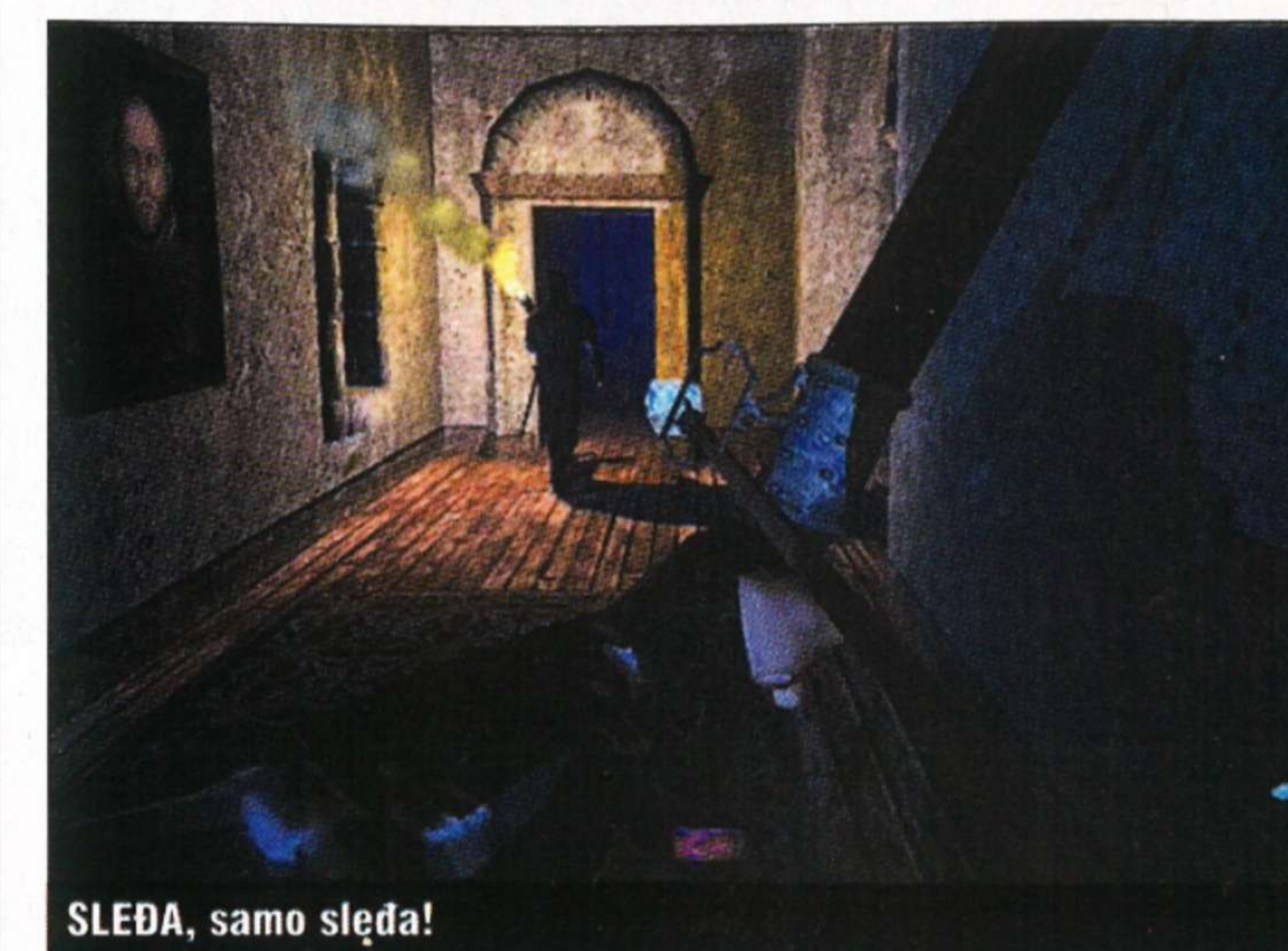
poštenog reagiranja neprijatelja od *Thiefa* su stvorili *sneaker* koji bi voljeli igrati i mrzitelji sneakanja. Stvar je bila u tome što igra jednostavno nije varala i što u misijama nije bilo kretenske zabrane ubijanja; dobili ste određene objekte, a kako ćete i s čim, vaša stvar. A zahvaljujući novim *featureima* koji se najavljuju, poput još veće inteligencije AI-a te njihove sposobnosti pamćenja *encounter*a, cijela bi se stvar mogla pretvoriti u iznimno zabavno iskustvo golog nadmudrivanja i uživanja u napetoj neizvjesnosti. A ne u onu ogavnu kvazišuljanciju iz *IGI-ja* i *IGI-ja 2* gdje bi se neprijatelji konstantno "kotili" iz prokletih baraka...

kad je riječ o PC-ju, što se toga tiče, zasad šuti. Ne, iako su iscurile gluposti da će se *Thief 3* igrati i iz trećeg lica, to nije točno. Što još? Da, očekujete i realnu fiziku (sad, je l' će baš biti *ragdoll* ili ne, još se ne zna) kojom ćete hitati objekte i gledati njihov pravocrtan let i odbijanje od okolnih zidova. Istih onih zidova po kojima ćemo se sada i pentrati pomoću oštrih kuka i tako uživati u posve novom osjećaju orijentacije i kretanja kroz

kompleksne zgradetine, crkve i memljive rupetine. Ludnica! Sve u svemu, *Thief 3* će kako friškom grafikom, obilovati i sasvim novim elementima igrivosti, što će mu sigurno osigurati pozitivne kritike i podršku igrača. No, *Thief 3* nikako neće biti igra za svakoga, bit će to ponajprije igra za pokvarene duše koje se vole skrivati u sjenama i čekati da nekome anesnu taj sudbonosni ubod u leđa. No, nismo li upravo svi takvi? ■



ETO, okrećem ti leđa koliko te prezirem



SLEDA, samo sleđa!



MISLIM da ću objesit dekoratera

PRVI POGLED NA



PUCNJAVA u zatvorenom prostoru



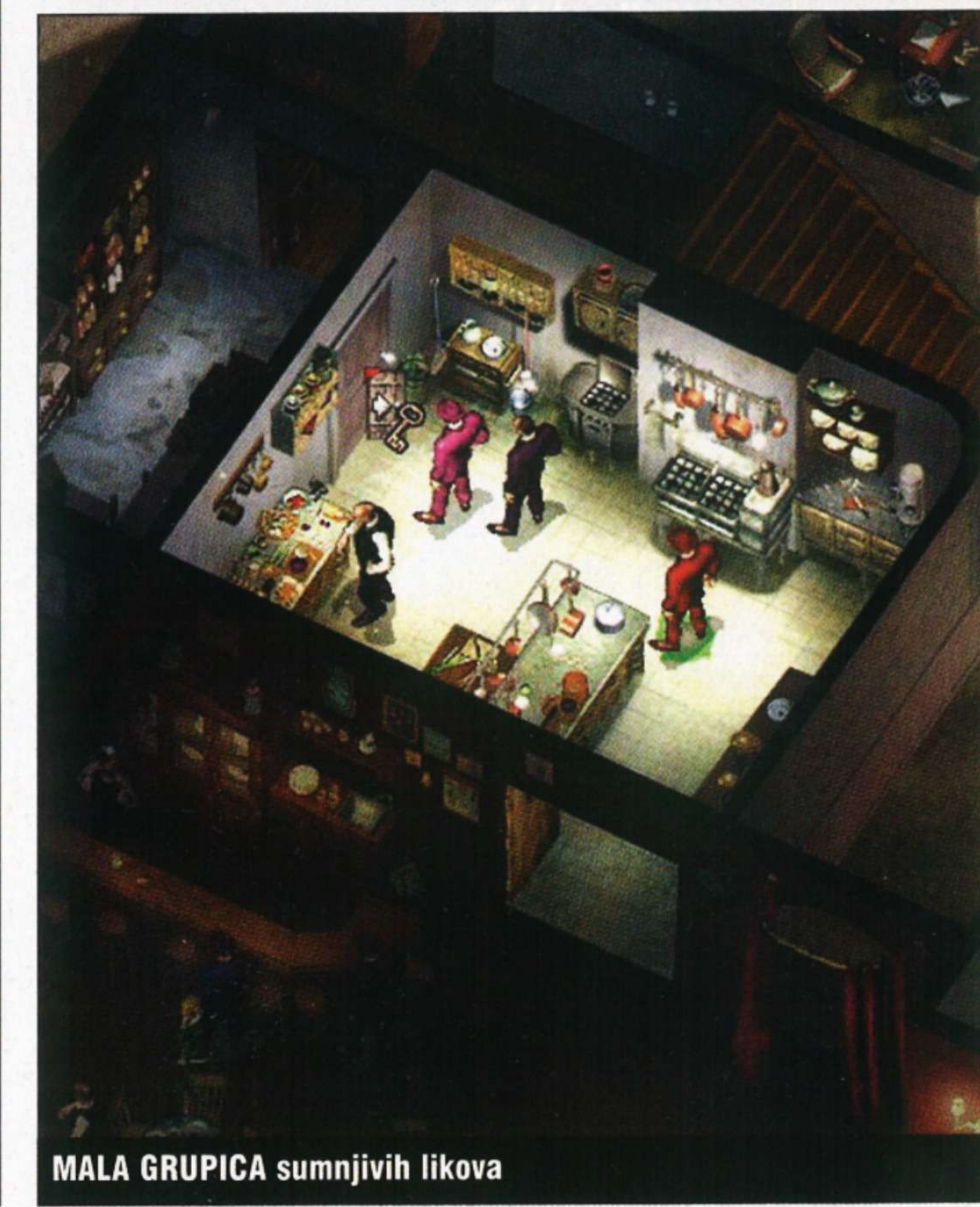
VOAJER jedan perverzni!



EVO, mora na WC

IZLAZAK
NAJAVLJEN ZA
četvrto
tromjesečje
2003.

K VRAGU i ta crvena neuočljiva odjela!



MALA GRUPICA sumnjivih likova

Prohibicija - inkvizicija! Bolje grob nego rob! Mi gradimo autocestu, autocesta gradi nas!

CHICAGO 1930

INFOBOX

PROIZVOĐAČ / Spellbound ■ IZDAVAČ / Wanadoo ■ ŽANR / strategija ■ www.spellbound.de

PIŠE Damir Rukavina
damir.rukavina@janus.hr

Prohibicija - to je bilo zlatno doba. Kao prvo, pijanstvo i alkohol bili su zakonom zabranjeni, u modi je bio džez, čarleston i strojnice od dvadesetak kilograma, a mafijaši su se međusobno obračunavali na najgore zamislive načine. Naravno, i policija je imala svojih legendarnih trenutaka - sjetite se samo priča o Nedodirljivima. Da prestanemo? Ne možete dočekati da kupite igru? Strpite se još samo malo, *Chicago 1930* samo što nije stigao.

« Reprezentativni primjerak gangstera

Ipak, u ključnom trenutku, prije završetka hvalospjevnog uvodnog paragrafa, autor ovog prikaza nije mogao a da se ne upita ima li više smisla to recikliranje gangsterskih igara i dokad će ono trajati? Dok se krava muzara ne iskoristi do krajnjih granica? Tako nekako.

No dobro, nije sve tako jedno kako koji put znamo pisati. Sjećate li se, primjerice, *Mistmarea* - igre koja je u najavi bila nevjerojatno zanimljiva, dok je u završnoj inačici ispala tako jedno da nas je sram o tome uopće pisati. Pitate se kakve veze

INFO PLUS / Elixir Studios

Umjesto uobičajenih pohvala developerima najavljene igre, odlučismo malo pročeprkati po prošlosti glavnih likova Spellbounda i evo što smo otkrili. Dakle, njihov fuhrer Armin Gessert odgovoran je za jedan od doista monumentalnih gejmerskih bisera (koje vjerojatno i

dandanas igraju najzagriženiji nostalgici). Konkretno, riječ je o *The Great Giana Sisters*. 1984. Sjeća li se itko toga? Znate ono... kad su se kasete Dalibora Bruna brisale za kopiju originalnog *Target Renegadea*. Ijoooooo, fudbaler-keeeee!!!!

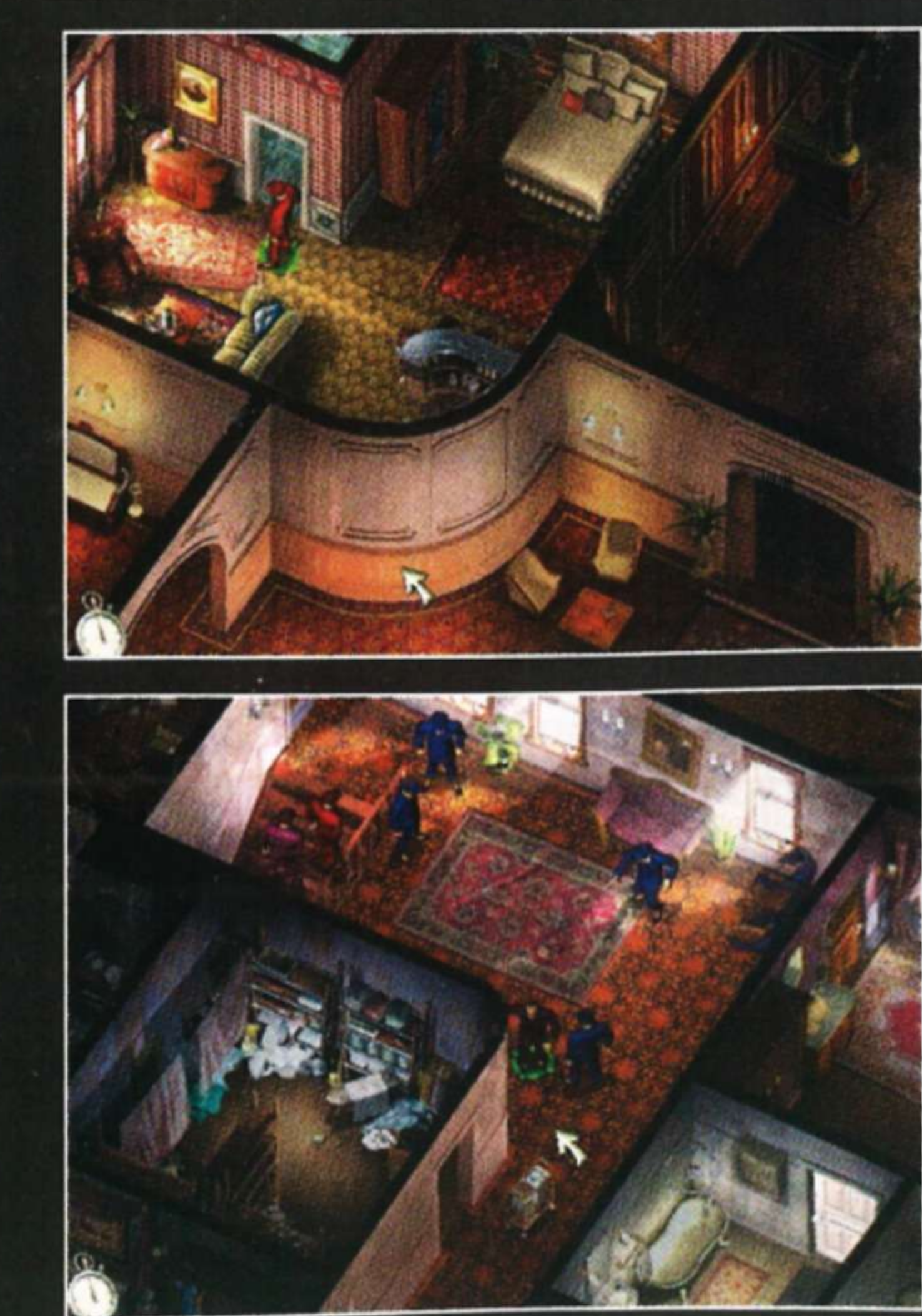
ta igra ima s *Chicago 1930*? Pa, kao prvo, Spellboundov bi novi naslov, za razliku od *Mistmarea*, doista i mogao ispasti solidan. Jedan od najčvršćih argumenata koji podupiru tu teoriju je da razvojni tim iza sebe ima već dvije igre istog žanra koje su - spomenimo - doživjele velik komercijalni uspjeh. Riječ je, dakako, o *Robin Hood: Legend Of Sherwoodu* i *Desperado: Wanted Dead Or Aliveu*, koje su baš kao i *Chicago* akcijske strategije. Za one koji nikad nisu igrali igre u stilu *Commandosa* i *Hidden&Dangerousa*, spomenimo da je riječ o složenim djelcima koja obiluju mozgalicama, taktičkim opcijama, zamkama, NPC-ima te, što je najvažnije, mogu se podičiti šarolikim i najčešće golemim nivoima. *Chicago 1930* drži se iskušano recepta, s tim da polaganim, ali sigurnim korakom u žanr unosi nekoliko (oh, toliko) potrebnih osvježenja. Konkretno, vjerovali ili ne, moći ćete izabrati stranu na kojoj ćete biti. Kao pomagač mafijaša organizirat ćete šverc alkohola, pokone brutalno ubojstvo, otmicu svje-

doka te sjećanje istih itd... Budete li pak na strani reda i zakona, radit ćete potpuno suprotno - sjećat ćete bačve pivoruše u komade, hapsiti kriminalčuge, štitići svjedoke te sastavljati iste (forenzike radi). In a nutshell bit ćete ili FBI-jevac na misiji čišćenja grada od kriminalne bagre ili pak njezin član. Većina ostalih elemenata će vam biti vjerojatno već otprije poznata - šuljanje, pokoji kratki i efektivni napad te, dakako, dobro staro otvoreno puškaranje, kojeg će biti popilično. Da stvari ne ostanu samo na tome, tu je i onaj neizbježni mali dodatak RPG-a (dovraga, kako se ta stvar ovih dana uvlači u apsolutno sve). Naime, vaši likovi, face kakve jesu, tijekom igre će sakupljati iskustvo. Pošto iskustvo neizbježno znači bolje sposobnosti, vaši će likovi bodove dobivene tijekom misije raspoređivati na socijalne vještine poput dalekometnog naoružanja, bliske borbe, prikradanja i dakako, karizmatičnosti. Ostatak igre bit će, kako se čini, dosta sličan srodnim naslovima, s tim da će vam

IZDVAJAMO / Malo sporije pucaj s tim!

Veliki problem *Commandos* serijala bilo je međusobno koordiniranje vaših specijalaca. Kad bi stvari postale vruće, na ekranu bi nastao metež tijekom kojeg bi vaši precijenjeni vojnici obično završili s desetak dekadama olova u predjelu prednjeg reznja. Sad je situacija potpuno drugačija - glavne face koje vodite vodit ćete još efikasnije ako usporite vrijeme i pošaljete ih u tamanjenje, rezanje, bušenje (i ostale stvari koje dušu vesele). Iako uvođenje tog prerađenog *bullet timea* zvuči zanimljivo, možda bi ipak bilo bolje da ga autori u završnoj inačici omoguće u ograničenim količinama. U prijevodu, ako bi to usporevanje vremena bila ograničeno, gejmeri bi i te kako razmišljali o tome kad je vrijeme za akciju, a kad je vrijeme za malo više laganog šuljanja.

biti ponuden izbor strana te (kako se čini) kampanja u kojoj ćete uvijek sami izabrati što će biti vaš idući korak. I onda bismo vam još na kraju trebali reći kako igru ipak ne treba s nestrpljenjem iščekivati? Pa, tako nekako. Vidite, ako kojim slučajem niste fan *Commandos* igara, vjerojatno



ćete *Chicago* poželjeti zaobići u većem luku. Ali pak volite dobru igru začinjenu autentičnim misijama, dobrom glazbom (pogledati početak prikaza) te velikom količinom taktike i akcije, ne gubite vrijeme, već sada počnite smišljati ispriku zaštoovog Božića nećete izlaziti iz stana. ■

STALKER: OBLIVION LOST

INFOBOX

■ Jedi Knight 3:
Jedi Academy

■ PROIZVOĐAČ
GSC Game World

■ IZDAVAČ
Russobit - M

■ ŽANR
mješavina RPG-a,
FPS-a i avanture

■ IZLAZI
potkraj godine

www.stalker-game.com

gsc game

GSC GAME WORLD Iako ovi ukrajinski developeri u pripremi imaju naslove poput *Cossacksa* i *Firestartera*, najviše se ipak očekuje od njihova *Stalkera*. Njihova dosadašnja izdanja trebala bi jamčiti kvalitetu budućih, a vrlo popularna i složena RTS igra *Cossacks: European War* njihovo je djelo. Osnovani su davne 1995., ali im se rad isprva temeljio na multimedijalnim enciklopedijama i obrazovnim projektima, tek se posljednjih nekoliko godina bave dizajnom igara, i to kvalitetno.

PIŠE Goran Maravić

goran.maravic@janus.hr

➤ Grozna nesreća po drugi je put potresla Ukrajinu i cijeli svijet. Nuklearna opasnost proširila se na prilično veliko područje, koje je na neki misteriozan način postalo nastanjeno različitim stvorenjima koja kao da čuvaju neku tajnu. Vlada i vojska pokazuju veliko zanimanje za fenomene koji se mogu pronaći unutar Zone, no jedini koji njome neustrašivo lutaju su *stalkeri*. Grupa ukrajinskih *hard core gamera* koja nije bila razočarana ponudom igara na tržištu, ali je ipak bila nezadovoljna, zaključila je da bi oni to mogli bolje. Kombinirajući najmiljenije žanrove igara, ali i omiljene im filmove, osmislili su priču i pozadinu

za igru koja će, usudimo se to reći, biti pravi hit te svojom kvalitetom pokazati velikim developerskim studijima kako se rade odlične igre. Tijekom procesa bili su integrirani u jedan takav studio. Fascinacija *Falloutom* kao jednom od najboljih RPG igara te samo mjesto gdje dečki žive bili su presudni što se radnja igre događa upravo u Černobilu. Naime, developerski tim živi u ukrajinskom gradiću samo stotinjak kilometara udaljenom od Černobila pa im nije bilo teško dobiti inspiraciju za apokaliptično mjesto radnje. Da bi radnja što više odisala armagedonskim ugodajem, izmislili su nesreću drugog reaktora elektrane Černobil. Prava se nesreća dogodila na jednom od četiriju reaktora, nakon čega je ukrajinska vlada, zbog nedostatka novaca i struje, ipak

vratila u pogon preostala tri reaktora. Nakon druge, imaginarne nesreće posljedice su višestruko strašnije. Cijelo je područje visoko kontaminirano, stoga ga je vojska morala zatvoriti i zapečatiti. Radnja se ne događa neposredno nakon nesreće, nego malo poslije, kad su stanovnici već navikli živjeti s tim. Kako oni izvan Zone, tako i oni unutar nje. A Zona je, shvatili ste, naziv koje su kreatori dali kontaminiranom području. Unutar nje postoji život, životinjski i ljudski, i nikome od njih nije dozvoljen izlazak, za što se brinu brojne vojne ophodnje koje uglavnom patroliraju oko Zone, rijetko kad po njezinoj unutrašnjosti - najčešće da bi intervenirali u slučaju neke nesreće koja može imati posljedice za život u ostatku Ukrajine ili da bi izvukli nekoga tko je unutra slučajno upao. Zonu

naseljavaju različita stvorenja koja su manje-više mutirala pod utjecajem snažnih doza radijacije koje su primili. Naravno, riječ je uglavnom o opasnim primjercima novih rasa. Posebno gadni znaju biti čopori slijepih pasa, kojim je nedostatak vida još više izoštrio čulo njuha te im je doista teško umaći. Najčešće ih je previše, stoga ne biste na njih trebali trošiti dragocjeno streljivo.

STALKERI

Zonom lutaju i relativno zdravi i nemutirani pustinjaci u potrazi za različitim artefaktima koje je eksplozija reaktora razbacala uokolo. Osim takvih artefakata, pronalaze i neke doista neobjašnjiva podrijetla, ali to je jedna od tajni ove igre koju ćemo najvjerojatnije otkriti tek kad se završni proizvod nađe u prodaji i svi ga zaigramo.

Pustinjaci su znani pod imenom *stalkeri*, a artefakte pronalaze da bi njima trgovali i nabavljali namirnice i prijeko potrebno oružje i streljivo jer se bez toga u Zoni ne može preživjeti više od dana. Neki rade sami, a neki su voljni surađivati i raditi u skupinama. Jasno, nisu svi isti. Postoje obični *stalkeri*, koje je njihovim vještinama naučio život u tako kompetitivnom i opasnom okruženju, oni su najčešće skloni udruživanju u skupine ne bi li tako povećali šanse da prežive. Posebno opasni *stalkeri* su oni koji su nekoć bili vojnici. Riječ je najčešće o iskusnim veteranima koje upošljava vojska da bi u Zoni proučavali ono što njih zanima i predmet je njihova interesa. Posao im se najčešće vrti oko otkrivanja uzroka druge nesreće u reaktoru. Iznimno su dobro

naoružani i znaju se koristiti svojim naoružanjem. Najčešće djeluju pojedinačno, a samo u rijetkim prigradama u skupinama, no ne većim od pet članova. Izvrsni su borci pa stoga naletite li na njih, najbolje bi bilo pobjeći ako je ikako moguće. Postoji i frakcija *stalkera* pod imenom "duty". Budući da se osjećaju pozvanima da štite svijet od najezde mutanata i čudovišta, kreću se Zonom samo s jednim ciljem - ubiti sve što je mutirano. Nažalost, koji put pogriješe pa ubiju i ljude, no to ih ne uzrujava previše, naime, mišljenja su da svaki rat ima svoje žrtve. Osim *stalkera*, u Zoni se mogu sresti i obični vojnici, i to samo u rubnim područjima. Budite opretni, ubijaju sve što se približi granici jer je njihova zadaća paziti da netko ne izađe ili uđe u Zonu.

Jedini vojnici koje ćete sresti unutar Zone su elitne jedinice koje su poslale helikopterima da nekog spase ili evakuiraju, najčešće vladine znanstvenike. Oni, naime, proučavaju Zonu i njezine učinke na ljude i uglavnom su prijateljski raspoloženi prema *stalkerima* jer od njih nabavljaju artefakte koji su im potrebni za istraživanje.

ZONA

Treba reći nešto i o toliko spominjanoj Zoni, tj. simulaciji iste. Riječ je o prostoru veličine 30 kvadratnih kilometara koji je u cijelosti odsimuliran, sa svim stanovnicima. U samom središtu je vrlo vjerna kopija postojeće nuklearne elektrane u Černobilu. Tim koji ju je modelirao bio je ondje i fotografirao sve dijelove elektrane u koje im

je bio omogućen pristup, a jedna je osoba, koja također željno iščekuje igru, a radi u Černobilu, navodno dostavila planove elektrane dizajnerima. Susjedni gradić nije vjerna rekonstrukcija grada duhova pored Černobila, koji je potpuno napušten, nego je zamišljen u glavama dizajnera, ali svi koji su vidjeli beta kod igre i prikaze cijelog područja tvrde da je to načinjeno izvrsno, poput bilo kojeg istočnoeuropskog gradića. *Stalker* može ući u svaku građevinu i u svaku prostoriju i prekopavati po stvarima, što mu zapravo i je glavna zadaća tijekom pretraživanja Zone. Svi stanovnici Zone pod kontrolom su enginea koji vodi njihove sudbine, bili vi u blizini ili ne. Postoje zapravo dva enginea, tzv. *online* i *offline* engine. *Online* engine je u

"Neviđeno miješanje žanrova moglo bi se ovaj put pokazati vrlo uspješnim"

slika iz igre

4 RAZLOGA ZA ULAZAK U KONTAMINIRANU ZONU

1. PREKRASNA GRAFIKA - novi engine dočarat će sve ljepote velikog krajolika



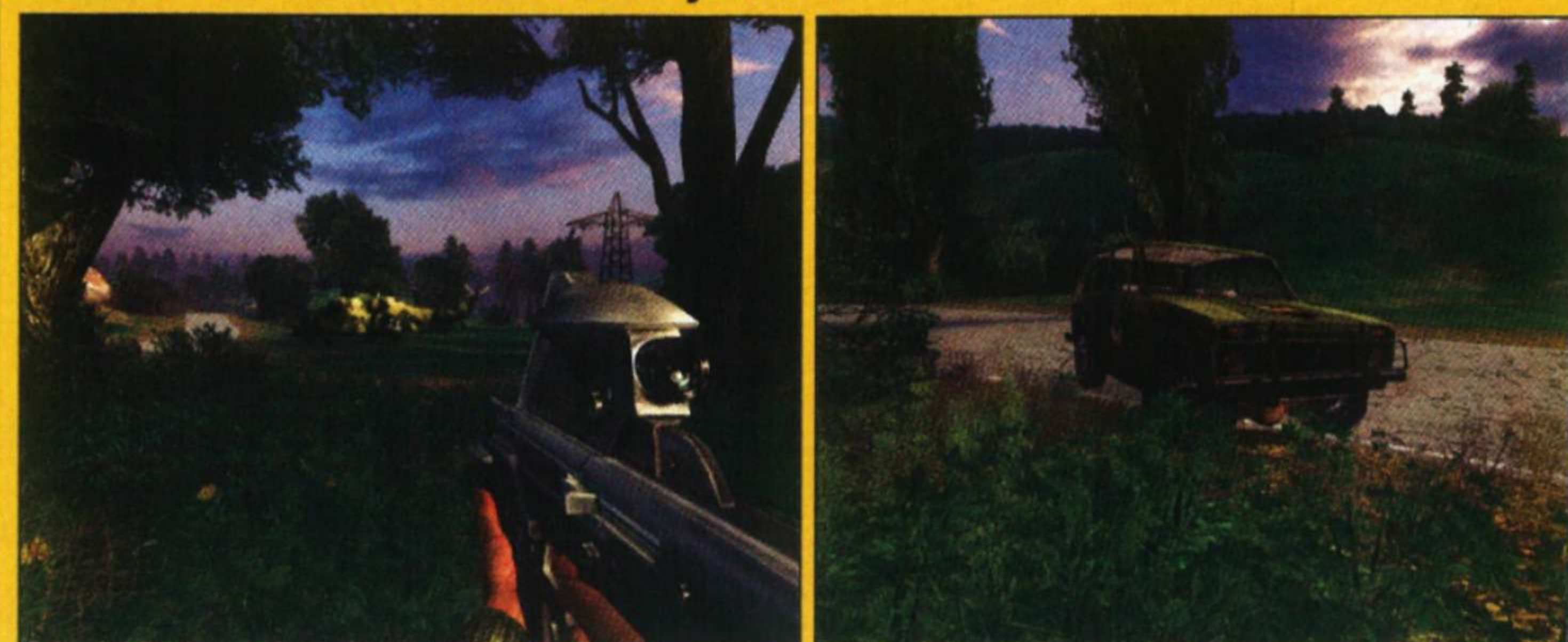
3. SLOBODA KRETANJA - rijetko viđen stupanj slobode kretanja u dosadašnjim naslovima



2. MAŠTOVITI NEPRIJATELJI - ježit ćete se od straha provodeći noći pred računalom



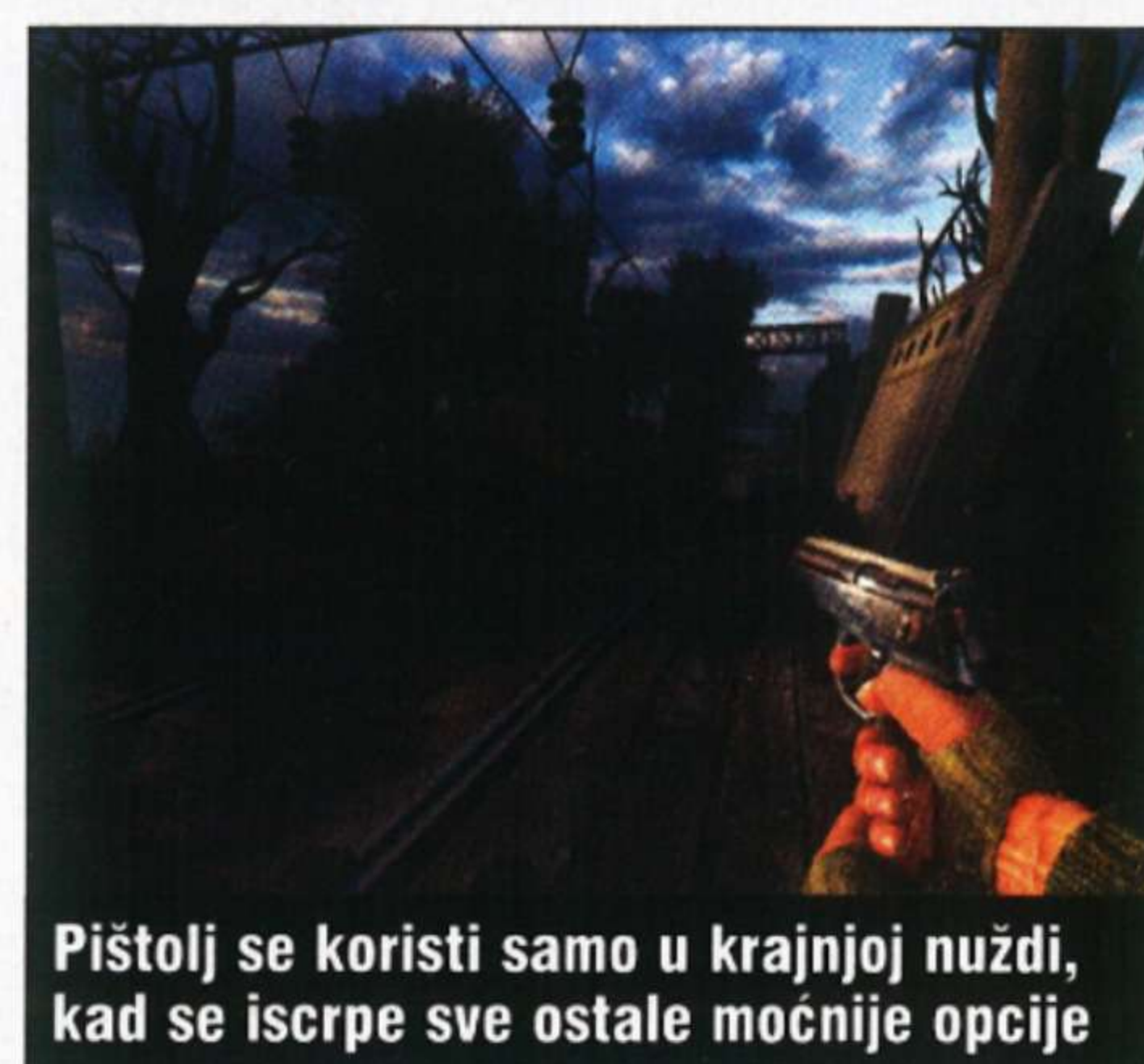
4. LADA - vožnja u starim i zaboravljenim automobilima, ali i u borbenim strojevima



Ne gledaj vodu. Nije pitka. Aloo000, nije pitka



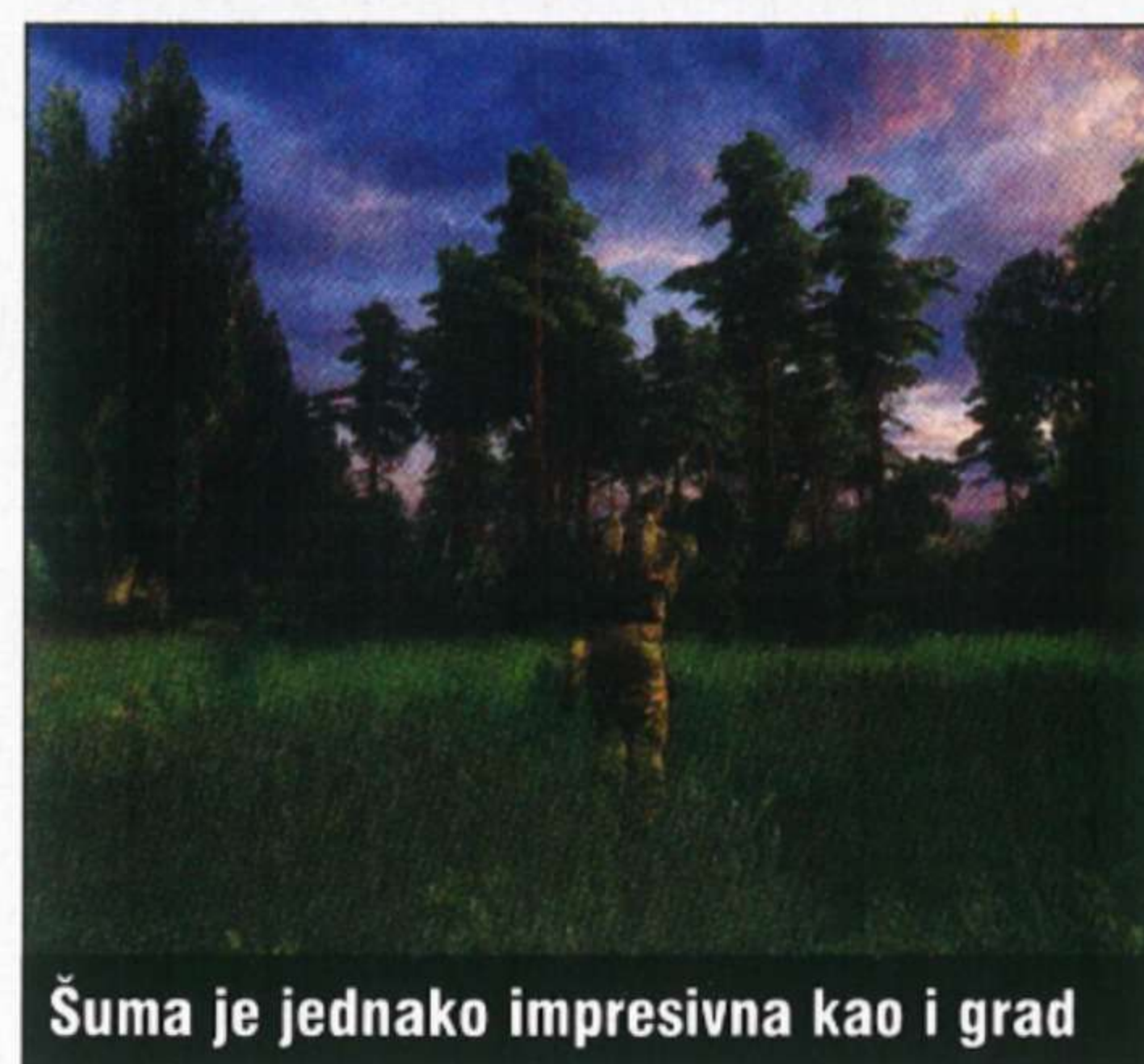
Ulaz u vojnu bazu koja može skrivati mnoge korisne stvari



Pištolj se koristi samo u krajnjoj nuždi, kad se iscrpe sve ostale moćnije opcije



Vatreni obračun s kolegom stalkerom



Šuma je jednako impresivna kao i grad

IZDVAJAMO / Naoružanje i streljivo

Naoružanje u igri sastojat će se od danas postojećih pušaka i pištolja, s dodatkom pokojeg oružja dizajniranog od pronađenih artefakata. Najčešće i najlakše ćete pronaći stari, dobri kalasnjikov, dok opasniji stalker i nose mnogo preciznija i opasnija oružja, poput LR-300 ML ili FN-ove puške s računalno kontroliranim sustavom za ciljanje. Brojni su i mnogi pištolji, pretežno sovjetskog podrijetla. Streljiva uvijek manjka u Zoni, stoga treba biti oprezan s potrošnjom. Pucati samo u nuždi!



funkciji 250 metara oko glavnog lika kojim upravlja igrač. Taj engine na vrlo složen način upravlja s drugim stalkerima, vojnicima, mutantima, čudovištima i općenito živim bićima Zone. Toliko složeno da su developeri odlučili na E3 sajmu demonstrirati bitku dviju skupina stalkerova koje je vodio online engine. Stalker i krenuli jedni prema drugima, skrivajući se iza prepreka i pokrivajući jedni druge vatrom pri kretanju. Kad bi se neki našao sam protiv nadmoćnijeg neprijatelja, pozvao bi pomoć ili se povukao. Naime, borci mogu sami prepoznati snagu neprijatelja prema njegovoj brojnosti, ali i prema snazi njegova oružja. Dakako, oružja se prepoznaju vizualno ili prema zvuku koji proizvode. Čim je jedna skupina stalkerova počela pobjeđivati, poraženi su iste sekunde, uvidjevši

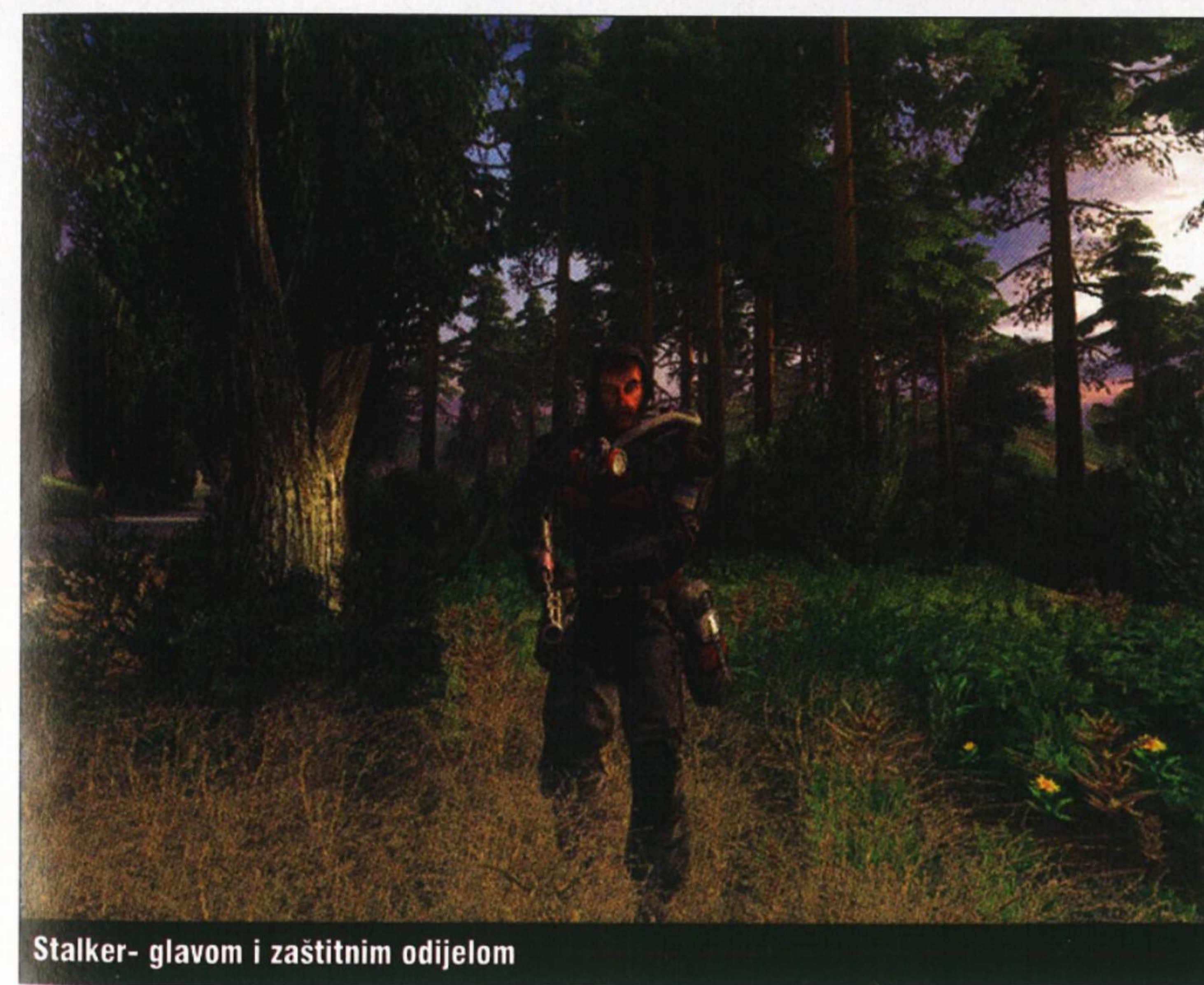
beznadežnost situacije, dali petama vjetra, a pobjednici su otpočeli potjeru za njima. Realističnost bitke je bila izvrsna, kao da gledate kakav ratni film. I u igri će se igrač možda

“Engine koji upravlja Zonom jedno je od remek-djela AI programiranja u igrama”

naći u istoj ulozi, promatrača bitke, a tada valja iskoristiti situaciju i primjerice napasti kad svi budu oslabljeni. Offline engine brine se o životu Zone koji je udaljen više od



Vjerni kalasnjikov nikad ne izdaje



Stalker- glavom i zaštitnim odijelom

250 od glavnog lika. Riječ je o znatno većem broju pojedinaca kojima treba upravljati pa su mnoge stvari simplificirane, poput bitaka koje se odlučuju jednostavnom matematikom. Tko je brojniji i bolje naoružan, vjerojatno će i pobijediti.

CAMEL TROPHY

Iz gornjeg ste primjera mogli vidjeti da radnja igre nije nimalo linearna. I sami developeri su rekli da su bježali od linearnosti. Zona živi s vama ili bez vas - ako ste nešto vidjeli jer ste se našli baš taj trenutak na tom mjestu, ne znači da se to ne bi dogodilo i bez vas, sigurno bi, ali možda s drugačijim krajnjim rezultatom. Skriptirane će biti samo dvije do tri točke u igri koje će držati radnju, i ništa više. Igrač će potpuno slobodno lutati po cijeloj Zoni, gdje i kako želi. Veličina terena je vrlo impresivna pa bi bilo šteta ne implementirati

vozila u igru. Uvijek je zabavno naići na kakvo vozilo i divljati po prirodi. Modelirani su neki od najvećih bisera sovjetske autoindustrije kao i njihovi uspješniji primjerci. Moskviči i zaporošci poslužiti će za neke kraće relacije po cestama i utvrđenim cestama, a možda se tu nade i koja lada. Međutim, za pravu terensku vožnju na raspolaganju su mnogo prikladnije vozila poput lade nive, vrlo podcijenjenog džipa koji svojim performansama na surovom terenu često puta zna posramiti i višestruko skuplju konkurenciju. Oni sretnije ruke ili dubljih džepova moći će si priuštiti i neki stariji sovjetski oklopni transporter poput BTR-60. Ukrajinska vojska je za ophodnje po Zoni mahom koristila starija vozila jer ih je poslije bilo nemoguće dekontaminirati pa ih je valjalo ostaviti gdje jesu. Lakše je podnijeti gubitak starijeg vozila

IGRAT ĆETE JER...

- će grafika biti izvrsna
- je teren velik i krcat maštovitim sadržajima
- će to biti izvrsna igra



Tajni eksperimenti - kako je to povezano s nastankom Zone



Grad duhova otvoren je stalkerima za pretraživanje



Idealno za osmotriti okolinu



Oh! Siroče u kutu

INFOPLUS / Mutanti

Spomenut ćemo samo neka od stvaranje na koja biste mogli naići lutajući oko Černobila:

KONTROLER - nezgodno stvorenje koje može kontrolirati zombije i natjerati ih u napad na stalkere, obično se skriva na visokim mjestima i samo promatra neprijatelje

ZOMBIJI - ljudi koje su druga bića uzela pod svoju kontrolu potpuno im uništavajući svaku osobnost; motorika im je ozbiljno narušena

SLJEPPI PSI - bijesni psi koji lutaju Zonom njušeći svoj plijen. Zbog oskudice hrane, vječno su gladni i spremni na napad

RAT WOLF - mutirani štakori koji organiziraju čopore tih glodavaca posebno otpornih na radijaciju



koje je jednako efikasno protiv manje-više nenaoružanih mutanata. Kruna svega je nabavka jurišnog helikoptera Mi-24. Možda ćete uspjeti prikupiti dovoljno novca da ga kupite, ali vjerojatnije je da ćete ga ipak ukrasti vojnim specijalcima. Rijetko je kad koji stalker stupio u takav stroj, ali česti su preleti, od kojih se bolje skloniti jer ne znate što je u glavi specijalcu koji cilja kroz bočne otvore. Grafički engine igre na razini je svih naslova u najavi, a kako je riječ o proizvodu developerskog tima, oni najavljuju da bi trebao biti i znatno manje zahtjevan, dakako na uštrb kvalitete prikaza. S obzirom na dosadašnje iskustvo s istočnoeuropskim programerima, moramo vam reći da smo im skloni vjerovati i da vrlo mnogo očekujemo od njih. ■

INFOBOX

EVIL GENIUS

- PROIZVOĐAČ
Elixir Studios
- IZDAVAČ
Vivendi Universal Publishing
- ŽANR
strategija
- IZLAZI
treća četvrtina 2004.

www.elixirgames.com/



ELIXIR STUDIOS Tvrtka najpoznatija po nadolazećoj političkoj simulaciji *Republic: The Revolution* jedan je od developera kojima se smiješi budućnost. Njihov novi projekt mogao bi podići nešto prašine zahvaljujući svojoj inovativnosti – i donijeti im, dakako, gomilu novca. Naravno, preduvjet je da veseljaci ne zabrljaju poput IonStorma, pa kupe igru od propale tvrtke na kojoj će onda raditi pet godina.



Covjek u zutom sprda se s covjekom u smeđem. Bez resetki nema sprdnje

I'll ask for ONE MILLION DOLLARS!

EVIL GENIUS



« Proteini, bjelančevine, biljne masnoće, steroidi i maaalo vježbice dovoljno je za ovako lijep i nadasve atraktivan atletski look

PIŠE Damir Rukavina
damir.rukavina@janus.hr

“Probudit ćete zlog genija u sebi”

Imam jedno pitanje: kad ste posljednji put zaigrali jednu dobru, rasnu stratešku simulaciju? *Dungeon Keeper*? *Theme Hospital*? *Startopia*? Ma dajte, molim vas. U njima jednostavno nema onog nečeg što jednu klasičnu strategiju pretvara u igru koje se rado sjećate te s vremena na vrijeme ponovno zaigrate. Znam što ste pomislili: sad će, kao i obično, reći da upravo ova igra obećava velik napredak u žanru i da će je svi, ali apsolutno svi, igrati s orgazmičkim sjajem u očima. E vidite, ovaj put niste u pravu – naime, autor ovih redaka odmah vam priznaje da to nije istina. *Evil Genius*, igra na kojoj radi ekipa iz Elixir Studiosa – istih onih vrijednih developera, Bogek ih dragi blagoslovil, koji rade na *Republic: The Revolutionu*, ne razlikuje se mnogo od ostalih igara iz svoga žanra. Ona doduše iskorištava onaj još dosad neeksploatirani dio

“settinga” u računalnim igrama, no i sami znate što to zapravo znači: da je Elixir Studios među oskudnim brojem neiskorištenih tema mogao birati između digitalne inačice kopanja septičkih jama (*a la* Glišton Gmižić) i igranja uloge zlog genijalca (iz svima nam poznatih špijunskih akcija). Otkrijemo li vam još da su dečki igru htjeli približiti onom smiješnom dijelu špijunskoga žanra, poprilično je jednostavno zaključiti da je riječ o svojevrsnom digitalnom Austin Powersu. No, prije nego što se uživite u snivanje o izradi svojeg minijaturnog klona, spomenimo da su vam osim klasičnog Dr. Evil zločinca na izbor ponudena još tri zla stereotipa (o kojima se, doduše, još uvijek ne zna mnogo). Ipak, kako ovaj prikaz nije zamišljen kao tematsko razglabanje o tamnoj strani sanitarnih čvorova, spomenut ćemo kako je *Evil Genius* koncipiran. Priča je relativno jednostavna. Vi ste jedan vrlo zao i vrlo opasan genij, s oskudnim fondom od 100 milijuna dolara, i vaš je zadatak izgraditi tajnu



Psihološka tortura

IZDVAJAMO

OSOBLJE

Kako nijedan zli genij ne može učiniti ništa bez čudno odjevenog sigurnosnog osoblja, znanstvenika, tehničara i sljedbenika, nećete moći ni vi. Vaša stanica, koja zahtijeva odgovarajuću brigu i održavanje, blistat će zahvaljujući stručnom vodstvu, tako da ćete moći vidjeti svoj odraz u nuklearnom projektilu. Konkretno, ekipu koja radi u bazi čini (prema trenutačnim podatcima iz Elixira): posluha (brinu se za prehranu i zdravlje svih zaposlenih), osiguranje (generični bezlični henchman s automatskom puškom), znanstvenici (uglavnom zaslužni za odbrojavanje do lansiranja smrtonosnog *lay-sera*) te neizbježni bizarni superzločinci (štite bazu, pomažu vam pri njenom vođenju, odlaze na misije). Zabavno, a?



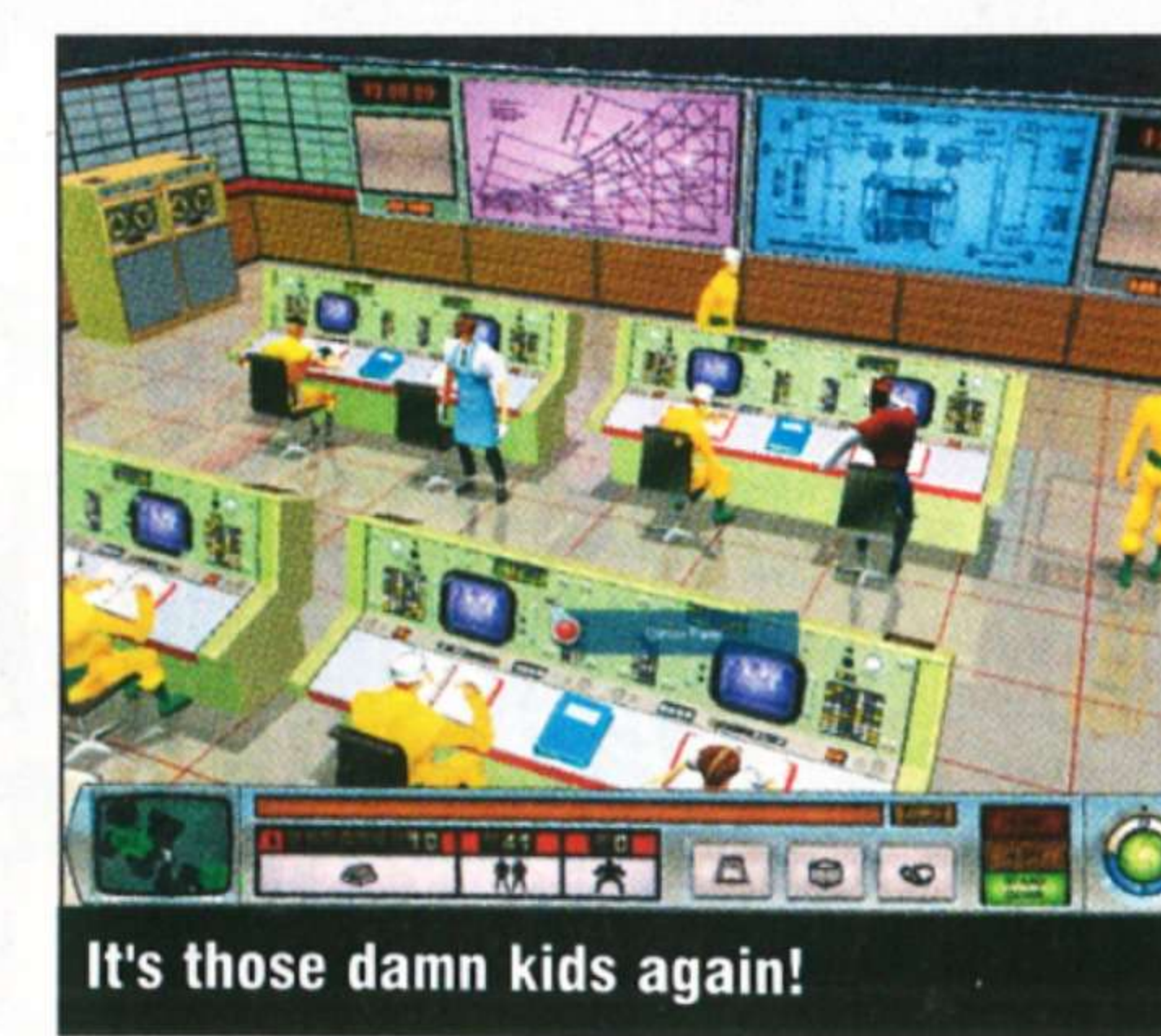
bazu, svima nam poznati stroj sudnjeg dana te, logično, vozilo za bijeg u slučaju da stvari krenu nizbrdo. Pošto vaša građevinska dozvola pokriva samo udaljeni tropski otočić, svoj savršeno zamišljeni plan morate izvesti pod krinkom privlačnog turističkog odredišta ili prekrasnog gradića. Kako se stvari pomalo budu razvijale, počet ćete dobivati novce od bogatih posjetitelja, objavit ćete pokojnu prijetnju nuklearnim udarom, te činiti neke bizarne sekundarne podlosti poput smanjivanja Eiffelova tornja. Naravno, pošto egoistični superzločinci nikad, ali baš nikad, ne uspijevaju sprovesti svoj plan do



Hopa-cupa!



Rijesimo to šakama, da se ne uprija pod



It's those damn kids again!



Gužva u slobodno vrijeme

“Osvajanje svijeta zlim planom[®] nikad nije bilo ovako zabavno”

kraja bez nepristojnog upada kakvog agenta, slijedi dio gdje svoje podzemno skrovište branite cijelim nizom maštovitih i prokletu bizarnih zamki. A taj dio bit će, kako se čini, jako, jako zabavan. Kombinirajući detektore kretnji, stare dobre kamere, živo sigurnosno osoblje i (veliki colseup na...) zle sluge, uspjete ćete potpuno kontrolirati sigurnost svoje ZLE baze. Naravno, osim mučenja agen-

ta i pomaganja u vođenja vaše baze, vaše bizarne superpristaše moguće je slati na misije (koje smo maloprije spomenuli). Zadatci u kojima će oni sudjelovati su krađe NATO dokumenata, korištenje zlih i pokvarenih uređaja smrti, krađe umjetnina ili smanjivanja svjetskih znamenitosti. Zvuči zanimljivo? KomPLICIRANO? Pa, prema onome što smo dosad vidjeli, *Evil Genius* se prije svega ne kani reklamirati kao pretjerano ozbiljan naslov, iako je sam po sebi poprilično složen, podemo li od dijela gdje regrutirate osoblje i zadovoljavate njihove radne uvjete pa do unajmljivanja nevjerojatno bizarnih sluga i tjelohranitelja. Spomenimo samo neke: patuljasti nagruvani batler™ s

letećim šeširima, ninja, voodoo vrač, te neizbježni supermutant (can't leave home without 'im). Definitivno zabavno, zar ne? Imamo li pritom na umu da je cijela igra namijenjena i za igranje u mreži (što je dobra stvar), doista bi mogla biti riječ o pravom hitu. No, odbacimo *hype* na stranu i zbrojimo ovce i novce - pošto u novije vrijeme ionako nema mnogo naslova koji bi eventualno upotpunili paletu igara koje zasad pokrivaju *Dungeon Keeper* i *Theme Park*, bilo bi dobro da *Evil Genius* stigne što prije. No, s obzirom da je najavljen tek potkraj iduće godine, čini se da ćemo se načekati prije negoli stvorimo svoj minijaturni plan zla. Stpljen-spašen, kažu. ■

IGRAT ĆETE JER ...

- ne postoji bolji osjećaj od onog kad od predsjednika Južnoafričke Republike tražite milijun dolara
- smo svi mi u dubini naše neokaljene i čiste dušice prikriveni zli genijalci koji će u ovoj igri možda pronaći i inspiraciju za buduća globalna zlodjela. Tata, mama, financirajte naše školovanje!
- volite igrati dobre sim igre, a pun vam je kufer blesavoća poput *Startopia*



INFOBOX

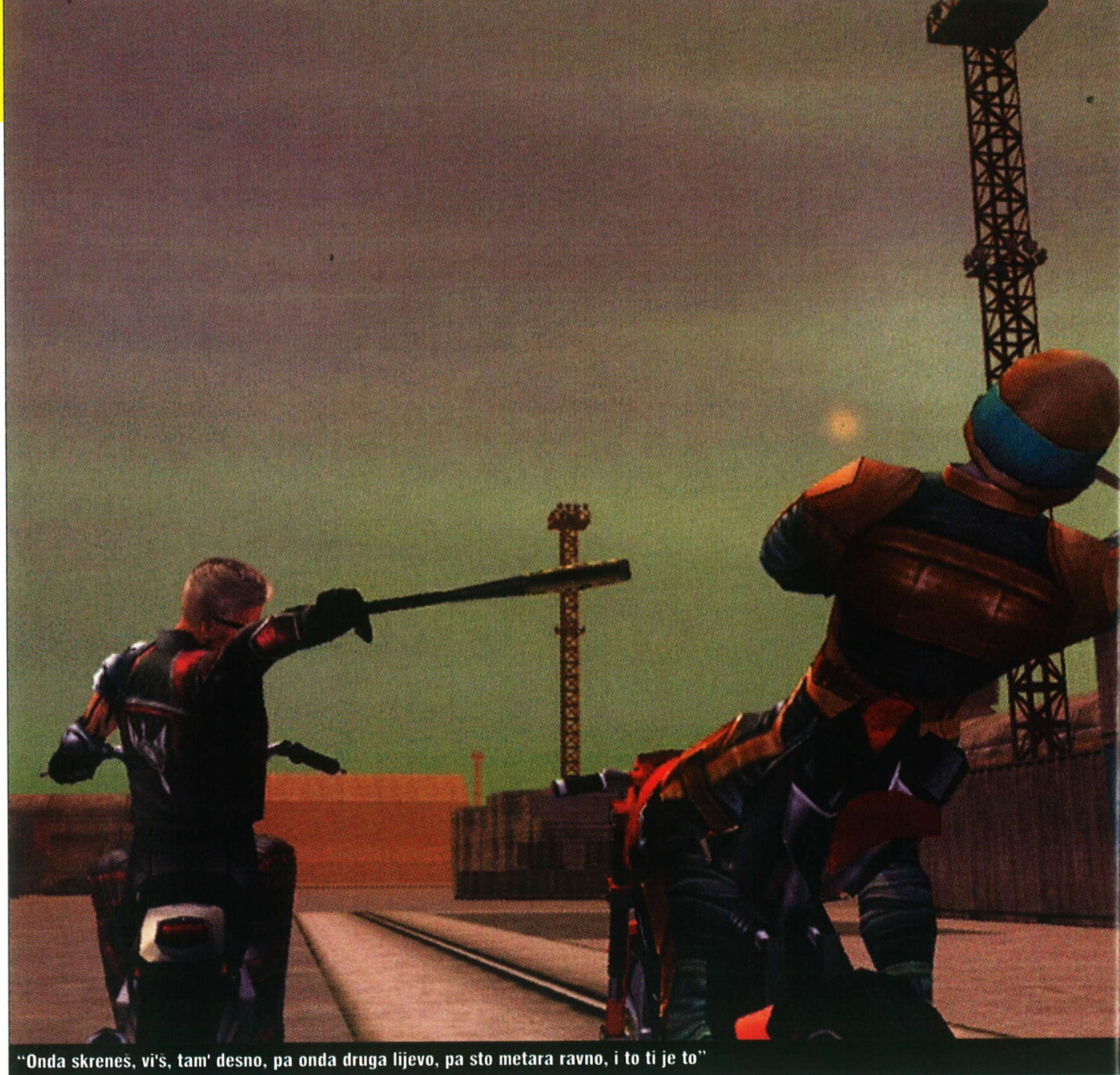
AXLE RAGE

- PROIZVOĐAČ
Akella
- IZDAVAČ
CVI
- ŽANR
vožnja/akcija iz trećeg lica
- IZLAZI
u ljeto 2004.

www.axlerage.com



AKELLA Vrlo, vrlo produktivni Rusi koji vole raditi igre. Iza sebe imaju već povećani broj naslova, a trenutno paralelno rade na *Axel Rage* i na vrlo očekivanom RPG-u *Pirates Of The Carribean*. S obzirom na dosadašnju reputaciju, od Akelle i ubuduće očekujemo sasvim solidne proizvode, što će se, vjerujemo, odraziti i na motor-tabačinu *Axel Rage*.



"Onda skreneš, vi's, tam' desno, pa onda druga lijevo, pa sto metara ravno, i to ti je to"

Idem šorom i pičim motorom

AXLE RAGE



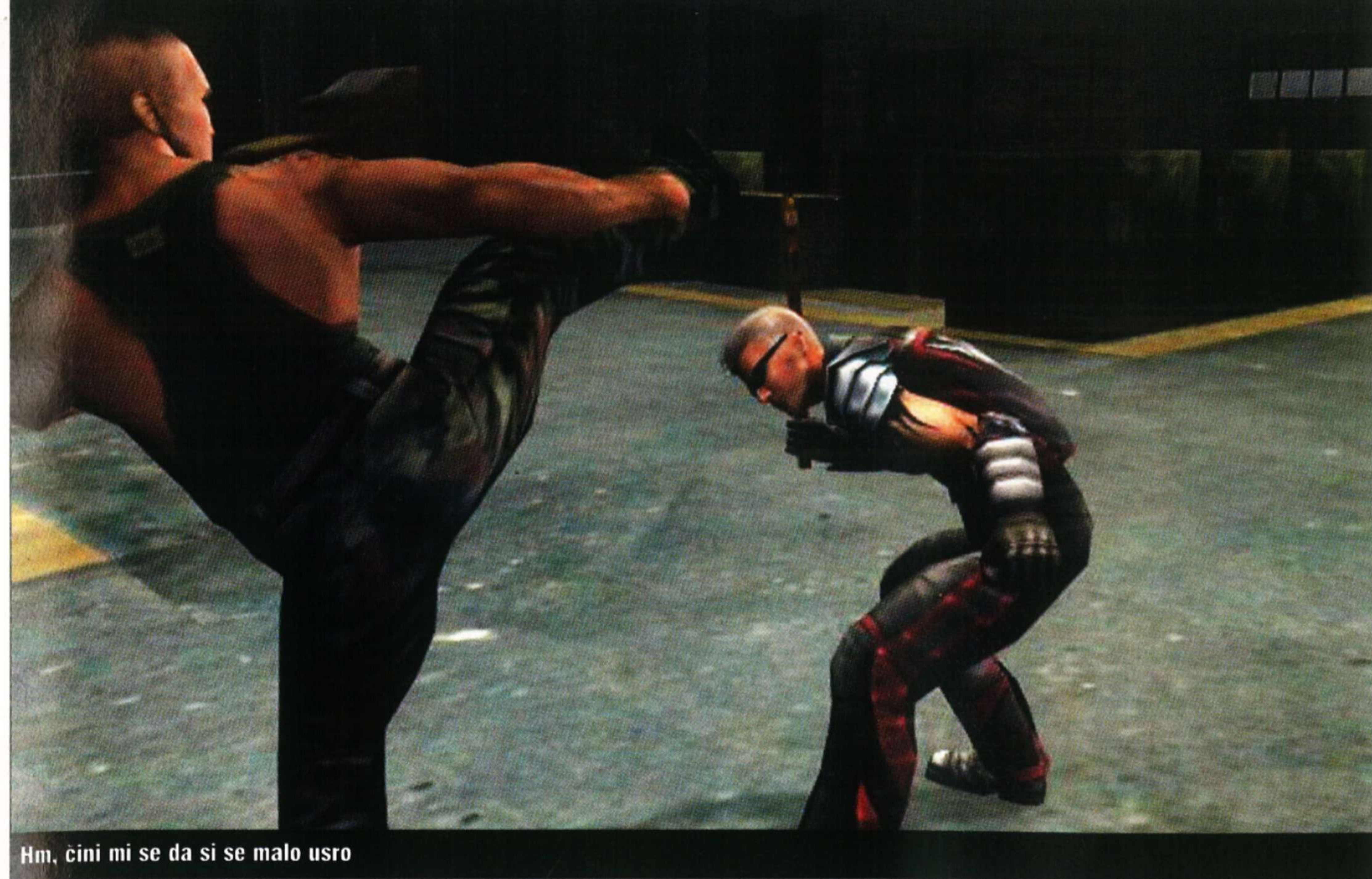
"GTA u Mad Max stilu, s čim je valjda sve jasno"

« Hm... što reći na ovo? U igri će te naići... ne, ne. U igri ima i... ne, ne valja. Igra je ... ma ne, nikako. Žena je lijepo odjevena i ima lijepe si... ovaj, cipele, toliko o tome, točka

PIŠE Krešimir Lauš
kresimir.laus@janus.hr

» Što biste napravili da sutra prsne (mislim onako, prsne, s pikavim "p" i šištavim "s") elektrana Krško i zakuži nas svojim nuklearnim isparenjima, parama, kugama, otrovima...? Kaj kaj? Mahnito biste prokopali ormar s obučom, našli odgovarajuće hlačice i šalje, pošteno ih izdrapali škarama (ili, ako ste histerično žemsko, podivljajalim noktima), namazali ih uljem/parafinom/pepelom te ih dobro istrljali u obližnjoj lokvi. Jasno, to biste popratili uređivanjem face, izbivši si lijevo oko, stavili za pojas povećani nož i počeli ispuštati ne baš tako artikulirane zvukove poput "Aaurgh", "Grgor" i "Grokstar je velik". Mislim, što vam drugo preostaje u jednom postapokaliptičnom svijetu u kojem je ostati normalan tak *out* da to jednostavno *ni za gledat*. Mislim ono, ne... Jasno da će opisani postupak slijediti i momci iz *Axle Ragea*, koje ste zahvaljujući ovom nadahnjujućem uvodu već smjestili u (pre)tipičan apokaliptični

setting, prepun isključive dominacije poluraspadnutih skladišta, veselih tipova s gorespomenutom oblikom te općim prevladavanjem veličanstvene SMEĐE (ah, malo senzacionalizma u vašoj omiljenoj tiskovini :)... Yeoop, grad je Nailsadel, junačina je dotični *Axle* (ne, nema blage veze s određenim *would be* poluidiotom koji razbijanjem gitara voli izazivati sveopće nered u majčici Rusiji), a za katastrofu vas stvarno može zaboljeti određeni ud. Bitno je da će još jednom doći do vladavine bezakonja, drogiranja mladih (posrnulih djevojaka), policijske nemoći, povećanja populacije klokana tobočara i svih popratnih pojava jedne, spomenusmo li, apsolutne katastrofe. Stupidno šablonizirana priča? Ma kakvi. Stupidno šablonizirana vožnja na motoru iz trećeg lica s mogućnošću iskakanja s istog da biste malo i trčali! Yep! *Axle Rose* konačno na PC vraća taj uvelike zaboravljeni žanr i omogućuje nam da još jednom guštamo u kombinaciji vožnje i koljačine *a la Quarantine 1* i *2*. Prema tome, očekujte zabavne, istina lin-



Hm, čini mi se da si se malo usro



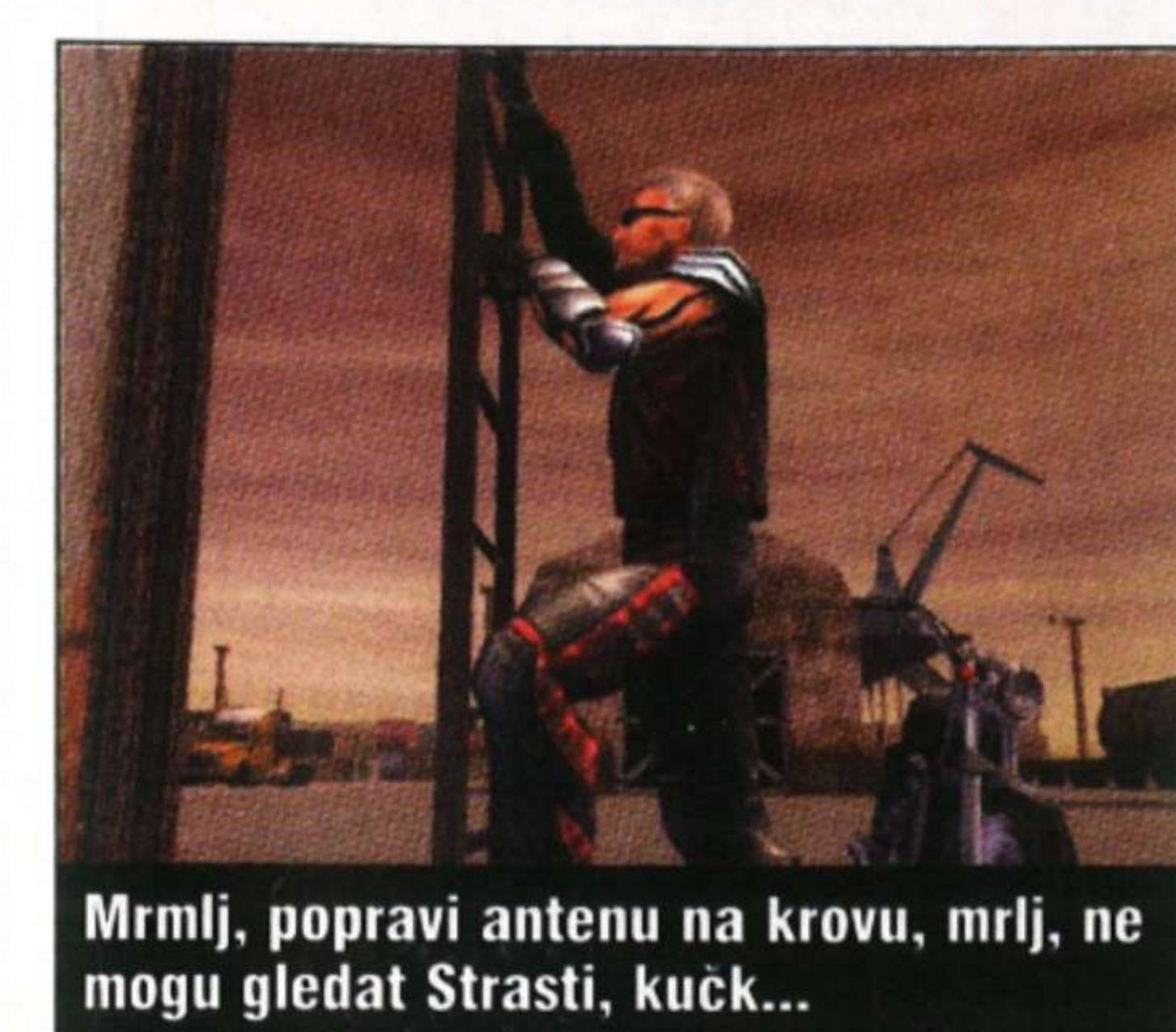
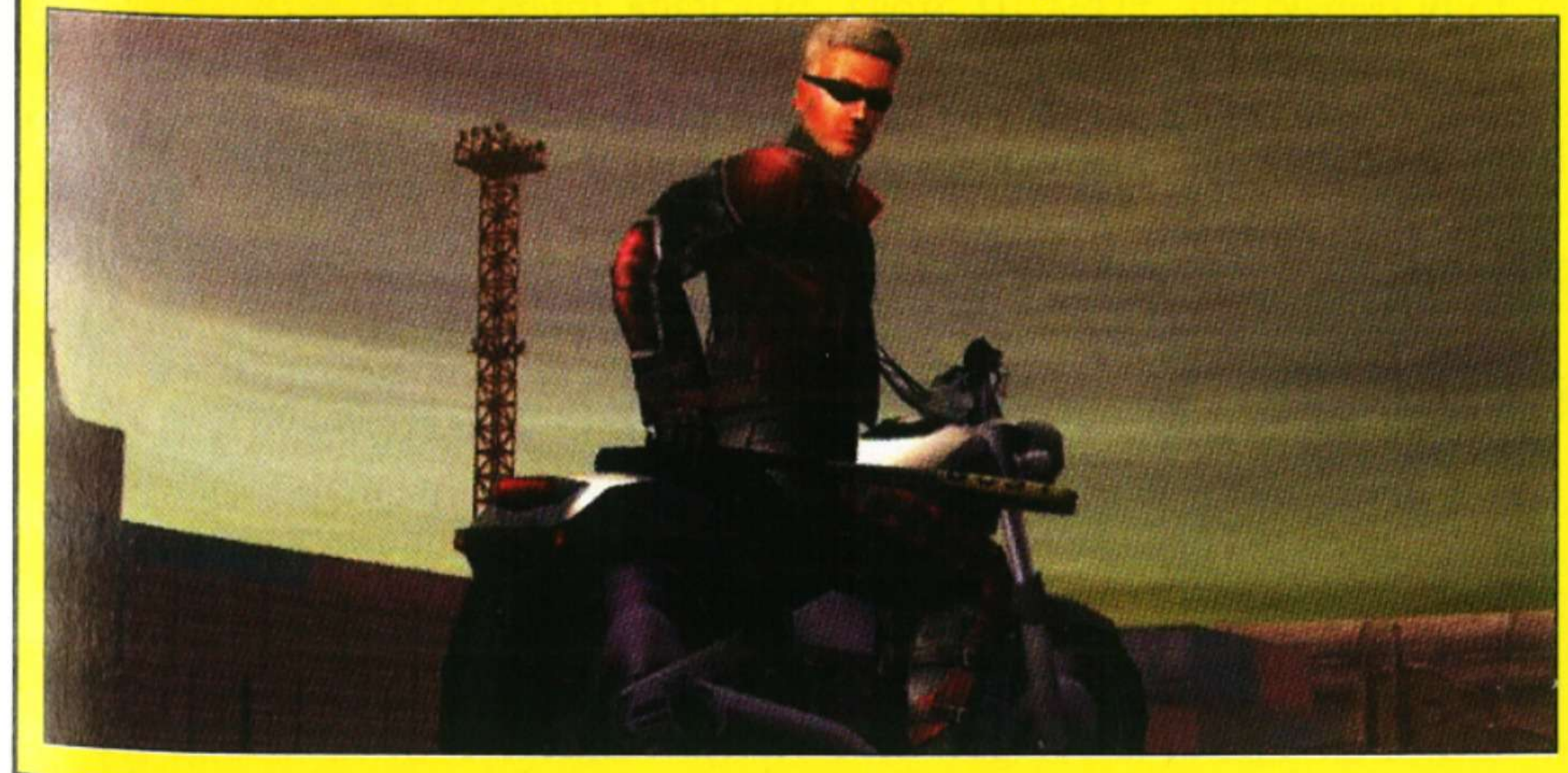
I tako se je na svom motoru odvezao u legendu

IZDVAJAMO

MULTIPLAYER? PORT? KONTROLE?

» Već i prije starta zaboravite na bilo kakvu *multiplayer* akciju, jednostavno zato što je *Axel Rage* nema! Dragi developeri kažu da je "ovo isključivo *single player* misija vašega heroja, a da je *multiplayer* sasvim druga priča." Mi na to kažemo: "Nagurajte si čavao u usta te ga čekićem zabijajte prema van i kenjuckajte nekom drugom." Zašto, dakle, nema MP-a zahvaljujući kojem bismo mogli nabaciti malo neobvezne motorističke LAN akcije? Zato što se igra radi i za PS2, na kojemu će vjerojatno prvo i izaći, tako da ćemo na PC-ju dobiti najobičniji port. A od nedostataka MP-a još nas više ljute polupre- radeni portovi s debilnim izbornici-

ma, neprilagodem *frame rate*ovima i smrdanim kontrolama. Stoga vam već sada preporučujemo nabavku kontrolera jer sumnjamo da ćete ovo čudo moći ugodno igrati pomoću tipki i miša. Naime, najavljuju se *autoaiming* i *lockiranje* za neprijatelje i motore uz upotrebu bojnih vrsta udaraca i kombinacija. Rješenje je stoga samo jedno, pa ako nemate love za kupnju dotične konzole, poslušajte savjet i olakšajte si muke. Srećom, kako Microsoft najavljuje pretvaranje PC-ja u zabavni centar s naprednim mogućnostima kontrole i bežične komunikacije, mislimo da će biti sve u redu, posebice stoga što igra izlazi tek iduće ljeto, dokad bi se njihova vizija trebala i ostvariti.



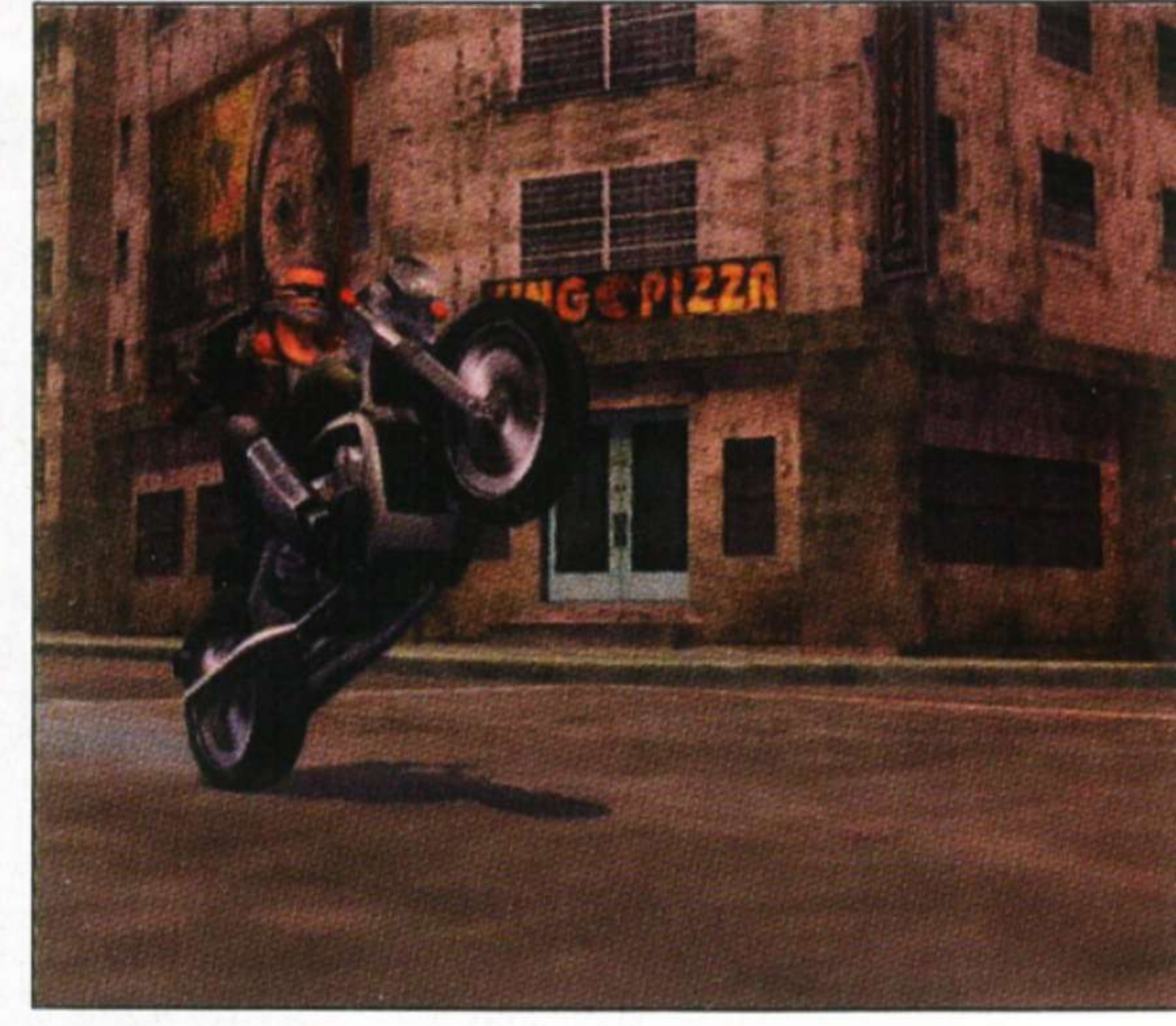
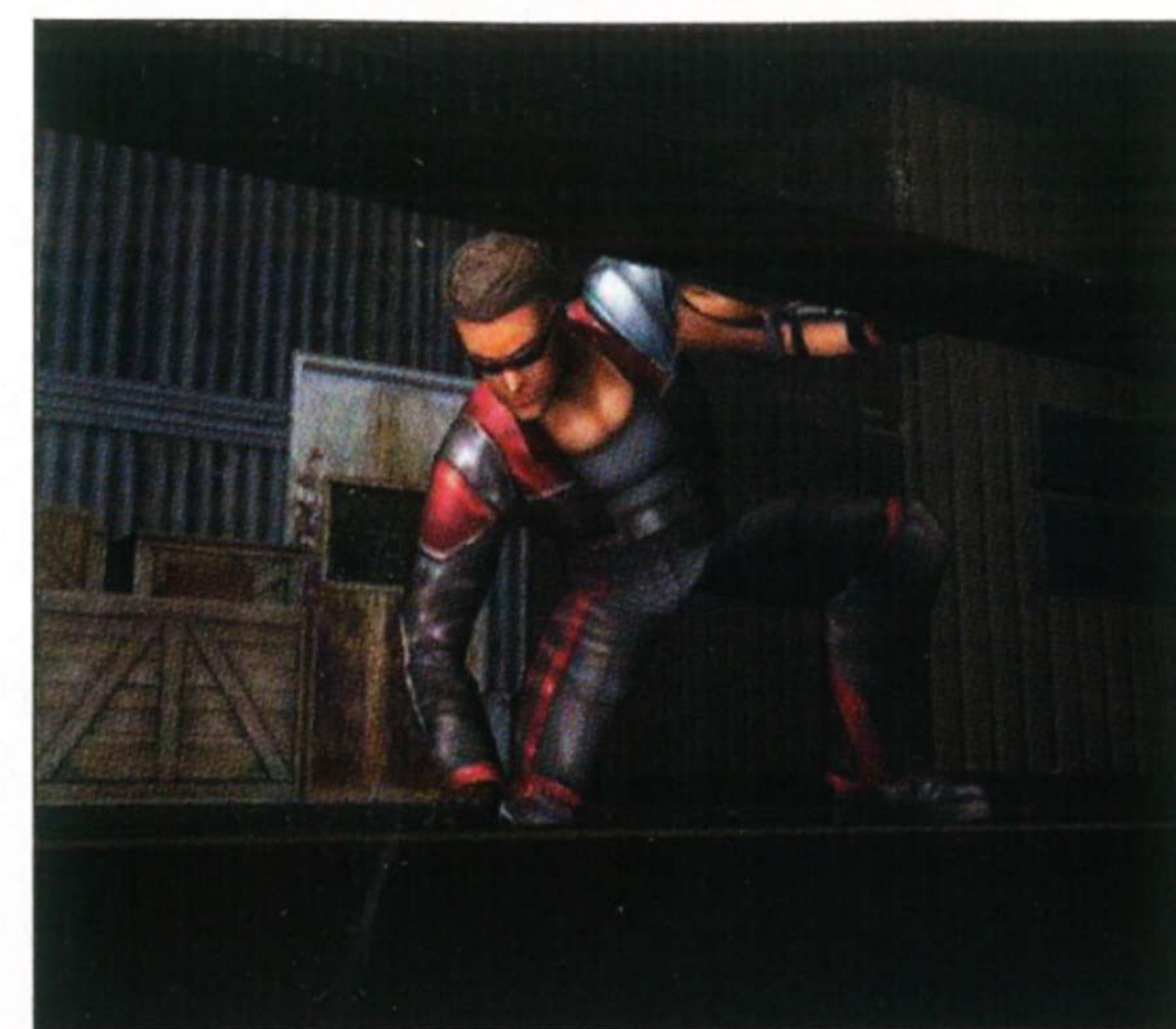
Mrlj, popravi antenu na krovu, mrlj, ne mogu gledat Strasti, kuck...



Moj stav je ozbiljan, a pogled uperen u svjetliju budućnost

IGRAT ĆETE JER ...

• pičit ćete šorom



"Eto što se dobije kad programeri u mladim danima previše gledaju Mad Max dva. I tri"

earne, misije s hrpicom mini *questova* koji će vas provozati cijelim gradom i u kojima ćete se narazbijati glava te naslušati leleka razočaranih majki! Tako se primjerice spominje sustav borbe s više od trideset tipova hladnog oružja poput nožina, skakavaca, razbijenih boca, šipki *a la Half-Life 2* itd. Tu i tamo zabljesnut će vas i kakav vatromet poput ručnih granata i Molotovljevih koktela, no igra će se ipak temeljiti na "šakanju" i pikanju. Zahvaljujući tome, guštat ćete u tipičnim *fight* udarcima i *comboima* koji će privremeno onesposobljavati bradate gadove kako biste im mogli zadati *fatality* (da, da, *Mortal Combat* plagijatčina), zabivši im valjda katanu u leđa. Prema tome, borba će, prema dostupnim nam

informacijama, biti slična onoj iz najnovijeg *Indiane Jonesa*, što uopće nije loše! Inače, igru će tjerati licencirani RenderWare engine, koji i ne izgleda tako ružno, ali nemojte ni slučajno očekivati najmodernije grafičke efekte jer se *Axle* ipak paralelno razvija i za Playstation 2. Nije da pljuvamo po Playki, ali usporedite samo trenutnu tehnologiju naguranu u PS2 i PC i bit će vam jasno, a nakon toga si fino razmislite što će se još u PECU natisnuti do ljeta 2004., zato što *Axle Rage* izlazi tek tada! Da, do izdavanja ovog, reći ćemo zanimljivog, naslova dijeli nas više od godinu dana, tako da se u krajnjem slučaju može dogoditi da motorista uopće ne dođe. Sto bi, po nama, bila prava šteta ako znamo da PC-ju kronično fali trkačko-akcijskih naslova, pogotovo s mogućnošću slobodne tučnjave i nesmetanog istraživanja povećeg postapokaliptičnog grada. Sve u svemu, bilo bi dobro da se pojavi, ali ako ga i ne bude, ne vjerujem da ćemo baš previše plakati. A kako je tu još uvijek naša i 'njihova' elektrana Krško, uvijek ima nade za malo popratnih pojava majke radijacije. ■

Mobilno na moru

IGRAJTE U POKRETU



Ljeto je, oni koji imaju novca i vremena (primjerice, ne rade na jesenskom broju časopisa) vjerojatno će otputovati iz vrućeg grada, a oni koji ostaju zacijelo svakodnevno putuju – na posao, zabavu ili instrukcije. No, tko kaže da se u tim situacijama treba odreći igranja? Danas naime postoje doista različiti načini mobilnog igranja, koji su sve popularniji - kako u Hrvatskoj, tako i u svijetu

Igranje u pokretu svake je godine sve zastupljenije na tržištu videoigara, što se najbolje vidjelo na ovogodišnjem Electronic Entertainment Expo - najvećem sajmu elektroničke zabave - nedavno održanom u Los Angelesu. Gotovo trećina ondje prikazanih igara bila je namijenjena mobilnim uređajima za igru, što je gotovo jednako količini prikazanih igara za "velike" konzole (Xbox, GameCube, PlayStation 2) ili kućna računala. Najveći dio, naravno, otpada na igre za Game Boy Advance, trenutačno najpopularniju *hand-held* konzolu (više o najnovijem primjerku Game Boy serijala, Game Boy Advance SP, čitajte na idućim stranicama).

Osim Game Boya, koji se dosad prodao u više od 100 milijuna primjeraka (kad se zbroje svi njegovi modeli – Game Boy, Game Boy Color i Game Boy Advance), u novije vrijeme sve su popularniji i ostali mobilni uređaji. PDA (personall digital assistant) uređaji u većini slučajeva imaju dovoljnu hardversku snagu za pokretanje različitih igara, jedino što ergonomski zaostaju za uređajima koji su namijenjeni upravo igranju. Mobilni telefoni, s druge strane, sve snažnije ulaze na tržište igranja u pokretu. *Zmiju*, *Reverse* i slične jednostavne igrice koje su prije nekoliko godina bile jedina zabava na mobilnim telefonima sve češće zamjenjuju kompleksne Java igre, a čak se može primijetiti da je i ergonomija nekih modela mobilnih telefona prilagođena igranju (o prvom spoju mobilnog telefona i igrače konzole, Nokijinom N-gageu, također čitajte u nastavku teksta).

ZAŠTO BAŠ SADA?

Popularnost mobilnog igranja porasla je iz nekoliko razloga. Napredak tehnologije svakako je jedan od njih – naime, omogućio je da se snažniji hardver smjesti u manje kućište, a jedan od presudnih elemenata bila je i veća kvaliteta manjih zaslona. Upravo je zaslon jedan od najvažnijih i najskupljih dijelova svakog mobilnog uređaja za igru, stoga mu proizvođači i posvećuju najveću pozornost. Ne treba zaboraviti ni to da je općenito popularnost elektroničkog igranja porasla u posljednjih nekoliko godina, pa je tako primjerice tržište elektroničkih igara u prošloj godini vrijedilo čak 16,9 milijardi dolara. To automatski za sobom povlači i igranje na mobilnim uređajima, koje je raslo čak i više

od prosjeka industrije. Naravno, bitna je i činjenica da je cijena uređaja za mobilno igranje u novije vrijeme opala, pa je igranje u pokretu postalo dostupnije svim slojevima tržišta.

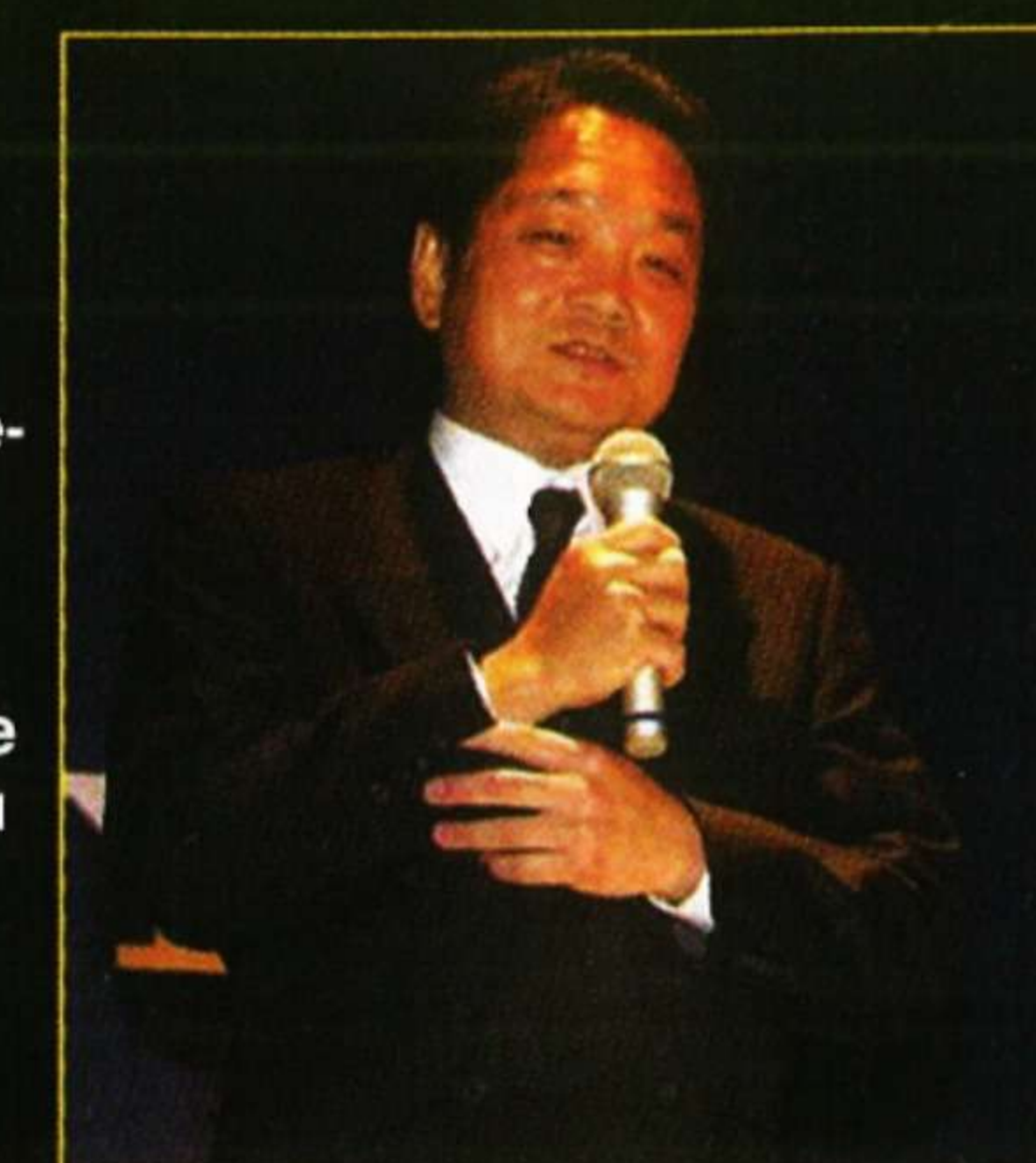
KOLIKO JE SVE TO OZBILJNO?

Jedna od osnovnih prepreka bržem rastu tržišta pokretne zabave je to što na mobilne uređaje za igru mnogi još uvijek gledaju kao na animaciju za klince – i to muške. Naime, nakon navršениh 20-ak godina većina se mladića pomalo srami iz džepa izvadi plastičnu kutiju koja ispušta piskutave zvukove, a djevojaka koje poklanjaju pozornost elektroničkoj zabavi ionako je relativno malo. Zbog toga je mnogim proizvođačima mobilnih konzola upravo cilj privući starije igrače te one ženskog spola. Tako

je, primjerice, prije nekoliko godina Nintendo izbacio varijaciju svoje konzole Game Boy pod nazivom Game Girl (koja je netragom nestala), a i sam dizajn uređaja za igru s vremenom postaje sve profinjeniji. Da je dizajn itekako bitan dokazuje i činjenica da se novi, redizajnirani GBA SP izvrsno prodaje među populacijom znatno starijom od tradicionalnih GBA igrača. Ipak, najvažnije su zapravo igre. Dok igranje na *hand-held* uređajima ne prestane biti skakutanje lijevo-desno-gore-dolje i napucavanje šarenih kreatura, uvriježeno gledanje na igru kao zabavu za mlade dečke neće se promijeniti. Međutim, dolaskom *Simsa*, jedne od 'najženskih' igara, te kompleksnih strategija i RPG-a na GBA to bi se ipak mogle uskoro promijeniti, a činjenica da sve više mobilnih telefona i PDA uređaja podržava igranje zahtjevnih igara znači da je sve lakše igrati na nečemu što ste zapravo nabavili za neku drugu svrhu – i to bez da vas okolišna prosuduje (ili čak zna čime se bavite).

SONY ULAZI NA MOBILNO TRŽIŠTE

Prema mnogima, najzanimljivija vijest na nedavno održanom E3-ju bila je najava nove Sonyjeve konzole, koju je iznio sam Ken Kutaragi – zamjenik predsjednika uprave te goleme kompanije, donekadno zadužen za Sony Computer Entertainment (ogranak Sonyja posvećen elektroničkoj zabavi). Uređaj nazvan PlayStation Portable (skraćeno PSP) trebao bi se naći u prodaji potkraj 2004. te po svojim značajkama biti mnogo napredniji od Nintendova GBA. Sony još uvijek prilično škrtači s dodatnim informacijama o uređaju kojim se namjerava probiti na tržište prijenosne zabave koje je dosad potpuno zapostavljao. Objavljeno je da će PSP, osim za igranje igara, moći poslužiti i za gledanje filmova te slušanje glazbe, a kao medij će koristiti UMD (Universal Media Disk) kapaciteta 1.8 GB te Sonyjeve Memory Stickove. Posjedovati će i USB



Da Sony doista polaže velike nade u PSP konzolu pokazuje i to što ju je najavio sam Ken Kutaragi

2.0 port za prebacivanje podataka s PC-ja ili PlayStationa 2 (u budućnosti vjerojatno i s PlayStationa 3). Čista 'snaga' konzole zasad je nepoznata, iako je Ken Kutaragi rekao da će ona daleko nadmašiti mogućnosti PlayStationa te je novu konzolu nazvao "walkmanom 21. stoljeća". Njezin uspjeh ovisit će, naravno, o igrama, ergonomiji i kvaliteti zaslona, pa predviđanja odgađamo dok nešto od toga ne bude poznato, iako je tržište svoju procjenu dalo već sat vremena nakon Sonyjeve objave, kada je cijena Nintendovih dionica pala više od 10 %.

Glasnogovornik Nintendo rekao je samo da je zahvalan Sonyju što je svoju novu konzolu najavio tako rano, davši Nintendo čak 18 mjeseci da se za nju pripremi.

BUDUĆE BORBE

Daljnji razvoj tržišta mobilnih igara bit će sigurno vrlo zanimljiv – iako nije moguće točno preći kako će izgledati. Naime, sve je više kompanija koje se pokušavaju probiti na to tržište i sve više uređaja na kojima se može igrati. Nažalost, kompatibilnost između različitih *hand-held* uređaja zasad je vrlo mala, pa je mrežno moguće igrati uglavnom na proizvodima istog proizvođača.

Positivna posljedica sve veće konkurencije na tržištu mobilne zabave, barem za nas potrošače, mogla bi biti smanjenje cijena igara. Naime, dosad su igre za Game Boy, kao najzastupljeniju *hand-held* konzolu na tržištu, stajale koliko i igre za ostale konzole ili nešto više od onih za PC – oko 40 eura (tj. nešto više od 300 kn). Novi konkurenti – ponajprije Nokia i Sony – već su najavili da će srušiti cijenu igara, pa će istu politiku morati najvjerojatnije slijediti i Nintendo, smanjujući bezobrazno visoke marže koje zarađuje na svojim igrama.

Osim borbe na polju cijene, snage hardvera i jagme za ekskluzivitet kakvu smo vidjeli i između Xboxa, PlayStationa 2 i GameCubea, u budućnosti možemo očekivati i borbu na polju povezivanja i dodatnih opcija koje će *hand-held* uređaji posjedovati. Nokijin N-gage donosi mogućnost telefoniranja i sve opcije koje posjeduju moderni mobilni telefoni, dok će Sonyjev PSP biti pravi multimedijalni centar u vašem džepu. Nintendo sa svojim GBA-om igra na kartu povezivanja s GameCubeom, često izvedenog na iznimno zanimljiv način, što je u praksi vrlo zabavno – no problem je što je popularnost GC-a sve manja. Vrlo je vjerojatno da će Nintendo i u budućnosti igrače privlačiti originalnim naslovima i povezivanjem svojih konzola (igranje na povezanim GBA konzolama također je prilično popularno, iako igrači mogu biti međusobno udaljeni tek oko metar i pol). Sony će sasvim sigurno igrati na istu kartu prilikom povezivanja svog PSP-a s PlayStationom 2 ili 3, dok Nokia cilja na *bluetooth multiplayer* i igranje preko servera, tj. mobilnog providera. Privlačenje starije i ženske populacije još uvijek ostaje najveći izazov za sve proizvođače mobilnih uređaja za igru, ali možete biti sigurni da ćete u budućnosti u autobusima, vlakovima i zrakoplovima vidati sve više ljudi zabluljenih u minijaturne zaslone na kojima svjetlucaju šarene sličice. Nemojte se sramiti postati jedan od njih. □

Game Boy Advance - kralj hand-held igranja

NINTENDOVA KONZOLA U 100 MILIJUNA DZEPOVA



Nakon dugogodišnjeg uspjeha Game Boy i Game Boy Color konzola, Nintendo je prije dvije godine na tržište izbacio Game Boy Advance, moderniju inačicu hand-held konzole koja je snažnim hardverom i kvalitetnim zaslonom omogućila daleko kvalitetnije igranje u pokretu. Početkom ove godine dobili smo Game Boy Advance SP – redizajniranu inačicu GBA koja ispravlja i ono malo problema što ih je imao GBA. Pravi hand-held uređaj za 21. stoljeće.

Jedna od najvećih snaga Game Boy Advancea bila je potpuna kompatibilnost unatrag, što znači da ste po izlasku konzole odmah mogli računati na više stotina dotad objavljenih Game Boy i Game Boy Color naslova. Naravno, nitko nije kupio snažniju konzolu da bi igrao igre sa slabije, stoga je u posljednje dvije godine GBA dobio više od 300 vlastitih igara. Game Boy Advance SP je po osnovnom hardveru jednak starijem bratu, što znači da je i on kompatibilan unatrag i može koristiti sve dodatke za prijašnje konzole. Međutim, neki mu više – ne trebaju.

NEKA BUDE SVJETLO

Naime, GBA SP posjeduje zaslon sa strane osvijetljen ugrađenom rasvjetom, koja omogućuje ugodno igranje neovisno o količini svjetlosti u okolini. Nedostatak osvijetljenja bio je i najveća mana starog GBA, čiji je mračni zaslon onemogućavao igranje i tražio dodatne uređaje za osvijetljavanje ako ste željeli igrati u polumračnim ili mračnim sobama. Neke kompanije (poput Squarea) odmah su u svoje igre počele uključivati mogućnost podešavanja razine svjetla – ovisno o tome koju inačicu konzole imate.

ERGONOMIJA JE UGODNA OKU

Razlika u obliku između stare i nove inačice unosi mnogo promjena u sam način igre, ali i percepciju konzole. Međutim, vrlo je teško reći koja je inačica ugodnija za igranje, jer i jedan i drugi način držanja ima svojih prednosti. Jedina mana GBA SP-a su male L i

R tipke (na kutovima konzole), za čije je pritisnjanje potrebno poprilično kvrčiti prste. Ah da, i ne postojanje priključka za audioslušalice (zašto, zašto?). Ostale tipke su jednake veličine, pa čak možda i osjetljivije od onih na GBA, a uza standardni utor za link kabel, tu je i novi – za AC ispravljač. Naime, GBA SP umjesto AA baterija koristi punjive litij-ionske, čija je snaga dostatna za desetak sati igranja (sa svjetlom uključenim cijelo vrijeme). Ono što je posebno zanimljivo je da nova konzola ne izgleda kao igračka, nego više kao cool gadget koji ćete s ponosom nositi gdje god krenuli. Manja veličina i veća mobilnost dobivena osvijetljenim zaslonom i punjivim baterijama značajni su poticaji prodaji pa ne treba čuditi da se u Americi po jedan GBA SP prodaje svakih 6 sekundi. I u Hrvatskoj prodaja ide također vrlo dobro, prva isporuka konzola u svim je trgovinama planula već za nekoliko dana.

Ovako je sve počelo. Game Boy je bio hand-held konzola kojom je Nintendo osvojio tržište i započeo svoju vladavinu



MALE IGRE NA VELIKOJ KONZOLI

Imate li GameCube, odnedavno postoji način da zaigrate Game Boy igre i bez kupnje te male konzole. Stvar se zove Game Boy Player, a priključuje se s donje strane GameCubea. Riječ je o adapteru u koji se ubacuju igre za Game Boy (obični, color ili advance) te ih preko GC-a možete igrati na TV ekranu. Naravno, igre se kvalitetom grafike ne mogu mjeriti s onima za GameCube, ali ako baš želite igrati Golden Sun ili Super Mario Advance, a ne želite kvariti oči na malom zaslonu, možda je ovo najbolje rješenje.



ŠTO JE HOT ZA GBA?

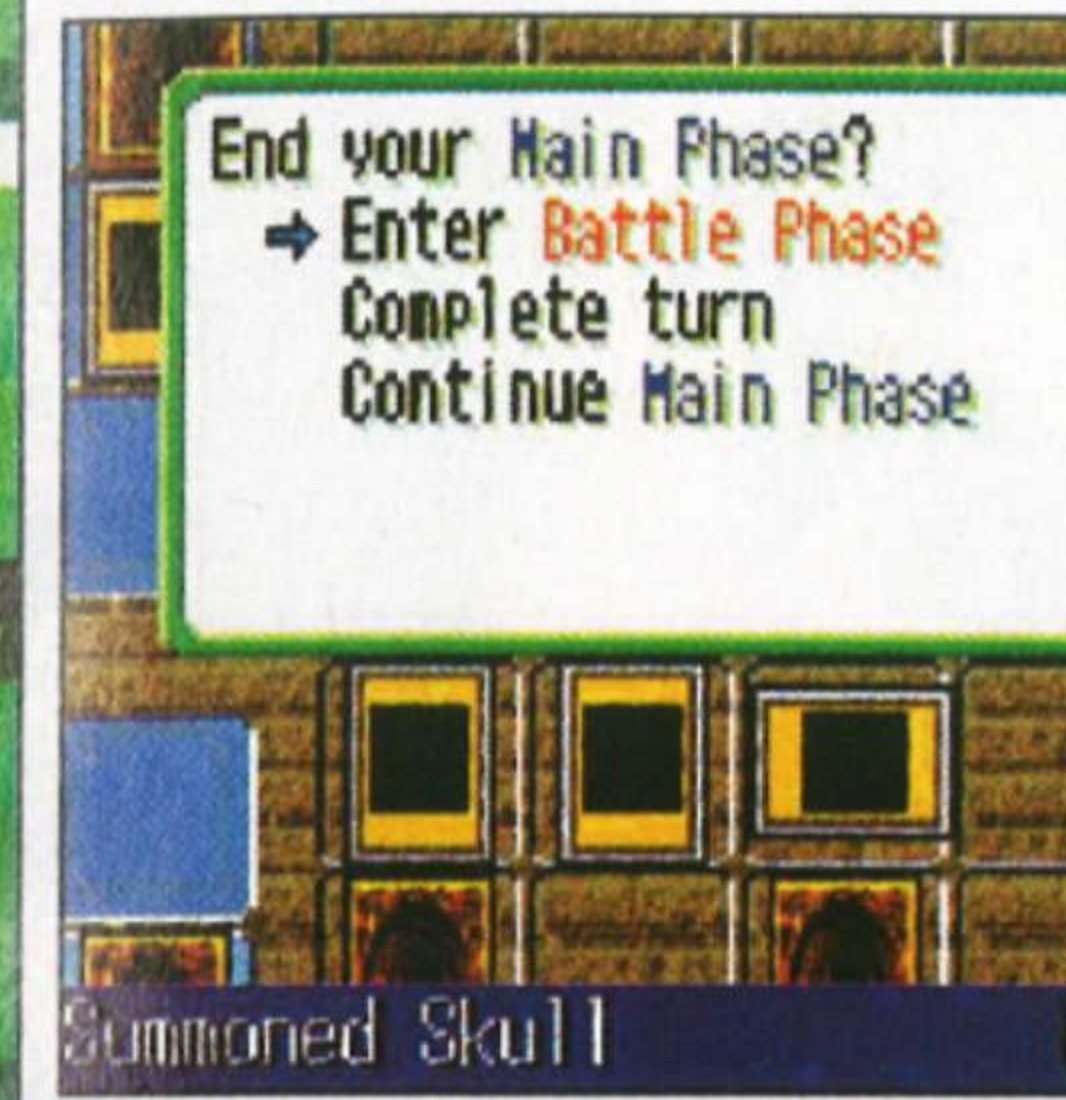
Kao najpopularnija mobilna platforma (bar zasad), GBA je zaslužio da mu posvetimo malo više pozornosti – evo što će se na mini konzoli igrati ovog ljeta i koji nas hitovi čekaju ove jeseni i zime

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

IZDAVAČ / Konami
SPECIAL / GBA Link (2 igr.)



Ova svojevrsna igra kartama, koja je zapravo vrlo slična Magic The Gatheringu ili Pokemonu, temelji se na istoimenom japanskom crtanom filmu te u novije vrijeme stječe sve više obožavatelja diljem svijeta. Boriti se možete protiv digitalnih igrača, ali i prijatelja pomoću GBA Link kabela. Tisuće karata i bezbroj varijacija čini ovakve igre uvijek svježima i zanimljivima ljubiteljima kartaških sukoba.



Donkey Kong Country

IZDAVAČ / Nintendo
SPECIAL / GBA Link (2 igr.)



Jedna od popularnijih Nintendo-ovih licencija, Donkey Kong, pojavljuje se evo i u obliku platformске igre s mnogo skakutanja u potrazi za ukradenim bananama. Snaga DK-a je vrlo lijepa i šarena grafika i brojne mini igre (pecanje, plesanje...) te skriveni elementi koje otkrivete upornim igranjem. Neke od mini igara možete igrati i udvoje, što dodatno povećava ionako veliku količinu vremena koju će vam Donkey Kong Country oduzeti.



Sonic Advance 2

IZDAVAČ / Sega / SPECIAL / GBA Link (4 igr.), GBA-GC link

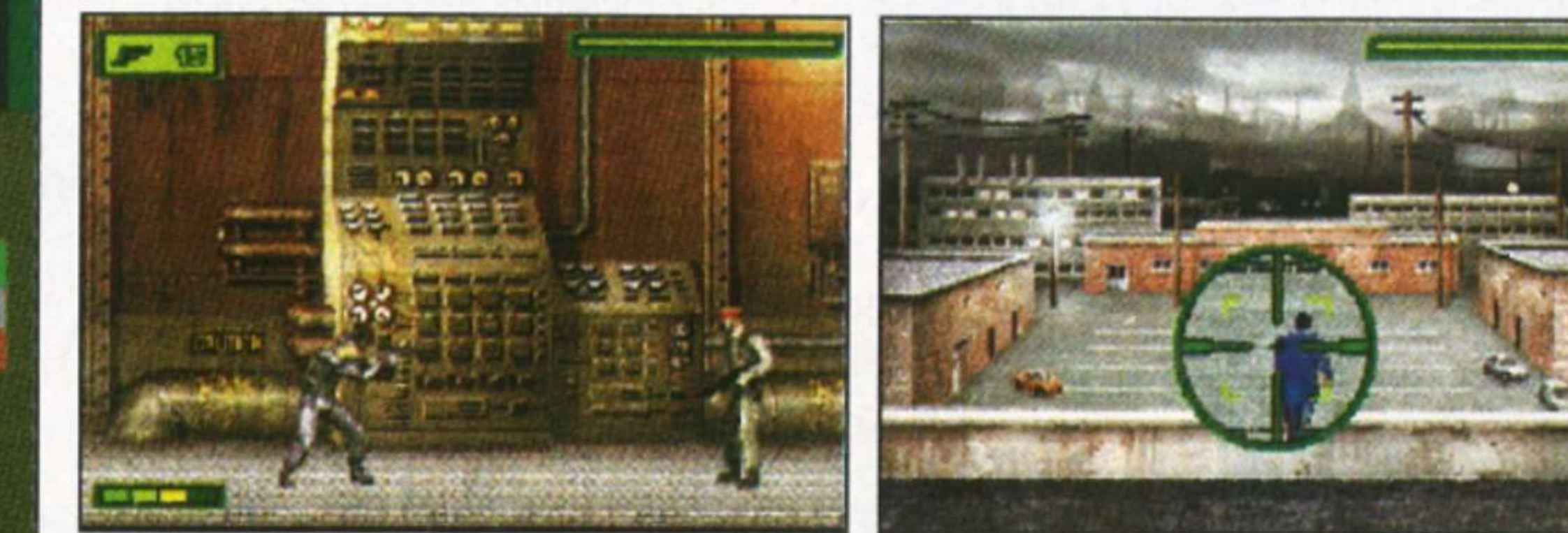
Još jedna platformska igra s pogledom sa strane, Sonic Advance 2 nastavlja je usavršene grafike, većih nivoa i brzine. Usto, ovaj put osim Sonica imamo i druge likove, s kojima će igra biti sasvim drugačija, a ubačeno je i dosta istraživanja velikih nivoa kako biste skupili sve bonus predmete i igru završili u cijelosti. Rečenome pribrojite mogućnost povezivanja s GameCube igrama Sonic Adventure 2: Battle i Sonic Adventure DX te igranje učelvero i doista ćete se dobro zabavljati cijelo ljeto.



Tom Clancy's Splinter Cell

IZDAVAČ / Ubi Soft / SPECIAL / GBA-GameCube link

Akcijska avantura sa stealth elementima, Splinter Cell, je prilično teška - osobito za igrače navikle da svoje protivnike ubijaju čim ih vide. Ovdje ćete im se morati šuljati sleđa, skrivati u sjenama i izbjegavati pogled kamere, a na kraju ih ne možete ni ubiti nego samo uspasvati. Od ostalih novina spomenimo objanjanja sefova, noćne i termalne naočale, a imate li GameCube inačicu, link kablom možete otključati i dodatne misije - jer je sama igra prilično kratka.



Zelda 3 Link To The Past

IZDAVAČ / Nintendo
SPECIAL / GBA Link (4 igr.), GBA-GC link



Osnovna igra Link To The Past jednostavniji je port istoimenog naslova koji je 1993. izašao na SNES-u. Riječ je o vrlo dobrom arkanom RPG-u prepunom akcije i zagonetki. No, to nije ono najvažnije - mnogo zanimljivija je multiplayer avantura Four Swords koja dolazi uz nju i omogućuje kooperativno igranje na četiri povezane GBA uređaja. Također je moguće povezivanje s GameCube igrom Legend of Zelda: The Wind Waker. Uglavnom - Zelda na treću.



GBA ljetna TOP ljestvica

- Najigranije igre ovog ljeta, sudeći prema trenutnom stanju na tržištu, bit će
- žanrovski prilično različite.
- Ima tu novih naslova, ali i klasičnih hitova, a kao i obično, najzabavnije će biti one Nintendove.

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06
- 07
- 08
- 09
- 10

NAZIV

- Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition
- Donkey Kong Country
- Zelda 3 - Link To The Past
- Crash Bandicoot 2: N-Tranced
- Sonic Advance 2
- WWE Road To Wrestlemania X8
- Harry Potter - Chamber of Secrets
- Tom Clancy's Splinter Cell
- Crash Bandicoot: Xs
- Mario Kart: Super Circuit

IZDAVAČ

- Konami
- Nintendo
- Nintendo
- Vivendi
- Atari
- THQ
- Electronic Arts
- Ubi Soft
- Vivendi
- Nintendo

ŽANR

- Igra kartama
- platformska igra
- RPG
- arkanad
- platformska igra
- tu-njava
- akcijska avantura
- akcijska avantura
- arkanad
- voljnja

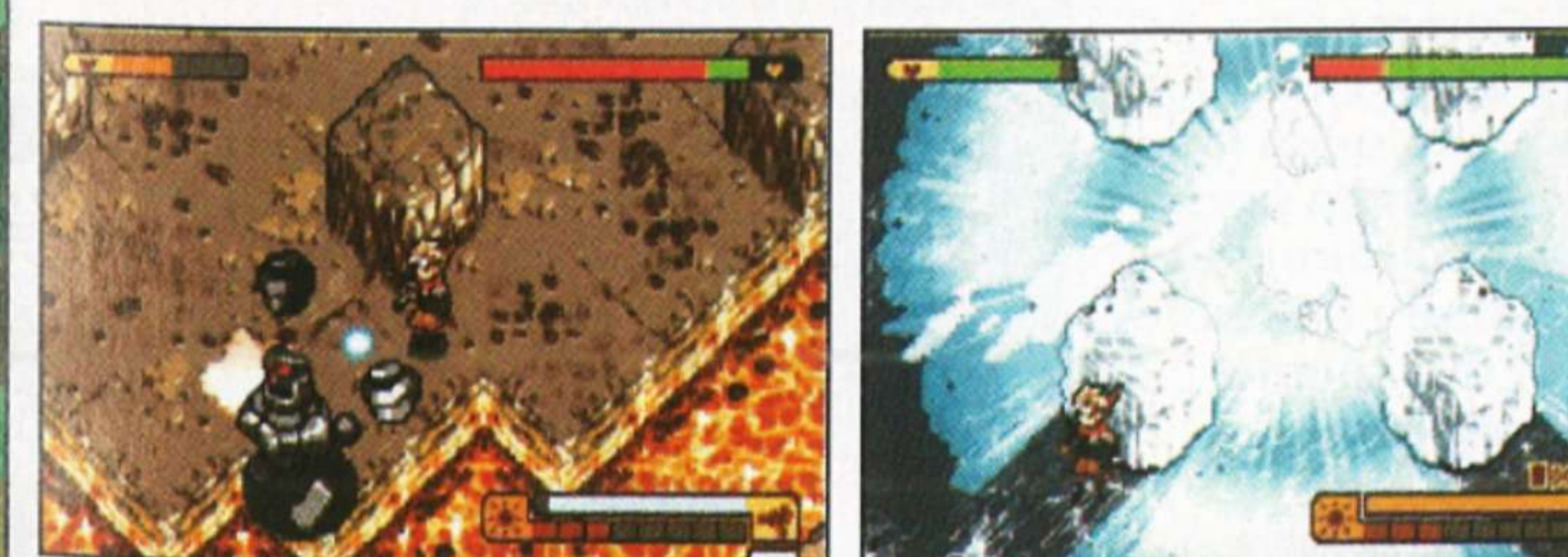
ŠTO ĆE BITI HOT ZA GBA?

Kakve nam sve divote za GBA dolaze do kraja godine te tko su novi junaci mobilnoga igranja, bacite oko i sa strpljenjem ih sačekajte.

Boktai

IZDAVAČ / Konami / IZLAZAK / zima 2003.

Ova nam akcijska avantura donosi borbu s vampirima na sasvim nov i neviđen način. Naime, osnovno oružje glavnog lika bit će snažnije što je vaš GBA izložen jačem suncu. Cartridge na kojem igra dolazi imat će u tu svrhu poseban senzor za detekciju sunčeve svjetlosti, što znači da ćete Boktai morati igrati na otvorenom. S obzirom da je riječ o naslovu koji kreira Hideo Kojima (poznat po MGS serijalu), nismo ni očekivali nešto uobičajeno.



Super Mario Advance 4

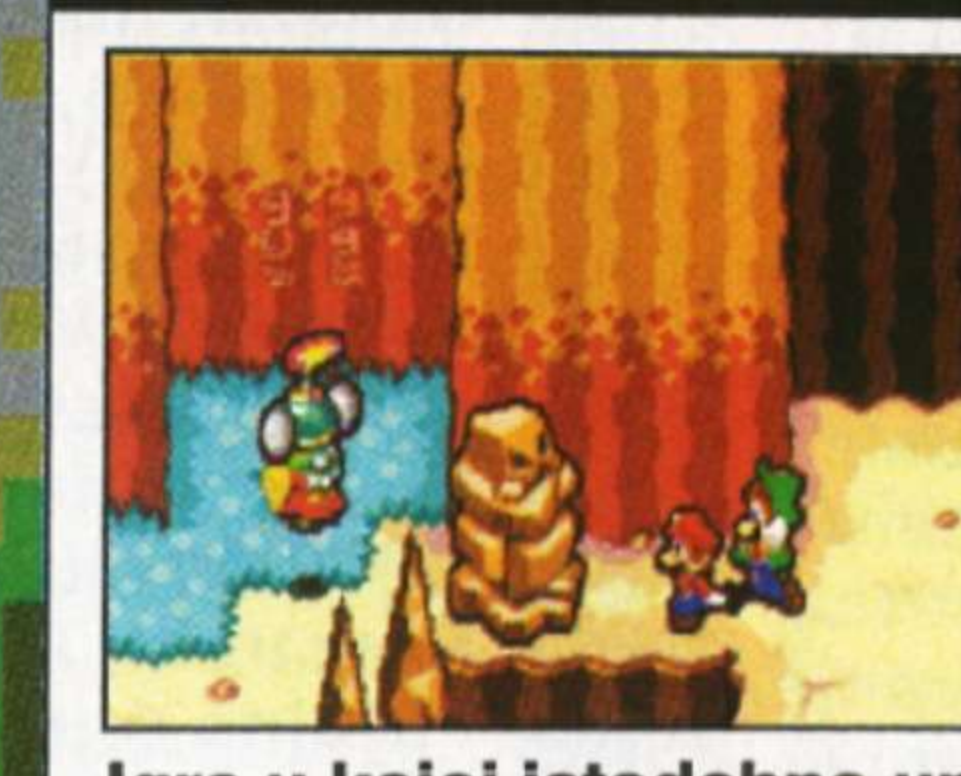
IZDAVAČ / Nintendo / IZLAZAK / listopad 2003.

Još jedna Mario avantura; SMA4 konverzija je davno izašla Super Mario Bros 3 igre u kojoj Mario dobiva mogućnost skupljanja stvari i njihovog bacanja na protivnike te odijevanja rakun-odijela u kojem neprijatelje može udarati repom, a veće razdaljine svladavati lebdjenjem i letenjem. Igra će podržavati i standardnu Mario borbu s četiri GBA kao i svi ostali Mario naslovi, te (nažalost, samo u Americi) učitavanje dodatnih nivoa preko e-readera.



Mario And Luigi

IZDAVAČ / Nintendo / IZLAZAK / studeni 2003.

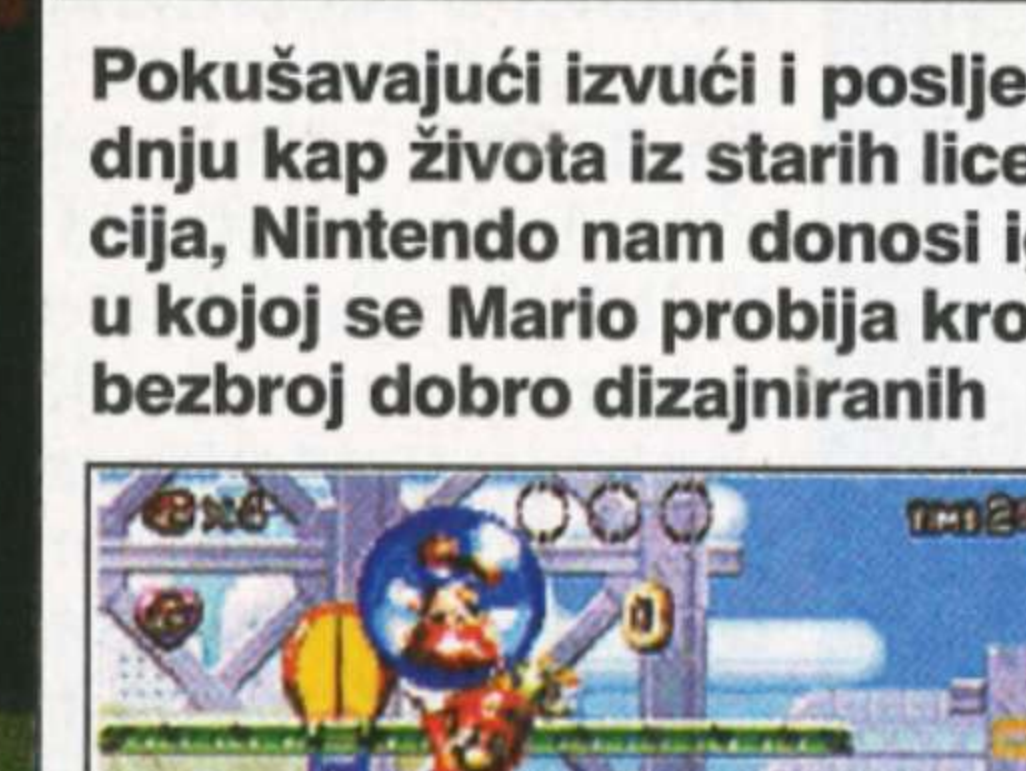


Igra u kojoj istodobno upravljate s obilicom simpatične brkate braće svojevrsna je RPG-avantura. Braća će lutati svijetom, rješavati zagonetke i boriti se s protivnicima. Borba je na poteze kao u mnogim tradicionalnim RPG-ovima, a većina zagonetki će zahtijevati brzo i precizno skakanje i upravljanje braćom na koordiniran način. Zvući zahtjevno za mozak, ali i za reflekske.

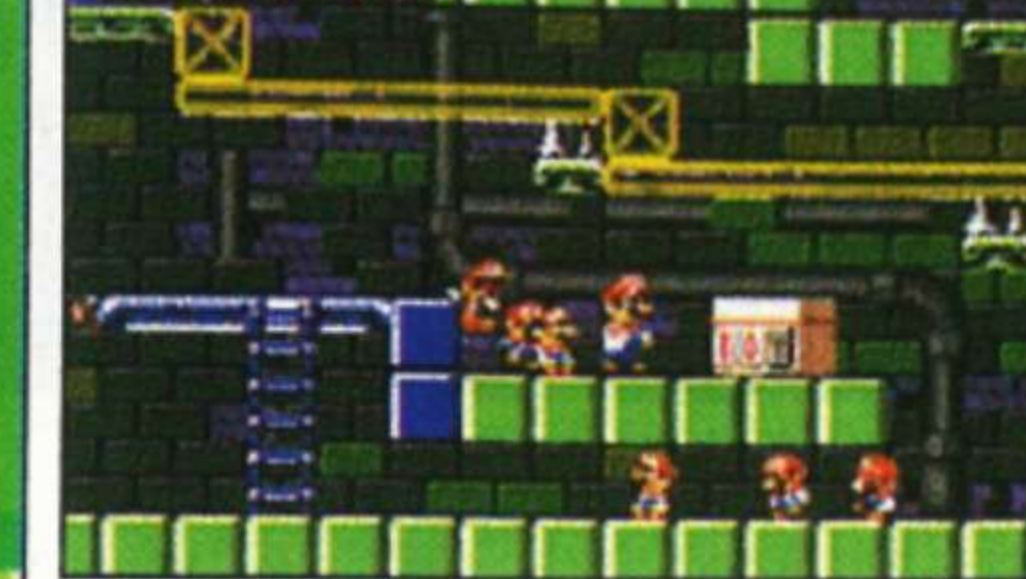


Mario and Donkey Kong

IZDAVAČ / Nintendo / IZLAZAK / jesen - zima 2003.



Pokušavajući izvući i posljednju kap života iz starih licencija, Nintendo nam donosi igru u kojoj se Mario probija kroz bezbroj dobro dizajniranih nivoa u potjeri za Donkey Kongom koristeći sve svoje popularne vještine te očarava dosad neviđenom kvalitetom grafike na GBA. Na prvi pogled izgleda iznimno zarazno - u pravom retro stilu.



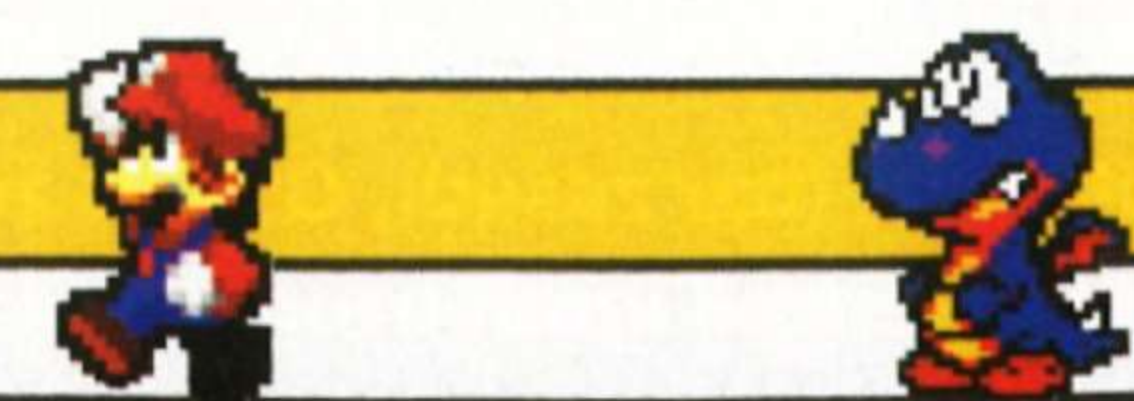
Sonic Battle

IZDAVAČ / Sega / IZLAZAK / zima 2003.



Namijenjena primarna za skupno igranje, ovo je borba u zatvorenoj areni u kojoj igrači koriste poznate Sonic likove (Sonic, Tails, Knuckles, Shadow...), od kojih svaki ima specijalne pokrete i mogućnosti. Vjerojatno će igranje biti moguće i samostalno, ali Sonic Battle će podržavati povezivanje s drugim GBA i GameCube konzolama pa će igranje na taj način biti i najzanimljivije.





Nokia N-gage

“N” KAO “NISMO TDOČEKIVALI OD NOKIE”

Prije nekoliko mjeseci finski je proizvođač mobilnih telefona objavio da namjerava ući na tržište mobilnog igranja svojom igraćom konzolom i mobilnim telefonom pod nazivom N-gage. Može li Nokia iskustvo stečeno u drugoj industriji uspješno prenijeti u svijet igara?

N-gage, koji nas je očarao svojim dizajnom, na tržištu bi se trebao pojaviti 7. listopada po cijeni od 299 \$ (oko 2,100 kn), omogućujući nam igranje videoigara, ali i sve mogućnosti modernih mobilnih telefona (WAP, GPRS, MMS, FM radio, slušanje MP3-eva...). Ideja je zanimljiva, no već i prvi pogled na ovaj konzofon otvara brojna pitanja. Prvo je vezano uz medij na kojem će dolaziti igre. Riječ je o memorijskim karticama

koje će se umetati u unutrašnjost N-gagea, pokraj mjesta za SIM-karticu. To znači da će svaka zamjena igre zahtijevati otvaranje uređaja, što se čini iznimno nespretnim u uporedbi s GBA, gdje je promjenu cartridgea moguće obaviti za manje od 5 sekundi. Kad smo već kod igara, Nokia shvaća da su one ključni element prodaje ovakvog uređaja, stoga se potrudila da pridobije

najbolje svjetske izdavače, koji će početak prodaje N-gagea popratiti s nekoliko vrlo zvučnih naslova. Riječ je o novim inačicama *Tomb Raidera*, *Tony Hawk*, *Sonica*, *Raymana*, *Splinter Cella* i ostalih hitova, a većina će posjedovati jednu ili više opcija mrežnog igranja (preko pružatelja usluge ili *bluetooth* veze među uređajima). Cijena igara bit će između 30 \$ i 40 \$, što je tek nešto jeftinije od igara za GBA, a moći će se 'skinuti' i bežičnim putem – naravno, uz naplatu.

Pitanje ergonometričnosti moglo bi na kraju predstavljati najveći problem, osobito kod akcijskih igara kakve Nokia najavljuje. Mnogoštvu tipki na prednjem dijelu uređaja moglo bi otežati snalaženje, a dosad prikazani demo nivoi pokazuju da će mnoge igre biti znatno drugačije na zaslonu koji je visok, a uzak. Ipak, ne sumnjamo da će već samim izgledom N-gagea uspjeti prikupiti popriličan broj znatiželjnih *techno freakova*, koji će ga jednostavno morati imati, a kad dobijemo priliku za dulji test, moći ćemo vas izvjestiti o njegovoj prilagodivosti mobilnom igranju "na duge staze".

JAVA igre

S proširenjem podrške različitih mobilnih telefona za programski jezik Java, sve je veća i ponuda igara koje se mogu kupiti i igrati. Java je transplatformski jezik zamišljen kao nešto što je 100% kompatibilno na kojoj god platformi to pokrenuli. Riječ je o opsežnom objektno orijentiranom programskom jeziku pogodnom, između ostalog, i za pisanje videoigara. Dakako, ne treba od tih videoigara očekivati previše - nisu to sad neke lude igre poput onih koje igrate na konzolama ili računalu - no sigurno mogu pružiti daleko više zabave od onih "ugrađenih" u mobitele. Imajte na umu da nisu sve igre kompatibilne sa svim mobilnim telefonima. Vrlo često je izričito naznačeno s kojim uređajima je pojedina igra kompatibilna. Zbog načina korištenja i plaćanja usluga operatera mobilne telefonije, kupnja videoigara nikad nije bila lakša. Naime, izvršni naslovi poput specijalne verzije *Splinter Cella* se downloadaju putem WAP-a, a operater cijenu igre jednostavno pridoda vašem telefonskom računu. Java igre postaju za određenu ciljnu



skupinu i nezaobilazni feature mobitela. Tako je primjerice kao jedna od glavnih prednosti SonyEricsson T310s modela mobitela bilo uvrštavanje pune inačice Java Tony Hawk's Pro Skatera 4. Naravno, specijalno prilagođene mobitelu. Cijena Java igrice kupljene od operatera je od 10 do 25 kn. Ili bolje rečeno, najam igre na mjesec dana, nakon čega ga, ako želite, možete

ponovno obnoviti, što zapravo i nije loše rješenje jer u mobitel ionako ne stane mnogo igara. Osim toga, čak će i neiskusniji igrači za mjesec dana proći više-manje svaku igru, nakon čega su, vjerojatno, željni novih izazova. Ako vas imalo zanimaju Java igrice, obavezno posjetite java.vip.hr ili www.htmobile.hr/Cronet/mms/java.asp i odaberite koji od pedesetak ponuđenih vam naslova. (PR)



TEMA BROJA / IGRANJE U POKRETU

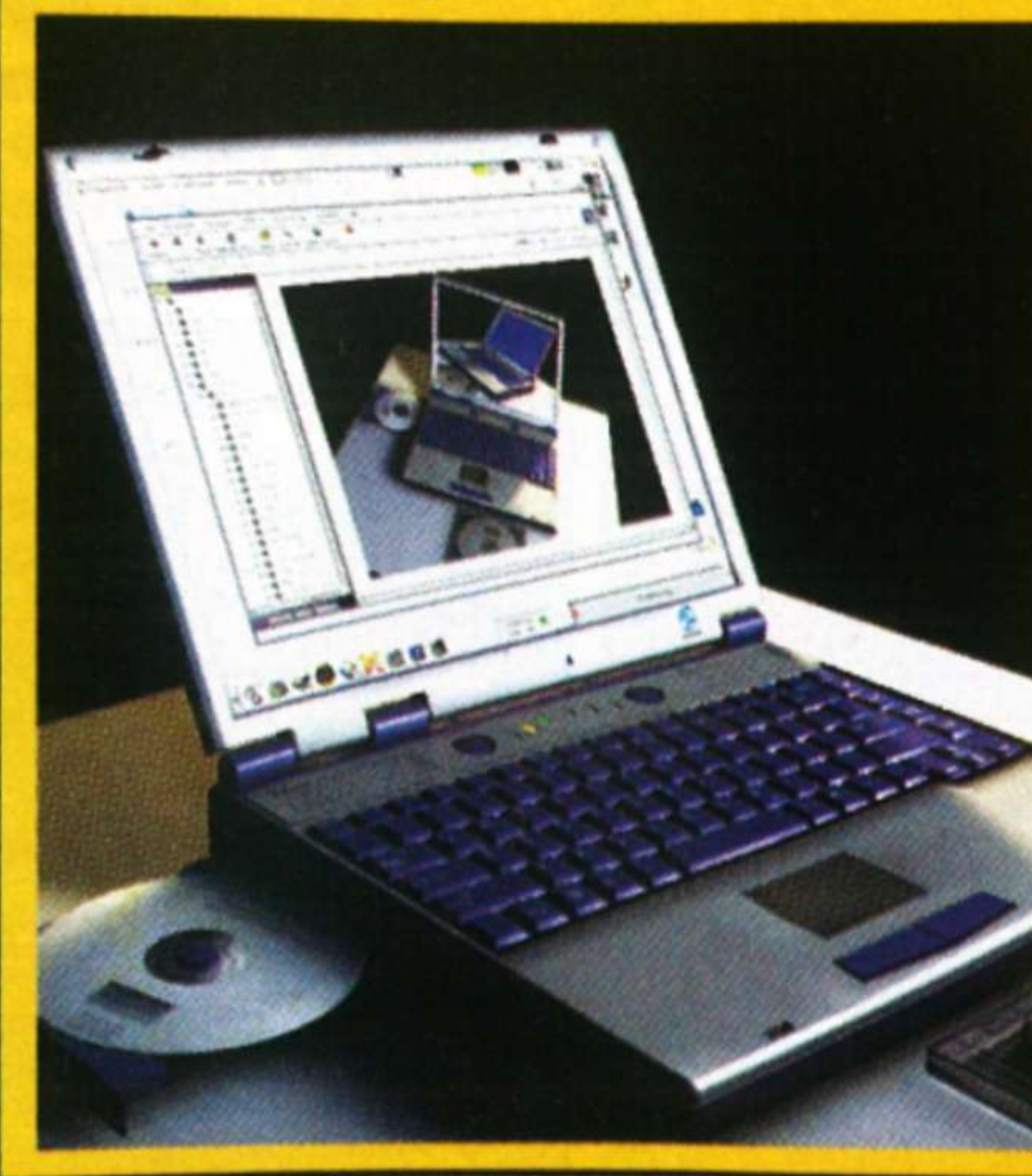
UVIJEK U POKRETU

Osim Game Boy Advancea, N-Gagea, PSP-a i drugih *hand-held* igraćih konzola, u pokretu se može igrati doista na različite načine. Ovog ljeta iskušajte barem jedan od ovdje ponuđenih...

LAPTOP

Izgleđajte poslovno

Kad na plaži otvorite laptop, svima ćete izgledati kao pravi poslovni čovjek koji svoj posao uvijek nosi sa sobom. Dakako, iz toga bi se lako moglo zaključiti da dobro zarađujete, što vam može samo pomoći u večernjem udvaranju - a nitko neće znati da se zapravo igrate. Pri odabiru računala za ljetnu zabavu pazite da ima kvalitetnu bateriju koja može duže vrijeme izdržati bez punjenja, a kvalitetu zaslona provjerite na izravnom sunčevom svjetlu prilikom kupnje. Budući da vjerojatno nećete moći koristiti miš (nego touch-pad i slične kvazizamjene), preporučujemo da se okanite FPS-a i akcijskih igara općenito te se posvetite strategijama (*turn based* su najbolje), logičkim igrama ili avanturama.



GAMEPARK 32

Sjetite se Amige i Atarija

Ako ste ljubitelj igara sa starih računala, ova *hand-held* konzola mogla bi biti prava stvar za vas. Snagom hardvera desetorostruko nadmašuje GBA (133 MHz CPU i 8 MB RAM-a), što omogućuje igranje PC-igara poput *Dooma*, *Hexena*, *Secret Of Monkey Islanda* i brojnih drugih klasika, gledanje AVI-ja i DivX-a te slušanje MP3-ca. Usto, GP32 emulira NES, SNES, Spectrum, Atari ST, Commodore 64 i brojne druge stare sustave. Što je najzanimljivije, riječ je o 'open source' konzoli, što znači da korisnici diljem svijeta sami kreiraju i u najvećoj mjeri besplatno nude softver za nju. Eh, što bi ovo moglo postati uz malo dobrog marketinga...



TAMAGOCHI

Ljubimac u džepu

Japanska izmišljotina koja je prije nekoliko godina osvojila svijet još je uvijek aktualna i popularna - posebice kod ženskog spola. Jedna od najvećih prednosti tamagochija je što ga svugdje možete ponijeti sa sobom - jedini je problem što bi ljudi mogli pomisliti da ste djetinjasti ako vas uhvate da svog ljubimca mazite u noćnom baru. Hranjenje i treniranje digitalne životinje bit će vam zabavno neko vrijeme - ne duže od kraja ljeta.



DALJINSKI

Ako želite proći jeftino

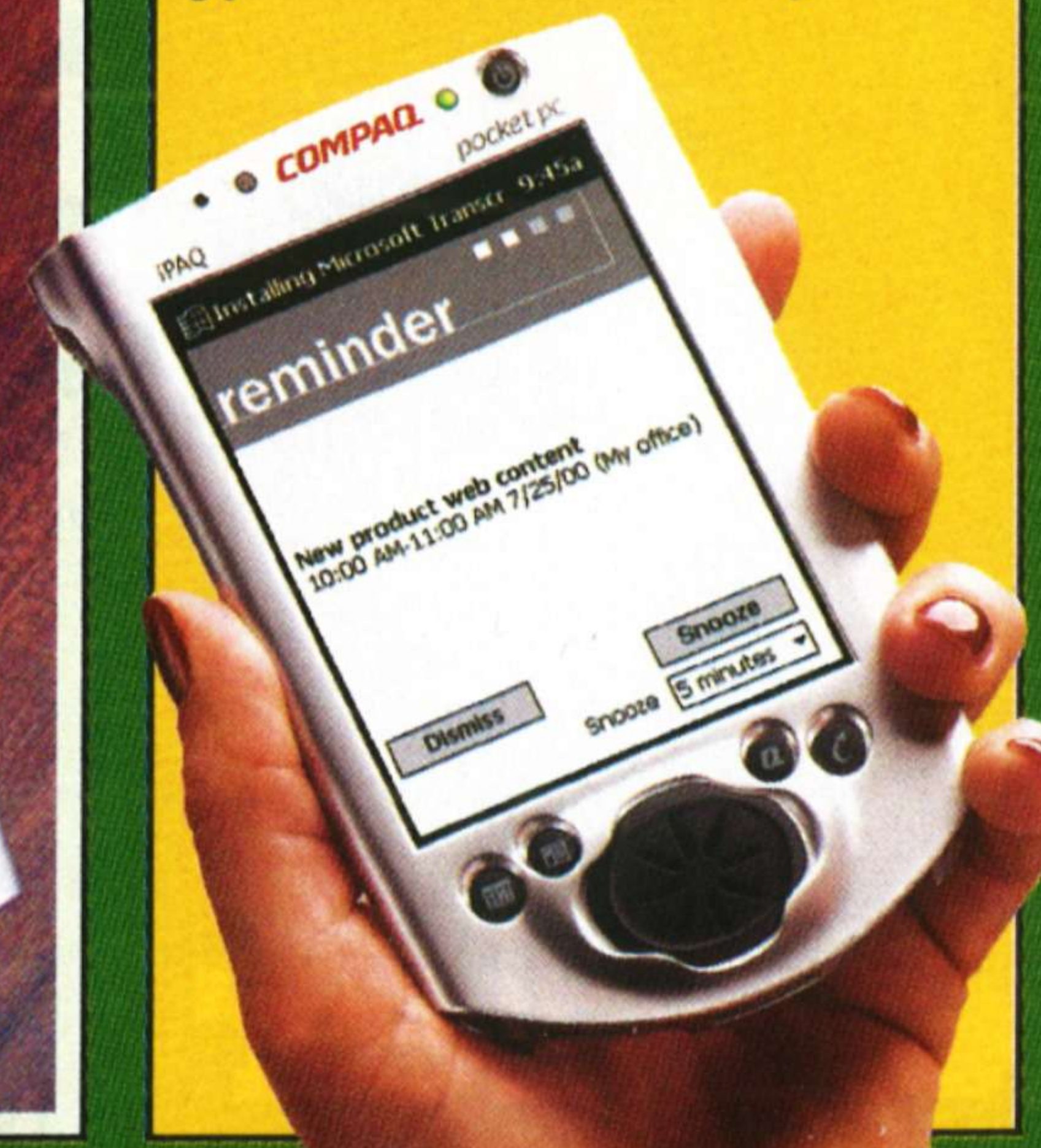
Ako nemate novca za nešto funkcionalnije, poslušit će i daljinski upravljač TV-a ili klimatizacijskog uređaja (potonji obično imaju i ekran pa izgledaju zanimljivije). Samo ga mudro držite i tipkajte po njemu kao da se igrate. Ako se budete držali dovoljno samouvjereni, nitko vas ništa neće pitati. Osim ljudi u bijelom.



PDA UREDAJI

Varijacija na temu

Najbolje od svega - računalo koje možete strpati u džep. A to što stoji kao i veliko nitko ne spominje. Barem ako hoćete malo kvalitetnije igranje. Imate li neki PDA ili ručno računalo, igre sigurno zauzimaju značajnu količinu njegove memorije, pa vas ne moramo podsjećati da ga ponese sa sobom. One koji kupuju ovakav uređaj moramo upozoriti da je kvaliteta zaslona jedan od ključnih elemenata na koji treba obratiti pozornost. Broj i vrsta dostupnih igara varira ovisno o OS-u koji odaberete, ali najvjerojatnije ćete se fokusirati na logičke, strategije i slične mirne zanimacije.



VIDEOIGRICE

Retro zabava

Ako prekopate stare tavane ili prodavaonice starih stvari, možda nađete neku od ovih prvih mobilnih igraćih konzola. Nintendove Game & Watch su najkvalitetnije, ali proizvodili su ih brojni proizvođači. Bilo ih je doista različitih - od tenisa preko *Donkey Konga* i Disneyjevih likova do ninja akcije. Koju god nađete, znajte da možete biti sigurni da je riječ o čistokrvnoj retro animaciji.



WANDERSWAN

Hand-held gubitnici

Nintendo je svojim GBA-om s tržišta pomeo konkurenciju, ali neke su *hand-held* konzole preživjele i još se uvijek prodaju. Najbolji primjer je Wanderswan, Bandaieva čudna i relativno kvalitetna konzola koju je vrlo teško dobiti izvan Japana. Mogućnosti igranja u okomitom ('portret') ili vodoravnom ('panorama') položaju, samo jedna AA baterija i prilično dobar zaslon glavne su kvalitete 'čudesnog labuda', no s obzirom da je većina igara na japanskom, teško da će privući mnogo igrača. Možda jednog dana, kad dođe WS2...



Recenzije #94

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

BLITZ RECENZIJE

→ **NWN: Shadowsoft Undrentide** str. 72

TEST RECENZIJA

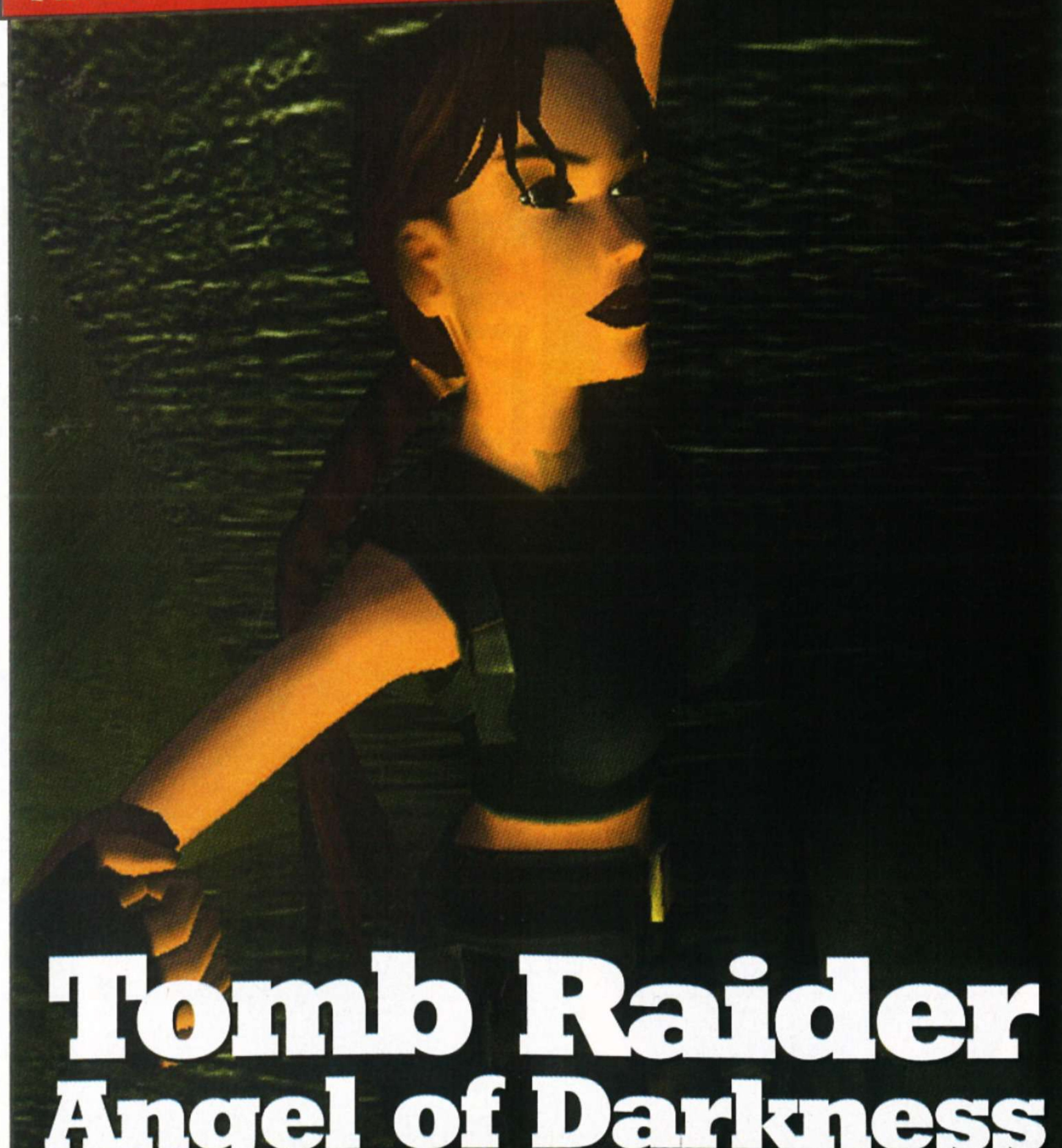


Microsoft Flight Simulator 2004

Novo letačko remek-djelo str. 52

NE PROPUSTI

RAZOČARANJE BROJA



Tomb Raider Angel of Darkness

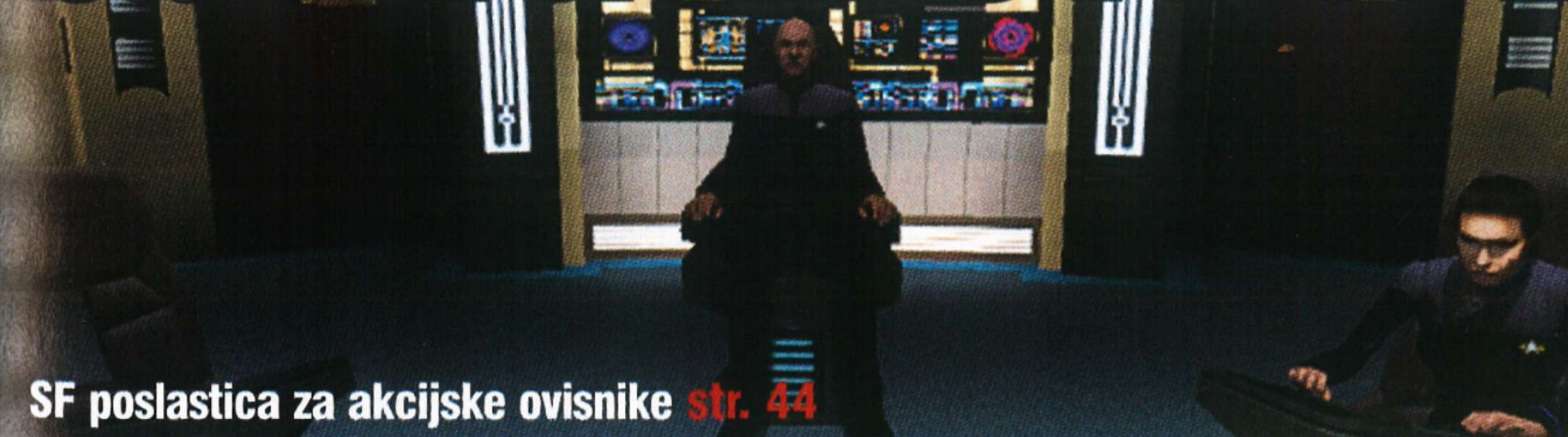
Neočekivana propast serijala str. 48

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
Flight Simulator 2004: A Century Of Flight	91
www.microsoft.com	
Elite Force 2	87
www.st-ef2.com	
Moto GP 2	85
www.thq.com/games	
F1 Challenge '99-'02	83
www.thq.com/games	
Chaser	81
www.chasergame.com	
Warcraft 3: The Frozen Throne	80
www.blizzard.com	
Chariots Of War	78
www.slitherine.co.uk	
Pirates Of The Caribbean	75
www.bethsoft.com	
Gothic 2	74
www.jowood.com	
Tomb Raider: Angel Of Darkness	55
www.tombraider.com	
Xbox RECENZIJE	
Starsky & Hutch	68
www.starsky-and-hutch.com	


IGRA BROJA

Star Trek Elite Force 2

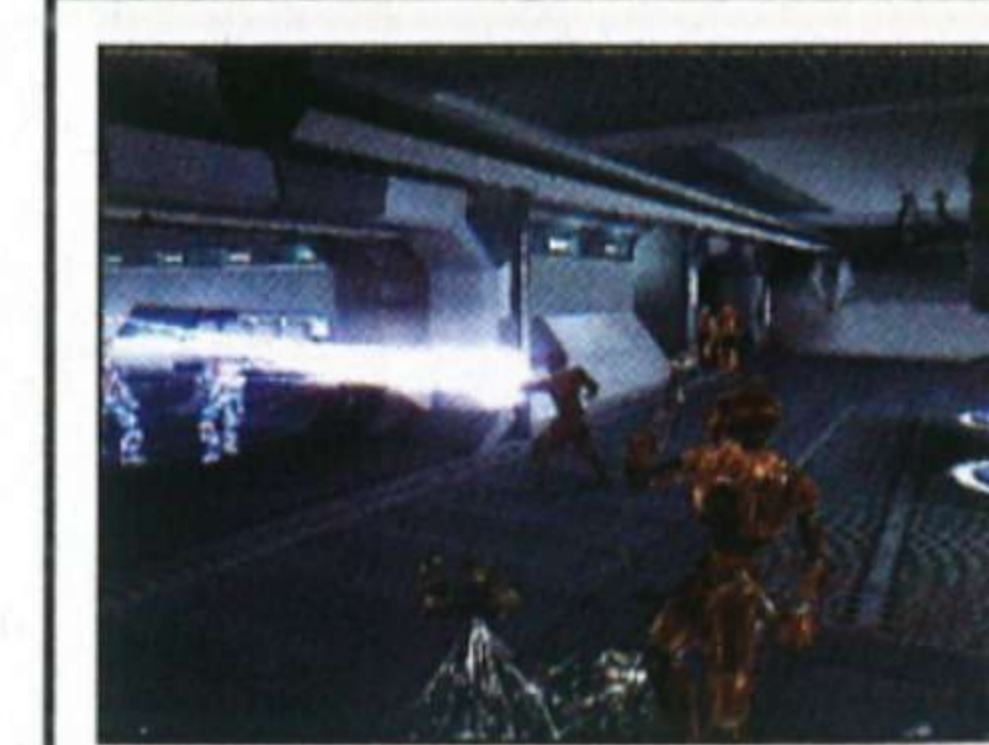


SF poslastica za akcijske ovisnike str. 44

HACKER Top 10 PC

	Star Trek Elite Force 2 / Activision Zanimljiva SF akcija u poznatom fikcijskom univerzumu
2. Microsoft Flight Simulator 2004	Microsoft Games
3. Wolfenstein: Enemy Territory	id Software
4. Anno 1503	EA Games
5. Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard
6. GTA: Vice City	Take 2 Interactive
7. Collin McRae Rally 3	Codemasters
8. Pirates Of The Caribbean	Bethesda
9. Championship Manager 4	Codemasters
10. Vietcong	Take 2 Interactive

HACKER Top 10 Xbox

	Star Wars KOTOR / Microsoft Games Očekivani Biwareov RPG perfekcionizam
2. DOA Extreme Beach Volleyball	Tecmo
3. Brute Force	Microsoft Games
4. Panzer Dragoon	Sega
5. Midtown Madness	Microsoft Games
6. HALO	Microsoft Games
7. Collin McRae Rally 3	Codemasters
8. Burnout 2	Acclaim
9. Enter the Matrix	Atari
10. Apex	Atari

NAJODGAĐANJA I NAJPRIŽELJKIVANJA IGRA POSLJEDNIH MJESECI. Tomb Raider: Angel Of Darkness, konačno je stigla i, nažalost, suprotno svim očekivanjima, potpuno podbacila, što nas je navelo da je već sada proglasimo razočaranjem godine. Ipak, pregršt iznimnih naslova izašlih ovaj mjesec osigurat će dovoljnu količinu igrace zabave za duge i vruće ljetne dane. Izvršni Star Trek: Elite

Force 2 na najbolji mogući način prenio je na naša računala atmosferu tog daleko najpopularnijeg SF serijala svih vremena te bio najigranija igra u našim redakcijskim prostorijama. Blijantni novi Microsoftov Flight Simulator, u kojem ćete, zahvaljujući nevjerovatnoj detaljnosti terena, moći pronaći čak i otok na kojem se upravo odmarate, te izvršno ljetno osvježnje Pirates Of The Caribbean izvrsna su alter-

nativa kad se poželite odmoriti malo od plaže ili pak popuniti rupe u danu između različitih ljetnih aktivnosti. Warcraft 3: Frozen Throne, fantastični Gothic 2, novi Moto GP te niz drugih naslova upotpunjavaju ljetnu paletu naslova koji će vas uspješno okupirati do početka jeseni, kad kreće navala blockbuster hitova na čelu s Half-Life 2 i Deus Exom. Do tada, gej- majte i odmarajte!



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 kratko 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

Obrazloženje ocjene

100

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 ocijeni onako kako on smatra da je najbolje. U tom smislu su obrazloženja ocjene neophodna

IZDVAJAMO RECENZIJE

Warcraft 3: Frozen Throne

Vrhunski expansion za odličnu Blizzardovu fantastičnu strategiju; ponovno su dokazali da rade samo najbolje str. 66



Pirates Of the Caribbean

Zahvaljujući svojoj pomorskoj temi, najprikladniji naslov za igranje tijekom ljeta str. 56

Gothic 2

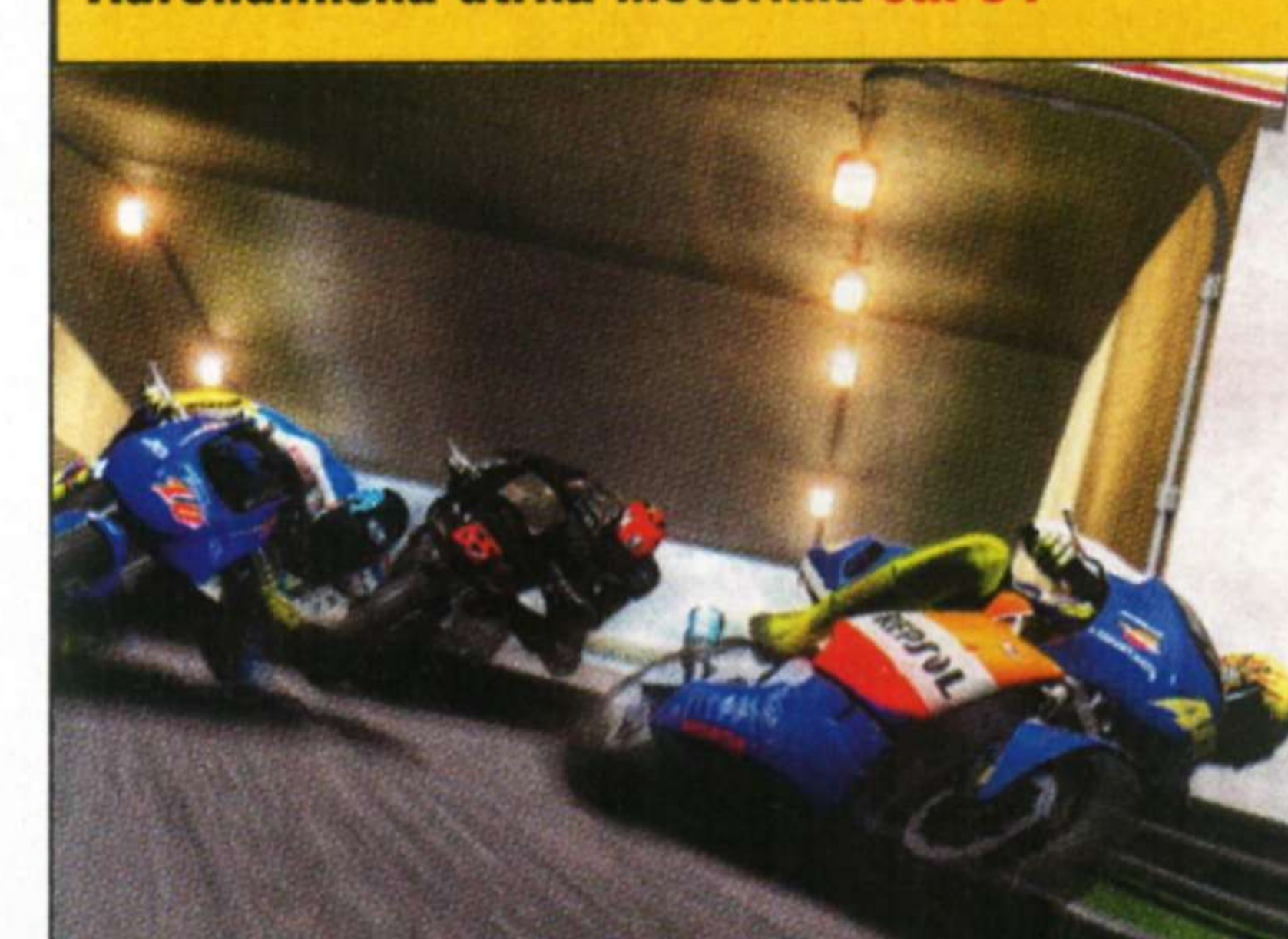
Jako dobar nastavak originalnog njemačkog RPG-a str. 62

Chaser

FPS na istočnoeuropski način str. 60

Moto GP 2

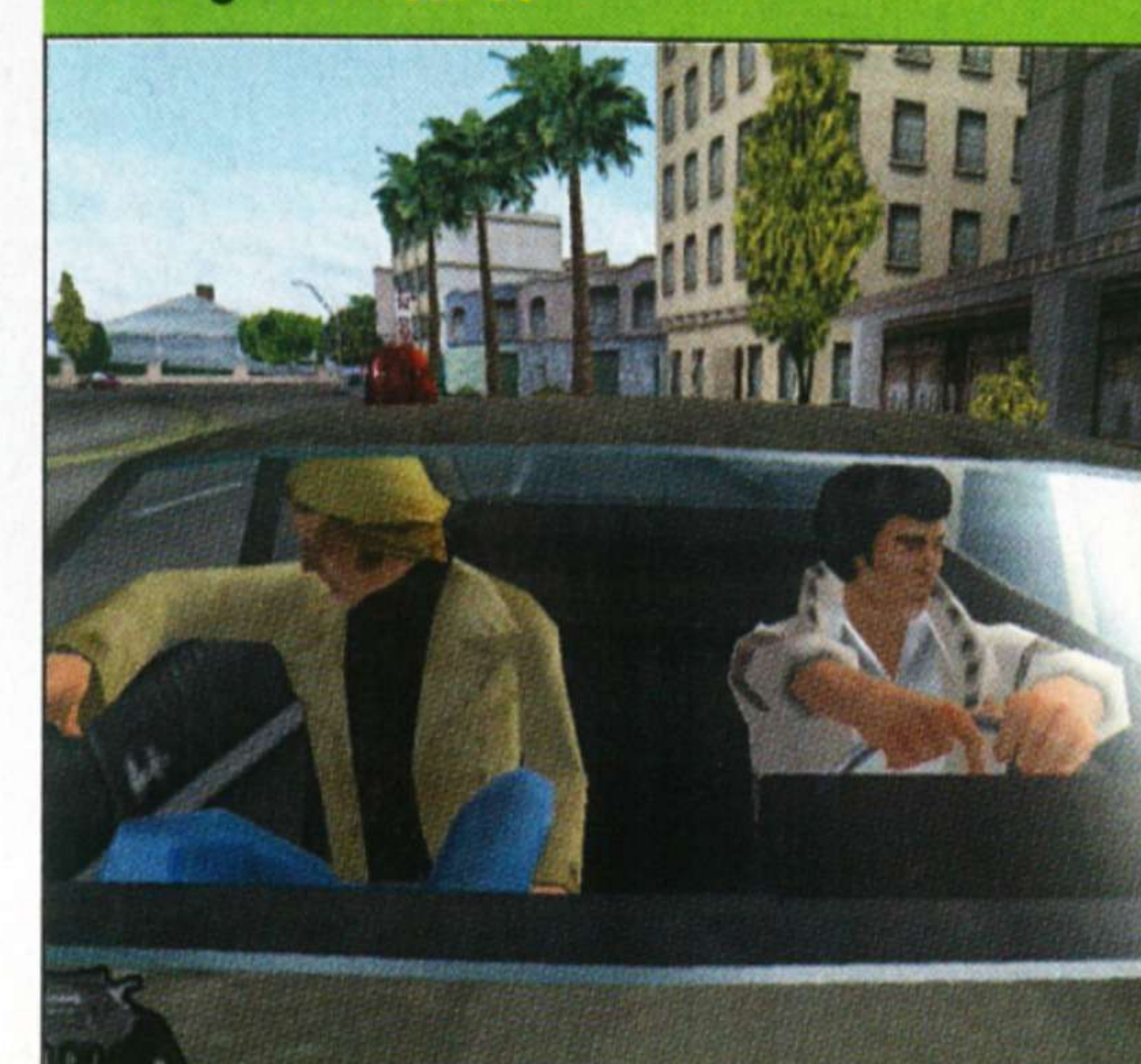
Adrenalinska utrka motorima str. 64



Xbox recenzije

Starsky&Hutch

Prema poznatoj seriji koju vjerojatno niste gledali str. 68



STAR TREK ELITE FORCE 2

Šarena i dinamična SF akcija za sve ljubitelje Star Trek univerzuma

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

» Stvari su zapravo vrlo zanimljive jer se *Elite Force 2* uspješno pretapa s prošlim nastavkom, i to tako da se uvodna misija odigrava na Borgovskoj sferi koja je zarobila Voyager, da bi, kad je uspješno porazite, ista transportirala izgubljeni brod izravno u Alfu! Nakon toga ćete sa svojim timom posjetiti legendarnu Starfleet akademiju i tek se tada počinje odmotavati glavna priča. Naime, tek nakon dobrih sat-dva igre primit ćete SOS s federacijskog broda Dallas koji je napala neka nepoznata sila, za koju se poslije ispostavlja da se manifestira u tipičnom obliku generičkih alien/starcraft alienčića koji vole papati kako brodske oplata, tako i ljudsko meso. Tko je i zašto upleten u njihovu kreaciju te koji su dublji motivi iza te zastrašujuće prijetnje, otkrit ćete ako zaigrate igru pa bi svako dodatno produbljivanje priče bio čisti spoiler, stoga toliko o tome. Recimo još samo da se kroz sve prepliću i moćni Romulani, i dopustite srcu neka zatreperi od čistog Star Trek ushićenja koje obični smrtnici jednostavno ne mogu shvatiti. Sve u svemu, priča nije loša, mada

je, s obzirom na ST potecijale, ipak malo kretenski koketirati sa spomenutim alienom, tako da na kraju sliči na neku od srednje kvalitetnih epizoda Nove generacije, a nikako ne na onih nekoliko ostvarenja koje jednostavno ne smijete propustiti. Srećom, stvar spašavaju izvrsne međuanimacije, koje nisu pre-renderirane nego su rađene u engineu same igre, koji je, nažalost, još uvijek Quake 3, ali o njemu poslije. Štos je u tome što su dotične izvedene pomoću nekih ingenioznih i totalno filmskih pokreta kamera i kutova "snimanja" pa više sliče kakvom visokobudžetnom *block busteru* nego blentavom popunjavanju vremena. Stoga ih nećete preskakati (mada je lijepo znati da je i to moguće), nego ćete s užitkom gledati prekrasne scene okršaja međuzvezdanih brodova, izbacivanja warp jezgre, mahnitih napada kukcolikih beštija itd., što će vas sve lijepo pripremiti za samu akciju. A kad smo kod enginea, moramo reći da je stari Q3 opako modificiran kako bi mogao parirati najmodernijim pogoniteljima s početka 21 stoljeća. Da, vidi se da je star, ali si je pomoću nekih trikova malčice zategnuo lice, od kojih je najvažniji upotreba dinamičkih sjena, što se aplicira na sve likove i neke važnije objekte.

Zahvaljujući sjenama, face će izgledati duplo uvjerljivije, ali će i borba dosta profitirati zato što će pokreti i animacije umiranja biti znatno impresivniji, pogotovo upareni sa svjetlosnim efektima vašeg fazera, pokretnog bacača fotonskih torpeda itd. Daleko je to od *Dooma 3*, a i prepuno bugova (vidi okvir), ali čak i takvo uvelike pridonosi cjelokupnom grafičkom *settingu* koji je, dakako, dodatno izbrušen pa smo tako primjerice dobili jasnije i oštrije teksture nešto veće dubine pogleda i zgodne efekte raspada čestica. Prema tome, igra je definitivno ljepša od svog prethodnika, ali vas svejedno nikako neće napuštati misao kako bi bilo krasno da je pogoni primjerice jedan Unreal

nivoa su tempirani - u jednom se primjerice morate probiti do Chella kojeg napadaju alieni i ako to ne učinite u tridesetak sekundi, jedan posebno opak žohar će mu odgristi facu. S druge strane, tu su i takozvane *information gathering* misije, koje su zapravo specifične međufaze u kojima se bezbrižno šetkate Enterpriseom, uživajući u zanimljivim komentarima posade i svim ostalim homageima i sitnicama koje su autorima pale na pamet. U jednoj ćete sobi primjerice naći makete federacijskih i ne baš tako federacijskih brodova i stanica, ili ćete pak na Starfleet akademiji uživati u žuboru vodopada. Upravo će "smirene" misije biti pravi raj za vjerne trekkere, jer su naime prožete atmosferom od koje se ježi koža, a dovoljno govori i sama činjenica da iz prvog lica hodate po prokletoj akademiji i Enterpriseu E!

"REPORT TO THE BRIDGE AND BRING ME A RIFLE!" - KAPETAN PICARD NA BRODU ENTERPRISE"

Warfare. No, zahvaljujući nevjerovatnoj činjenici da se ovaj FPS ne temelji isključivo na lijepoj grafici, već nakon pola sata zaboravit ćete na bilo kakve prigovore i moguće nedostatke.

POTPISIVANJE PO ZIDU

Ne temelji se isključivo na lijepoj grafici??? Ne, ne i ne, već je to jedan od najinovativnijih FPS-ova u posljednjih nekoliko godina, no prije nego što se previše napalite, ispljunimo koju i o osnovnoj logici. Kao prvo, igra je strogo linearna pa stoga zaboravite na izbor različitih puteva ili odigravanje misija na različite načine; postoje strogo zacrtani objektiv i ako ih ne ispunite, ili ih ne ispunite na vrijeme, igri je kraj. Tako je, neki od

UVOD U PRIČU

» Blagoslovljeni smo; na telki se vrti Nova generacija, a na PC nam je stigao nastavak najbolje *Star Trek* igre na svijetu, kako bi nam još jednom omogućio pomalo netipično raspucavanje za taj polupacifistički serijal. Iako ćemo i dalje upravljati postupcima poručnika Munroa, s Voyagerom je gotovo - ovaj put uživati ćemo u *hard-core* okruženju kapetana Picarda...

INFOBOX

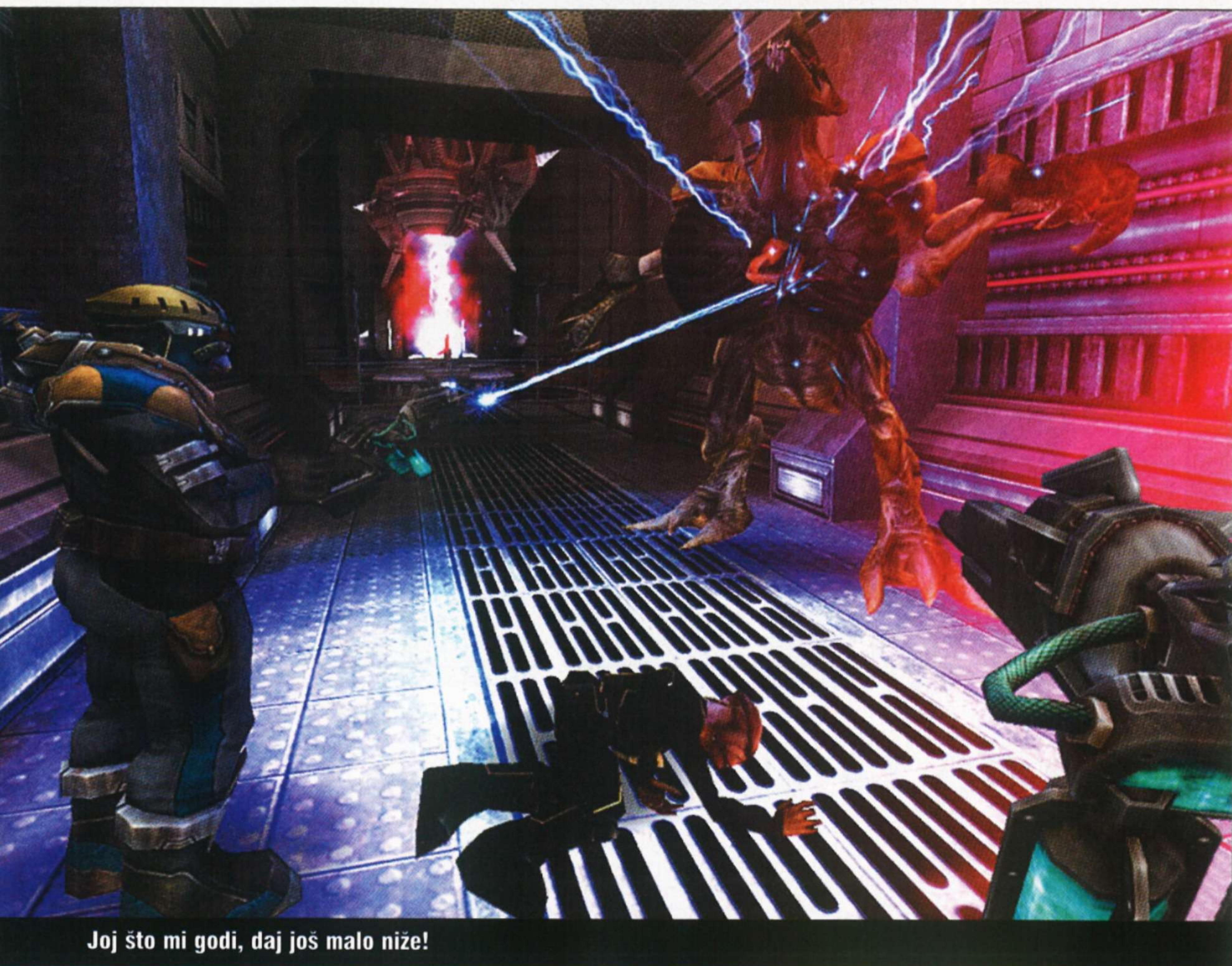
Star Trek: Elite Force 2

- PROIZVOĐAČ ■ Rebellion
- IZDAVAČ ■ Activision
- MIN. KONFIGURACIJA ■ P3 450, 128 MB, 3D-kartica
- NAŠA PREPORUKA ■ Athlon 2000+, 512 MB, Radeon 9700
- MULTIPLAYER ■ net/modem/LAN
- WWW IGRE ■ www.st-ef2.com

IZDVAJAMO / MOST

Ako se sjećate, sličan okvirčić smo imali i u recenziji *Elite Forcea 1*, gdje ste se mogli diviti unutrašnjosti međuzvezdanog broda Voyager kojim je upravljala kapetnica prilično nemile boje glasa. No, vraćamo se pravim korijenima i našem simpatičnom čelavku koji sjedi u svojoj stolici i govori svojim vlastitim glasom (hvala ti, Patriče Stewarte). Eto, možete se šetkati po mostu, i tako to, te utvarati da ste doista na prokletom brodu. Pa utvarajte...





Joj što mi godi, daj još malo nize!



Ej, stari, imaš pet kuna za pivo?



Kazete, nema on fotonskih torpeda?!

u jedan ST oduvijek bila problematična zbog strogih restrikcija Star Trekovog univerzuma, u kojemu se točno zna što prolazi a što ne, tako da ne može i ne smije biti prevelikog izmišljanja i odstupanja od zacrtanih pravila. Zbog toga će najviše inovacija biti na novootkrivenim pljućama kojekakvih alienskih rasa, dok će federacijsko naoružanje nužno potpadati pod stroga ograničenja. No, zgodno je kako su upravo spomenuta pravila fino inkorporirana u neke novine, pa je tako *assault rifle* zapravo energetska verzija obične sačmarice! Također, posebno su zgodni sekundarni modovi, koji u pravilu ispucaju kakav jači naboj za čišćenje bliže okoline, no definitivni favoriti su svakako prenosni lanseri fotonskih torpeda; zvuk, sjaj, *lens flare*, ajiji! A što se tiče protivnika, nažalost moramo konstatirati da pate od težeg sindroma lobotomizacije jer u pravilu idu prema vama i pucaju, što se posebno odnosi na alinene "koji idu prema vama u skupinama te pucaju i grizu". Humanodi će pak tu i tamo zasjesti iza kakvog zaklona, mada je sasvim očito da nije riječ o dinamičnoj odluci u realnom vremenu nego

o čistoj upotrebi predvidljive skripte. Tu i tamo u borbi će vam pomoći i vaše kolege, no s obzirom da isti ne mogu poginuti u običnom okršaju i da ne čine neku vidljiviju štetu mrskim gadovima, zaključit ćemo da je riječ tek o estetskim dodatcima.

JEFFRYJEVE CIJEVI
Ali! Baš zbog skripti oprostite ćete im što su vam onemogućili guštanje u obrani od bilo kakvog organiziranijeg napada i bježanja od granata. Naime, cijela *fighting* igra je prožeta najrazličitijim događajima, obratima i iznimno maštovitim zadacima koji je gotovo svrstavaju u rang jednog MOH-a (o *Half-Lifeu* ipak nećemo!) Tako ćete stalno biti filani nečim novim, ali, naglašavamo, u iznimno ujednačenim omjerima koji su izrežirani tako da fenomenalno utječu na ljudsku psihu i podražuju vam centar za osjećaj postignuća i nagrade. Ilustrirajmo to situacijom u kojoj se po mrklom mraku probijate kroz poluraspadnuti Dallas s otkazanim sustavima energije i gravitacije;

« E ovog nam treba... u što većoj mjeri (riječ je o fazeru, tc, tc...) »

nakon što se malo nagutate straha i naučivate Jeffryjevih cijevi upalite struju te skužiti da su one plutajuće siluete zapravo bili leševi, koji su zbog obnovljene sile teže s treskom pali na brodski pod! No to je tek jedan od detalja, zato što *Elite Force 2* nikad ne gubi ritam nego vas stalno nagraduje s takvim scenama, zbog kojih ćete ga zasigurno odigrati do kraja. A sada nešto slasno. U igru je implementiran hebeni trikorder, koji nije tek priglasa kulisa nego bitan element igrivosti!!! Pa tako osim što glumi digitalnu kartu, bit će od koristi i pri otvaranju vrata - lakša razbija jednostavnim moduliranjem, tj. čekanjem da se napuni određena skala, dok nešto teže sustave prespajate harmonizirajući im zaslone frekvencije! Vidite, otvorit će se jedan krasan ekrančić na kojem će ploviti tri sinusoida, a vi ćete ih uskladivati podešavajući im dužine, širine, valni odmak; iznimno slatka radnja koja je još slađa kad se radi pod paljbom i prijatnom prsnuća



« A i ovi su nam potrebni... Treba nekoga i napucavati »

PLUS
• atmosfera
• skripte
• glazba

MINUS
• zastarjeli quake 3 engine
• priglup AI



Slusaj stara, sad smo ono formalno, a poslije cemo...

“NEMA VEZE ŠTO JE U PITANJU QUAKE 3 ENGINE, IGRA JE PREVIŠE DOBRA DA BI VAS TO SMETALO”

warp reaktora. No, vrhunac svega svakako je hackiranje sustava u stilu legendarnog Pipelina, gdje morate spojiti izvor energije s njegovim ciljem pazeći da ne dođe do kratkog spoja. Kako? Rotirajući različite cijevi da biste stvorili kontinuiranu vezu. Jednostavno? U početku da, ali poslije ćete na pojedinim sustavima izgubiti po pola sata, ili ih možda ipak, za razliku od vašeg autora, zahvaljujući svom iznimnom intelektu uspijete riješiti za trideset sekundi. Jednostavno je nevjerojatno da se nešto tako zgodno nagura u jedan FPS! Inače, trikorderom ćete otkrivati i slabije strukture, koje ćete potom uništavati fazerom, bio scanom ćete pak uočavati i izbjegavati nevidljive laserske zrake, a scanom otrovnog plina uništavati njegov izvor, dok ćete pak fazerom zavarivati rupe iz kojeg prokletnik curi. Da, zvuči nevjerojatno. A pri kraju igre ćete istim tim fazerom navoditi paljbu iz moćnog Enterprisea koji će svojim laserima i fotonskim torpedima razarati



Hm, ja i moja sjena, ali je li na pravome mjestu?



A KAKAV si ti Borg???



Todor i Fedor nakon što su pojeli malo jače krmivo

“ŠETKANJE PO POZNATIM STAR TREK LOKACIJAMA BIT ĆE OPET KAO MELEM NA RANU VJERNIM TREKKERIMA”

mostovima, uskakivati u pokretne kontejnere da biste postigli višu razinu i tako dalje, i tako dalje. No,

neke opakije objekte na samom tlu koje ne možete riješiti standardnim naoružanjem. Yep, totalno ludilo. Nadalje, neki nivoi zahtijevaju i određenu dozu akrobatike jer ćete morati poskakivati po ritmički palećim/gasećim energetskim

AUDIOFILICNI REBELLION

A jedan od elemenata koji se u finiširanju recenzija uglavnom obrađuje u jednoj rečenici je vražja glazba, koja ovaj put nikako ne zaslužuje tako površan tretman. Iako se ne smatram nikakvim audiofilom, čak su i moje laičke uši zamijetile da je orkestralna kulisa u ovoj igri nešto posebno; nevjerojatni semplovi i još nevjerojatnije glazbene teme posve će vas zaokupiti i stopiti s igrom koja zbog toga na planu atmosfere dobiva višestruko. Ponekad je toliko slična onoj iz Star Trek filmova i tako proketo esefična da će vam se naježiti dlake, a u želucu ćete osjetiti onaj poseban

Sjene

Kako smo već naglasili u glavnom tekstu, vrlo su dinamične i realno se pomiču ovisno o izvoru svjetla. No, zato u glavnom tekstu nismo imali ovu cakanu tetu koja, osim sjena, ima i neke druge zanimljive atribute, koji također bacaju sjene. Velike i loptaste sjene, to jest. Stoga, primite damu za njenu... sjenu i uživajte s njom u predivnoj panorami outer space, koju vam osigurava vaš i naš Astrometrics!



osjećaj, koji, dakako, nema nikakve veze s povraćanjem. Osim toga, i prilično je dinamična, stoga očekujte promjenu tempa čim uletite u kakav žestoki okršaj, da biste se nakon toga ponovno vratili u opuštajuće okrilje otegnutih tonova i vrlo zanimljivih instrumenata. Pe! Eto, dragi trekkeri i mrzitelji svega sa ST etiketom, recenzija se bliži kraju pa je red da za one s anterogradnom amnezijom još jednom ponovimo ono najvažnije. *Elite Force 2* bolji je od *Elite Force 1*, oh kako li sam se usudio zabraviti, nije plod virtualnih slabina jednog Ravena nego Rebelliona. *Elite Force 2* pomalo pati zbog Quake 3 enginea, ali ga spašavaju različite lokacije i neke optimizacije

HACKER OCJENJUJE » Star Trek: Elite Force 2

FPS dostojan Star Trek imena. Pun pogodak!

87

POSEBNO IZDVAJAMO INTRIGANTE ELEMENTE IGRIVOSTI

» ALTERNATIVNO

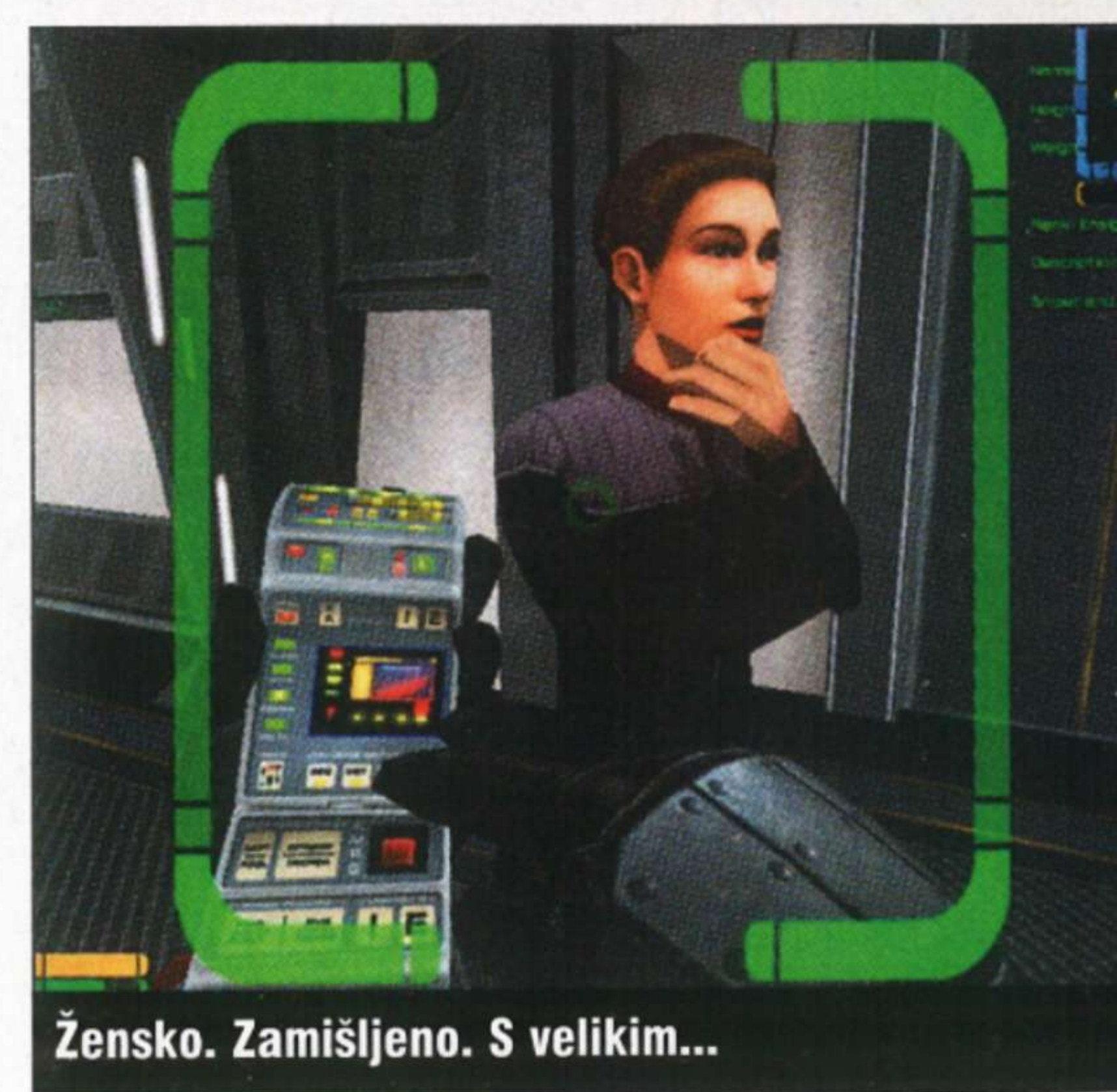
• *Elite Force 2* je jasno...



Šnjof, šnjof, koristiš Loreal?



Snajper. Ma 'ko bi reko!



Žensko. Zamisljeno. S velikim...

samog enginea. *Elite Force 2* ima proketo dobru atmosferu i mjuzu, ali i proketo glupe neprijatelje i beštije. Međutim, *Elite Force 2* sadrže fantastične skripte i neke novine za jedan tipični FPS i zato je dobar. Divan. Krasan. Prekrasno predivan. I da, *Elite Force 2* je Star Trek pa ako ste barem djelomice ljubitelj spomenutog serijala, velika je vjerojatnost da ste ga već odigrali do kraja. Ako niste, 'ko vas...je li? U svakom slučaju, pred nama je još jedna kvalitetna ST igra koja bi, ako se tako nastavi, cjelokupnom virtualnom uprizorenju ovog zanimljivog univerzuma mogla osvijetliti obraz i svrstati ga ondje gdje je od početka i trebao biti. U sam vrh... ■

INFOBOX

Tomb Raider
The Angel Of Darkness

PROIZVOĐAČ ■
Core Design

IZDAVAČ ■
Eidos Interactive

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 500, 128 MB RAM,
16 MB grafička

NAŠA PREPORUKA ■
P4 1.5, 256 MB RAM,
64 MB grafička

MULTIPLAYER ■
N/A

WWW IGRE ■
www.tombraider.com

UVOD U PRIČU

» Lara Croft. Već smo se mnogo puta družili s ovom gospodičnom, a prema vijestima koje su prije neki dan objavljene, još nam slijede najmanje dva nastavka. Lara Croft je u početku bila prilično kockasta i zašiljena, no to nije umanjilo croftomaniju među svekolikim gamerskim pučanstvom koje je mjesecima sličilo nad njom i oduševljeno pozdravljalo izradu nastavka. Nakon toga, postala je malo zaobljenija, zadržavši još uvijek svoj istraživački duh, uz malo više akcije. No, ni to nekima nije bilo po volji pa su uslijedile plastične operacije kod gosn. Glumičića te sve više akcije sa svakim novim nastavkom. E, al' sad je bila prenapuhana, a i engine je zastario. Ma nije bed, sve će to Eidos popraviti, pa čak nam i servirati marketinški trik kako je *Chronicles* posljednji nastavak serijala, u kojem Lara umire. Aha, tko bi pametan zatvorio slavinu iz koje neprekidno teku šušlave novčanice? Nitko, pa nisu ni oni, a ova recenzija i najava još najmanje dvaju nastavaka to i dokazuju. Eh, Lara moja, još ćeš se ti naskakutati.

Glamurozan povratak Lare. Ili ipak nije?

TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

Ni pune tri godine rada nisu bile dovoljne developerima da Laru ponovno ožive u punom sjaju

PIŠE Damir Radešić
damir.radesic@janus.hr

» Ocjenu ste pogledali i sigurno se pitate što je pošlo po zlu. Pitate krivu osobu, jer ja imam najmanje udjela u tome. Prilikom igranja prošlog nastavka, *Tomb Raider: Chronicles*, bilo je više nego jasno da je Lari vrijeme da ode u penziju i prepusti titulu kraljice nekoj drugoj heroini jer je njeno vrijeme jednostavno prošlo. Moguće da smo i mi *gameri* jednim dijelom tome krivi jer smo uvijek željeli više i bolje od ponudjenog. Da su prestali sa štancanjem nakon trećeg dijela, *Tomb Raider* bi definitivno ušao u legendu kao serijal bez padova, no glad za novcem učinila je svoje i posljednji je nastavak dobio najlošiju ocjenu od svih, čime je svim dosadašnjim opalio veliku šamarčinu. Nitko se neće obazirati na odličan zaplet ili dugotrajnost koju nudi, nego će svi pričati kako je Lara prepuna bugova, kako saxa ovo i ono, a to sigurno neće prestati ni pojavljivanjem novog nastavka, koji će se morati svojski potruditi da povrati izgubljeno povjerenje.

"KAD NAPOKON SVLADATE KONTROLE, SHVATIT ĆETE DA NEUSPJEH ČESTO NIJE REZULTAT VAŠIH SPORIH REAKCIJA"

Prava šteta, jer uz samo malo više poliranja i nekih preinaka *Angel Of Darkness* je mogao biti veliki *come back*. Ako uzmemo u obzir da se pojavio s čak šest mjeseci zakašn-

jenja upravo iz tih razloga, tako su barem govorili u različitim *press releasesima*, postavlja se pitanje što su, kvragu, developeri radili cijelo to vrijeme. Nemam blage veze, ali popravili neke očite greške definitivno nisu. No dobro, sve ćete saznati na vrijeme, krenimo prvo u kratko opisanje priče. Kao što je prije navedeno, *Chronicles* je trebao biti posljednji u nizu *Tomb Raidera* jer, naime, završava Larinim posljednjim opraštajem, no nekim čudom ona se ipak uspjela izvući iz Egipatske avanture (kao da smo sumnjali da neće). Svog mentora Wenera VonCroya smatra odgovornim za cijelu zbrku jer ju je ostavio iako nije bio siguran da je poginula. Njegov poziv u Pariz prima s dozom ljutnje, no ipak se sastaje s njim. Padaju teške riječi i nadglasavanja, no događa se nešto čudno i iduće čega je svjesna je da je VonCroy mrtav, a ona optužena za to jer nikog drugog nije bilo u blizini. S policijom na repu, kreće u potragu za stvarnim ubojicama, a kako se klupko polagano odmota-



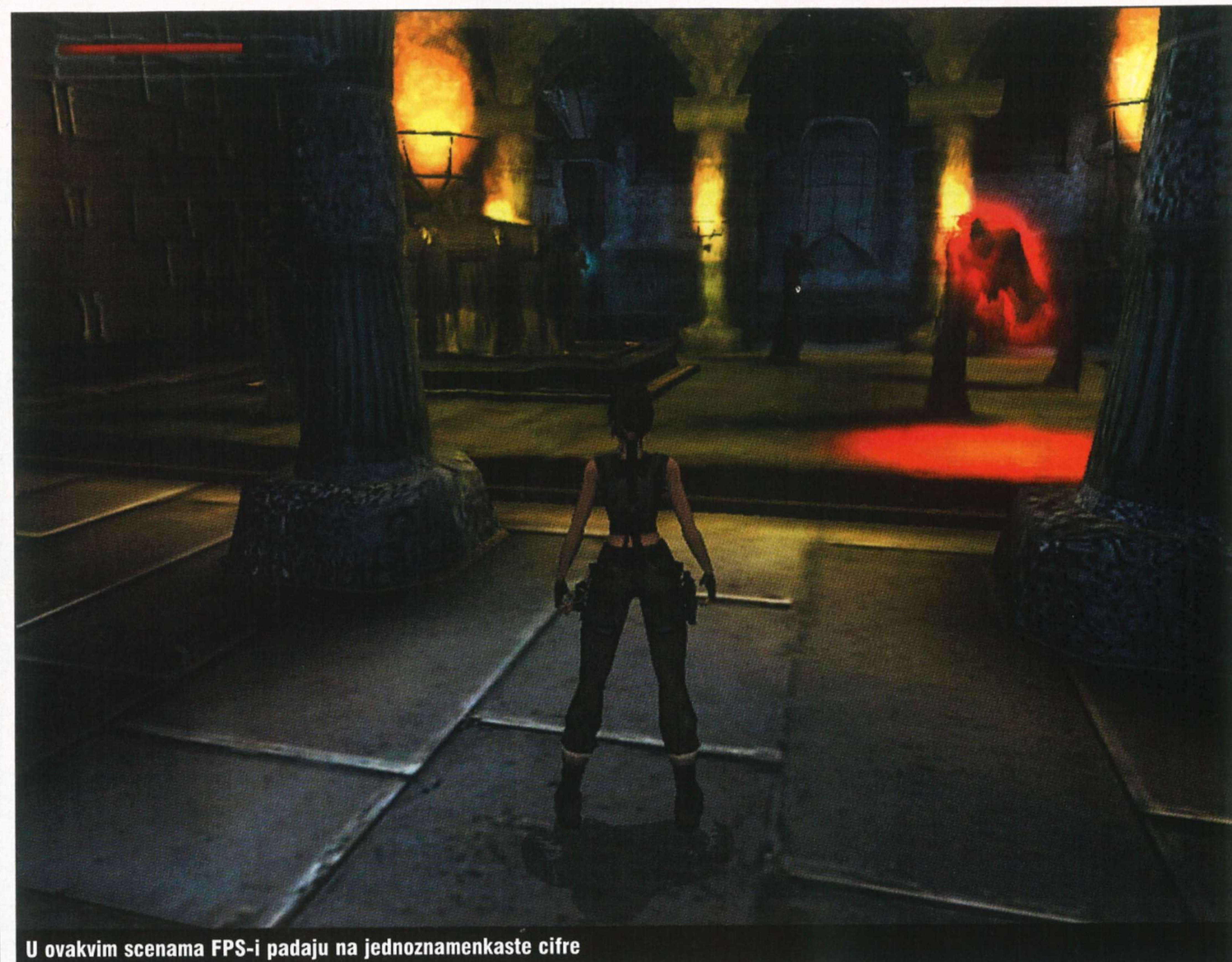
Rajski vrt

tom svom putovanju posjetit će mnoge lokacije Pariza i Praga, a misterioznih povijesnih građevina i zagonetki neće nedostajati. Kao i u svakom *Tomb Raideru*, Lara će izvoditi različite vratolomije i pokazivati svoje poprsje iz različitih kutova, no to smo sve već vidjeli pa se postavlja pitanje kome je ova igra uopće namijenjena. Nove su zagonetke i prostori po kojima se krećemo, kao i engine koji će sve to pogoniti više-manje uspješno. Lijepo osvježanje je i Kurtis Trent, muški lik koji vodimo kratko vrijeme u akcijski orijentiranom dijelu igre, sa svim svojim unikatnim potezima i gomilom protivnika/mutanata koji će mu se suprotstaviti (neuspješno, naravno).



Perverzni ljubavnici u igri pištoljem

No ono što obilježava *Angel Of Darkness* i po čemu ćemo ga pamtiti nije ništa od navedenog. Početni nivo je svojevrstni *tutorial* u kojem će se novopečeni igrači navikavati na vođenje glavne junakinje, no problem je što je to toliko zbrljano da sam tri puta redefinirao tipke dok se nisam koliko-toliko naviknuo na trenu-



U ovakvim scenama FPS-i padaju na jednoznačenaste cifre



Larina bolja polovica u akciji

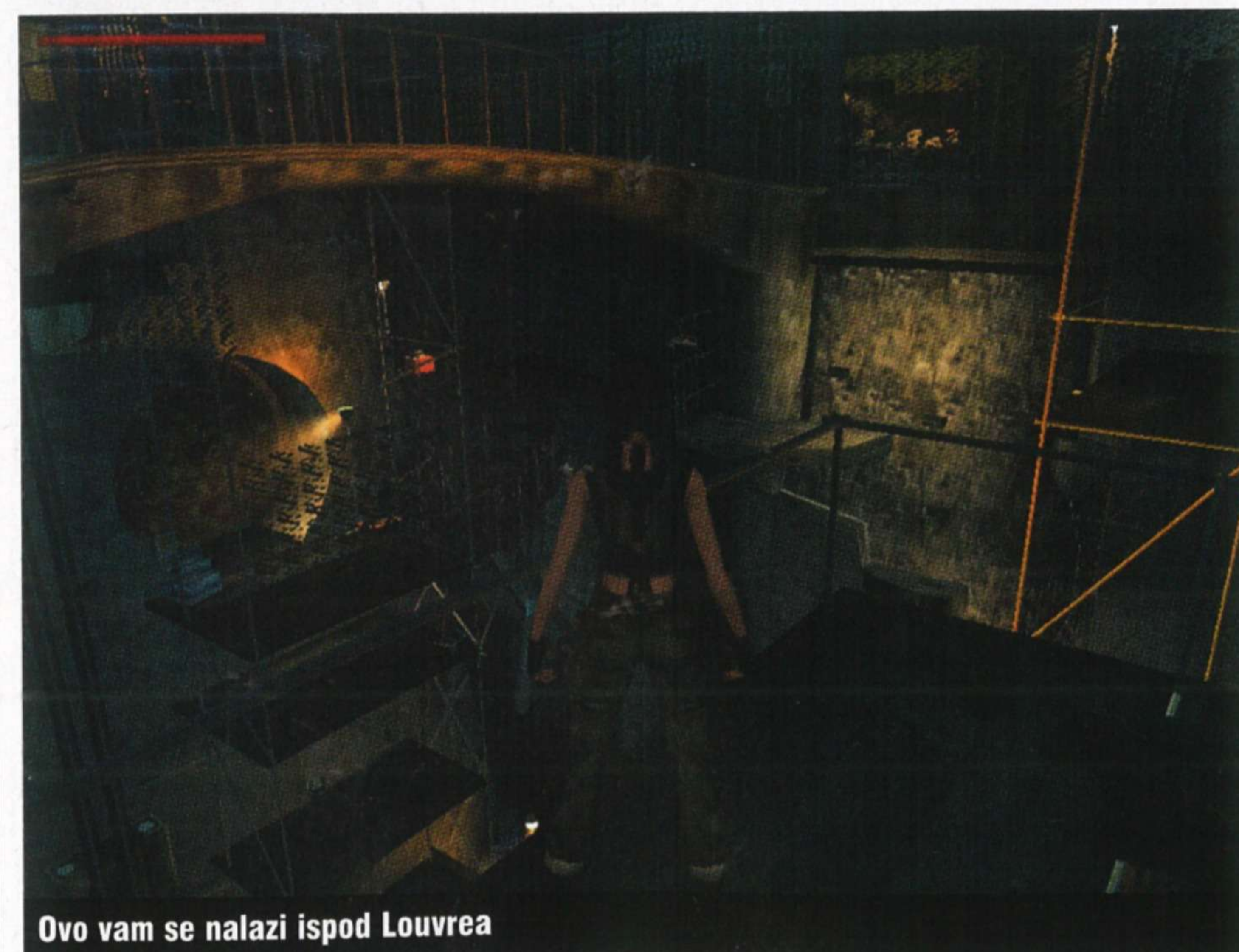


Mutacije lignje spremno čeka na krivi korak

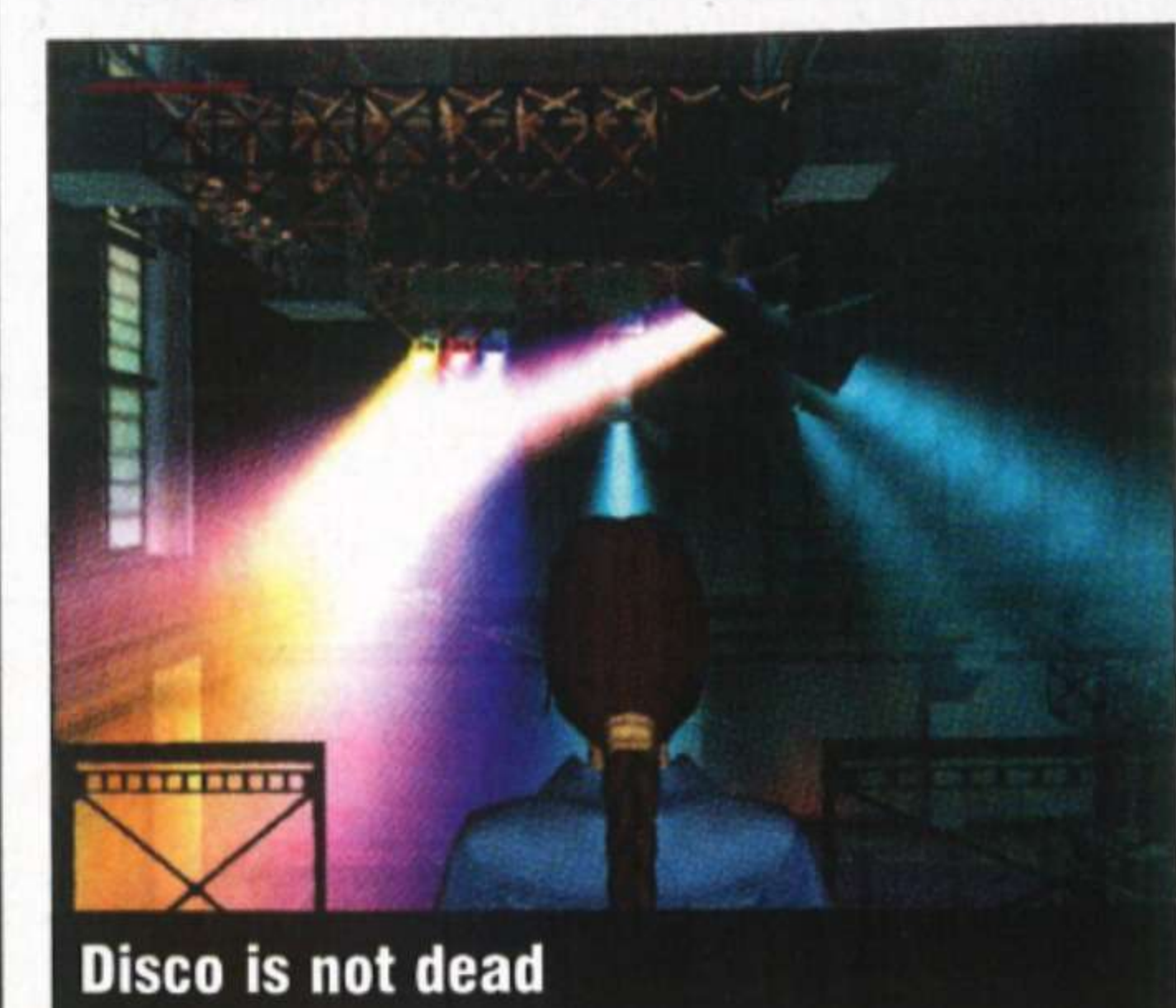
NINJA MOD

Iako baš i nije tako spektakularno kako zvuči, *stealth* mod je potpuna novost u *Tomb Raideru*. Lara se u tom modu kreće mnogo sporije, ne zato je nečujna i vrlo lako može eliminirati protivnike bez korištenja vatrenog oružja ili proviriti iza ugla kad je priljubljena leđima uz zid. Takav je način kretanja u nekim dijelovima nužan jer inače nema teorije da prođete dalje po uskom rubu, stoga ga doista možemo smatrati korisnim za tu svrhu, dok

to za eliminaciju neprijatelja i nije neka fora jer su prilično glupi i neće biti većih problema da ih roknete s nekoliko metaka, čime ćete uštedjeti na vremenu koje biste izgubili čekajući povoljan trenutak da stanu. Koliko je taj mod uspješno riješen glede kontrola drugi je par cipela, uostalom neugrapne i glupo riješene kontrole kvare sliku cijele igre, a ne samo *stealth* moda. Nažalost (ne znam ni sam po koji put).



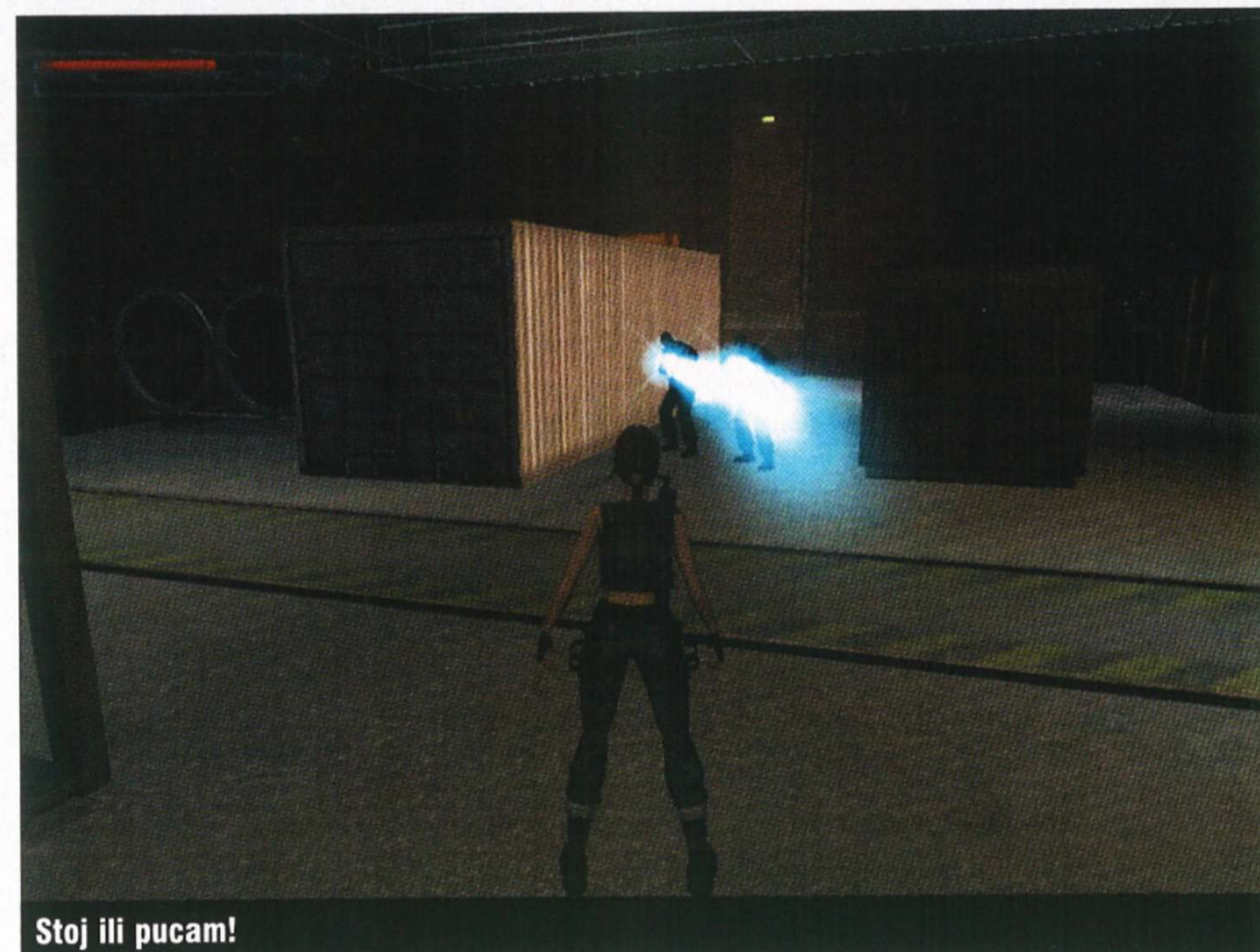
Ovo vam se nalazi ispod Louvrea



Disco is not dead



Ring u podrumu katedrale. Svašta...



Stoj ili pucam!

tačnu kombinaciju, mada i sad znam stisnuti krivu i ode sve u tri krasne. Pohvalno je što su omogućili kontrolu mišem, no toliko je nespretna da je bolje i ne pokušavati nešto na taj način postići nego se radije potpuno posvetite tipkovnici. Kad napokon svladate kontrole, shvatit ćete da neuspjeh često nije rezultat vaših sporih reakcija ili pritiskanja krivih tipki, nego traljavo programiranje. Uzmimo kao primjer penjanje/spuštanje po ljestvama, što je jedna od čestih radnji koje izvodimo tijekom igre: u nekim će situacijama biti nužno odmah potučati kad sidemo s njih, no autori su nas mudro "obradovali" ponovnim automatskim penjanjem čak i ako okrenemo Laru za više od 90 stupnjeva, pa će se naša junakinja konstantno nanovo penjati sve dok je leđima totalno ne okrenemo, no dotad će vas protivnici već izrešetati ili će se tempirani prolaz zatvoriti. Ili, primjerice, šuljanje, koje je opisano u jednom od okvira: kad se

šuljate uz zid, kamera se ne prebacuje u neki logičan kut kako biste imali bolju preglednost, nego obično gleda u figuru na zidu. Moram priznati da impresivno izgleda, no kakva mi korist od toga kad ne znam što je dva metra od mene. Isto se događa kad visite na užetu - doći ćete do dijela kad više ne možete dalje, pa ćete pritisnuti tipku za

"IGRA JE JEDNOSTAVNO PRERANO IZDANA"

natrag, što će Laru samo okrenuti umjesto da je vrati, i to obično završava smrću zbog novog *featurea* zvanog energija. Energija bi trebala unijeti određenu napetost i natjerati vas na razmišljanje prije upuštanja u viseće scene, bilo da je riječ o užetu, zidu, penjanju, ili pomicanju u stranu, i to joj



Prilegni ti malo da te noge ne zabole

PLUS

- zvuk
- pojedine scene
- dugotrajnost

MINUS

- bugovi
- kamera
- kontrole
- težina
- AI



Mama, gle bez jedne ruke!



Ionako ga ne možete ubiti, pa bolje ne trošiti metke

jednim dijelom i uspijeva. Imat ćete je, naime, taman dovoljno da "u dahu" prijedete preko golemog ponora viseći ispod stijene pa ako samo malo zastanete ili se ne uhvatite s krajnje točke podija, nećete imati dovoljno snage za prelazak nego padate dolje, a u preranosti smrti će vam "pomoći" i kamera s visine koja, umjesto da vas prati, prikazuje prolazak kroz tu istu stijenu (dakle ništa, mrak). Stvarno prekrasno, nema što, no da je samo to problem, ne bi čovjek riječ rekao. Normalni nivo sadrži red protivnika

i red zagonetki. Budući da su one mnogo teže no što su bile u prijašnjim dijelovima, za očekivati je da će Lara napraviti, odnosno pokušati napraviti ono što od nje tražite, primjerice otvoriti vrata, pomaknuti predmet i slično. Ali ne, kao prvo, morate stajati točno na određenom mjestu da bi vam se pojavio znak da tu nešto možete napraviti (nema da se pojavi onako "u prolazu"), a tu je i novi "feature" TR serijala. Programeri su nam otežali igranje unoseći u nj dozu svojevrstog RPG-a, gdje Lara mora pomaknuti neki

sasvim nebitan predmet ili skočiti na neku platformu kako bi izjavila "osjećam se (high) snažnije" i tek onda možete krenuti u prvobitno zamišljenu realizaciju svog nauma. A gdje je taj predmet, platforma ili neka druga stvar koja će je osnažiti? Negdje na nivou, pa vi redom iskušavajte. Totalna glupost, koju povećava činjenica da će svakim *upgradeom* Lara izvoditi duže skokove, tako da tijekom cijele igre nećete nikad točno znati koliki joj je domet, a kako je skakanje jedna od stvari koje ćete najčešće činiti i pri kojima ćete najčešće pogibati, jasno vam je zašto prosipam toliko gorčine. Jedini spas je snimanje, pa skok, pa snimanje, pa poluga, pa snimanje i tako kroz cijelu igru. Ako zaboravite poduže vrijeme snimiti poziciju, a upravo ste prešli neki zaguljen dio, neće vam pomoći ni skidanje Bogova s neba kad poginete zato što morate sve ispočetka. Na svu sreću, nije se pojavio "konzola sindrom", pa možete snimati koliko god želite (ajde, barem to). Što se tiče grafičkog enginea, zbilja su se maksimalno trudili da cijela okolina izgledala prekrasno i u tome su potpuno uspjeli. Engine podržava apsolutno sve napredne grafičke efekte koji će vam oduzimati dah i navoditi na pomisao "ovo je nešto najbolje što sam vidio", ali i on je faličan pa ćete se tako čuditi projekciji sjena "u zrak" u nekim scenama, blinkanju mrtvih neprijatelja prije

» ALTERNATIVNO

- **Tomb Raider**
Bilo koji dio.
- **Tomb Raider film**
Ja bih takvu Laru za po doma :) (op. u. Pazi da te žena ne bi čula)

IZDVAJAMO / GLAZBA / ZVUK

Tomb Raider serijal je oduvijek obilovao atmosferičnom glazbom koja je bila jedan od upečatljivijih dijelova igre. *Angel Of Darkness* ne zaostaje ni najmanje za svojim prethodnicima u tom segmentu, ali kad pogledate realno, žalosno je što upravo njega moramo izdvojiti kao posebnost jer je ostatak vrlo mlak, da ne kažem loš. Glazbena podloga obiluje prikladnim melodijama i ambijentalnim zvukovima koje će vas pratiti cijelo vrijeme igranja, a jedina zamjerka mogla bi biti upućena na iritirajući derivat tehnica u diskoklubu, koji može spaliti živce ako se izgubite i vrtite sat vremena u krug (kao što se, primjerice, meni dogodilo :)). Glasovi likova su uvjerljivi i međusekvence vam sigurno neće dosaditi jer su dijalozni vrlo zanimljivi i dobro odglumljeni, a posebno bih pohvalio mlozvučni glas Lare koja će vas uvući u intrigantnu priču čitajući zabilješke koje pronađe kad počnete otkrivati dijelove glavnog zapleta oko kojeg se sve vrti.



nego nestanu i nes(p)retno riješenoj kameri (po treći put :) koju smatramo odgovornom za 95% smrtnih slučajeva. Svi već navedeni problemi, kao i nedostatak modela *shotguna* i česta rušenja igre (plus gomila toga što nije ni stalo u tekst) jasni su pokazatelji kako je igra jednostavno izdana prerano. Da su napravili odgodu još nekoliko mjeseci i sve to popravili, nitko im ne bi riječ rekao, uživali bismo u novim događajima Lare Croft uz poneko grintanje kako je to mužnja love. Možda i isprave većinu stvari zakrpana, no pitanje je koliko je štete već nanoseno. Stvarno žalosno. Iako *Angel Of Darkness* ima potencijala, definitivno nije igra koju bismo preporučili bilo kome osim zagriženim fanaticima koji imaju vremena na pretek i od majki su naslijedili čelične živce. Veliki minus Eidosu i Lari. ■

HACKER OČJENJUJE » Tomb Raider The Angel Of Darkness

Zna na momente zablistati

55

POSEBNO IZDVAJAMO / BUGOVI

FLIGHT SIMULATOR 2004 A CENTURY OF FLIGHT

INFOBOX

Flight Simulator 2004:
A Century Of Flight

PROIZVOĐAČ

Microsoft

IZDAVAČ

Microsoft

MIN. KONFIGURACIJA

P3 800, 256 MB,
3D-kartica

NAŠA PREPORUKA

Athlon XP 2600+,
512 MB,
Ati Radeon 9700 pro

MULTIPLAYER

LAN/modem/

WWW IGRE

www.microsoft.com

Izbor je jasan, ili se upisati na tečaj za pilota ili zaigrati najbolji Simulator na planetu. Pa sad, što vam draže

PIŠE Krešimir Lauš
kresimir.laus@janus.hr

«Boško Buha...
leti 'ko muha.
Nije, nije
šalimo se,
to je Lindberg

Ako bi nas tko god pitao koja su dva najtipičnija žanra u PC-industriji, ko iz puške bismo ispalili FPS i simulacija; jedino što je s potonjim u novije vrijeme malo frkovito zato što naslovi kapaju tek nekoliko puta na godinu. No, kad kapnu, prije bi se reklo da je riječ o padu vodopada koji nas svojom bistrom kvalitetom budi iz letargičnog simulacijskog sna.

REACH FOR THE SKIES

Takva je situacija i s najnovijim Simulatorom leta, koji je divan primjerak serijala koji nema apsolutno nikakvu konkurenciju nego je sam

sebi uzor i referenti primjerak. No, za razliku od našeg Telekoma, on je i mnogo više jer se razvijajući se u proteklih petnaestak godina pretvorio u pravu PC-instituciju, koja je svoje korijene vukla upravo s našeg kompatibilca i nikad se nije "prokurvala" na neku drugu platformu (čast 16-bitnicima). Njegova posebna čar bila je u postupnoj nadogradnji primarnog koda, i taman kad smo pomisli kako je prošli Sim svojim prekrasnim dinamičkim oblacima ispljunuo sve, osupnulo nas je blještilo nove letačke inkarnacije. No, prvo pojasnimo naslov. FS9 bi zapravo trebao proslaviti stotinu godina upravljanog leta i kao takav pružiti nam malo uvida u romantično raz-

**“UŽITAK LETENJA
NAD HRVATSKOM
OBALOM NE
MOŽE SE NI
S ČIM MJERITI!”**

doblje prvih koraka ljudskog dosezanja neba. No prije nego se otisnete pod oblake, možete proučiti doista golemu bazu podataka koja djeluje poput kakve mini enciklopedije zrakoplovne tematike; proučavajte povijesne činjenice, specifikacije

zrakoplova, letne značajke, osnovne aerodinamike, pregledajte desetine slike, gledajte brojne AVI-je u kojima vas Americancima poznati instruktori leta na svojoj debilnoj *couch potatovski*,

mental retarded način upućuju u složenosti poput "ako pomaknete palicu ulijevo, zrakoplov će ići ulijevo" itd. Mi ćemo se pak radije zaputiti do *flight* misija i kampanja,

IZDVAJAMO / BOJE NEBA

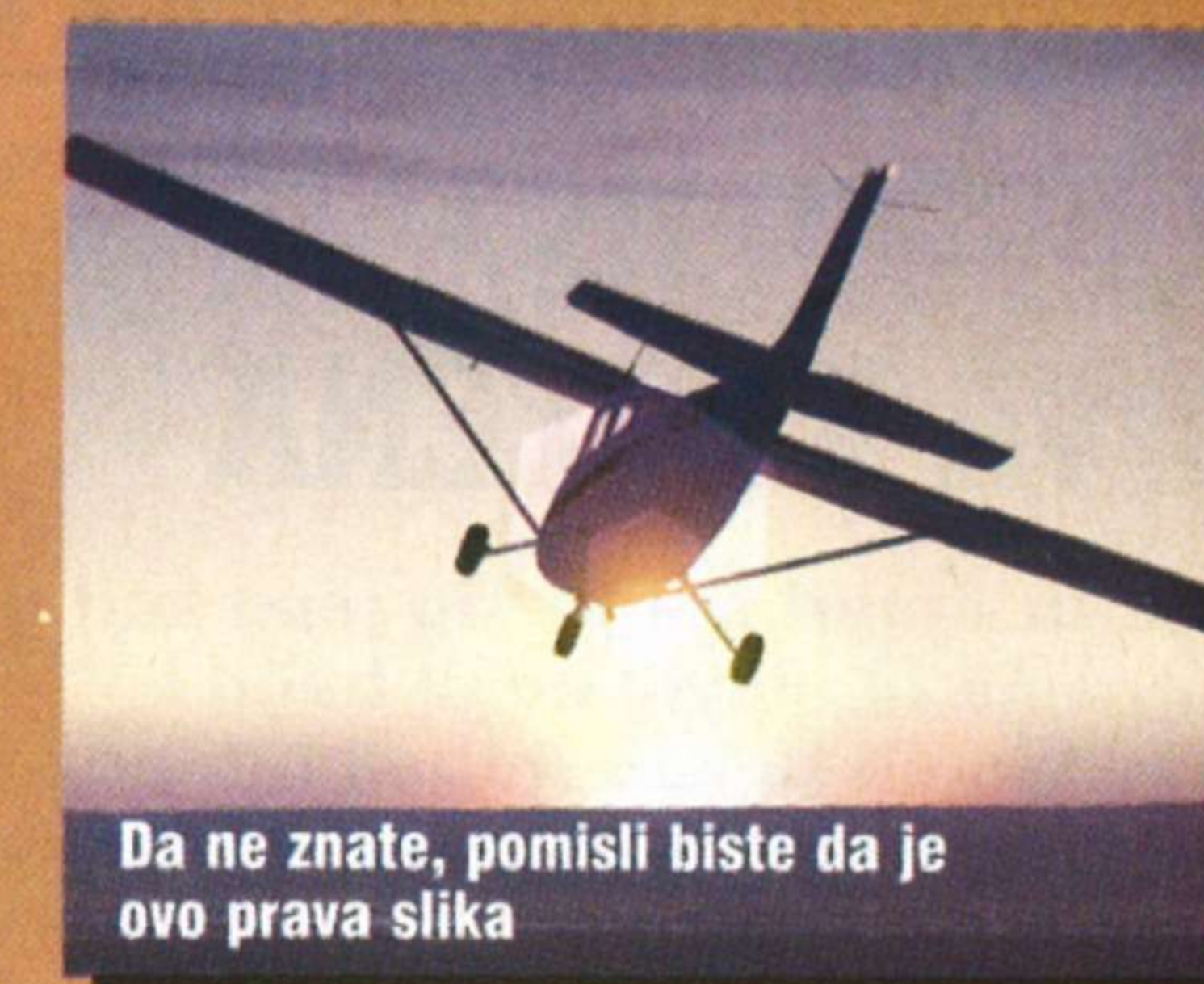
Ako imate takvu sreću da živite u nešto ruralnijem kraju Hrvatske, sigurno ste nebrojeno puta uživali u prekrasnim zalascima sunca kad je nebo na jednoj strani zagasito naračasto-crveno, da bi se na drugoj pretopilo u svijetloplavu, a kroz sve bi eventualno provirivali sočni oblaci koji bi dodatno uljepšavali tu harmoniju prirode. E pa, u Flight Simulatoru to izgleda upravo tako, a kad to prvi put vidite, jednostavno nećete vjerovati da doista u to gledate...



A sve te gumbiče možete stiskati



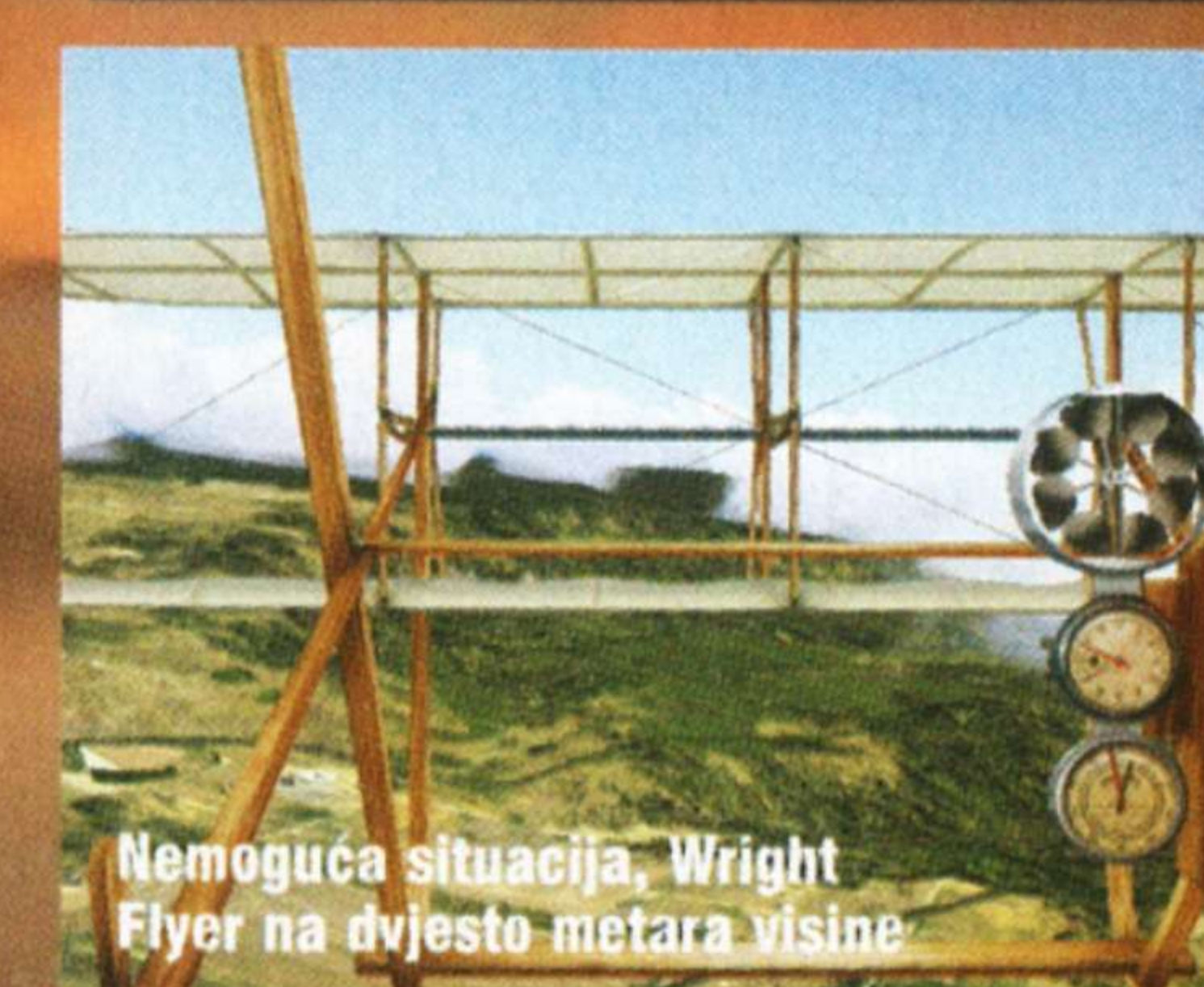
Zalazak sunca kroz oblake



Da ne znate, pomisli biste da je ovo prava slika



Strahotna detaljnost aviona



Nemoguća situacija. Wright Flyer na dvjesto metara visine

od kojih posebno izdvajamo one povijesne. Tako vam je na raspolaganju sedam novih/starih letnih prometala koje odmah navodimo u idućoj, napominjemo, podužoj rečenici: Courtiss JN-4D "Jenny" (zapažen kao prvi uspješni *airmail* zrakoplov), De Havilland DH-88 "Comet" (pobijedio u MacRobertsonovoj utrci iz Engleske do Australije), Douglas DC 3 (prvi luksuzni *airliner* koji je ostvario čisti profit od samih karata putnika), Ford Tri Motor "Tin Goose" (popularni "workhorse" iz 20-ih i 30-ih), Lockheed Vega 5B i 5C (letalo kojim je Amelia Earhart kao prva žena u povijesti preletjela Atlantik), Piper J-3 "Cub" (aviončić na kojem je po nekim procjenama istrenirano 75%

američkih pilota iz Drugog svjetskog rata), Ryan NYP "Spirit of Saint Louis" (Lindenberg, Atlantik, jasno?), Vickers F.B. 27 A "Vimy" (bombarder iz Prvog svjetskog rata, osvajač brojnih brzinskih i daljinskih rekorda) te konačno Wright Brothers Wright Flyer (legenda avijacije kojom se 1903. čovjek prvi put kontrolirano otisnuo u nebo!)

PC POWER

Inače, povijesne kampanje su zapravo vjerne rekreacije stvarnih letova koji su obilježili ljudsku rasu i idealna prilika da ih još jednom ponovite i vi, ali ne na granici gotovo sigurne smrti, nego iz udobnosti vaše Force Feedback joystickima opremljene sobe. Neki letovi tako stvarno



TESTIRALI SMO / KAKO JE TO LETJETI, A PRITOM NIKOG NE BITI / TESTIRALI SMO / KAKO JE TO LETJETI,

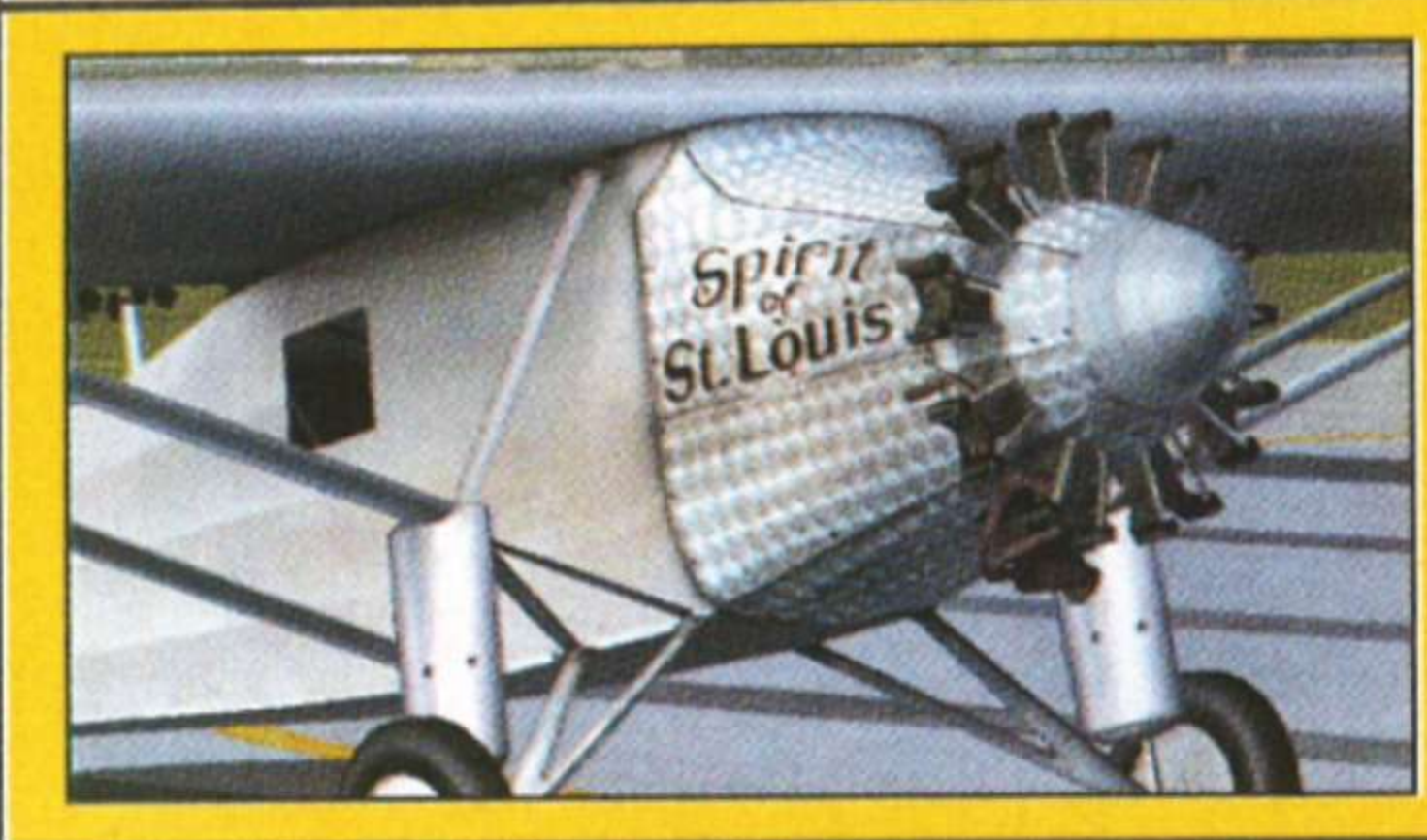
Osnova uspjeha svake simulacije trebala bi biti što veće približavanje stvarnome svijetu, a to se posebno odnosi na one letачke, u kojima se nameću ove kategorije:



POVIJESNA AUTENTIČNOST

Totalna! Kako se igra upravo temelji na rekreiranju povijesnih letova i zrakoplova, imat ćete priliku uživati u uprizorenjima bolno detaljnih letala. Tu je i opsežna enciklopedija koja će produbiti vašu upućenost u to romantično razdoblje ljudskog leta, i to pomoću bogatih tekstova, slika, informacija itd. Dojam jedino kviri to što na povijesnim letovima zapravo prelazite preko suvremenih gradova i konstrukcija.

Ocjena: 6/10



GRAFIČKA UVJERLJIVOST

Nevjerojatna! FS9 dosad je svakako najrealnija simulacija leta koja pomoću svojeg autogen sustava i preciznih satelitskih snimki stvara impresivan reljef, koji ide do takvih krajnosti da prilično precizno reproducira i tako male zemlje kao što je Hrvatska. Dodatno optimizirani efekti i još detaljniji zrakoplovi natjerat će vas da satima buljite u monitor i igrate se s različitim grafičkim postavkama kako biste iz svog hardvera izvukli maksimum.

Ocjena: 9/10



METEOROLOŠKI EFEKTI

Meteorološki efekti u novom Flight Simulatoru stvar su za sebe! Po prvi put su potpuno dinamični, što znači da se nakupine oblaka međusobno grupiraju, rasplinjuju i kreću nošene vjetrom. Također, ako se spojite na Microsoftov server, imat ćete pristup realnom svjetskom vremenu. Također, vremenske nepogode poput oluje i snijega su nevjerojatne, tako da let kroz oblacima zastrto nebo izgleda kao iz kakvog romantičnog filma.

Ocjena: 10/10



OSJEĆAJ LETENJA

Što su grafika i tehnički aspekti jednog simulatora ako ne valja osjećaj letenja? Pa iako smatramo da je u Sturmovniku taj feeling nešto bolji, u novom Simu se ipak osjeća određeni napredak. To prije svega može zahvaliti detaljnijim kabinama i nešto povećanoj responzivnosti na komande palice, ali i sveukupnom grafičkom okruženju koje stvara dojam kao da uistinu letite civilnim zrakoplovom.

Ocjena: 7/10



STUPANJ SLOŽENOSTI

FS9 je u isti mah i jednostavan i složen; zrakoplovima je lako poletjeti, no za ovladavanje svim komandama i gumbićima, trebat će vam tjedni. Istina, povijesni modeli su sami po sebi znatno jednostavniji. To posebno važi za Wright Flyer koji nije imao ni kabinu nego je pilot pilotirao ležečki. No, sveukupna složenost FS9 je upravo nevjerojatna, zahvaljujući i tome što vam je za letenje dostupan svaki kutak plavog nam planeta!

Ocjena: 8/10

NOĆNI LET 8/10

Još je bolji nego prije, jer su osim već poznate vjernosti položaja zvijezda i mjeseca, sada na meniju i obnovljeni efekti osvijetljenja. Tako će zrakoplovi i tornjevi isijavati volumetrijsko svjetlo, a kućice, zgrade i ceste će sjajiti svojim unutrašnjim osvijetljenjem, pa će noćno letenje nad gradovima biti toliko upečatljivo da ćete uz njih provesti barem trećinu vašeg druženja s ovom izvrsnom simulacijom.

Ocjena: 8/10

UKUPNA OCJENA ZA ROMANTIČNI LET PREKO JADRANA

Predivno; ako nastave u ovom trendu, Flight Simulator za koju godinu doista nećemo moći razlikovati od stvarnosti. Iako zasad ima još nekih rupa, pred nama je mnogo vremena za njihovo popunjavanje. Prema tome, ako želite letjeti, a nemate love za Cesnu, rješenje je samo jedno - Flight Simulator 9!!!

8/10

» ALTERNATIVNO

- **Fly 2**
Iako ambiciozan, ni do koljena novom Simu.
- **Flight Sim 2003**
Tek toliko da vidite koliko je FS 2004 napredovao.
- **Sturmovnik**
Još uvijek najbolji letni model.



Nevjerojatna rekreacija Hong Konga

INFOPLUS/ DVA KRETENA

Ne bi Ameri bili to što jesu kad u igru ne bi stavili neku babu i djeda koji bi kao trebali biti poznati instruktori leta. Zašto? Ne znamo... Ali nam je jasno zašto nikad nisu postali poznati instruktori glume, jer su toliko glupavi, debilni, usrani, puni treme, nakaradni, infantilni i za pobjljavati da ih je užitek gledati. Stoga je upravo nevjerojatno kako je spomenuta nacija postala tako velika uz toliko količinu polukretena i zatupljujućeg mentaliteta koji je eto svoje mjesto morao pronaći i u ovom inače iznimnom proizvodu.



Svi objekti bacaju uvjerljive sjene!



Ah, te boje!



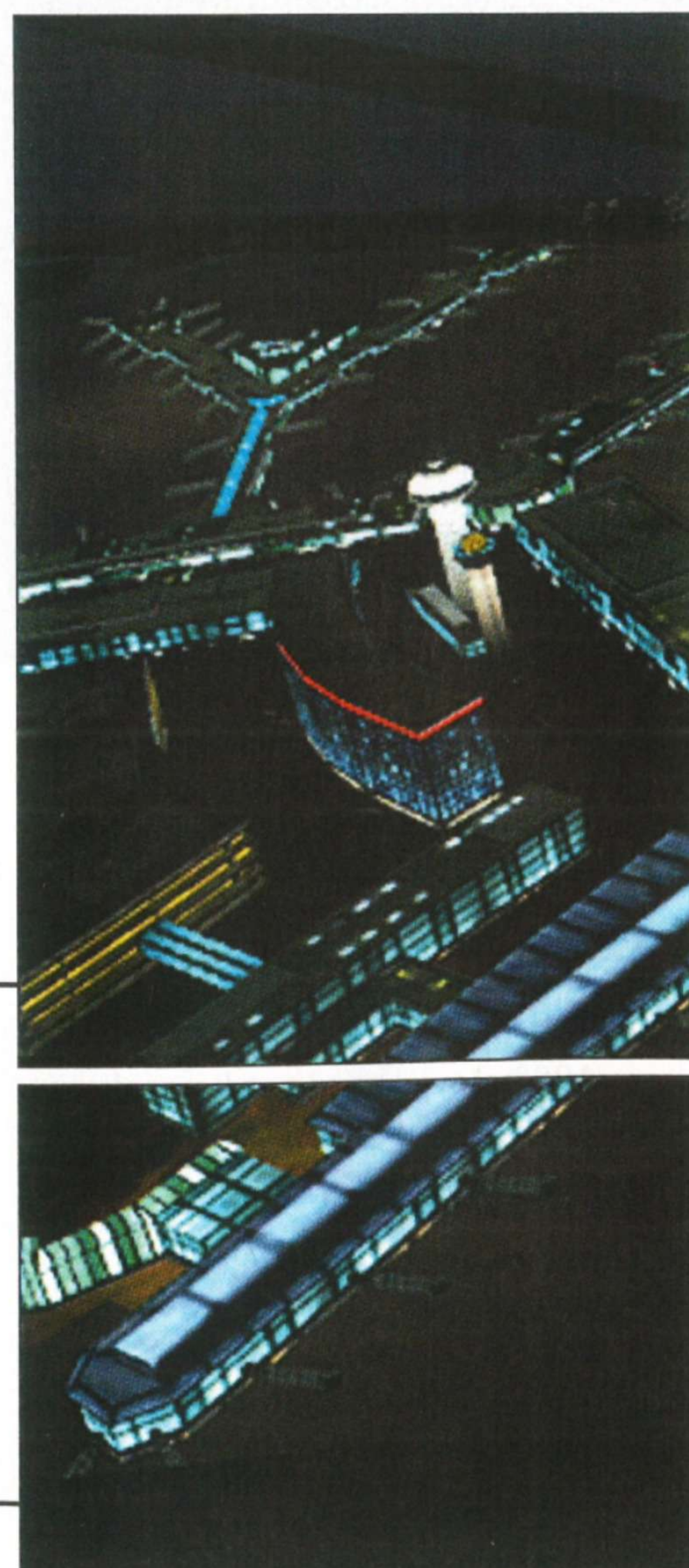
Noćni let...



Pogled na našu obalu, nevjerojatno!!!



Prokletu detaljne teksture



- PLUS**
- grafika
- satelitska realističnost
- fizikalni model
- MINUS**
- hardverski zahtjevi



S lijeve strane tamna Medvednica, s desne Zagreb ujutro!



Romantični let kroz Alpe

traju po nekoliko dana te su sastavljeni iz brojnih etapa, tj. slijetanja na određena odmorišta na kojima možete snimiti status. Čisti raj za istinske ljubitelje zrakoplovnih simulacija i čista gnjavaža za prosječnog igrača. No, postoji i jedan veliki nedostatak, a to je da je teren koji preliječete na tim povijesnim letovima zapravo suvremen, tako da će izostati primjerice teksture iz prošlih razdoblja, čime simulacija malo gubi na autentičnosti i čari. Naravno, uz nove kampanje, prisutne su i one iz prošlog nastavka, na kojima ćete zapravo najbolje uočiti dostignuti napredak na polju grafike, letnih značajki, meteoroloških efekata itd. Tako bi za default primjer mogao poslužiti Hong Kong, u kojem ćete skužiti da grad izgleda barem za trećinu realnije i nakrcanije, što je izravan efekt kako pojačane autogeneracije objekata na tlu via autogen, tako i detaljnijeg reljefa koji je ovaj put stvarno zaobljen. A kad spomenemo da je na moru apliciran punokrvni bump mapping zbog koje-



Pogledajte ove oblake, shadere na vodi, hrpu zgrada...

“NEVJEROJATNO JE DA POSTOJE IGRE KOJE I BEZ RASTURANJA CRIJEVA I ISPUCAVANJA METAKA U ČELO ČOVJEKA MOGU OVAKO ZAPALITI”

ga se ljeskaju valovi, a na površini odražava sunce, još ćete jednom pogledati slike u koje ste i dosad s nevjericom buljili! Meteorološki efekti i doba dana? Čisto (ali stvarno čisto!) savršenstvo; oblaci su ovaj put istinski dinamični, što znači da se kreću, rasplinjavaju i grupiraju pred vašim očima, što možete i provjeriti u četiri misije koje su kreirane upravo za ubrzanu promatranje spomenutih pojava. Tu je i poboljšana kiša i snijeg, koji sada klize i uz virtualnu kabinu, a prolomi oblaka popraćeni bljeskovima munja i (i odbljescima istih od vašeg zrakoplova) su jednostavno nevjerojatni i stvarno ih treba vidjeti u pokretu. Tu su još i hrpe dodatnih detalja poput uvjerljivijeg noćnog osvijetljenja (svaka kuća i

ali taj isti model i dalje pati od bedastoća poput činjenice da jumbo jetom komotno možete sletjeti na kakvu livadu te da je istim teškašem moguće poletjeti tek otpuštanjem kočnice i nabijanjem "gasa". Zbog toga još uvijek tvrdim da je jedan Sturmovnik u tom pogledu na znatno višoj razini, koju FS tek treba dostići. No, čisti užitek leta u FS-u oplemenjen je i predivnim kabinama ispunjenim hrpom klikabilnih gumbića te potenciran činjenicom da je ovaj nastavak još detaljnije dočarao let po zemljama i gradovima koji nisu posebno detaljizirani, i to pomoću satelitskih snimaka iznimno visoke rezolucije. Tako će se polijetanje s Plesa koje se prije svodilo na promatranje zastavice na kojoj je pisalo Zagreb sada "svoditi" na promatranje Medvednice, Medvedgrada (istina, tek dvije kućice, ali hej!!!) i dotičnog grada koji se smjestio ispod nje! Kroz Zagreb čak prolazi i Sava te, iako nema speci-

fičnih zgrada, autogen će od naše metropole stvarno napraviti jebeno dobar grad!!! Stoga si ne možete zamisliti kakav je užitek letjeti s kontinenta primjerice prema Rijeci, malo posjetiti Brijune, prošetati preko srednjeg Jadrana i konačno se pustiti u Čilipe pokraj Dubrovnika. Od toga se stvarno ježi koža, pa nam je doista žao što se niko od domaćih nije sjetio napraviti kakav add on s detaljnim gradovima, u kojima bismo gledali naše najpoznatije građevine i urbanistički pravilne rasporede. Ipak, dobro je i ovako jer satelitska vjernost ide toliko daleko da su prikazane i naše najvažnije prometnice, a zamislite tek cijeli svijet... Prema tome, nemate više što čekati, nego bez imalo srama nabavite novi izdanak ovog divnog serijala te ga pokazujte prijateljima koji bi, ako nisu vlasnici PC-ja, zbog viđenog, to uskoro mogli postati. I letite... ■

HACKER OCJENJUJE » Flight Simulator 2004: Century of Flight

Najbolja civilna simulacija ikad

91

POSEBNO IZDVAJAMO SATELITSKU DETALJNOST

CROATIAN VACATION

Letni model? Dotatno je izbrušen, pa se svaki zrakoplov i dalje ponaša potpuno dugačije, na let utječu oluje, udari vjetra, i svi ostali parametri kojima nek' se bakću školovani letaći,

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Kad smo ono igrali *Piratese*?
U zlatno doba Commodorea 64 i prvih Amiga – kad smo brisali kasete Miše Kovača i Lepe Brene da bismo na njih snimili tu divnu i romantičnu Microproseovu igru

INFO BOX

Pirates Of The Caribbean

PROIZVOĐAČ ■ Akella
IZDAVAČ ■ Bethesda
MIN. KONFIGURACIJA ■ P3 800, 128MB RAM, 32 MB videokartica AGP DX9 kompatibilna
NAŠA PREPORUKA ■ Isto, samo s 256 MB RAM
MULTIPLAYER ■ nema
WWW IGRE ■ www.akella.com

ALTERNATIVNO

- **Pirates**
Oldies but goldies!
- **Pirates Gold**
Predivan remake
- **Sea Dogs**
Prethodnik PotC-a.
Treba li još stogod reći?

PIŠE Damir Rukavina

patrik.pencinger@janus.hr

➤ Danas, kad Mišo veselo svira s CD-a, stvari su se malo promijenile. Igrača industrija se za nijansu razvila, ponuda igara je veća i ljudi u načelu traže bolje igre. Pošto prema recentnoj DNA analizi 90% članova redakcije spada u *homo sapiens* kategoriju (neki su zapeli u administraciji, kažu), to o *iber* igrama vrijedi i za nas. Uglavnom, kad smo čuli da Akella radi *Sea Dogs 2*, nekima od nas zaigralo srce, s obzirom da dani *Piratesa* na zastarjelim računalima doista pobuđuju neka divna davna sjećanja. No, pošto većina čitateljstva Hacker vjerojatno ne kupuje zbog recenzentskih monologa u maniri Broja Jedan, bilo bi krajnje vrijeme da se bacimo na posao i otkrijemo vam što to "novi *Piratesi*" nude.

PUT KROZ VRIJEME

Odakle početi? Evo, spomenimo da od samog početka igra odiše onom mnogima poznatom gusarskom atmosferom, te igrača – pogotovo onog koji prvi put igra takav žanr igara – vrlo efektno uvlači u štimung osamnaestog stoljeća, ondašnjih velikih pomorskih bitaka, junačkih podviga, istraživanja nepoznatih mora i iskopavanja blaga. Da sve bude još zabavnije, u ovoj ćete igri raditi apsolutno sve od navedenog te se, ako imate dovoljno strpljenja i u stanju ste ignorirati neke nezahvalnije elemente, dobro zabaviti. A propos priče koju smo spomenuli u prijašnjem paragrafu, moramo priznati da je – hm – prosječna, iako u cijelosti ispunjava zahtjeve "gap-fillera" koji zapravo povezuje sve segmente igre u funkcionalnu cjelinu. U *Pirates Of The Caribbeanu* preuzimate ulogu Nathaniela Hawka, iskusnog, mladog i atraktivnog kapetana-početnika koji će uglavnom trgovati, baviti se lovom na glave te tu i tamo izvesti kakav gusarski pothvat. Tijekom posljednjeg putovanja, dotični se zabio brodom u nešto, nakon čega je odlučio obnoviti posadu, popraviti plovilo, krenuti na susjedni otok te podati kupljenu robu po skupljoj cijeni. Nažalost, umjesto da svoje avanturama nabijeno trgovačko putovanje izvrši po planu, Hawk jedva izvuč

"KO 'OĆE BIT GUSAR, SVAKA MU DALA!"

živu glavu. Točnije, stvari se prilično zakuhaju kad francuska flota napadne luku u kojoj je odsjeo. Kao plemenit moreplovac i čistokrvni Englez, on odluči o nenadanoj francuskoj invaziji obavijesti guvernera gradića na susjednom otoku. Ili, recimo drugo rješenje – pošalj sve u krasan Karlovac te odluči krenuti svojim putem, skupljajući poslove, iskustvo, slavu, brodovlje, a ako mu se doista posreći, i sifilis. Prekretnica u radnji zapravo nije zezancija na klišeiziranu priču nego dio gdje igrač dolazi do svoje prve velike odluke.

IZDVAJAMO / BILI JEDNOM SEA DOGSI 2

Kako je došlo do *Pirates Of The Caribbeana*? Kao što vjerojatno znate, Akella je ponajprije poznat po radu na dobro prodanim *Sea Dogsim*. Drugi nastavak, koji upravo recenziramo, trebao je izaći pod nazivom *Sea Dogs 2*, sve dok nije izašao film *Pirates Of The Caribbean: The Curse Of The Black Pearl* i Akelli pružio priliku da promijeni naziv igre u naziv filma i zaradi pokojnu kunu koristeći svježju franšizu. Shvativši kako *Sea Dogs 2* zapravo i nije neko posebno ime za igru o gusarima, dvije spomenute tvrtke odlučile su zapečatiti ugovor s Disneyjem i igru potpisati kao *Pirates Of The Caribbean*. Razlog zbog čega Disney ima prste u svemu tome (osim zbog filma, dakako) svojevrsna je atrakcija pod istim nazivom koja je u neku ruku perjanica Disneylandove ponude. Točnije, riječ je o svojevrsnoj vožnji brodom oko umjetnog

gusarskog otoka gdje se gusari (čitaj: zakrabiljeni statisti i animatronički roboti) mačuju, gdje brodovi pucaju i gdje dim...ovaj...letiju. Što je najzabavnije od svega, *Sea Dogs 2* – bože, mene – *Pirates Of The Caribbean* doista i prati "radnju" Disneylandove vožnje i Buena Vistinog filma. Do neke mjere, doduše – što je dobro jer čisto sumnjamo da bi u igri funkcionirao dio gdje loše pokretani robotski gusari iskaču iz zemlje. No bilo kako bilo, stvari u igri, unatoč dotičnim vezama sa zabavnim parkovima, stoje jako, jako dobro. Točnije, ignoriramo li njihovo podrijetlo, priča i radnja besprijeornno se uklapaju u koncept igre. Štoviše, sve se savršeno uklopilo u sam štimung cijele igre, koji, iskreno, nakon dugo vremena ostavlja isti okus u ustima kao i originalni *Piratesi*.



Nabošcute, majkulitiljubim!

Vidite, *Pirates Of The Caribbean* je u suštini RPG otvorenog kraja koji igraču umjesto mogućnosti da bira između maga i borca daje priliku da počne s mirnom trgovinom ili se, ako je vičniji napucavanju i jedrenju, počne baviti pratnjom bogate klijentele i radom za određene regionalne vlasti (uključujući gusarske), ili se pak primi malo manje legalnog posla trgovanja krivotvorenim dobrima ili lova na svakojake nesretnike kao lovac na ucjene.

ARHITEKTURA

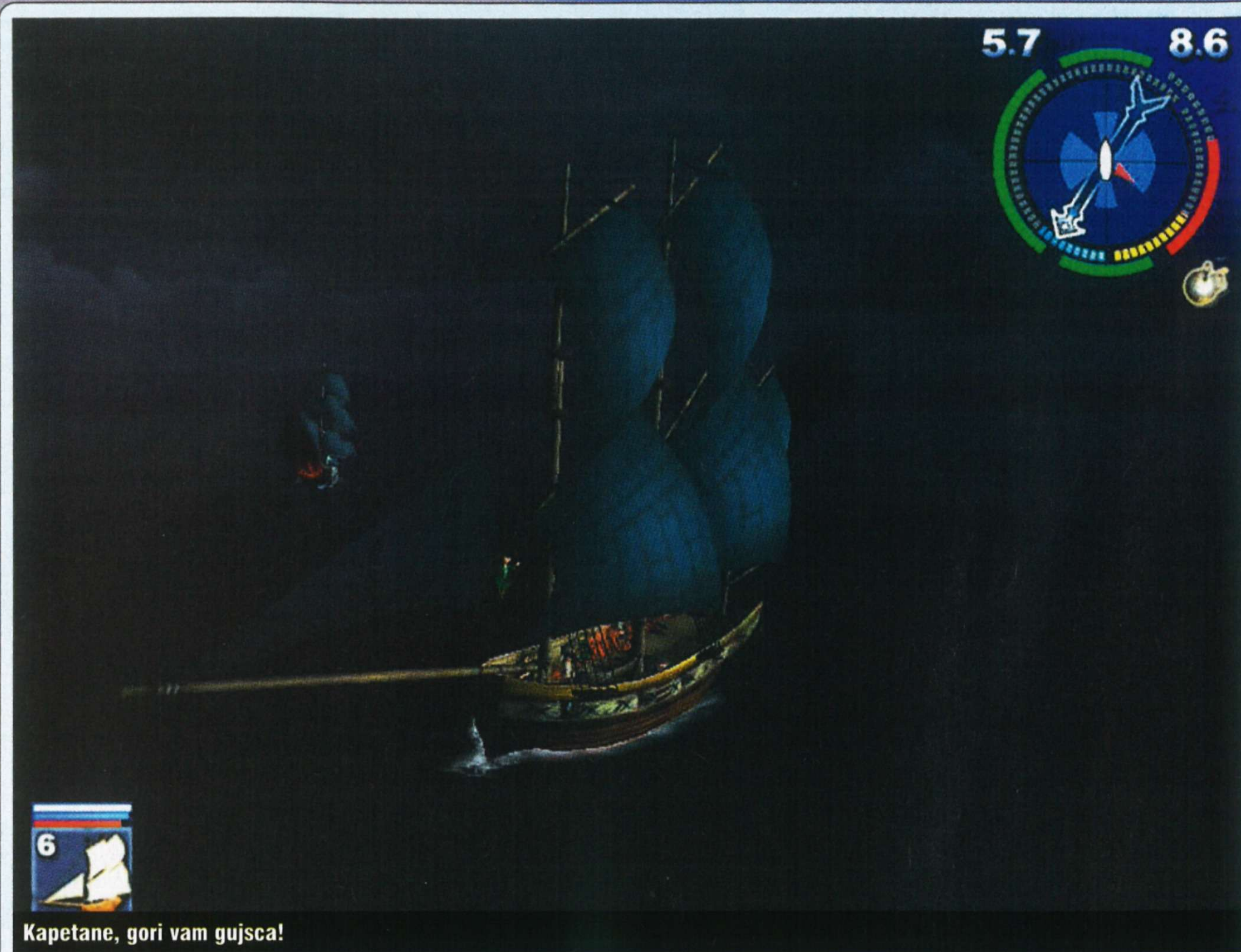
Pirates Of The Caribbean u sebi osim klasičnih segmenata koje smo u vidjeli u *Piratesima* (jedrenje, topnički napadi, borba mačevima i trgovina) sadrži mnogo više. Novi dijelovi igre dobiveni su zahvaljujući kontinuiranoj koncepciji sličnoj onoj u klasičnim RPG-ovima. Točnije, umjesto da otoke definira preko elemenata utvrde, grada i luke, *Pirates Og The Caribbean* ima doslovce razrađen teren cijelog otoka, sa spiljama, šumama, rudnicima i gotovo svim elementima koji, jelte, postoje na jednom karipskom gusarskom otoku. I što je još bolje, pošto većinu igre provodite putujući kroz gradove, tvrđave i nastambe gledajući protagonistu iz trećeg lica, treba li reći da sve izgleda mnogo ljepše nego kad se pojavi nekoliko natuknica na ekranu sa sličicom kavog grada. Nadalje, borba (koja neodoljivo podsjeća na originalne *Piratese*) koncipirana je prilično jednostavno, tako da će se i početnici relativno brzo naučiti služiti sječivom i pucaljka. No, postoji i



Putovanje morima sinjim...



Bem! U jarbol!



Kapetane, gori vam gujsca!



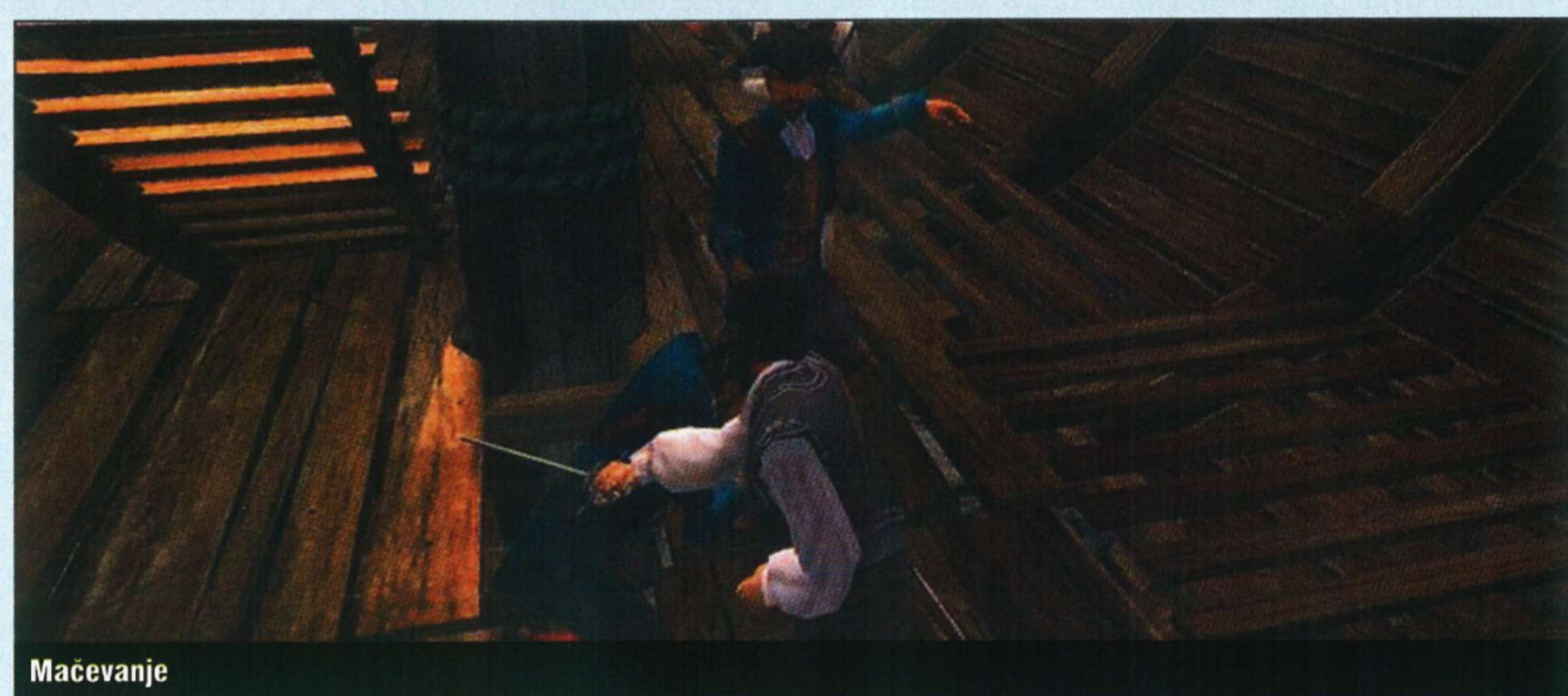
Ma gledajte vi samo te detalje!



Neće ići! Gospod'ne Kapetanovicu, kren'te sa mnom!



My hair is on fire, my hair is on fire!!!!



Macevanje

druga strana medalje, naime borba upravo zbog te jednostavnosti prilično brzo postane rutinska, da ne spominjemo činjenicu da i vaši suputnici vrlo često olakšaju samu situaciju pomažući vam prilikom obračuna s dušmanom. Borba na moru, s druge strane, potpuno je druga stvar – prikazana je u prekrasnom i detaljnom 3D-u, a sastoji se od pomnog praćenja vjetrova, vješte suradnje s drugim brodovima vaše

"GRAFIKA RULA!"

flote te brzim i efektivnim izborom pravog streljiva za vaše topove. Dakako, ako vam se posreći, vjerojatno ćete i završiti na protivničkom brodu – nakon čega nastupa žestoka borba, u kojoj i vi i vaša posada pokušavate potamaniti većinu protivničkih mornara te, dakako, ubiti ili po mogućnosti zarobiti njihovog kapetana. Nakon spomenutog, slijedi rutinska pljačka svega što je na brodu te adekvatna kompenzacija odlučite li zamijeniti dotičnog časnika.

SUSRETLJIVOST?

Način na koji igrač izvodi gornje radnje potpuno je druga priča. Iako sve spomenuto zvuči vrlo zabavno, valja u obzir uzeti činjenicu da *Pirates Of The Caribbean* dolazi i za PC i za Xbox. Kamen spoticanja u obliku konzolaških kontrola i općenitog sučelja

vjerojatno je najgora stvar koja se igri mogla dogoditi. Naime, kako stvari stoje, sve je izvedeno preko zasebnog sustava izbornika koji više kompliciraju stvar nego što je pojednostavljuju – osim ako niste vlasnik Xboxa. Pojednostavljeno, to znači da je sve toliko prokletno zakomplicirano da je korištenje miša kao opcionalne metode kontrole gotovo sporadičan koncept. Dapače, ako ste na trenutak pomislili da kroz igru nećete prolaziti prtljajući po hrpi pretjerano šarenih izbornika, slobodno zaboravite na to. *Pirates Of The Caribbean* igra je u cijelosti priredena za igranje na konzoli, a po svojoj arhitekturi predstavlja taktičko-menadžerski RPG – i da bude još gore – isforsiran da bi vlasnici Xboxa bez problema švrljali po gomili izbornika. PC-vlasnici će, pak, većinu vremena provesti frustrirajući se zbog (nepotrebno) loše izvedenog sučelja. Da se Akella barem malo potrudila i napravila izbornike tako da se jednostavno podignu kad prijedete mišem preko njih, stvari bi bile savršeno riješene, ovako sve ispada prilično čudno. Osim toga, postoji još jedna nezgodna stvar – igra nimalo ne izlazi u susret novim igračima nego oni u većini slučajeva moraju na najgori mogući način naučiti kako se snalaziti u mnogobrojnim segmentima igre. Naravno, kad izađu na kraj s time, ostaje im samo čista uživanja u igri, iako je sve – logično – moglo proći daleko bolje i bez nepotrebnih komplikacija.

PLUS

- prekrasan i brz engine
- nevjerovatan štimung
- kontinuitet radnje

MINUS

- sučelje
- nesusretnost prema novim igračima



Baci parangal, pi*** ti materina!

Ukratko, da u *Pirates Of The Caribbeanu* nema lošeg sučelja i nesusretnosti prema novim igračima, definitivno bi dobio za barem 10% višu ocjenu. Ovako, kako stvari stoje, najvjerojatnije će ga prigrliti uglavnom najžešći fanovi, no nažalost ne i prosječna ekipa. Naravno, ako spadate među one kojima ne smetaju problemi sa sučeljem, slobodno nastavite...don't say we didn't warn you... ■

HACKER OČJENJUJE » Pirates Of The Caribbean

Pirates Of The Caribbean s boljim sučeljem? Viša ocjena, eto što!

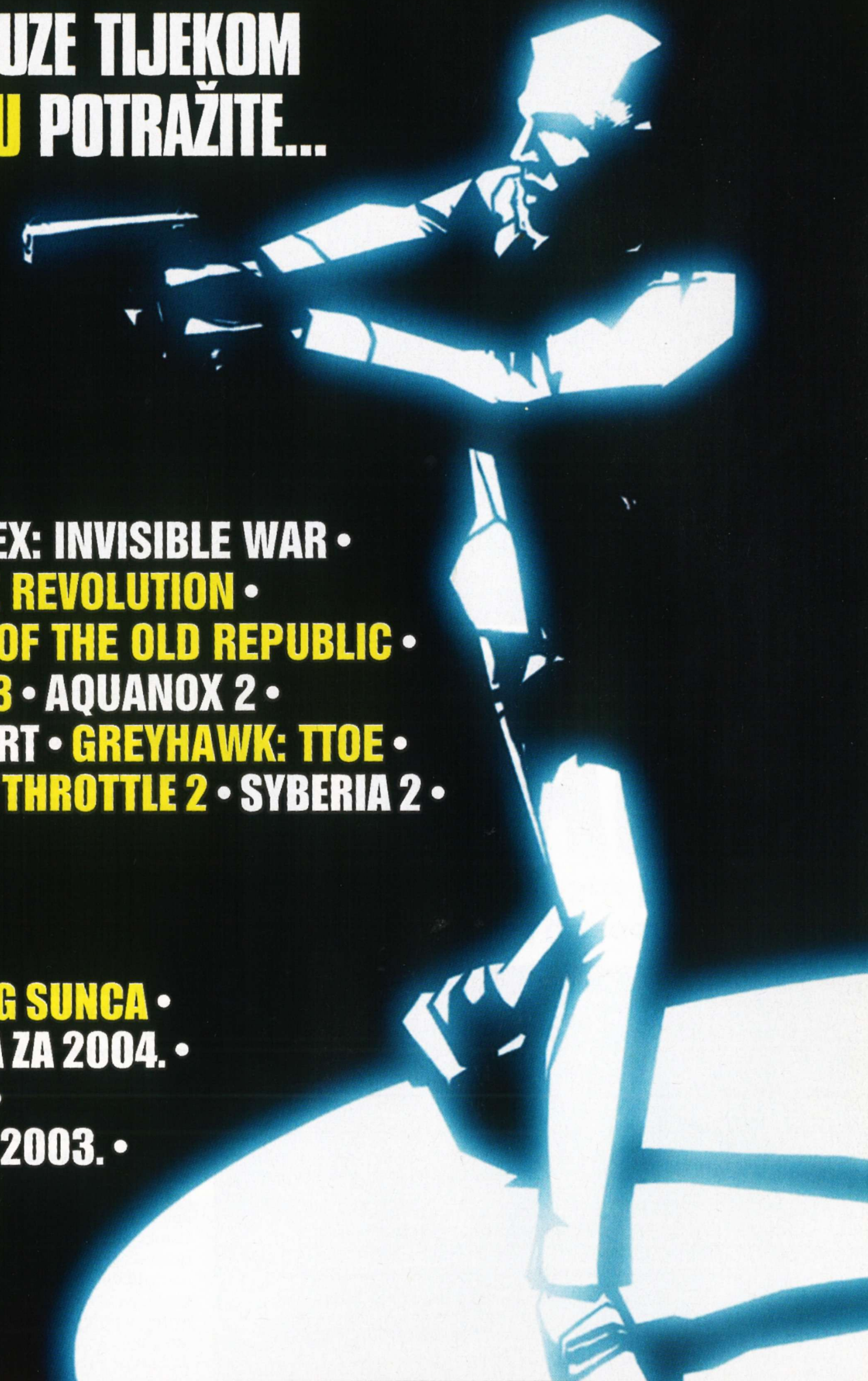
75

POSEBNO IZDVAJAMO GROZNO SUČELJE

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.09.2003.

NAKON LJETNE PAUZE TIJEKOM JESENI U HACKERU POTRAŽITE...



RECENZIJJE

- HALF-LIFE 2 • DEUS EX: INVISIBLE WAR •
- HALO • REPUBLIC THE REVOLUTION •
- STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC •
- BREED • SILENT HILL 3 • AQUANOX 2 •
- FIFA 2004. • LIONHEART • GREYHAWK: TTOE •
- COMMANDOS 3 • FULL THROTTLE 2 • SYBERIA 2 •

TEME

- U ZEMLJAMA IZLAZEĆEG SUNCA •
- VELIKI PREGLED IGARA ZA 2004. •
- MULTIPLAYER AKCIJA •
- HACKEROVA MEDALJA 2003. •
- POVRATAK AVANTURA

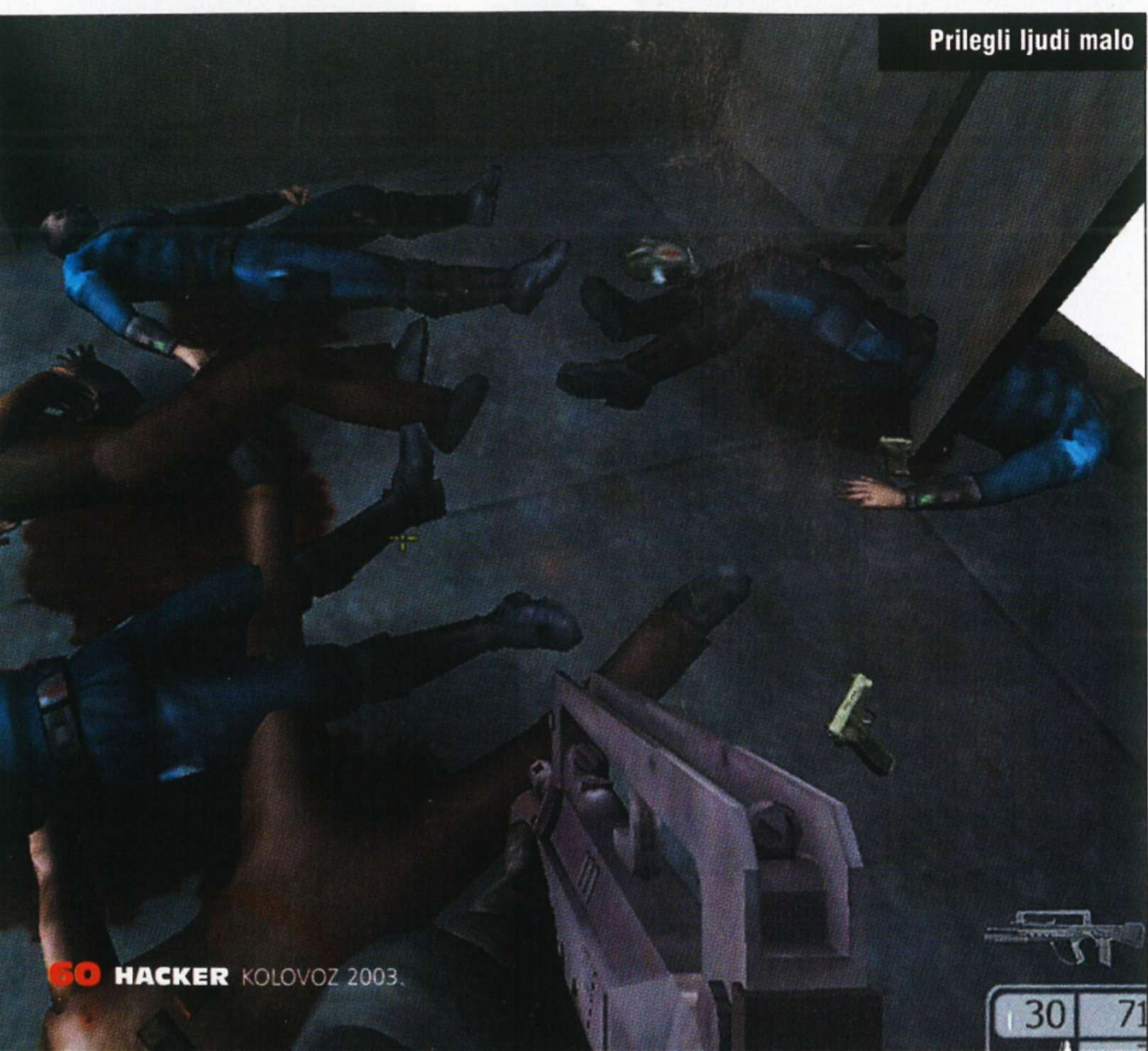
BROJNE HARDVER TEME I TESTOVI, NAGRADNE IGRE NAJAVE NAJNOVIJIH NASLOVA, ATRAKTIVNI POSTERI...



73
Ninje u stakleniku

CHASER

Interesantni FPS kreiran rukama istočnoeuropskih autora



Prilegli ljudi malo

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

» U ne tako dalekoj budućnosti, glavni lik budi se na svemirskoj postaji "HMS Majestic" koja samo što nije odletjela u zrak, bez ikakvog sjećanja o svojoj prošlosti. Čuvši da mu se stražari užurbano približavaju, zazivajući ga po imenu Chaser, zaključuje da mu se ne sprema ništa dobro pa daje petama vjetra. Prvi cilj je bijeg iz tog lebdećeg lijesa koji samo što se nije raspao, no kako ga nemilosrdno progone na svakom uglu, to neće biti nimalo lak posao. Tijekom bijega peru ga *flashbackovi* i vrlo mutni djelići sjećanja u kojima se pojavljuje čovjek po imenu Stone... Samo pojavljivanje lika pod vašom kontrolom daje naslutiti kako je *Chaser* akcijski nabrijana pucačina koja ne izmišlja "toplu vodu" nego vam nudi sate i sate igranja i zabave. Umjesto inovacija, pa čak i implementacija nekih *featuresa* koji su već postali defaultni u pucačinama iz prvog lica, poput izvirivanja iza ugla, koje mu kronično nedostaje, *Chaser* nudi čistokrvnu rokaonu u kojoj metak u glavu rješava sve nesporazume i prepucavanja na različitim lokacijama diljem zemaljske kugle, pa čak i Marsa. Vrlo zanimljiva priča, doduše ne i posve shvatljiva iz same igre, stoga valja zaviriti u *manual* da biste je razumjeli, vješto je ukomponirana u goleme nivoe krcate protivnicima. Osim toga, za neke će vam trebati doista mnogo sreće te pomno praćenje međusekvenci da biste ih uspješno riješili – naime, iako je sam cilj jasan ko dan, put do njega zna biti vješto kamufliran

INFOBOX

Chaser

PROIZVOĐAČ **Cauldron**

IZDAVAČ **JoWood**

MIN. KONFIGURACIJA
P3 650, 128 MB RAM, 32 MB grafička

NAŠA PREPORUKA
P4, 256 RAM, 64 MB grafička

MULTIPLAYER
TCP/IP

WWW IGRE
www.chasergame.com

ALTERNATIVNO

- **Iron Storm** SP
- **Half-Life** SP + MP
- **Enemy Territory** MP



Great balls of fire



Snajper je lud!!!!



Krvi ko u priči

različitim lažnim prolazima i totalno nelogičnim putanjama. Istina, to vas neće odvratiti od igranja, no sat vremena tumarati po istom području tražeći izlaz i nije neka fora. Ili još gora situacija: uključite sklopku za otvaranje vrata, što vam je primarni cilj, no ništa se ne

"MODERNA VERZIJA KALAŠNIKOVA S OPTIKOM JE JEDNOSTAVNO NEODOLJIVA"

dogada - misija ne završava, pa se pitate što je pošlo po zlu, da nije neki bug u igri?! Rješenje je otići do istih vrata na



Podvodna avantura

drugom kraju karte i misija je riješena, no kako to nije nigdje navedeno kao jedan od ciljeva, izgubit ćete živce otvarajući vrata i pokušavajući proći kroz otrovne pare misleći da je ondje izlaz, a on vam je cijelo vrijeme bio pred nosom. Malo šlampasto napravljeno, no više iritira očita namjera autora da *Chaser* učine dugotrajnijim. Okej, *Unreal 2* je bio prekratak i mogli ste ga prijeći za manje od desetak sati, *Chaser* je pak rastegnut na dvadesetak, i to na račun neopravdano produljenih nivoa nakon kojih ćete se zapitati zar se to nije moglo malo sabiti? Kao primjer uzet ćemo vojnu bazu Crvene armije, koja je doista golema. Dok nadete koja vrata otvoriti i uočite prolaz preko krova, morat ćete je obići nekoliko puta, a da ne pričam o tome kako će vas i sam tijekom radnje tjerati da šećete naokolo, uz krivi napatuk kako je



Odlični vremenski efekti

IZDVAJAMO / CHASER = NEO?

Pa i nije baš, no jedna od modifikacija koje je MarsCorp ugrađivao u svoju vojsku je i naglo povećanje adrenalina koje se (bar u igri) manifestira kao dobro poznati Matrix mod koji je svojedobno prvi isfurao *Max Payne* (i veliko mu hvala na tome). "Adrenaline move", kako su to nazvali u igri, usporava cijelu radnju abnormalno i premda nećete baš svaki metak izbjeći, većinu hoćete, no to ionako nije osnovna namjena ovog *featurea*. Zamišljen je kako bi vam olakšao ciljanje jer se, naime, protivnici vrlo uspješno zaklanjanju iza svake moguće zapreke, pa čak i najmanje, poput izbočine zida.



skladište odmah uz garažu, a zapravo nije, nego je preko puta i ne vidi se odmah. A vi se vrtite okolo naokolo uz uvijek respawnajuće protivnike koji će vas dočekivati gdje se najmanje nadate, no na svu sreću, nije riječ ni o kakvim izvanzemaljcima nego o humanoidnim jedinkama. Nije da pokazuju znakove inteligencije jednog *Half-Lifea* ili *RTCW-a*, ali sasvim pristojno igraju svoju ulogu žrtvene janjadi koju ćete vi srediti jednom od 20-ak vrsta naoružanja (zastupljene su čak i modernije verzije današnjih pušaka i pištolja). Grafički je engine odličan, no zahtijeva i jači stroj. Treba sva ona sjenčanja, volumenska svjetla i kojekakve efekte i prikazati realno, i on to čini besprijekorno, uz poneku omašku detekcije tekstura i problema s neravnim podnim površinama, gdje zna doći do zaglavljivanja glavnog lika pa je restart misije jedino rješenje. Posebna je pozornost posvećena međusekvencama koje objašnjavaju radnju – ako ih budete pažljivo pratili, imat ćete filing kao da "igrate" film. Zvuk je sasvim u skladu s naravi igre, mada, kad se izgubite, zna postat malo naporno slušat jednu te istu podlogu unedogled. Nezaobilazni *multiplayer* nudi tri moda igre i sadrži deset karti. Najlakše bi ga bilo opisati kao unaprijeđeni *Counter Strike*, no u vrijeme pisanja teksta bila su pokrenuta samo dva servera, tako da detaljnije istraživanje nije bilo moguće. Ako već dugo niste odigrali pošteni *single player* FPS koji će vam potrajati, nabavite *Chaser* i nećete pogriješiti, a na *multiplayer* računajte kao na bonus. Sve u svemu, sasvim zadovoljavajuće i da nije nekih iritirajućih bugova i (pre)dugih karti, ocjena bi bila znatno veća. ■

PLUS

- igrivost
- dugotrajnost
- priča
- međusekvence

MINUS

- Sitniji bugovi
- loša detekcija tekstura
- zna biti naporno



HACKER OCJENJUJE » Chaser

Dugotrajan single player **81**

POSEBNO IZDVAJAMO / GOLEME PROSTORE



Munjeni!

GOTHIC 2

Budući da je njemačka inačica izašla još prije nekoliko mjeseci, možemo reći da smo se doista načekali na ovu igru. I sad, kad su sve stvari sjele na svoje mjesto, zanima vas samo jedno: je li čemu?



Ja njega vatrom, on mene ijope vatrom

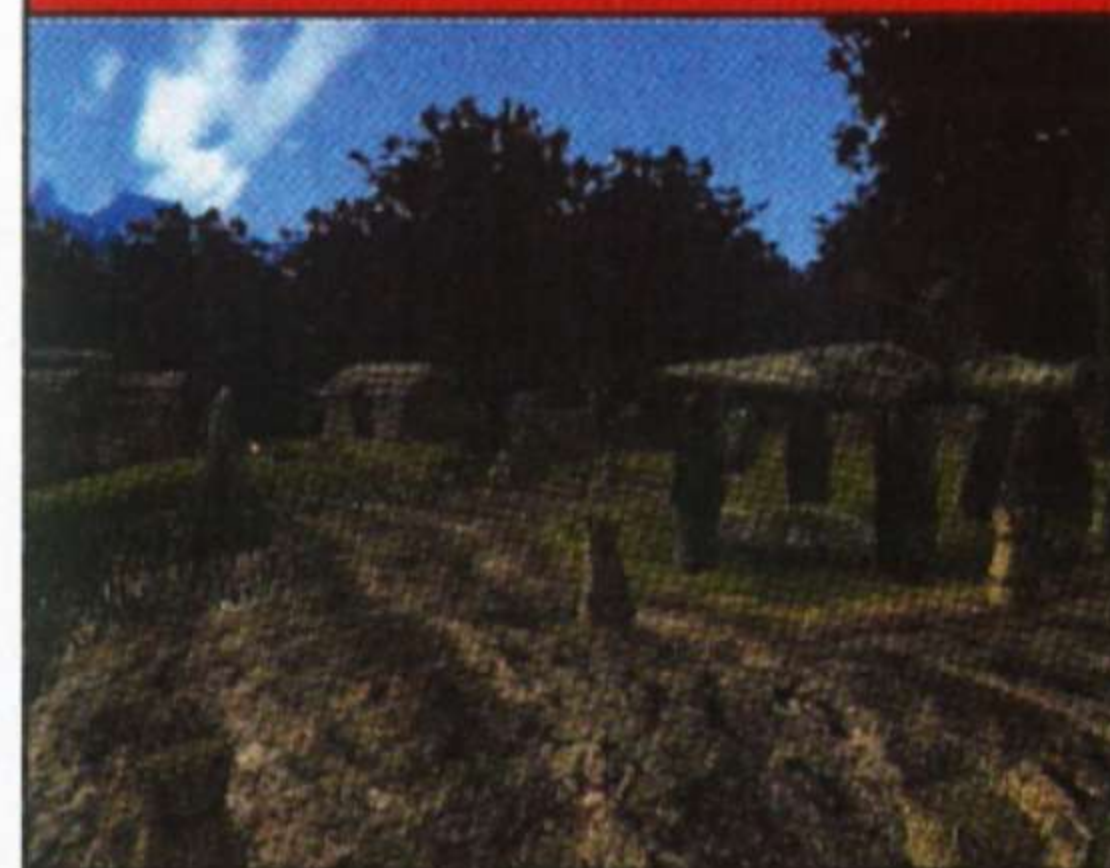
PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

» Odgovor je prilično teško dati. Iako u načelu većina *hard-core* RPG *gejm*era prvi nastavak diže u nebesa, problem je zapravo (let's face it) u tome što je riječ o akcijskom RPG-u. Naime, akcijski RPG osim što mora imati avanturistični dio, mora biti nabijen adrenalinom te, što je najvažnije, spojiti ta dva elementa u funkcionalnu cjelinu. Prvom nastavku Pirahna Bytesova naslova to je djelomice uspjelo, dok drugi u načelu nastoji to još malo poboljšati unoseći neke nove elemente u igru. No, nije sad ni važno zaostaje li ili ne zaostaje novi *Gothic* za idealnim RPG-om, važno je spomenuti da je on (napokon) stigao, da je

INFOBOX

Gothic 2

PROIZVODAČ ■ Pirahna Bytes
IZDAVAČ ■ JoWood
MIN. KONFIGURACIJA ■ P3-700, 256 MB RAM, 2.2 GB diska
NAŠA PREPORUKA ■ P3-2000, 512 MB RAM, 2.2 GB diska, 128 MB grafička
MULTIPLAYER ■ nema
WWW.IGRE ■ www.pirahna-bytes.com



ALTERNATIVNO

- **Gothic** Prvi nastavak legende.
- **Arx Fatalis** Simpatičan FPRPG.
- **Morrowind** Open end RPG s pedigreom.



Vatrena kiša mlati neprijatelje - kišom



Ma vidi ti tu mačetitinu!



A gdje je Crvenkapica?

dosta dobro lokaliziran te da je *dub* lijepo riješen. Nadalje, neizbježna je i činjenica da je tijekom tog silnog čekanja igra postigla veći *hype* nego svi dosad izdani albumi Dalibora Bruna. S razlogom, dodajmo. Prema službenim *press release*vima igra bi trebala biti barem dvostruko bolja od originala – s gomilom dodataka, poput pojednostavljenog

"INOVACIJE, INOVACIJE I GADNO USPORAVANJE..."

sučelja, daleko većeg prostora za istraživanje, hrpe novog oružja i neprijatelja, a došlo je i do daljnjeg poboljšanja individualnog pristupa rješavanju problema tijekom radnje. Pa ipak, znate što je najvažnije? To da barijere više nema. Dakle, cijeli je svijet pred vama. Dobro, ne baš cijeli svijet – više bi se reklo da je riječ o kraljevstvu, no to nije bitno.

I?

Za početak, spomenimo da je borba u načelu ostala ista. Iako znamo da ona nije presudna za *Gothic*ov svijet, spomenimo ipak da je jednako konfuzna kao i u prvom nastavku. Dakle, *strafe* u stranu vrši se preko tipki za smjer, baš kao i napad, samo što tijekom toga treba držati Ctrl. Ako možda niste igrali *Gothic*, znajte da to borbu čini gotovo iritantnom. Izbjegavati protivničke udarce i nakon toga izvršavati konkretan napad pril-

ično je konfuzan posao, za koji treba prilično vježbe. Čak i kad dostignete neku razinu u zamah-strafe-zamah rutini, i dalje ćete razbijati glavu s obzirom da većina protivnika u dobrom dijelu igre izgleda jače od vas, i doista to i je. Osim što takvo stanje stvari predstavlja argument za suzbijanje hou-ham razbijačkog igranja, ono (možda i slučajno) igraču daje do znanja da u igri neće daleko stići ne bude li razgovarao prije nego što zamahne mačem, nogom, vratima i sličnim. Dakle, ono po čemu je *Gothic 2* zapravo značajan je da do pred sam kraj igrača stavlja u poprilično realističan svijet prepun opcija za solidnu RPG-zabavu. Naravno, ako ste zamislili realizaciju svog lika kao akcijskog junaka, igra daje i priliku za to, samo ne u klasičnom Diablo-Dungeon Siege-Icewind Dale smislu. Što se finesa tiče, počnimo od sustava napredovanja. Vaš lik, naime, statove ne nabija pomoću klasičnog sustava napredovanja, nego treningom u jednom od cehova. A sami cehovi u *Gothicu 2* dosta su širok pojam s obzirom da je učenje vještina moguće kod majstora zanatlija, u kampovima za trening ili (naposljetku) u jednom od specijaliziranih cehova (magijaaaa). Napredovanje u rukovanju određenim oružjem zanimljivo je riješeno: kako bude napredovao u učenju, tako će vaš lik sve bolje baratati oštrim komadom željeza, dok je čarolije moguće bacati pomoću svima nam poznatih skrolova te učenjem i pisanjem istih. I što još? E, da gotovo zaboravismo: priča u *Gothicu 2* nadovezuje se na svršetak prvog nastavka gdje glavni lik kakti pogiba. No, na

IZDVAJAMO / PRIJATELJU, PRIJATELJU...

Najzanimljiviji dio *Gothica 2* definitivno je konverzacija i interakcija među likovima. Gotovo svaki NPC na koji nađete će vrlo vjerojatno i kasnije u igri biti važan dio vašega napredovanja, pogotovo ako ste se sprijateljili s njim. I vjerujte nam, s prijateljstvom i savezništvima u igri možete dogurati prilično daleko. Razlog tomu već smo spomenuli kad smo govorili o težini protivnika na koje nailazite, kao i činjenicu da je sve daleko lakše kad vam neki dobronamjernik štiti leđa ili pomaže kad ste u škripcu.



Ah, mi bogati alkoholičari!

svu sreću, spašava ga moćni mag i šalje da se domogne snažnog artefakta kojim bi eventualno pobijedio demone koji odnedavno, eto, sve češće posjećuju svijet smrtnika. Iako u načelu zvuči gotovo nevjerojatno blesavo, priča je (vjerujte nam na riječ, O.K.?) dosta dobra te se elegantno provlači kroz teksturu same igre.

PROBLEMI, PROBLEMI

I onda nakon stvari koje su dobre dođu one koje...hmm...nisu tako dobre. Evo, počnemo li primjerice od toga da se igra učitava dobrih deset minuta na Athlonu 1k s 256MB RAM-a, to će već biti dovoljno da užasnete vlasnike slabijih konfiguracija otjeramo vrišteći niz ulicu. Dapače, autor ovih redaka je barem pet puta resetirao računalo misleći da se igra srušila. Na svu sreću, zavonio je telefon pa je otišao razgovarati, a kad se nakon desetak minuta vratio, igra se učitala. Nadalje, što se grf. pokretača tiče, zanimljivo je reći da unutar većih gradova igra s 40 fps pada na 12-ak čak i na solidnijim konfiguracijama (1,7 GHz). Još veći udar na spomenute probleme predstavlja činjenica da je igra nakon njemačkog releasea nekih pet mjeseci provela na lokalizaciji, tijekom koje je ekipa iz programerskog tima vrijeme provodila obilježavajući se sangriom na nekoj plaži u blizini lbize umjesto da je radila na poboljšanju grafičkog enginea. Dapače, igra ima toliko veliku tendenciju usporavanja da je sposobna upropasti vam cijelo igračje iskustvo – što je zapravo rezultiralo ocjenom kakva jest. Naravno, i za to postoji rješenje, no sumnjamo da ljudi kupuju konfiguracije da bi igrali samo jednu igru (to je bilo nekad davno s Eliteom i Pacmanom...ali sada...čisto sumnjamo). Upravo zbog lošeg izvođenja ova inače dobra igra pada na testu. Ipak...oni sa strojevima jačim od 2 GHz mogu ocjenu slobodno podignuti za 10%. Ostali neka se zapitaju vole li slideshowove... ■

PLUS

- atmosferičnost
- dobra priča
- inovativnost

MINUS

- hardverska zahtjevnost
- sučelje

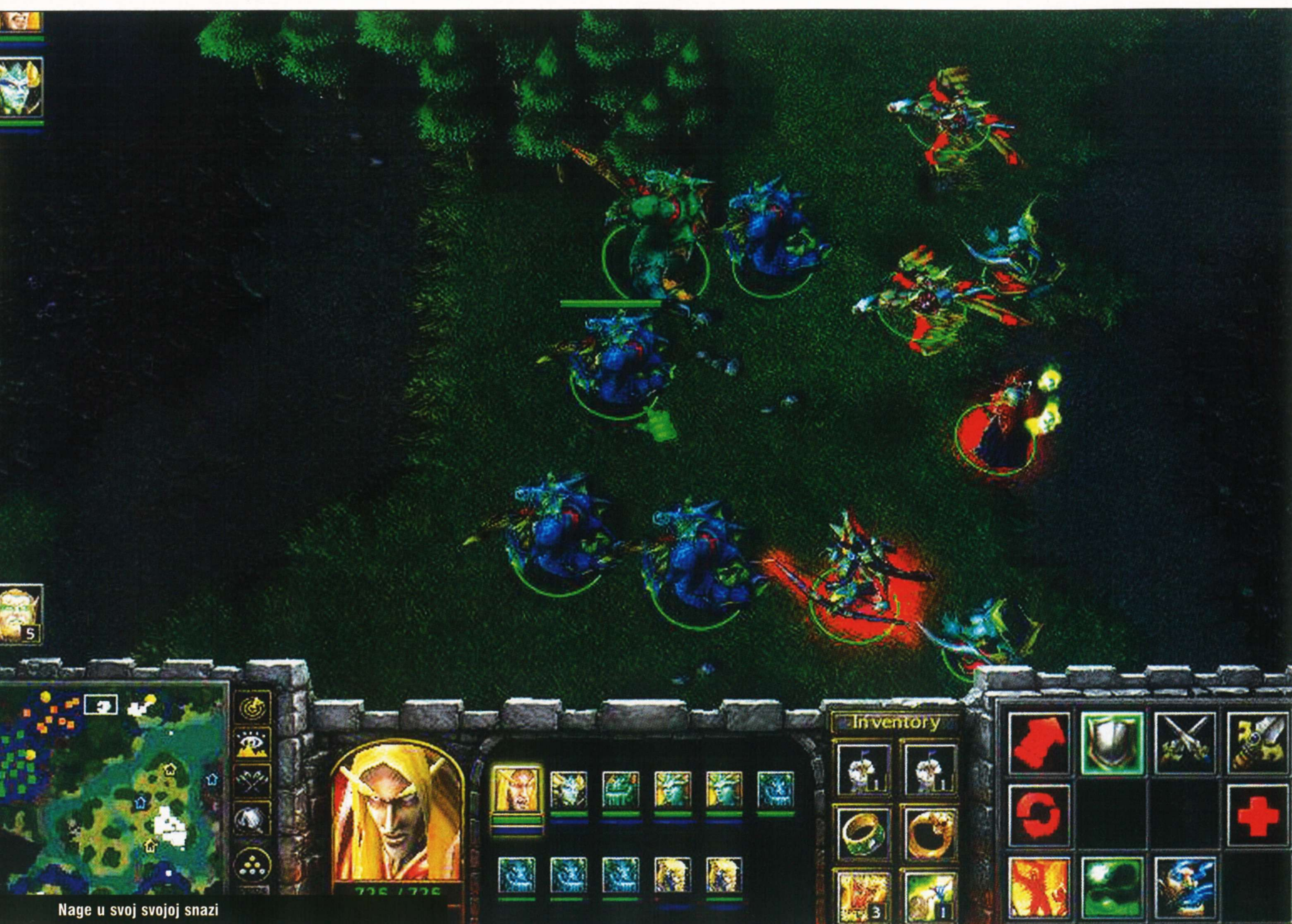


HACKER OCJENJUJE » Gothic 2

Dobra igra upropaštena katastrofalnim tehničkim rješenjima

74

POSEBNO IZDVAJAMO DOBRU ATMOSFERU



Nage u svoj svojoj snazi

WARCRAFT 3 THE FROZEN THRONE

Ekspanzija za Warcraft 3 je stigla. Jeee, napokon! A da mi nešto o njoj i napišemo... O.K., krenimo s recenzijom!



Ahaaa! K meni kamičko moj, jerbo čeka nas ljut boj!

PIŠE **Damir Rukavina**
berislav.jozic@janus.hr

» Warcraft 3 igra je o kojoj doista ne treba mnogo pričati. Vrlo uravnotežena, začinjena dosta dobrom pričom, te oplemenjena gotovo nevjerojatnom igrivošću, zahvaljujući svom uspjehu uzdigla je Blizzard među sam vrh gejmerskih developera. Dobro, činjenica je da se dotični dosad nisu baš iskazali u drugim žanrovima osim u RTS-u (s časnom iznimkom *Lost Vikingsa* i simpatičnog *Blackthornea*), pa nije baš objektivno uspoređivati ih s ostalim developerima – što uostalom i nije bit ovog članka. Jedina je njegova svrha ocijeniti je li prva službena nado-

INFOBOX

Warcraft 3: The Frozen Throne

PROIZVOĐAČ ■ **Blizzard**

IZDAVAČ ■ **Vivendi**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 500, 128 MB RAM.**

NAŠA PREPORUKA ■ **P4 1200, 256 MB RAM**

MULTIPLAYER ■ **LAN, BattleNET**

WWW IGRE ■ **www.blizzard.com**



ALTERNATIVNO

- **Warcraft 3** Original. Što reći?
- **Warcraft 2** Za nostalgijare među nama.
- **Okos Bokoš** lju!!!!



Arrow 'o death

IZDVAJAMO / Novi vrli svijet

Nove jedinice, koje donose zanimljiv zaokret u koncepciji same igre, znače i dodatne strateške opcije u ionako brojnim i već dobro iskušanim taktikama. Primjera radi spomenimo ljudske spell breakere – magove koji s protivnika skidaju buffove i nabacuju ih na vaše heroje te krađu tuđe zavrane jedinice, vilenjačke goleme koji imaju veliki oklop, mogućnost reduciranja bilo kakvog tipa štete te mogućnost čupanja stabala i njihove uporabe kao oružja dalekog dometa.



gradnja dostojna originala ili nije. I, je li?

Za početak, iznesimo nekoliko tehničkih pojedinosti. *Warcraft 3: The Frozen Throne* sadrži tri kompletne kampanje koje se tematski nadovezuju na original, nastavljajući priču o serijskoj patnji glavnih junaka. Recimo odmah, priča je i ovaj put dobro razrađena – doduše, ne i dobra kao ona u originalu – tako da će fanovi Warcraft svemira biti zadovoljni. A kak' sve to izgleda? Kak'?

TRI – SAMO TRI?

Ako ste igrali *Warcraft 3*, znadete da su ondje postojale četiri rase, dok ih ekspanzija pokriva samo tri. Oni, pak, koji su tijekom igranja originala posebice zavoljeli dražesne smrdljive dermatološki oštećene zelenokošce bit će pomalo razočarani, s obzirom da su *orci* svedeni na bezveznu avanturističnu kampanju u kojoj vodite novog heroja Beastmastera. Avanturistična? Pa, da pojednostavimo priču, riječ je o hrpi skriptiranih *mini questova* u kojima glavni junak pomaže Thrallu u – hm...da vam ne upropastimo užitek igre, recimo samo da ćete se nacreepati dok vam cijela stvar ne počne izlaziti na uši. Ostale rase dosta su dobro obrađene, tako da je taj dio igre gotovo pa čisti san. Prvi na raportu su *night*



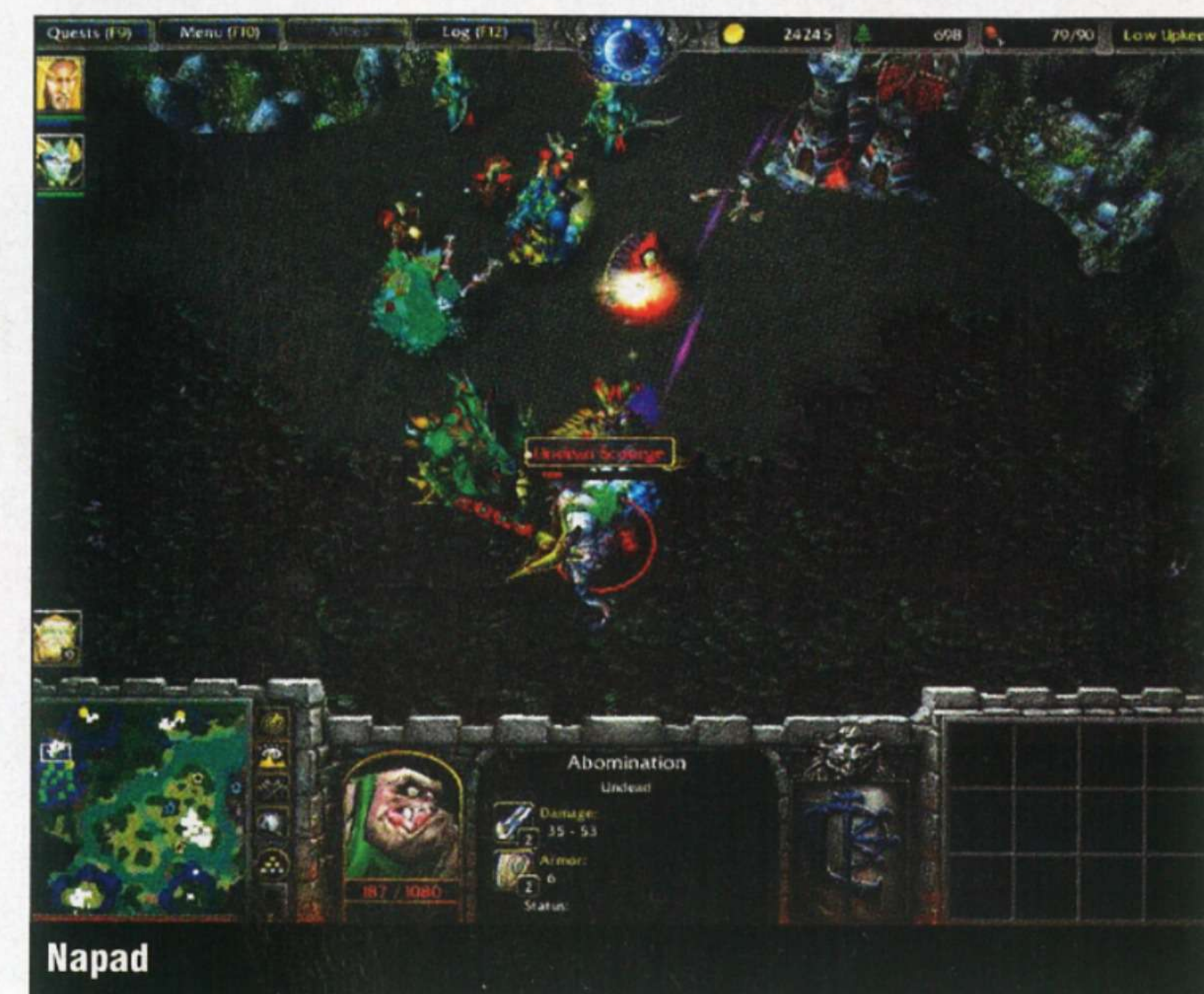
Kiša pada, trava raste

“OBILJE NOVINA - DOISTA OBILJE!”

elfovi, čija kampanja pored one za *undeadove* predstavlja najbolji dio *Frozen Thronea*. Saveznička je kampanja pak prilično razvodnjena, dok su misije u odnosu na one u prijašnjoj nevjerojatno bezvezne. U redu, kako se stvari razvijaju, egzodus *blood elfova* s vremenom postane vrlo zabavan iako, iskreno, zbog razvodnjenog početka i pomalo nekarizmatičnog protagoniste pada na treće mjesto na našoj top-ljestvici. Što se svima nam dragih novina u igri tiče, *Frozen Throne* njima obiluje. Iako, da budemo iskreni, nismo pretjerano impresionirani jednim dijelom dodataka “klasičnom” *Warcraft 3* inventaru, jedinice koje smo ovaj put dobili predstavljaju vjerojatno najbolji dio *Frozen Thronea*. Za početak, svaka baza sada može izgraditi minijaturne dućane, što je super ako planirate nabaviti određene predmete izravno nakon što iskoristite *recall* ili *ressurrectate* heroja. Nije potrebno spominjati da je inventar magičnih predmeta doživio dostatan remiks, tako da ovaj put imamo višedijelne predmete, jedinstvene artefakte te nekolicinu čudnih i čudesnih vrsta *skrolova*. Još jedan element vrijedan spomena definitivno je dodatak rune, koja nakon što mrknete grupu *creepova* može biti pokupljena za instantni bonus u brzini, ekspresno iscjeljivanje ili čak dizanje nekih mrtvih jedinica. I što još ima? Pa, valja spomenuti i dva nova vilemeta, pomorske jedinice i po jednog novog heroja na svakoj strani. E sad, što se njih tiče, moramo priznati da smo malo razočarani jer je pri njihovoj izradi zanemarena receptura buff – ofenziva – aura – ultimate, tako da u usporedbi sa starim



Leteci vitez. Majkulimu! A onaj u kutu pati



Napad

PLUS

- kvalitetna produkcija
- dodatne misije

MINUS

- malo toga



herojima ispadaju malo čušpajzasto – pogotovo nakon što ih počnete kombinirati.

ALI ONO NAJBOLJE

No, onaj najbolji dio igre definitivno je neizravno ubacivanje potpuno nove frakcije Naga – amfibijskih poluelfova koji (po prvi put u povijesti gejmanja) planiraju osvojiti cijeli svijet. Iako (nažalost) neigriva u *multiplayeru*, ta je frakcija kombinacija ljudi i *elfova*, a odlikuje se gomilom amfibijskih jedinica, zanimljivim sustavom obrane i vrlo, VRLO snažnom borbenom silom. No, što se sveukupnog dojma tiče, igra nam se, zbog tih silnih dodataka, čini ipak malo pretpranom. Neki se neće složiti s time (pogotovo zagriženi WC3 veterani), no mi mislimo da smo mi ipak u pravu – s obzirom da smo i sami fanovi serijala te da imamo ponešto iskustva u *multiplayeru* koji je i u originalu vrlo često poprilično kaotičan. Uglavnom – ako ste doista jedan od tvrdokornih *Warcraft* igrača, bit će to izvrsna prilika da u igri dodatno uživajte. Svi ostali pronaći će štogod i u više nego osrednjoj kampanji za jednog igrača – iako svi znamo da je zapravo *multiplayer* najzabavniji dio *Warcraft* legende. ■

HACKER OČJENJUJE » Warcraft 3: The Frozen Throne

Mnogo dodataka za prave fanove. Ostali – tak', tak'.

80

POSEBNO IZDVAJAMO / NOVE JEDINICE I ATMOSFERU



Kakva bi to simulacija Formule 1 bila bez virtualnih komada

F1 CHALLENGE '99-'02

Još jedan Electronic Artsov potpuno komercijalni i masama namijenjeni Formula 1 naslov - koliko kvalitetan, pitanje je o kojem se može podulje raspravljati

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

Formula 1 posljednjih godina proživljava krizu. Čak je došlo i do brojnih izmjena u pravilima, a sve s ciljem da natjecanje postane zanimljivije. Ako vam ni to nije dovoljno jer ste ipak pomalo i mazohist, rješenje je *F1 Challenge '99-'02*, gdje ćete iz sezone u sezonu proučavati koje su sve sitnice na bolidima mijenjene, koji su timovi bankrotirali... Najnoviji u serijalu Electronic Artsovih godišnjih izdanja posvećen je Formuli 1. Kako i igra ne bi postala dosadna kao i samo to natjecanje u novije vrijeme (formu- laši, sorry, ali tako je...), strpane su četiri "igre" u jednu. Uglavnom, ideja je da možete odigrati trenutačnu sezonu, ali i tri prethodne - s tim da je svaka od njih "drastično" različita zbog drugačijih pravila. Sveukupno, na raspolaganju su vam 44 različita bolida iz 14 različitih timova koje može voziti 37 vozača. Razlike kroz sezone vidljive su i u različitim konfiguracijama staza koje se mijenjaju i nadograđuju iz godine u godinu. **Detaljnost** Kad iz godine u godinu nešto radite, to mora biti sve savršenije i savršenije, pa tako možemo reći da je *F1 Challenge* prava enciklopedija što se Formule 1 tiče. Automobili su potpuno egzaktno prikazani. 3D modeli su krajnje detaljni, a teksture u

INFOBOX

F1 Challenge '99-'02

- PROIZVOĐAČ ■ EA Sports
- IZDAVAČ ■ Electronic Arts
- MIN. KONFIGURACIJA ■ Pentium 3 700 MHz, RAM 128 MB, 32 MB AGP grafička
- NAŠA PREPORUKA ■ Pentium 4 2 GHz, RAM 512 MB, DirectX8 64 MB
- MULTIPLAYER ■ LAN i Internet, do 16 igrača paralelno
- WWW IGRE ■ www.thq.com/games/52016



ALTERNATIVNO

- **Geof Crammond's GP** Uvjertljivo najbolji Formula 1 serijal
- **EAova Formula 1** Bilo koji od prethodnih nastavaka



Igra izgleda prekrasno!



Realistično gotovo kao TV prijenos...



Utrku je moguće pratiti iz brojnih pogleda kamere

visokoj rezoluciji i oštire. Kad se govori o teksturama, nikako se ne može zaobići predivno detaljno nebo. Po želji, formulu možete prilagodavati - ugadajući telemetriju, birajući tip guma, tip suspenzije itd. Imajte na umu da se bolidi mijenjaju iz sezone u sezonu, no riječ je o suptilnim

"FORMULA 1 PREŽIVLJAVA UGLAVNOM ZBOG MILIJUNSKIH MARKETINŠKIH DOGOVORA..."

promjenama, primjerice u krilcima ili gumama, koje će na prvu zamijetiti samo okorjeli ljubitelji Formule 1. Uza same staze nalaze se strukture kao u stvarnom životu. Ako ne projurite punim gasom, zamijetit ćete različite zgrade, zrakoplove, helikoptere, ekipu u boksu (profesionalno animiranu), zanosne pratiteljice tog sporta itd. Fascinantan detalj s kojim se hvali EA je da su čak u modele staza ubacili i sitne rupe i nepravilnosti koje na njima postoje. Fizički model bolida dotjeran je do krajnjih granica. Doista možete osjetiti masu automobila i promjenu u ponašanju na

cesti kako mu se masa pomiče s jedne na drugu stranu. Nešto očaravajuće. Automobili su zalijepljeni za stazu. Kad zbrojite detaljnost automobila, realnu fiziku i vizualno uređenje igre (prolazna vremena, pogled na vozače), neupućeni bi promatrač mogao pomisliti da gleda TV prijenos. Toliko je realno. Model automobila realan je i u smislu simuliranja štete. Napredni fizički engine može u sekundi razbiti vašu formulu od ugljičnih vlakana na djeliće - što rezultira spektakularnim sudarima. Koje ćete potom iz svih mogućih kutova razgledavati i diviti se svojoj sposobnosti destrukcije. Gotovo da je suvišno napominjati da je licencija i ovaj put kompletna, tako da se u karijerskom načinu igre možete utrkivati protiv legendi Formule 1 poput Schumachera, Hilla, Hakkinena itd. Kod ovako detaljne simulacije gdje je praktički svaki detalj natje-



Jedno od uspješnijih razletavanja

IZDVAJAMO / PIT BABES

Baš kao što na E3-u geekovi imaju booth babes, formulaši imaju iste takve dame koje se vrzmaju oko bokseva - a zovu se pit babes. Te cure, oskudno odjevene, privlače objektivne kamera, a ponekad se pokojoj posreći te upeka nekog velikana motosporta - koji joj postane sponzor te živi u blagostanju do kraja života. Interesantno je spomenuti da su one uglavnom odjene u mini-odore prepune reklamnih slogana - i to na strateškim mjestima, khm...



Babes, Babes, Babes ...

canja vjerno simuliran vožnja može biti pakleno kompleksna i teška. Srećom, po dobrom starom običaju EA je uključio brojne aspekte pomoći pri upravljanju koji vam dopuštaju da krivulju učenja vožnje bolida prilagodite svojim mogućnostima, a da vam igra ipak uvijek bude izazovna i zanimljiva za igranje. Što se zvučne kulise tijekom utrkanja tiče, od velikih igrača u ovom tipu videoigara navikli smo samo na najbolje. Tako su i za ovu inačicu snimani stvarni motori kako riku na 10 i više tisuća okretaja. Milina za čut. Još jedan bitno poboljšan aspekt je multiplayer. Naime, cijeli kod povezan s međusobnom mrežnom komunikacijom igrača napisan je od nule. Uklonjeni su praktički svi problemi vezani uz lag te uz razumnu mrežnu brzinu možete uživati u brojnim Internet multiplayer okršajima.

EVOLUCIJA

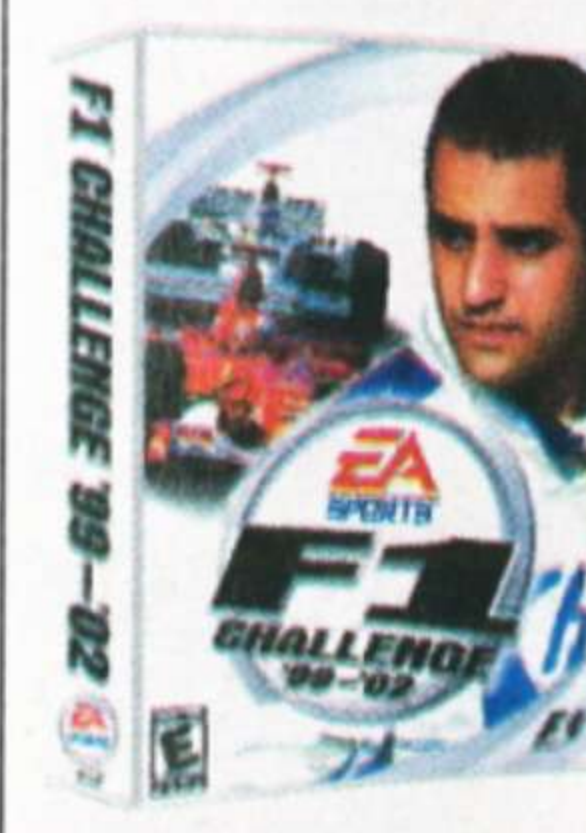
F1 Challenge definitivno ne predstavlja revoluciju u tom tipu igara. S druge strane, u odnosu na svog prethodnika, *F1 2002*, doživio je poboljšanja praktički u svakom aspektu. Nesumnjivo, riječ je o trenutno najboljoj igri Formule 1. To nije igra koja će vas uvući u svoj svijet nakon sat vremena. Ma k vragu, tek nakon tjedan dana strpljivog vježbanja počinje biti zabavno. Interesantno je da i mnogi profesionalni vozači igraju ovakve videoigre, te za ovu inkarnaciju Formule 1 imaju samo pohvale. Navala adrenalina kad vozite u bliskoj formaciji s nekoliko bolida, boreći se za svaku stotinku, jedinstvena je. Pravo uzbuđenje iskuse tek oni najuporniji, a njima svakako savjetujemo, ako već nemaju, neka obavezno nabave nekakav volan. Sve u svemu, riječ je o vrlo kvalitetnoj igri. Ne donosi mnogo novoga, ali je do kraja dotjerana. A i sitne novine razveselit će ljubitelje žanra. Budući da su vam 4 sezone na raspolaganju, mogli biste dane i dane provesti uz ovu igru. To je još jedna od onih vremenski vrlo zahtjevnih igara - idealnih za neradno ljeto. ■

PLUS

- brzina
- vremenski efekti
- zvuk motora

MINUS

- konfuzni i predetaljni izbornici
- sport je postao predvidljiv i dosadan

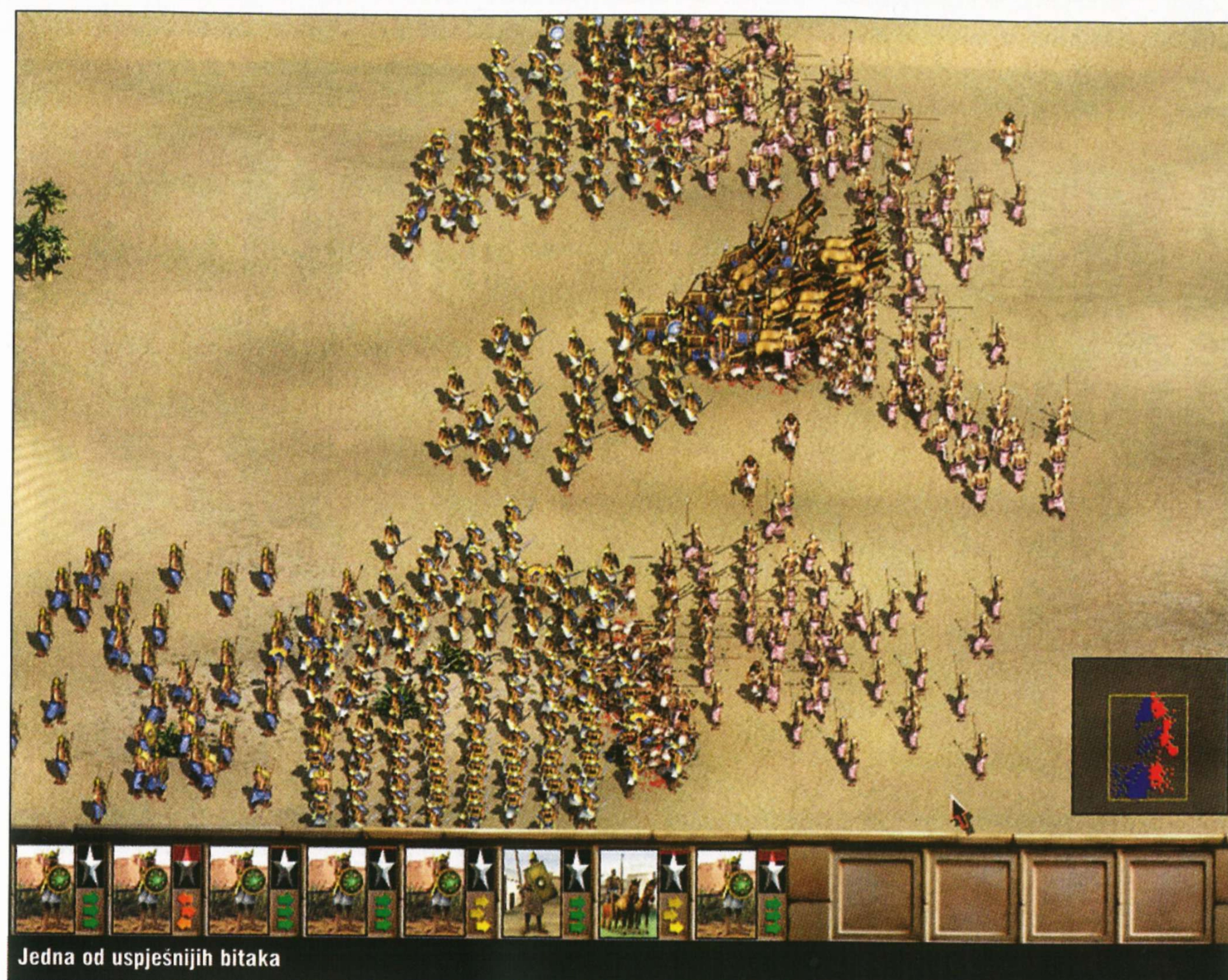


HACKER OCJENJUJE » F1 Challenge '99-'02

Moglo je i bolje, no ipak EA je ovaj put dobro odradio svoj posao

83

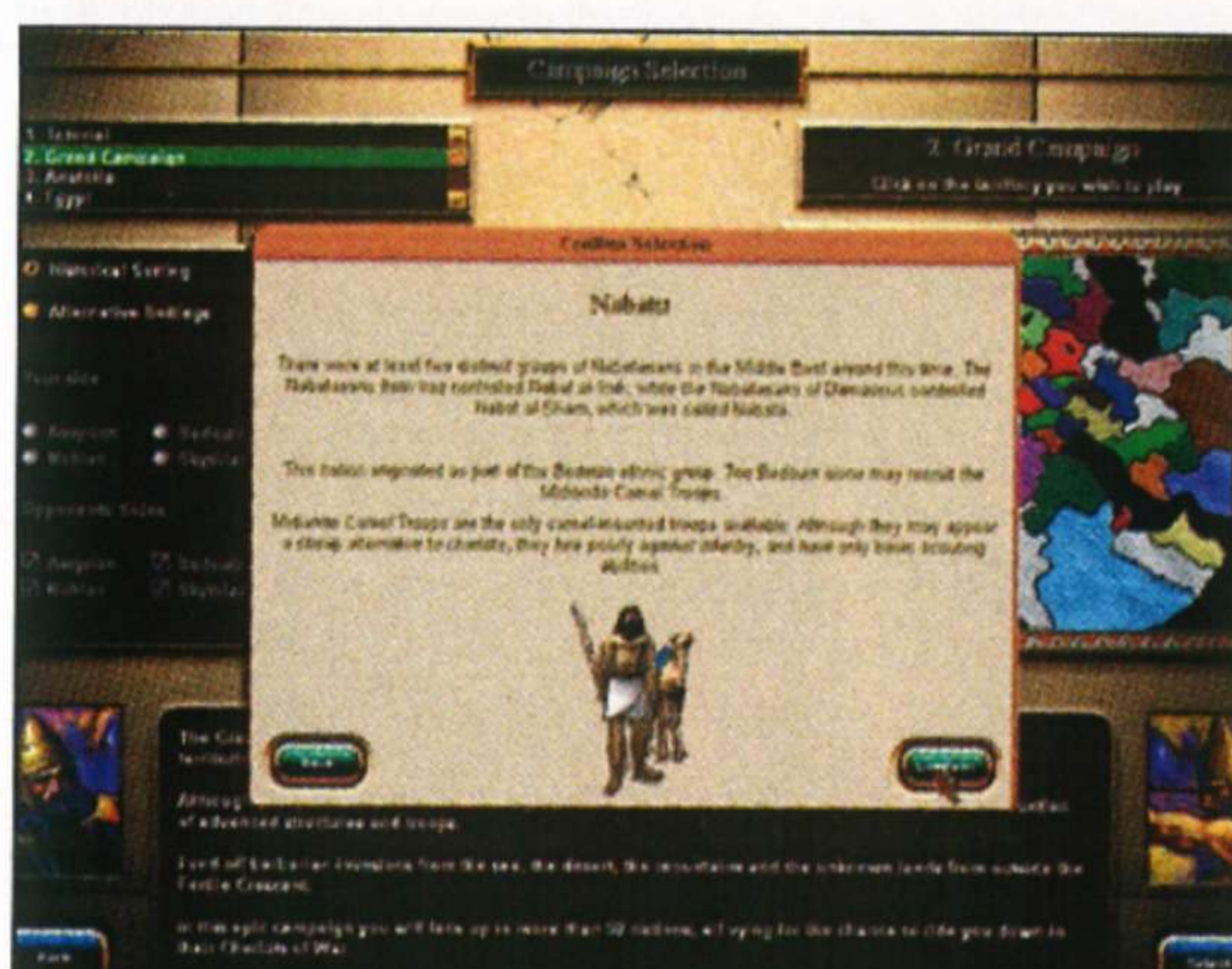
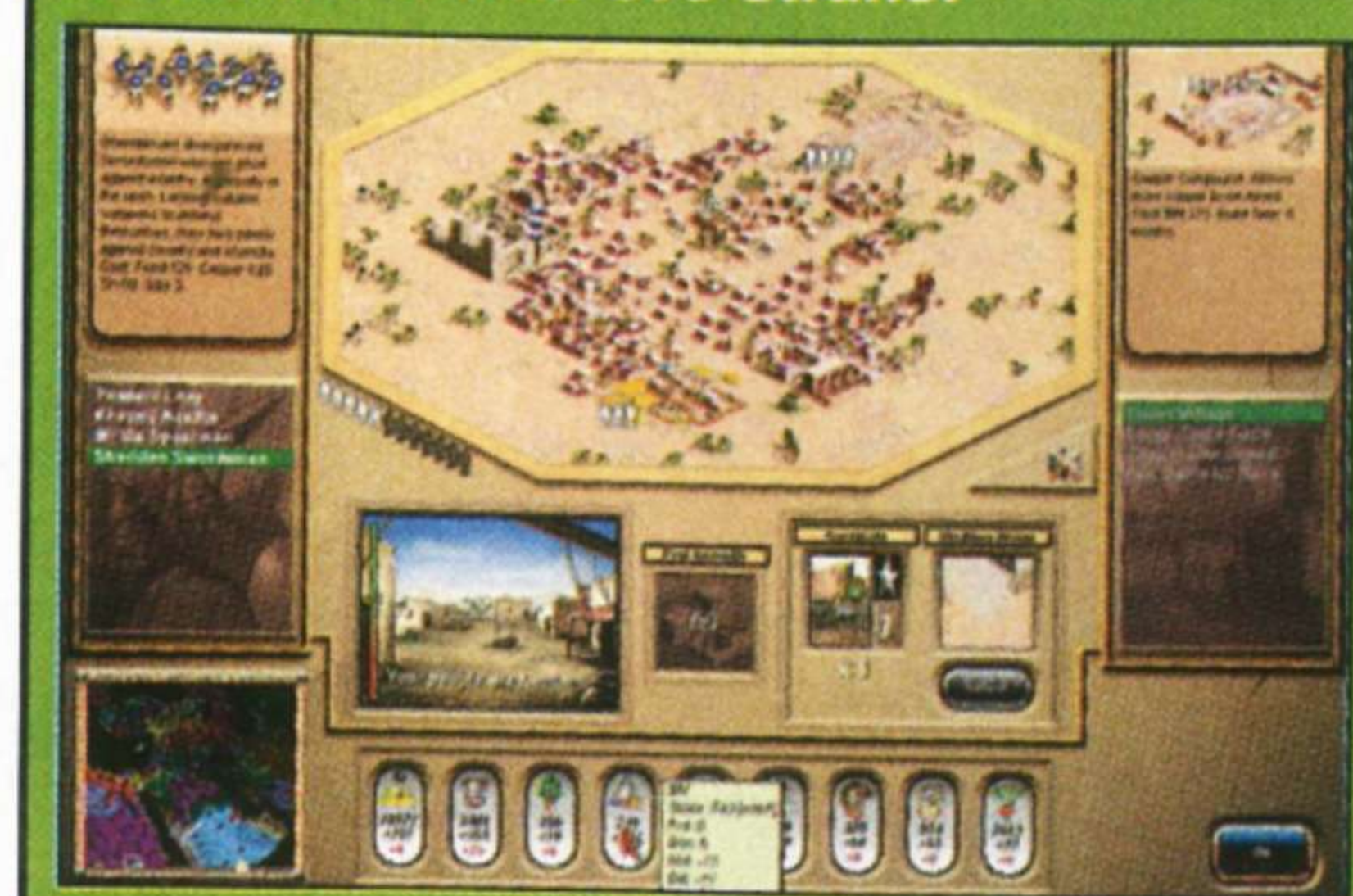
POSEBNO IZDVAJAMO / DETALJNOST BOLIDA



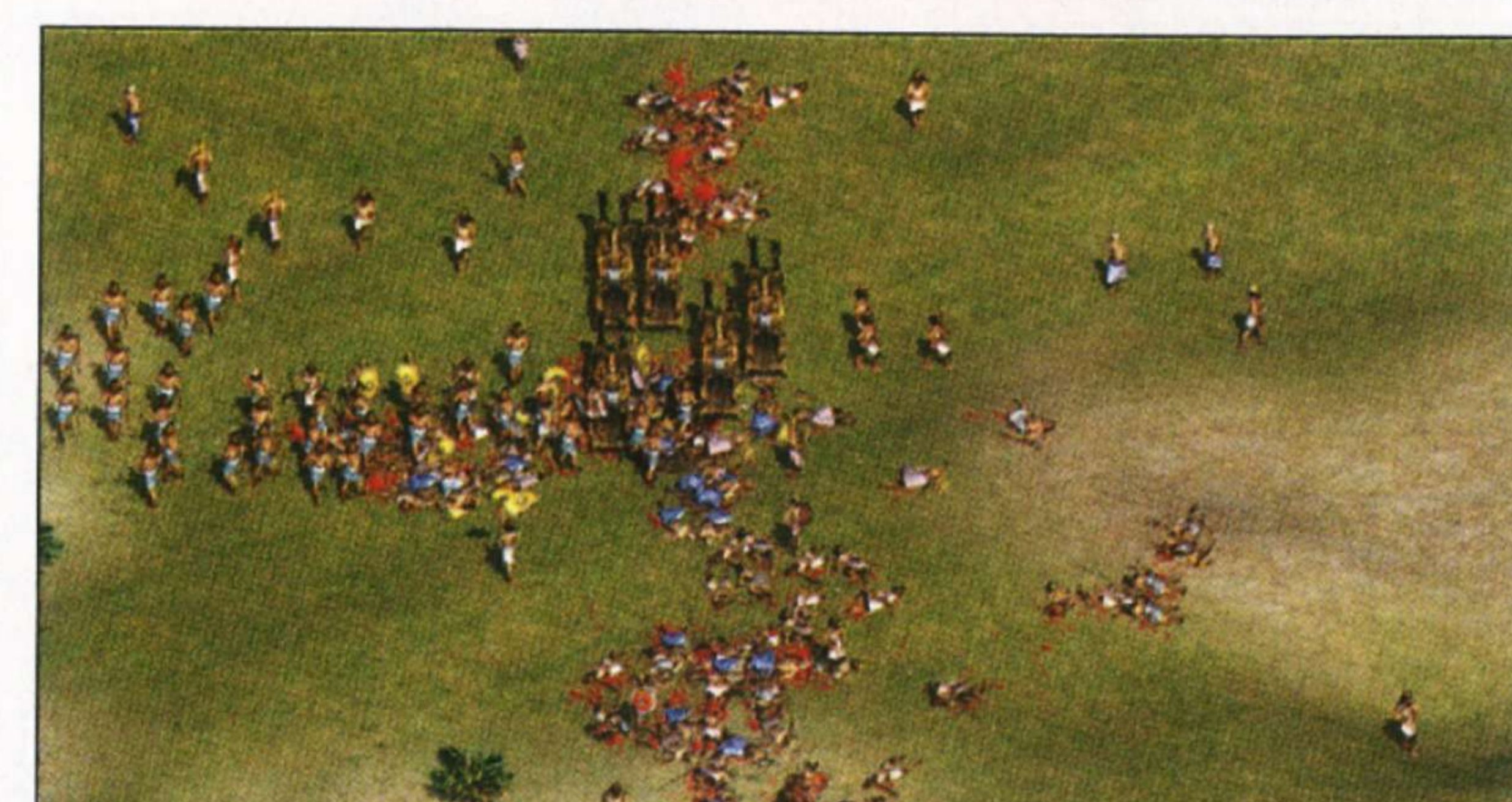
Jedna od uspješnijih bitaka

IZDVAJAMO / TAKTIKA

Resursi su kao i u gotovo svakoj strategiji najvažniji za vaš uspjeh u igri. Bez njih nema novih jedinica, izgradnje industrije i napretka. U *Chariots Of Waru* ih je devet, a svaki će, ovisno od terena na kojem se nalaze vaši gradovi, imati mogućnost ojačati industriju u jednom od njih, maksimalno dva. U početku će prikupljanje i razvoj ići poprilično sporo jer ćete višak nekih sirovina jeftino prodati da biste kupili one koji vam nedostaju, no kad malo ojačate i proširite svoj teritorij, stat će na svoje noge i bez trgovine. No, tada će vjerojatno svi imati mogućnost izgradnje skupih jedinica, pa će većina prihoda odlaziti upravo na njih kako biste se uspješno branili/osvajali, a i održavanje goleme vojske je prilično skup sport, stoga ne pretjerujte, radije se pokušajte sustavno širiti kako ne biste ratovali na sve strane.



Izbor kampanje i posebnosti naroda



Imali su grobari posla oduvijek



Nisu zmije nego putanje

CHARIOTS OF WAR

Uskočite u kočije i pokrenite još jedan rat hladnim oružjem i s masom vojnika

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

Legion, izašao prije nešto više od godinu dana, postigao je osrednji uspjeh. Razloge neću navoditi, o njima smo već govorili u recenziji na stranicama ovog časopisa, najvažnije je da su Slitherine Strategiesi, uvidjevši svoje pogreške, odlučili napraviti konceptualno potpuno istu igru, no bitno poboljšanu i unaprijeđenu. Igrači koji su vidjeli Legion, možda će, gledajući screenshotove, pomisliti da je grafički urednik zabunom stavio iste sličice, no kao što rekoh, riječ je zapravo o istoj igri, samo s drugim akterima i featuresima. Iako *Chariots Of War* nema multiplayer, koji je danas iznimno bitan, ništa zato, može se podičiti dugotrajnim single playerom koji se proteže na nekoliko kampanja. To, dakako, samo po sebi nije ništa posebno, no u igri je 58 različitih naroda i, što je najbolje, odabirom alternativnih postavki moguće je zaigrati sa svakim od njih. Tih 58 naroda podijeljeno je u 10 etničkih skupina, o čemu ovisi ne samo njihov stav prema vama nego i dostupnost posebnih jedinica koje je moguće izgraditi. Kao i u Legionu, naselja/gradovi koje dobijete u početku su prilično ogoljeni, stoga ih

INFOBOX

Chariots of War

PROIZVODAČ ■ Slitherine Strategies

IZDAVAČ ■ Strategy First

MIN. KONFIGURACIJA ■ P 233, 64 MB RAM, 2 MB grafička

NAŠA PREPORUKA ■ P3, 128 MB RAM, 8 MB grafička

MULTIPLAYER ■ N/A

WWW IGRE ■ <http://www.slitherine.co.uk>

ALTERNATIVNO

- Legion
- Prethodnik
- Civilization 3
- Malo opširniji TBS :)
- Europa Universalis
- Komplicirano i zarazno.



Red protiv nereda

je potrebno 'nabildati' kako bi se stanovništvo počelo 'razmnožavati'. Pri izgradnji građevina potrebno je obratiti pozornost na položaj samog grada. Ako je u srcu vašeg imperija ili pak uz sami rub karte, okružen ostalim naseobinama, nema nikakve svrhe u njemu izgrađivati vrlo skupe vojne objekte jer će trupe morati pješaćiti vrlo daleko da

"IGRA KAKVA JE LEGION TREBALA BITI"

bi srele protivnika, radije ih industrijski unapređujete. Naravno, rubna ćete naselja razvijati u vojnom duhu, da biste na sam spomen protivnika imali spremno nekoliko jedinica za obranu, ali i za osvajačke

pohode bez kojih nema gušta igranja. Prije nego krenete s cijelom vojskom na nekoga, ne bi bilo zgoroga poslati diplomata da sazna što više o budućem protivniku. Nažalost, diplomacija se svodi samo na to: slanje diplomata koji će vam govoriti osnovne stvari, i nikakve vam naprednije mogućnosti nisu dostupne, osim što protivničkog možete protjerati na čak sedam različitih načina, od praćenja do granice pa do slanja njegove glave susjednom vladaru. Već smo spomenuli da će se etnički isti narodi uglavnom podržavati, no pretjerate li s ekspanzijom, vrlo je lako moguće da će se i oni okrenuti protiv vas jer nitko ne voli diktatore. Možda će vam se to učiniti nerazumnim potezom, jer kako se uopće usuđuju napasti vas kad zauzimaju vrlo malo terena i nemaju gotovo nikakvu vojsku, no ako do takvih napada dođe s više strana, past će vam prvo jedan grad, a potom, budite sigurni, još koji. Vojne jedinice na terenu skupljaju iskustvo te su više ili manje uspješne protiv ostalih, tako su primjerice strijelci ranjivi od strane konjice i kočija, ali su zato prilično efikasni protiv pješaka. Ne mijenjajući koncept Legiona, borba je ostala potpuno ista. Svaka jedinica ima određene atribute, među koje spada i izvidanje. Kad se dvije vojske susretnu, ovisno o njihovim izvidajkim sposobnostima, odnosno o tome koliko imate jedinica s tim featureom, saznat ćete otprilike položaje protivnika te kojom silom i vrstom vojske

PLUS

- Igrivost
- nezahitjavnost
- borbe
- alternativna povijest

MINUS

- Efekti
- prilično spor tijekom radnje
- zvuk

raspolože, pa ćete moći efikasnije postaviti svoj napad, što je vrlo važno jer jednom kad krenete u bitku, povratka nema - borba se vodi dok se jedna strana ne povuče. Ako nemate izvidača, nećete znati što vam se sprema pa je vrlo lako moguće da će vaša konjica naletjeti na kopljanike ili će vam strijelci biti devastirani u brzom prodoru kočija. Za razliku od Legiona, rezolucija je dignuta u 1024x768, čime smo dobili nešto kvalitetniji prikaz, ali je sve još uvijek prilično siromašno. Nekoliko efekata ne bi bilo na odmet, a i ne bi trebalo predstavljati neki veliki problem s obzirom na tip igre. Zvučna kulisa je prilično suhoparna, no najviše iritira nerazumljivo vriskanje i mumljanje trupa na tko zna kojem jeziku. Ako tražite igru vrhunske grafičke izvedbe, preskočite *Chariots Of War* u širokom luku, no ako ste se zaželjeli zabavnog gameplaya koji će vam potrajati mjesecima, onda je to pravi izbor za vas, ali pripazite - riječ je o strategiji na poteze za koju vrijedi pravilo "još samo ovaj potez, pa gasim". Naravno, uvijek će ih uslijediti nekoliko :) ■

HACKER OCJENJUJE » Chariots of War

Neizvjesne bitke

78

POSEBNO IZDVAJAMO / DUGOTRAJNOST

"GAP FILLER NO. 1"

INFOBOX

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

PROIZVOĐAČ BioWare

IZDAVAČ Vivendi

MIN. KONFIGURACIJA P3 500, 64 MB RAM

NAŠA PREPORUKA P3 900, 64 MB RAM

MULTIPLAYER LAN, net

www.bioware.com



OCJENA 75

"Ekspanzija za sve uzraste"

NEVERWINTER NIGHTS SHADOWS OF UNDRENTIDE

To se događa vrlo, vrlo rijetko da netko tko radi dobre RPG-ove, odluči napraviti simpatičnu ekspanziju, a onda sasvim slučajno napravi vjerojatno najbolju nadogradnju za originalni naslov. BioWare je, naime, postigao upravo to – kombinirajući toliko tražene eksterijere, užasno opasna i teška nova čudovišta te dosta dobru priču (koja opet ide po šablona ubili su mi učitelja), uspjeli su napraviti igru koja će se vjerojatno sviđati fanovima ovog DM-based RPG-a. Istina, nije riječ ni o kakvom revolucionarnom remek-djelu – pogotovo uzmemo li u obzir da ljudi vole igrati s likovima drukčijim od *fightera* i *fighter-rangera* (koji ovdje, čini se, jedini imaju šansu da prežive duže od dvije borbe), no to i nije toliko bitno. *Shadows Of Undrentide* solidna je ekspanzija koja će sasvim fino popuniti rupu do izlaska *Lionhearta* ili *Temple Of Elemental Evila*. (dr) ■



Bam!!!!



Ahaaaaa! Imam te ptico!



Raskršššš!!



Opasna situacija

INFOBOX

Cycling Manager 3

PROIZVOĐAČ Cyanide

IZDAVAČ Cyanide

MIN. KONFIGURACIJA P3 500, 64 MB RAM

NAŠA PREPORUKA isto

MULTIPLAYER Internet

www.cyanide.com

OCJENA 35

"PEDALOTRON"

CYCLING MANAGER 3

Ovo je potpuno abnormalno. Cyanide, tvrtka poznata po *Racing Horse Manageru*, odlučila se na rad na trećem nastavku vjerojatno najdebilnije menadžmentske igre ikad napravljene. U njoj, naime, kupujete bicikliste, trenirate ih i tjerate ih da kao hrpa lobotomiziranih hrčaka okreću pedale dok nosom ne potrgaju vrpču na cilju, a vama priskrbe gomilu love. Znače, kad malo razmislimo, *Cycling Manager 3* jako slič *Horse Manageru*, toliko da postoji sumnja da je riječ zapravo o istoj igri, samo što su konji zamijenjeni biciklistima. Ma što mi uopće pišemo o njoj? Kog briga za takve ble-savoće. (dr) ■



Gnjik, gnjik, daht, daht...



Info



Skrššššš...

"BIG BIG BOREDOM TYCOON"

INFOBOX

Big Biz Tycoon

PROIZVOĐAČ 4head

IZDAVAČ Activision Value

MIN. KONFIGURACIJA kog briga

NAŠA PREPORUKA nas nema

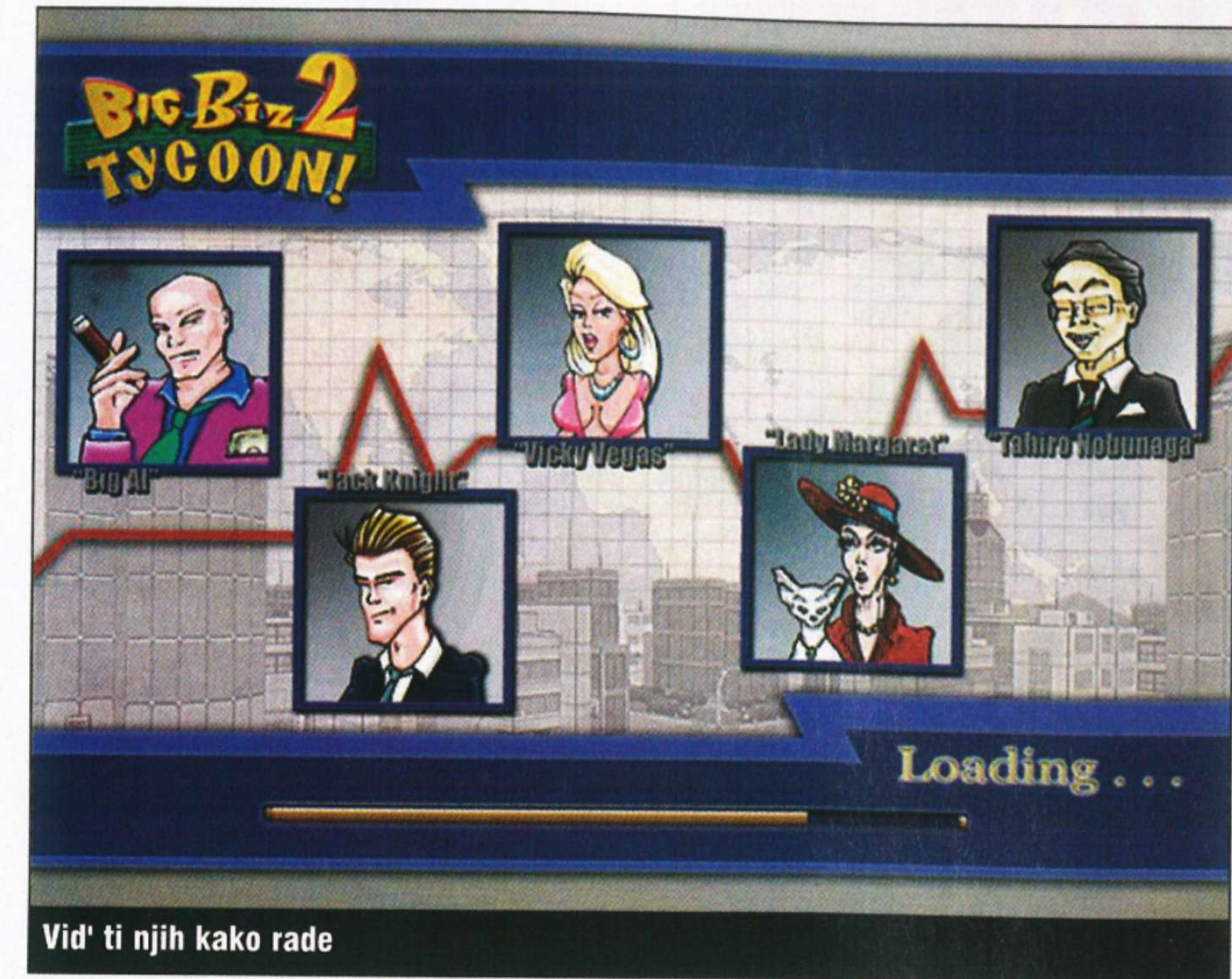
MULTIPLAYER Internet

www.Blokirala ga CIA



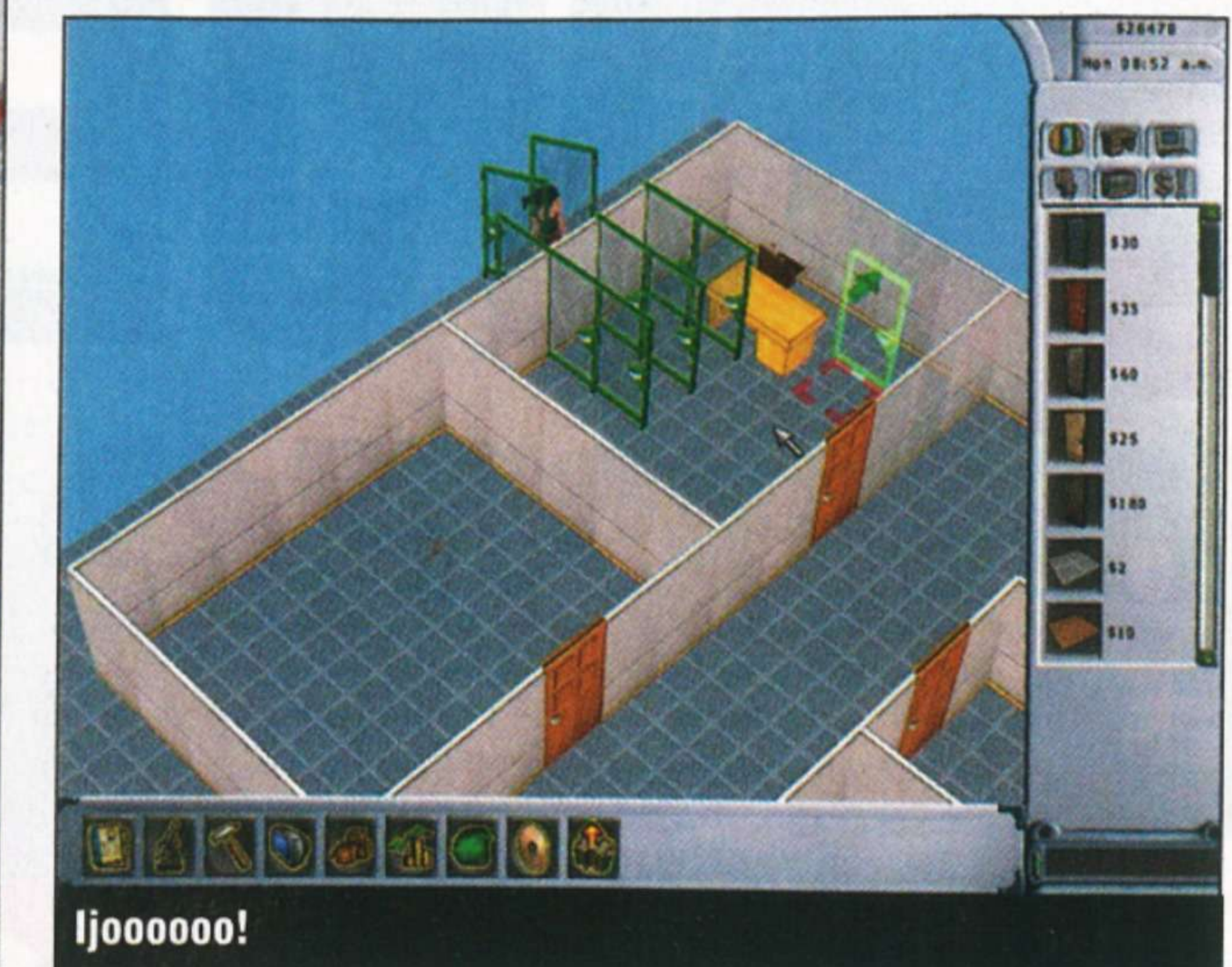
OCJENA 30

BIG BIZ TYCOON



Vid' ti njih kako rade

Dilo bi doista zabavno organizirati natjecanje u kojem bi se developeri natjecali tko će napraviti prokletu najdosadniju menadžersku igru. Gdje bi onda, onako sav ponosan, na scenu lagano ušetao tip iz 4head softwarea i bacio na stol finalnu inačicu *Big Biz Tycoona*, igre u kojoj se igrate šefa tvrtke. No, kako je CD-om snažno maznuo po stolu, on se ogrebao i nitko zapravo nije imao sreće vidjeti koliko je igra stravično dosadna. Nitko osim nas koji smo je, nažalost, morali recenzirati. Ljudi moji, to je doista stravično... samo za najveće geekove među geekovima. (dr) ■



ljoooooo!

"OSVETNIK S KAMENJARA"

INFOBOX

Will Rock

PROIZVOĐAČ Sabre

IZDAVAČ Ubi Soft

MIN. KONFIGURACIJA P3 500, 64 MB RAM

NAŠA PREPORUKA P3 1000, 64 MB RAM

MULTIPLAYER Gamespy, LAN, web

www.ubi.com



OCJENA 20

WILL ROCK

Will Rock uzoran je mladić. Tek što je dobio posao na kamenjaru gdje iskopavaju neke kak'ti grčke iskopine, dodu teroristi, otmu mu komada i upućuju poslodavca. Opsjednut duhom drevnog božanstva, Will je odlučio je** svima sve po spisku te na najodvratniji mogući način hrpi polusposobnih Rusa, Čeha ili Poljaka (pod imenom Sabre Interactive) nastoji priskrbiti dovoljno love da više ne piju razrjeđivač, nego da se prebace na Ribara. *Clipping*, loša geometrija likova, klišeizirane borbe i bezvezan engine glavni su elementi ove katastrofalne kopije *Serious Sama* koja uopće nije smjela ni biti najavljena. (dr) ■



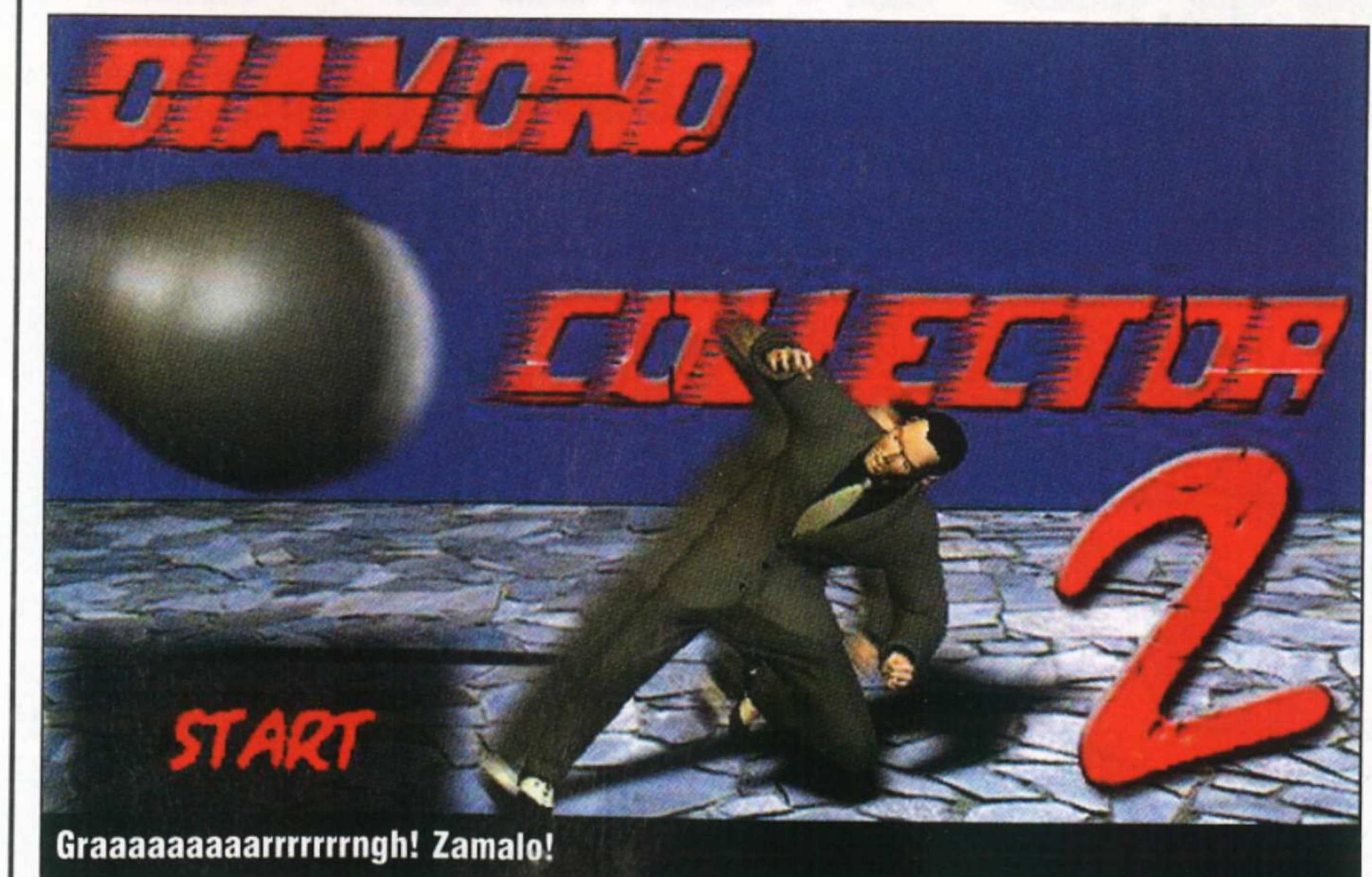
Ne diše i curi... Nije dobro



Ruševina!

"OČU, 'OČU DIJAMANTE!!!"

DIAMOND COLLECTOR 2



Graaaaaaaarrrrrrrrh! Zamalo!



Arrrrrrrh koje uzbuđenje!

Kako se mi Hrvati predstavljamo svijetu? Nemamo ni dvije respektabilne tvrtke, ali zato imamo tipa koji radi već drugi nastavak *Diamond Collectora*, igre u kojoj čovjek u odjelu skuplja dijamente. I onda neki Nizozemac koji Hrvatskoj želi donirati milijardu dolara vidi igru i pošalje nas sve u krasni samo zato što svi Hrvati bježe od lopti i pohlepno skupljaju dijamente. A onda se svi pitaju zašto smo u krizi kakvoj jesmo. Mi u Hackeru imamo odgovor – zbog onog tipa s ICQ-a. Ljudi, radite igre u kojima ćemo vidjeti prpošne i radišne hrvatske radnike koji s osmijehom na licu probijaju tunel Zadar - Peking i tek onda – TEK ONDA će nas Europa ozbiljno shvatiti. E da, igra inače nije loša. (dr) ■

INFOBOX

Diamond Collector 2

PROIZVOĐAČ Onaj s ICQ-a

IZDAVAČ Jugoplastika d.d.

MIN. KONFIGURACIJA Windows, monitor i miš

NAŠA PREPORUKA isto

MULTIPLAYER nema

www... nema...

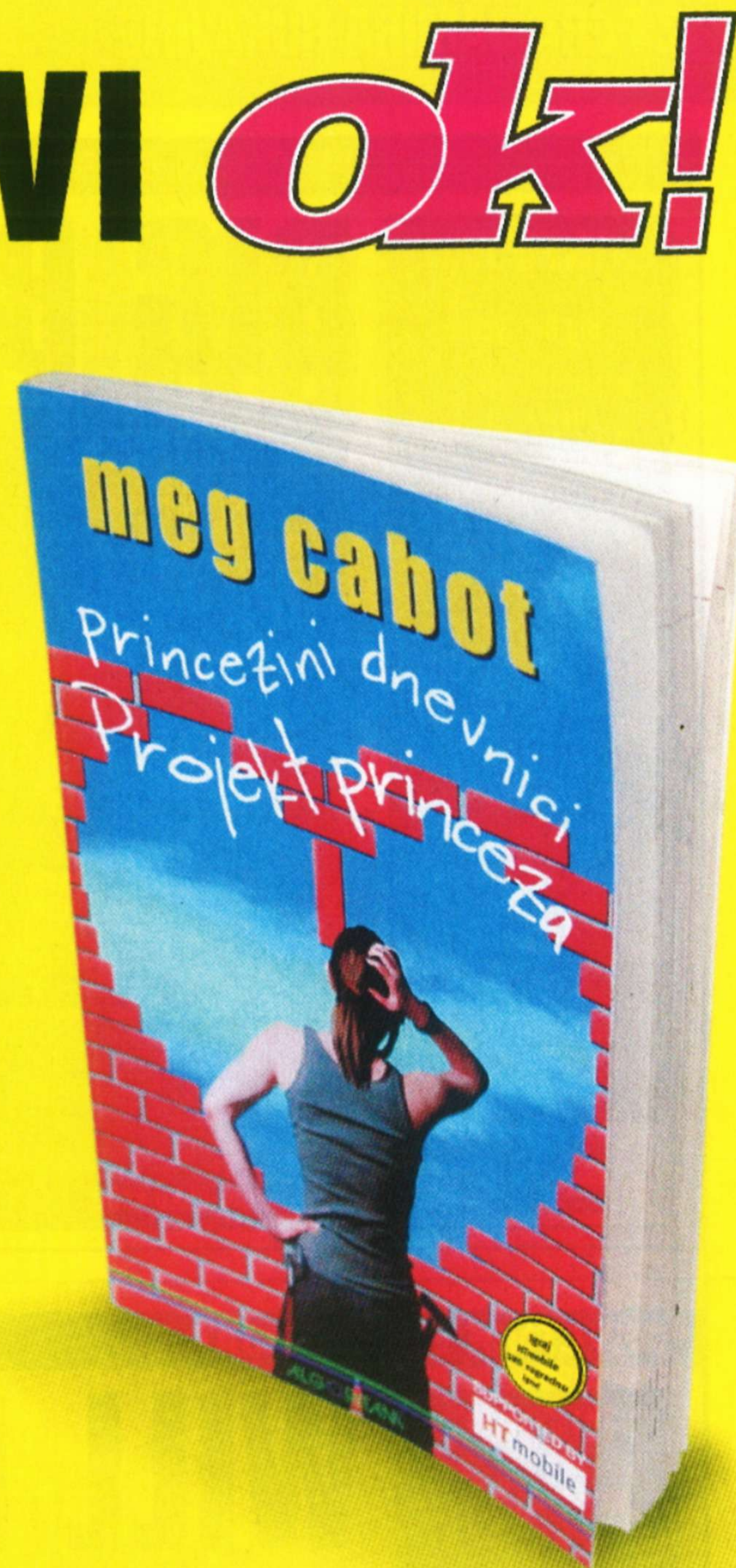
OCJENA 40

NE PROPUSTI NOVI **OK!**

Dar svim okejevcima!

SVJETSKI BESTSELER

Meg Cabot: Projekt princeza



HT mobile



“

Pitate se gdje princeze obično provode proljetne praznike?

Većina njih u Gstaadu ili u nekoj drugoj jednako teško izgovorljivoj europskoj turističkoj destinaciji, ali naravno, ne i Mia.

S čekićem u ruci Mia će se upustiti u nemoguću misiju za nekog tako nespretnog poput nje: sa svojim školskim prijateljima pomagat će u izgradnji kuća za beskućnike. Neće joj dugo trebati da shvati kako je pomaganje drugima - premda neosporno veoma plemenita gesta - zapravo težak fizički posao.

A pitanja koja je muče još su teža: hoće li izdržati do kraja u svom naumu? Hoće li se kuće srušiti uslijed šlampave kraljevske izgradnje? I ono najvažnije: hoće li Michael prestati s poslom dovoljno dugo da bi je stigao poljubiti?

”

Novi nastavak superpopularne tinejdžerske serije romana o princezi Miji samo u OK!-u!

**NOVI OK!
U PRODAJI!**

Igraj HTmobile SMS nagradnu igru 'Potraži princezu!' i osvoji put u Monte Carlo!

INFO BOX

Starsky & Hutch

PROIZVODAČ ■
Mind's Eye
IZDAVAČ ■
Empire
MULTIPLAYER ■
do 2 Igrača
WWW IGRE ■
www.starsky-and-hutch.com



ALTERNATIVNO

• **Crazy Taxi 3**
Još jedna luda arkadna vožnja - možda nešto doradenija.
• **Burnout 2: Point Of Impact**
I u tu dobivate bodove za sudare.



00

Naša dva heroja spremna su za akciju

STARSKY & HUTCH

Luda vožnja u stilu 70-ih idealna je razbibriga za ljetne dane

PIŠE **Berislav Jozić**

berislav.jozic@janus.hr



Popularnost arkadnih vožnji s ludom jurnjavom policajaca i lopova ne jenjava, no moraju li one baš uvijek biti ozbiljne poput *Grand Theft Auto* ili *Mafije*? Upitao se to i Empire Interactive te načinio jednostavnu jurnjavu punu akcije, utemeljenu na kriminalističkoj TV seriji iz 70-ih godina prošlog stoljeća po imenu *Starsky & Hutch*, da bismo se malo odmorili od ozbiljnih situacija i komplikacija. Moram priznati da istu nisam gledao, no prema isječcima koje sam skinuo s Interneta ne privlači me ništa više od repriza emisija koje su se tada (ili možda kojih desetak godina poslije) vrtjele na našoj TV nedjeljom ujutro ("Dozvolite da se obratimo" - sjeća li se itko?). Uglavnom, tema su sedamdesete i jurnjave automobilima, a vi ste u ulozi detektivskog dvojca koji svoj posao obavlja s mnogo humora i vrlo malo brige za sigurnost svojih bližnjih.

PAZI, GLEDAJU NAS!

Dok jurite ulicama prepunim pješaka, automobila i nezaobilaznih kartonskih

kutija koje su letjele zrakom u svim poznatim autopotjerama, morate stalno pratiti koliki vam je VR (viewer rating) pokazatelj, odnosno gledanost vaše emisije. Naime, on će poput pokazivača vremena stalno padati dokle god vi mirno i pristojno vozite prateći kriminalce, a povećavat ćete ga napucavanjem protivnika, skakanjem i drugim efektim bravurama. Iz nekog razloga i gaženje pješaka (koji jednostavno nestanu kad ih dotaknete) smanjuje gledanost, a ne povećava je, kao što ste možda pomislili, jednako kao i sudaranje s policijskim autima (iako je nama to u filmovima obično najzabavnije). Osim vožnje, i pucnjava je bitan element igre jer je nekoć popularni dvojac Starsky-Hutch dobro znan ne samo po svojoj ludoj jurnjavi, za što je bio zadužen prvi, nego i po preciznom ciljanju kroz prozor automobila, za što je bio zadužen drugi. Metcima skupljate na sve strane razbacane bonuse i, što je još važnije, uništavate protivničke automobile. To se možda čini jednostavno, ali kako osnovnim pištoljem automobil treba pogoditi stotinjak puta da biste ga maknuli s ceste, a bolja oružja su prava rijetkost, onesposobljavanje protivnika brzo bi postalo monotono

da nije popraćeno jurnjavom kroz prepune gradske ulice.

VESELO ŠARENILO

Već kratak pogled na slike otkriva da se dizajneri nisu zamarali pretjeranim realizmom, iako je svaki objekt ili vozilo prepoznatljivo. Bogatstvo boja i detalja značajno povećava užitak jurnjave, ali spektakularne eksplozije, skokovi i gužve na ekranu povremeno (iako relativno rijetko) znaju 'zatrtati', što je ujedno i naš najveći prigovor tehničkom aspektu igre. Retko glazbena podloga, prosječno odrađeni efekti i cinični komentari na vašu vožnju i pucanje predstavljaju zvučni dio igre, dok cjelokupni dojam popravljaju animirane sekvence između nivoa napravljene zanimljivom varijantom *cel-shadinga*. *Starsky & Hutch* ne donosi ništa posve novo, no ako tražite malo neobvezne zabave za ljetno, a skloni ste arkadnim simulacijama vožnje i luckastoj atmosferi 70-ih, posudite ga i zabavite se nekoliko dana. Unatoč igranju udvoje (jedan vozi - drugi puca) i dodatnim opcijama, koje otključavate dobrom vožnjom, teško da će vam ponuditi više od desetak sati igranja. ■



Razbijanje kartonskih kutija standardni je klise



U ovakvom kaosu mini kartu u donjem kutu nećete stići ni pogledati



Velike gume izgledaju cool, ali ne olakšavaju skretanje. Naprotiv!

TO ŠTO NISTE GLEDALI TV SERIJU NEĆE UMANJITI UŽITAK IGRANJA

HACKER OCJENJUJE » Starsky & Hutch

Veselo i opušteno - iako prilično repetitivno. Idealno za ljetno

68

POSEBNO IZDAJAMO KVALITETNE I SMIJEŠNE ANIMACIJE

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_help@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.



Koristimo ovu prigodu da vam se još jednom zahvalimo na količini pomno popunjenih i poslanih anketa koje u trenutku dovršavanja ovog broja našem lokalnom poštaru još uvijek zadaju popriličnu glavobolju ili, bolje rečeno, ramenobolju. Plan je sve te listiće razvrstati, pomno unijeti svaki podatak da bismo dobili svojevrsan presjek vaših stavova o Hackeru i o tome kako bi on ubuduće trebao izgledati, te sukladno tome reagirati i oblikovati ga u tom smjeru. Još jednom, želimo vam ugodno i zabavno ljeto.

Prigodno odgovara: LARA CROFT www.tombraider.com



Ljubiteljica moto-simulacija, jedna od naših kolegica s LAN-a. Dobar motor...

7 DO 100

Pozdravljam najbolji časopis u nas Hrvata! Još jednom sve pohvale. Ovo pismo pišem nedugo poslije čitanja ovomjesečnog pisma mjeseca. U javnost je izbio upravo onaj problem koji je cijenjeni Krešo obradio u temi o gamericama, a to je zatupljenost geekova i nepotrebna bojazan za mjesto muške populacije u svijetu igara. Ako gamerica može pobijediti neke dečke u ISS-uu ili Unrealu, to je samo dobrodošla novost koja znači da su se cure više zainteresirale za igre. To što gamerice nisu prije pisale Hackeru je upravo stoga što su se bojale ovakvih reakcija. No, kad je Hacker dao svojevrsno zeleno svjetlo, počele su se javljati. Sve više cura kupuje Hacker, dobro igra igre, piše pisma Hackeru... Zar je to loše za nas muške gamere? Dečki, bi li vam bilo draže da ste na LAN partyju okruženi samo dečkima ili da ima i pokoja cura? Mislim da bi se takvi kao što je Tin trebali zamisliti, upravo zbog takvih tipova mi gameri imamo loš imidž kod cura. A vi u Hackeru samo nastavite s motiviranjem gamerica, svaka vam čast. Inače,

još samo 7 brojeva i 100. Hacker! :) Pozdravlja vas Matija Kovačević aka Twister!

Eto ljudi, čovjek mudro zbori.

Mi smo svoje već rekli o spomenutoj temi, tako da nema smisla još nešto posebno razglabati. A što se broja 100 tiče, evo sada još samo šest brojeva, točnije, broj koji izađe sredinom veljače iduće godine bit će naše jubilaro stoto izdanje. Mislimo da to govori dovoljno o tome koliko smo daleko dogurali, naime, bit će to gotovo deset godina postojanja Hackera.

SIMGREŠKA

Dobar dan. Pišem vam prvi put, a vaš časopis čitam tek od prošlog broja. Ovako, prvo vas moram malo iskritizirati, naime u prošlom ste broju napravili katastrofalnu grešku, u sadržaju ste stavili pod recenzije Sims 2, a trebalo je valjda The Sims: Superstar. Sram vas bilo, kako si samo možete dopustiti takvu grešku!?! Ma igra je bezveze, al' eto, moram reći, reda radi. No, nema veze, praviti ću se da nisam vidio, što znači da niste ni tako loši :) Iako imam najgoru kantu na bliskom

vam istoku i ne radi mi nijedna igra koja se pojavila u Hackeru od 1999. pa nadalje, ipak kupujem, a i čitam taj naš šareni časopis. Trebao bih konačno nabaviti neki bolji stroj, pa da barem onaj Doom 3 mogu igrati :) Zasad još neredovito kupujem Hacker, samo da bih, gledajući tekst i čitajući slike, slinilo za novim igrama, ali će se i to jednom promijeniti. Hajde, da vam više ne dosađujem, a evo i mama mi sjedi za vratom i izaziva me da odigramo jednu tetrisa, a ja ne odbijam izazove - osim toga, tetris mi radi bez trzanja... ma divota. A vi samo meljite dalje tako, super ste! P.S. Ozbiljno vam kažem, super ste!!!

Princ od Bejruta

U sadržaju prošloga broja doista nam se potkrala pogreška i zbog toga se ispričavam. Razlog je očigledan, naime u istom smo broju imali i najavu Sims 2 i spomenutu recenziju Superstara. Što se stroja tiče, za početak ti preporučujemo šivači, i to Singericu iz sedamdesete - dobiješ je za male novce, a onda raznoraznim popravcima odječe i sličnim zanimacijama kroz kojih mjesec-dva skupiš poveću svoticu za strojčinu koja će bez problema Doom 3 jesti za doručak.



Ovakvo otprilike izgleda klasična karastrofa, sudnji dan. Dakle, ako si primjetio što slično oko kuće - javi nam da to sredimo

PUCAJ!

1. Stiže li *Half-Life* doista početkom jeseni?
2. Kolika je cijena zelenog limited edition Xboxa?
3. Tko u hrvatskoj trenutačno ima trgovinu s najvećom ponudom igara?
4. Kad će *Max Payne* 2?
5. Ima li Hacker i ove godine ljetnu pauzu kao prošlih godina?
6. Gdje je *Star Wars: KOTOR*, nije li već trebao izaći?
7. Hoćete li nam za stoti broj darovati originalnu igru?
8. Zašto Lauš toliko puno piše?

1. Da, ekipa iz Valvea se drži obećanoga datuma izlaska, a to je 30.9.
2. Cijena mu je 250 eura, s tim da su u kompletu dobivaš i dva kontrolera, a ne jedan.
3. Zasad definitivno Algoritam.
4. Početkom iduće godine, očekuju uskoro veliku najavu.
5. Da, kao i svih godina dosad, u 8. mjesecu ne izlazimo tako da će ovaj broj nešto duže biti u prodaji, vidimo se ponovno sredinom rujna.
6. Upravo je izašao, za idući broj pripremamo opširnu Xbox recenziju, PC inačica stiže tek potkraj godine.
7. Da, i Citroen C3 za prvih sto čitatelja.
8. Ovisan je o tome, toliko da ne traži ni da ga za to plaćamo.

REZANJE

Hail! Odmah da kažem, ne zanima me nagrada. Bilo mi je žao odrezati stranicu na kojoj je anketa, jer je tekst s druge strane, a želio bih da i moji podatci uđu u anketu. Vidim da u Hackeru ima dosta reklama (od nečeg se mora i živjeti ;-)), pa smatram da ne bi bio neki veliki problem nariktati da dio koji se izrezuje bude s druge strane te stranice. Tako mi možda ne bi bilo žao rezati Hacker. Ostalih pritužbi nemam, jer je časopis stvarno u redu. To je jedini časopis (naravno uz Klik) koji se doslovice čita od korica do korica. Dobro,

Pisma čitatelja

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

U prodaji svakog 20. u mjesecu



jedino bih želio povratak CD-a, ali zato i šaljem anketu. Pozdrav do idućeg javljanja!
P.S. Želio bih pohvaliti Kristininu temu o gejmericama, osobno ne poznam nijednu, ali je lijepo znati da postoje. Valjda ih je sram pričati o tome, ne znam drugi razlog.

Nažalost, u većini slučajeva reklame imaju točno određenu, od oglašivača strogo zahtijevanu poziciju unutar časopisa, stoga, da ne bismo narušavali sadržajni koncept,

ILI IGRA ILI MAJICA

REZULTATI NAGRADNE IGRE

S obzirom da nam anketni listići još uvijek dnevno pristižu u nevjerojatno velikom broju odlučili smo pričekati još koji tjedan sa izvlačenjem dobitnika naše nagradne ankete. Listu dobitnika potražite u idućem broju Hackera.



4 (slovima - četiri) gejmerice

ankete, nagradne igre i slična čudeša obično stavljamo na preostale nam slobodne pozicije. Moramo priznati da su nam se mnogi požalili što su zbog ankete morali izrezati gotovo cijelu stranicu, ali znate onu: bez žrtvi, nema uspjeha :)

POHVALE

Hakerovci, pišem vam po drugi put, ali vas čitam od prvog broja. Velike pohvale, trebali biste biti uzor drugima. Svida mi se što kod vas i ženska populacija ima pravo glasa, kao Kristina primjerice, to je za svaku pohvalu. Teško vam je naći ijednu zamjerku, ali tražeći dugo, ipak sam je našao, a to je što nemate svoju Internet stranicu tako da možemo gledati sva starija izdanja kao retro. Za kraj jedno vrlo važno pitanje za nas gejmere: Koja je igra bolja, *Splinter Cell* ili *Metal Gear Solid 2*. Čao i puno pozdrava, Nino C

Oh, teško je nositi breme svih tih pohvala i hvalospjeva :) Redakcijskim glasovanjem odlučeno je da je *Splinter Cell* daleko bolji, no opet, to je naše subjektivno mišljenje. U svakom slučaju, obje igre su vri-

jedne vašeg slobodnog vremena.

PRIČAM TI PRIČU

Pišem vam iz Splita, a čitam vas godinu dana. Mislim da je Hacker vrlo dobar časopis (to je u mene kao najbolji) i da postajete sve bolji i bolji. Nedostaje vam samo jedna mala stvar. U recenzijama igara (posebno strategije, RPG i FPS) se premalo osvrćete na priču i ona nema gotovo nikakav utjecaj na ocjenu. Ja smatram da je priča vrlo važna i da igra može imati odličnu realizaciju, ali bez priče ništa ne valja (tj. neke FPS iznimke). Zato vas molim, obratite malo pozornost i na to. Rečenome prilažem top-ljestvicu (po svojem izboru) igara s najboljim pričama: FPS: *Jedi Knight 1 i 2*, *Unreal 2*, *Half-Life*; RPG: *Baldur's Gate 1 i 2*, *Diablo 1*; strategije: *Warcraft 3*, *Heroes Of M&M 2 i 3*, *Starcraft*. Nemojte da vas ovo demoralizira :) Pozdrav od (ne)vjernog čitatelja, Goran Pavličević

Potpuno suprotno, priči u žanru igara za koje je ona itekako bitna pridajemo jako veliku važnost. Druga je stvar što se u

... nakon čega smo ja i moj vjerni štitonoša (naravno da je vjeran, zna da bi stablo okitio s njim kad bi što...) ekhem... di smo stali? Aha! Nadesno njih sto, nalijevo pedesetčetiri vraga iz samog pakla spremni da me zaskoče, onako... mučki, sleđa. Naravno da sam ja...

većini recenzija autori na nju tek šturo osvrtnu, a sve u želji da čitateljima ne pokvare doživljaj. Na kraju krajeva, na samu konačnu ocjenu priča ima itekako velik utjecaj. Što se tvog odabira igara s najboljom pričom tiče, priznajem da se ni najmanje ne slažemo s tvojim izborom jer je riječ o manje-više isključivim scenarijima bez neke posebne dubine. Naš prijedlog, ako tragaš za igrama s kvalitetnim zapletom, je *Planescape Torment*, *Syberia* i *Gothic*.



MJESECA » OCJENA 93% » PISMO MJESECA » OCJENA 93% » PISMO MJESECA »

Ahoj!

Javljam se iz Kotora (Crna Gora), imam 24 godine i 'stari' sam igrač. Prošao sam sve selekcije, od automata i flipera preko C64 do današnjih zvijeri. Hacker čitam od 80. broja i mogu reći da je to pravi časopis za igrače, s kojim sam gotovo potpuno zadovoljan (ocjena 93%). Ono što me privuklo Hackeru i što ga izdvaja od konkurencije (bilo hrvatske, bilo tu naše domaće) jeste: odlična preglednost, sjajni tekstovi i recenzije, novinari bez dlake na jeziku (i stida, hehe!), dobro izbalansirane rubrike koje su uglavnom dobro obrađene, super dizajn i poster. Vratite CD ili DVD. Posebno pohvaljujem hardver rubriku, internet kalendar, temu broja i hack

chat. Nemam većih zamjerki, osim na recenzije Xbox igara i Mobi Report, no vidjet ćemo što će

"Drago mi je što se ne ulizujete Amerikancima (kao naše vlade, naprimjer)..."

pokazati anketa koja je u tijeku. Drago mi je što se ne ulizujete Amerikancima (kao naše vlade, naprimjer), već pljujete po njihovom naturanju 'Coca Cola demokracije' svima (bilo u igrama, bilo u stvarnosti). Poznato je koliko su samo ljudi diljem svijeta usrećili svojim raketama. Veliki pozdrav Hackeru, sa željom da nastavite

'pržiti' kao dosad (ili još bolje). Goran Jovanović, Crna Gora

Hvala ti na pismu i svim kritikama i pohvalama. Što se tiče CD-a i DVD-a, stvarno radimo maksimalno na tome, no znaš i sam, postoje i više instance koje u konačnici odlučuju o tome. Po pitanju američkoga stila igara, djelomice se slažemo s tobom, žalosno je da se sve veća količina igara radi tako da se ulože goleme svote novca, no zanemaruje sve ostale vrijednosti. Ovom prilikom bi još posebno pozdravili sve naše vjerne čitatelje izvan Hrvatske, kojih je sve više i više, i pozvali ih da nas i dalje čitaju i javu nam se tu i tamo svojim pismima.



Pice naše, vaše, njihove... kad malo promislimo... svacije mladosti, starosti, srednje dobi, menopauze...

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

Samo tijekom igre upišite:	zlatu	101111
pobijedite scenarij	dijamanti	899101
izgubite scenarij	kamenje	844691
zadnji nivo	kristali	844690
cijela karta	izabrani heroj će dobiti 5	
veća sreća	crnih zmajeva	32167



I dalje dobivamo brojna vaša pisma u kojima tražite cijela rješenja za igre. Nažalost, do jeseni u časopisu neće biti nikakvih promjena, a onda ćemo vidjeti. Dotad, kao i obično, odgovaramo na vaša pitanja i objavljujemo neke šifre (čak i neke prilično stare), jer ste vi to tražili

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ



ENTER THE MATRIX

A Jedan je čitatelj zapeo na dijelu igre gdje ga napadaju specijalci iz helikoptera, na nivou Airport.

Q Ne mogu ti mnogo pomoći jer je to svojevrsna borba s bossom, jedino ti mogu savjetovati da promotriš kako leti helikopter. Primijetit ćeš da, dok leti u lijevu stranu, puca, a kad se vraća na desnu, ne. Zato ti lijepo čekaj iza zida pa kad vidiš da se vraća, izleti i zapucaj po njemu (koristi focus). Kad se specijalci spuste, što prije ih sredi (najbolje ako imaš koju granatu) pa sve ponovi. Helikopter bi trebao biti uništen nakon 3-4 takva rafala.

A Drugo pitanje za ovu igru stiglo je od Mladena, a odnosi se na nivo Ice and Corrupt. Došao je do dijela gdje mu Sparks javlja da nešto uništi – ali on ne zna ni što, ni gdje, ni kako pa nas moli za pomoć.

Q Trebaš uništiti 3 sidra. Znaš kako izgleda sidro? Očito da se sidra ne koriste samo na brodovima, nego i pri spajanju na veliki stroj u središtu prostorije. Preporučujem pušku, obavezno se prebaci u pogled iz prvog lica da bolje naciljaš. Ignoriraj policiju i raspali po ta tri sidra.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND™

A Ivana je zapela u ovoj igri jer ne može proći kroz raslinje. Uvidjela je da su joj potrebne škare da bi si oslobodila prolaz, ali ne zna gdje ih nabaviti.

Q Nabavit ćeš ih kod brijača, a ovo i kako. Prvo moraš sjesti u stolac, a da bi to mogla, trebaš oterati kapetana Rottinghama. Stavi uši (ako se ne varam, našla si ih u kazalištu) na češalj i... Sada lijepo sjedni u stolac i povuci ručku koja



će ga dignuti, a ti ćeš moći uzeti uteg za držanje papira. Nakon toga moći ćeš dodatno povući ručku kako bi došla do stropa i uzela škare.

SYSTEM SHOCK 2

A DJ Diablo ima problema s nekom barijerom koju ne može proći na šestoj palubi u blizini Shuttle Baya.

Q Ovu igru stvarno dugo nisam igrao pa možda propustim neke detalje, ali siguran sam da ćeš se snaći. Naime, u Shuttle Controlu možeš ugasiti shield generator. Potom idi do replikatora ispred onih dizala (okruglih, izgledaju kao mjehurići) i prčkaj po njemu da bi dobio nekakav osigurač (nisam siguran više kako se zvao, resonator ili tako nešto), koji onda upotrijebi na shield generatoru kod shuttlea. Koliko se sjećam, moraš pobjeći prije eksplozije.

CHEAT TERMINAL

MAX PAYNE

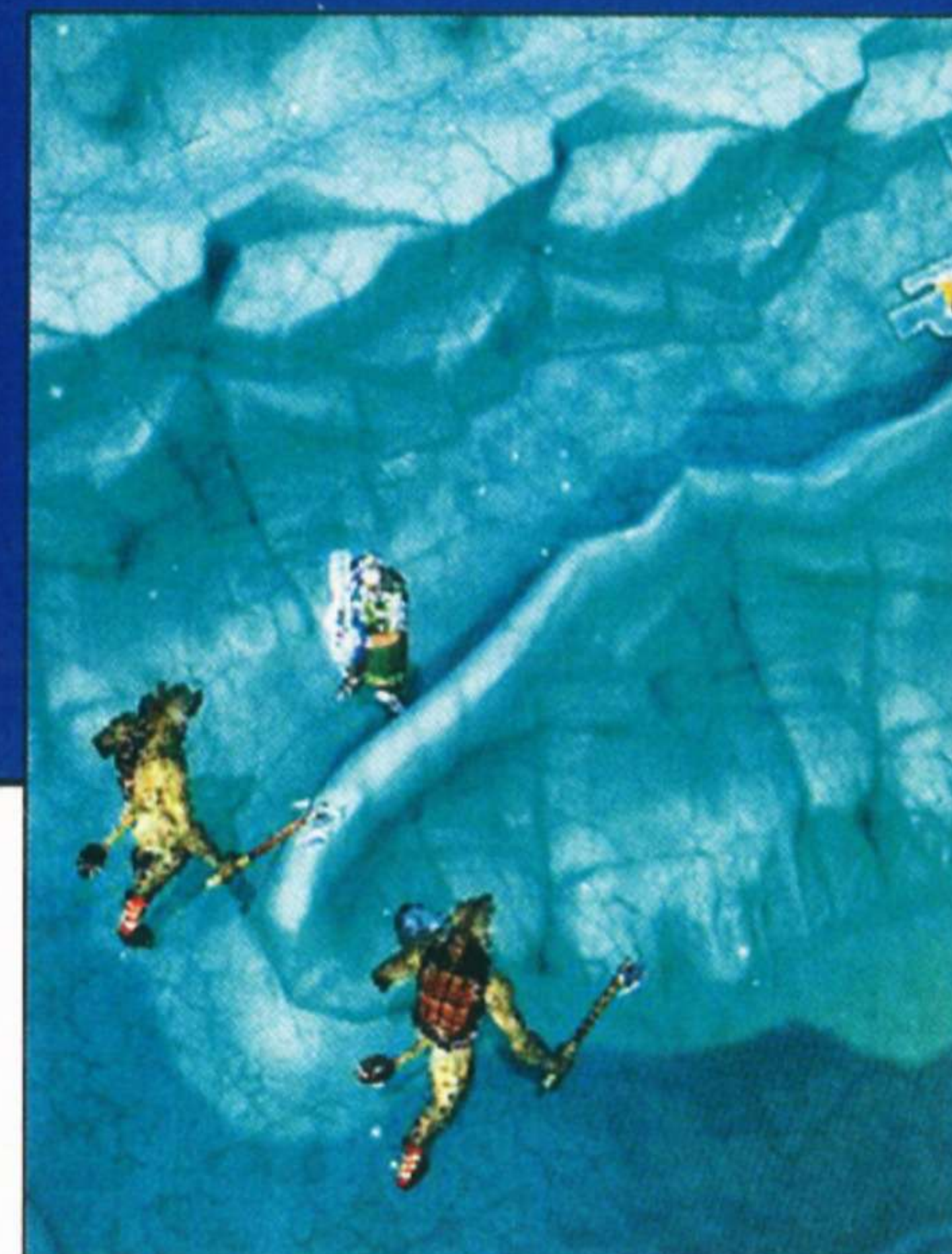
Igru treba započeti naredbom -developer. To se može na dva načina. Ili je pokrenete iz DOS-a te uz posljednju naredbu da pokrenete igru još dodate -developer ili u Windowsima idite na properties ikone za pokretanje igre te ondje dodajte istu stvar u liniju u kojoj piše što radi ikona. Za vrijeme igre stisnite F12 i pojavit će se konzola, u koju upišite jednu od šifri:

god	god mod
mortal	gasi god mod
getbullettime	usporava igru
getallweapons	sva oružja
getinfiniteammo	neograničeno streljivo
getbaseballbat	palica za baseball
getberetta	bereta
getsawedshotgun	prepiljena sačmarica
getpumpshotgun	sačmarica pumperica
getdualberetta	dvije berete pune streljiva
getdeserteagle	desert eagle s punim streljivom
getcoltcommando	colt commando
getmolotov	Molotovljevi koktel
getgrenade	obična granata
getm79	M-79
getsniper	snajper
gethealth	liječenje
c_addhealth#	umjesto znaka # upišite neki broj i toliko ćete dobiti energije
jumb#	umjesto znaka # stavite boj i to će biti visina skakanja
setwoundedstate	hodat ćete kao ranjenik
setnormalstate	opet ćete normalno hodati

ALIENS vs. PREDATOR

Da biste pokrenuli šifre za ovu igru, prvo morate instalirati patch koji omogućuje snimanje pozicije. A kad počinjete igru, dodajte -debug prilikom pokretanja pa ćete pritiskom ~ moći prizvati konzolu, u koju upišite:

ALIENBOT	stvara se još jedan alien pod kontrolom računala
GIVEALLWEAPONS	sva oružja i streljivo
GOD	god mode
LIGHT	stvara se svjetlosna aura koja vam pomaže da bolje vidite. Naredba se može upisati više puta, na taj način pojačavate svjetlo
OBSERVER	bit ćete nevidljivi svim neprijateljima
PRAETORIANBOT	isto kao alienbot, samo što se stvara praetorian
XENOBORG	stvara xenoborga pod kontrolom računala
SHOWCOORDS	ispisuje se koordinate
LISTVAR	ispisuje se pomoć u igri
TIMESCALE #	iza TIMESCALE upišite neki broj od 0.0 do 1.0, i to će ubrzati ili usporiti igru
SKY_RED #	određujete količinu crvene boje u nebu tako



BALDUR'S GATE

A Jakov je obavio posao u rudnici Nashkela i sada se vratio u Beregost, gdje želi pomoći u rješavanju problema s banditima – ali ne zna gdje je njihov kamp, niti kako da ga dobije na karti.

Q Ako se nisi pridružio banditima (a imao si nekoliko prilika), onda ga moraš sam naći. To nije neki problem jer ionako vjerojatno otkriješ kartu zbog iskustva. Moraš ići istočno i sjeverno od Beregosta; na putu ćeš proći kroz Larswood i Peldvalea te sjeverno od Peldvalea naći kamp bandita.

SILENT HILL 2

A Igor je došao u Blue Creek Apartment. Rješavajući sve zagonetke na svom putu, susreo se s jednom za koju treba našu pomoć. Riječ je o tri novčića i pet rupa u koje ih treba ubaciti.

Q Koliko se sjećam, u igri postoji nekoliko razina težine, o čemu ovisi i rješenje. Prvo, novčići imaju simbole i nazive - old man, snake i prisoner. Na easy težini ide: old man, prazno, snake, prazno, prisoner. Na normal: prazno, old man, prisoner, prazno, snake. Na hard: prazno, old man, prazno, snake, prisoner. Ne sjećam se postoji li i u PC-iničici extra hard (sve mi se izmiješalo), ali ako postoji, onda: old man, prazno, snake, prisoner, prazno.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

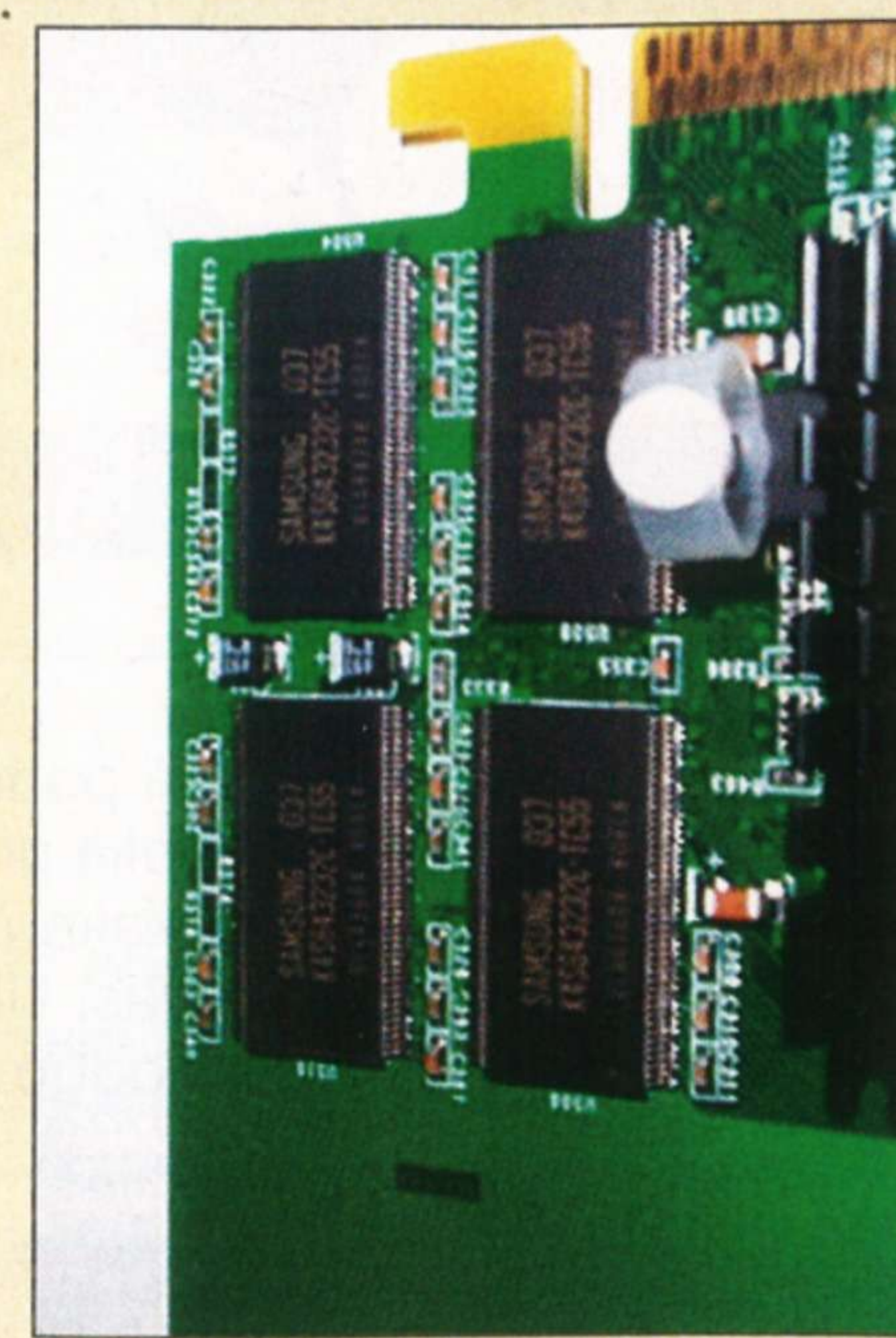
A Ovo pitanje nije dugo bilo. Jedan je čitatelj zapeo u močvari – naime, kad se vrti kroz vremensko-prostorni kontinuum, vrti se, kaže,



CONVENTIONAL MEMORY

A Čitatelj ima problem s pokretanjem jedne starije igre - javlja mu se poruka da nema dovoljno konvencionalne memorije, a on ne zna kako je povećati.

Q To je prilično težak i čest problem prilikom pokretanja starijih igara, pogotovo na novijim računalima. Vrlo mi je teško objasniti ti to jer je to drugačije od igre do igre i od sustava do sustava. Ako imaš WinXP, zaboravi pokretanje te igre. Inače možeš pokušati namjestiti MS-DOS opcije za taj .exe file, a ako se baš ne razumiješ previše u to, osloni se na pokušaj/pogreška metodu. Dakako, najbolje bi bilo kad bi ti ili možda tvoj prijatelj posjedovali kakvo starije računalo, pa da onda pokreneš igru na njemu.



uvijek u krug te moli da mu pomognem.

Q Trebaš gledati smjerove i pozicije. Koordinatni nekog smjera se trebaju podudarati s vremenom na satu da bi krenuo u tom smjeru. Dakle, ako, primjerice, piše 12.35 N, to znači da je to ta sjeverna koordinata (inače), ali ovdje to zapravo znači da ideš na sjever ako je isto toliko sati (dakle 12 sati i 35 minuta). To jest, ako naiđeš na istu koordinatu smjera kao i vrijeme koje trenutno je, ideš u tom smjeru.

DINK SMALLWOOD

A Čitatelj pita što napraviti nakon što je u selu, u kojemu štiju guske, bombom uništio kamen.

Q Oslobodio si prolaz u krug s guskama pa ih sve poubijaj (pazi – SVE). Ljudi više neće gladovati i ti si ih spasio.



SIMON THE SORCERER

A Još nam se jedan nepotpisani čitatelj javlja sa svojim problemom. Zapeo je kod ulaza u podzemlje patuljaka. Nabavio je bradu od patuljka u krčmi u gradu, ali ne zna koja je lozinka za ulaz.

Q Lozinka je pivo (beer), ali istina je da, iako ti to znaš, to mora znati i Simon. Na istom ekranu kod ulaza u rudnik naći ćeš jedan mali kamen na podu. Uzmi ga i pogledaj – vidjet ćeš da na njemu piše BEER.



CHEAT TERMINAL

..... da # zamijenite nekim brojem
SKY_BLUE # isto kao sky_red,
..... samo za plavu boju
SKY_GREEN # za zelenu boju u nebu
SAY slanje poruke drugim igračima
SAY_SPECIES slanje poruke svima
..... koji su vaše vrste

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Tijekom igre pritisnite TAB i upišite jednu od šifri:

sve zgrade u dvorcu nwconlyamodel
odmah gubite nwcslirubin
odmah ste pobijedili nwcrojanrabbit
35 archangela nwcavertingoureyes
heroj dobiva šator, katapult i streljivo za nj
nwcantioch
death knights nwcflshwound
posvijetljenje boja nwcphisherprice
heroj skoči na novi nivo nwcigotbetter
najveća sreća za heroja nwccastleanthrax
heroj ima neograničeno movement pointa nwc-coconuts
moral heroja na maksimumu nwcmuchrejoicing
cijela karta tajnog predmeta nwcalreadygotone
cijela karta nwcgeneraldirection
povećanje svih resursa nwcshrubbery
puna magija i 999 magic pointa nwcitm

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4

Pritisnite TAB i upišite:

resursi Nwcbambrosia
pobijedite borbu nwcacres
izgubite borbu nwcachilles
povećajte nivo nwcboth
naučite čarolije nwcncis
izgubite scenarij nwcragnarok
pobijedite scenarij nwcvalhalla
neograničeno kretanje nwcshermes
cijela karta tajnog predmeta nwcspinx
najveća sreća nwcscalficetothegods
najveći moral nwcpan
sve strukture nwcctyofroy
predmet:
elven chainmail nwcphaeastus
dagger of despair nwccttubrate
ring of greater negation nwcexcalbur
sword of the gods nwcibelungenlied

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Započnite igru tako da iza MOHAA.EXE dopišete: +set developer +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 +set cl_playintro 0. Sada tijekom igre pritiskom ~ otvarate konzolu, u koju upišite:

god mod dog
puno zdravlje fullheal
sva oružja i streljivo wuss
prolazite kroz zidove i sl. noclip
pogled iz trećeg lica toggle cg_3rd_person
ispis inventoriya listinventory
prebacite se na (x,y,z) koordinate tele <x y z>
izbor nivoa map <ime mape>
završite trenutni nivo fadeout
započnite nivo iznova restart
ispis svih karti maplist
trenutačne koordinate coord
namjestite zdravlje health <#>
ubijte se kill

Bez Panike



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

NADOGRAĐNJA...

Poštovani g. Polojac, upomoć!!! Htio bih "nabildati" svoju kantu da se može nositi s današnjim softverom (čitaj, igrama). Imam: Midi Tower (ATX 230W, termoregulator)matičnu ploču MSI K7T PRO (Socket A) CPU AMD K7 650MHz Athlon RAM 64 MB (Pc-100 1x64 MB,

Molim Vas da mi što prije odgovorite, kako bih mogao "korisno" provesti praznike. P.S. Nisam bogataš!

Tvoja ploča je jedna od prvih sa Socket A uatorom, tako da neko ludi- lo od procesora, nažalost, neće ni moći ugraditi. Trebala bi podržavati Athlone do 1800XP, odnosno nove Durone (točnije, Morgane), ali češ morati naći nekog iskusnog da ti prethodno flasha BIOS (to ti mogu napraviti i dečki u servisu kad budeš nosio stroj na nadogradnju, tako da mirno spavaš). Drugo što bi obavezno trebao nadograditi je memorija - uzmi 256 MB PC-133 SDRAM-a. Ako ti je hard disk dovoljno velik, ostavi ga zasad. Što se grafičke tiče, možeš uzeti GF4 MX-icu (440 ili 460), ili Radeon 9100 - bitno je da ne uzmeš neke predivil- je kartice jer se bojim da bi mogao imati problema s pločom, odnosno nedostatkom snage napajanja. Ostalo je O.K. Novi Duroni se daju nabaviti za 400-tinjak kuna, memo- rija je pala maltene na 1kn po 1MB, dok je grafička kartica 500 - 700 kn, pa najbolje kreni redom, korak po korak.

MAC VS PC

Imam nekoliko pitanja:
1. Jesu li Apple računala isplativija od PC-ja?
2. Mogu li se na njima igrati igre s PC-ja?
3. Jesu li stabilnija od PC-ja?



Demonstracija - ali ništa ne čujem. Bice je tipus predaleko. Aloo jače malo...

Mac-ovi su sjajni za grafiku, a na njima se daju igrati i igre, ali je softverska platforma različita, izbor igara za njih je znatno manji, a i osjetno su skuplji od PC-ja. Ljubitelji Mac-ova se kunu u njihovu stabilnost i pouzdanost, ali iz prakse znam da to baš i nije tako; jest da se teže "smrznu" od PC-ja, ali kad zveknu, onda zveknu pošteno. Ukratko, ako se baviš grafikom, onda je Mac izbor broj jedan, ali ako želiš stroj za igre i zabavu, onda je PC pravi izbor.

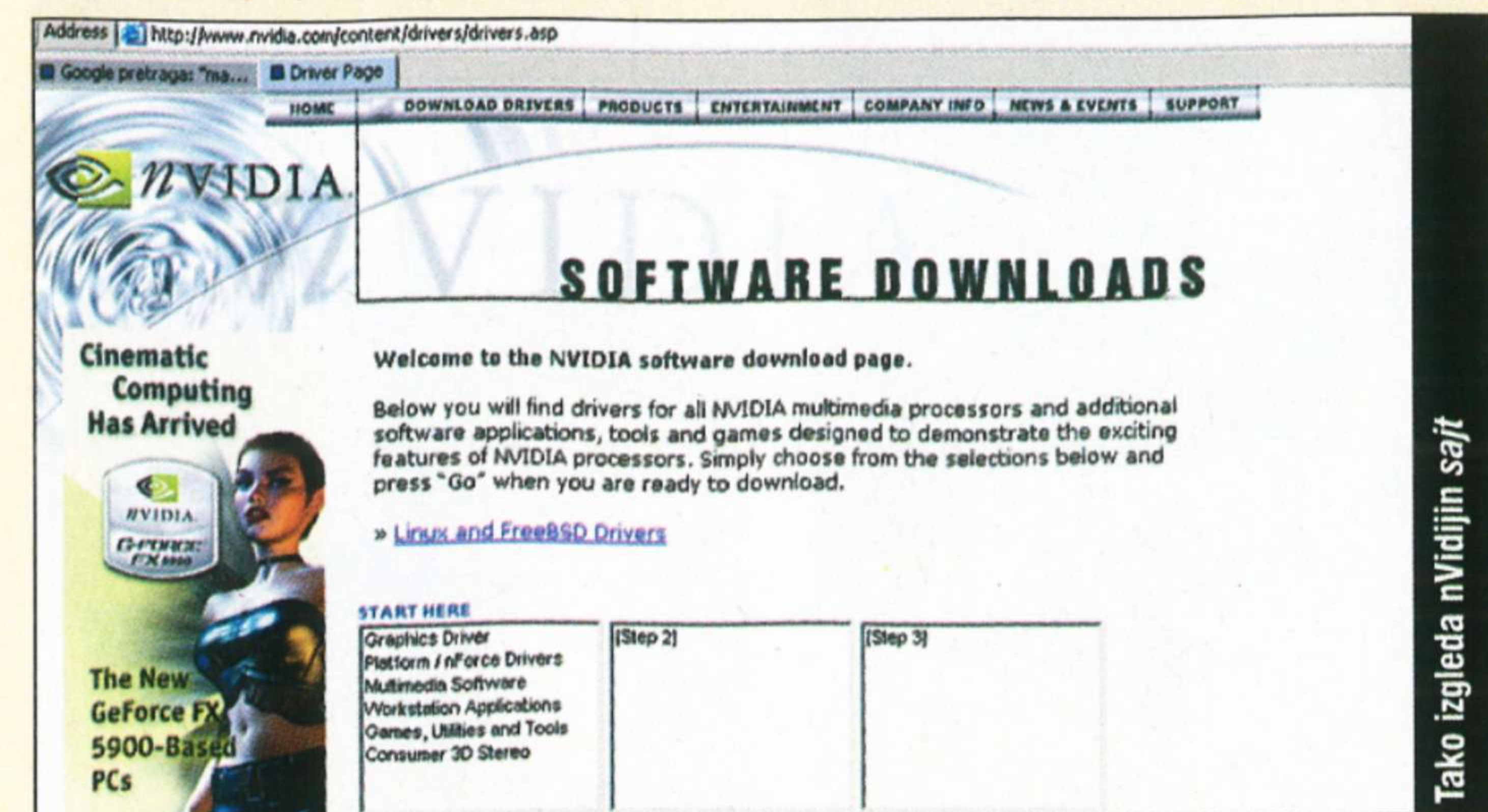
BLESIRANJE DRIVERA

Pozdrav svima iz ekipe Hackera. Ja sam jedan od "novijih" čitatelja i imam jedan problemčić. Ako ne završi u KANTI. Kad sam instalirao ono *ranje od igre *Postal 2* (a instalirao sam je prije nego što sam pročitao recenziju i tek sam se tada uvjerio da ste pravi časopis), pojavila mi se poruka da trebam instalirati neke nVIDIAJINE drivere s neta. Kad sam to učinio, igra se mogla pokrenuti, ali je poslije pet minuta otišla na un-install. No, da prijedem na stvar, ne zanima me više ta igra: poslije instalacije tih drivera na desktopu se pojavljuje error RunDll koji ima samo opciju OK; nemam tehničkih problema nego mi jednostavno ide na živce što moram svaki put kad god palim "KANTU" gledati taj crvenkasti error. Ako mi možete ikako pomoći, pomozite mi. Bogovi ste. Pozdrav od Igora iz Bihaća!

Pozdrav, Igore!
Vjerojatno je tijekom instalacije

drivera za grafičku došlo do nekog sr*nja, stoga skokni na www.nvidia.com i ondje skini najnovije Detonator drivere. Potom idi u Control Panel pa na Add/Remove Programs... Ondje ćeš naći stare drivere (nVidia graphics drivers ili nešto tome slično), pa ih deinstaliraj. Nakon toga restartaj komp, pa pokreni

instalaciju Detonatora. Opet restartaj komp, podesi rezoluciju i dubinu boje (desni klik na desktopu na bilo kojem mjestu gdje nema ikona, pa na Properties, pa Settings i ondje, ovisno o veličini monitora, namjesti rezoluciju (15" - 800x600 u 32 bita, 17" - 1024 x 768 u 32 bita...). Eto, to bi trebalo riješiti sve probleme.



Tako izgleda nVidijim sajf

GRAFIČKA ZA NOVIJE IGRE...

Velik pozdrav! Ovo je prvi put da Vam (odnosi se na gospodina Polojca) pišem.Imam nekoliko pitanja i nadam se da ćete mi na njih odgovoriti.
1. Zanima me Vaše misljenje o kon figuraciji mog računala:
MATIČNA PLOČA ASUS P4S133/SIS645/SOUND/SCK47, PROCESOR INTEL P4 1.6GHz/256K/SCK478, DIMM 128MB/133MHz/PQI, HDD 20GB WESTERN DIGITAL WD200AB 5400R, FD 3,5" TEAC, VGA EXCAL nVidia MX400 64MB TV-OUT AGP, MON.COL. 17" SAMSUNG SM753S, KUĆIŠTE JNC KH16(A) - C,P4,400W,ATX, TIPKOVNICA SILITEK SK-1689 PS/2, FAX MODEM INT. 56K MOTOROLA, OPTICAL MOUSE MS-600, CD-ROM 52X SAMSUNG ATAPI BULK, ZVUČNICI SMARTBOX HN-161 120W.
2. Htio bih kupiti neku jaču grafičku karticu (uglavnom da bih mogao igrati novije igrice kao što je npr. *Enter The Matrix*) koja bi odgovarala spomenutoj matičnoj ploči pa bih volio čuti Vaše prijedloge. Unaprijed HVALA! Vedran

Čuj, stroj ti je u načelu dovoljno jak za današnje igre, ali evo što bi trebao još učiniti: staviti još najmanje 128, ako ne i 256 MB SDRAM-a (isto tako PC133, i to ili PQI ili Infineon/Samsung), te zamijeniti grafičku. Ovisno o financijama, preporučujem ili GF4Ti4200(4800) ili ATI R9100, odnosno 9500PRO (proizvođači za GF mogu biti Gainward, Abit, a za Radeonu Sapphire, original ATI ili recimo Gigabyte) - u svakom slučaju, prošn- jofaj malo po netu i pogledaj cijene, vidi što ti se uklapa u koncepciju. Drugo je sve O.K.

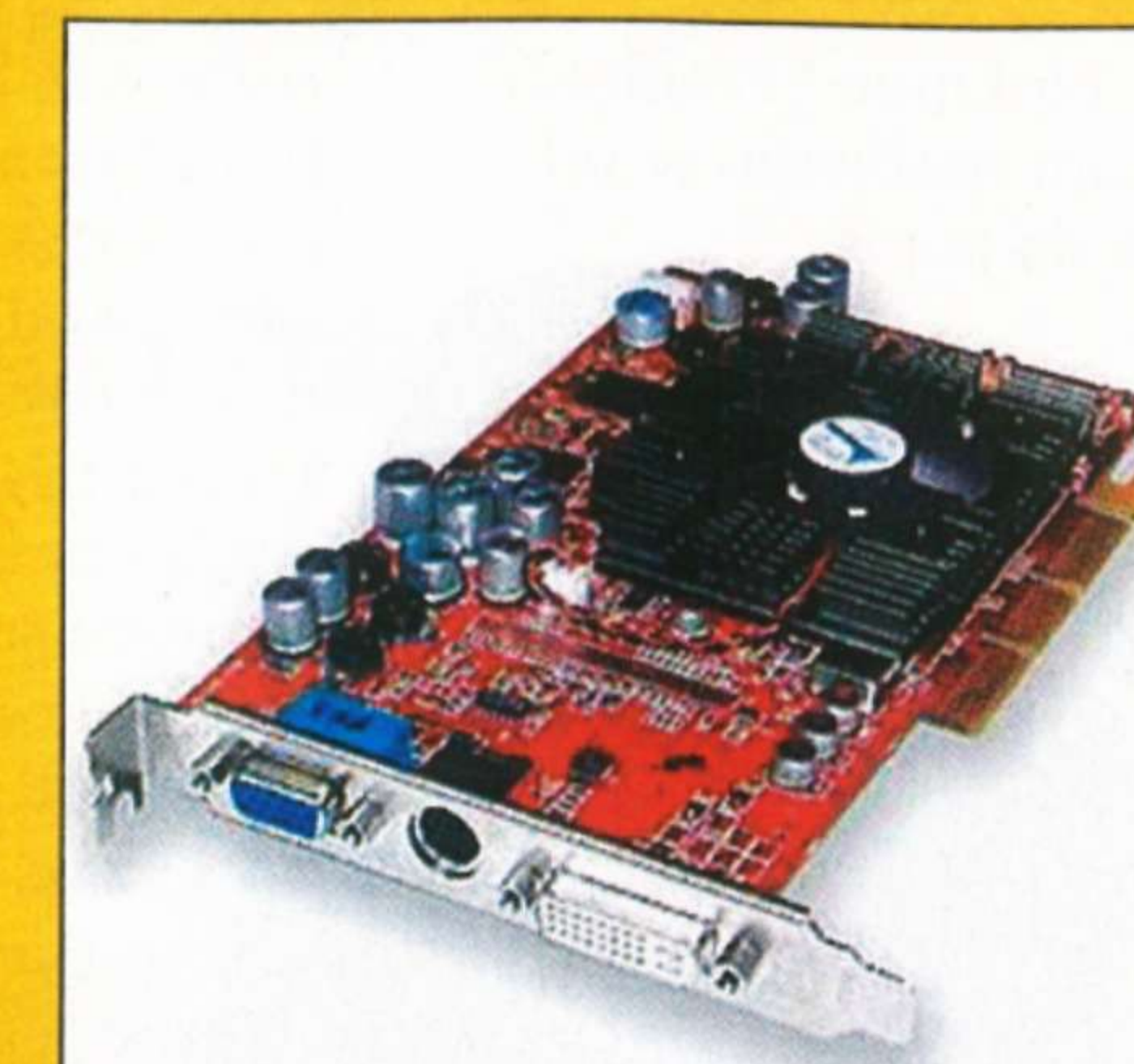
NADOGRAĐNJA, DIO DRUGI...

Pozdrav! Da vas mnogo ne hvalim, znate već da ste najbolji. Nadam se da ćete vratiti CD, možda je to isti slučaj kao prije 2-3 godine kad je Janus Press mijenjao partnera za izradu CD-a, kad smo svi ostali zatečeni. Bilo kako bilo, znam da ćete to riješiti. Stoga, prijedemo na stvar: dakle, ovo je moja konfa: 1.2 GHz Intel Celeron, HD 20GB, 384 MB SDRAM memorije, grafička ATI Rage Pro 32MB, CD drive Samsung 52x, koristim Windowse XP profesional. Problem je što mi sve novije igre trzaju,moje najdraže, kao što su

PITANJE BROJA ZASTAJKIVANJE

ZASTAJKIVANJE...

Poštovani gospodine Polojac, pišem Vam u vezi problema s igrama. Naime, imam stroj star tek oko četiri mjeseca, ali mi mnoge igre stvaraju probleme. Moja konfiguracija je: HDD Maxtor 60 GB, UDMA 133, 7.200 o/min, MBO ABIT, s.478, SR7-8X, SIS 648, 533 MHz Bus, Agp 8X, zvuk, LAN, DDR 333, ATX 2, INTEL PEN- TIUM 4 s.478, Northwood, 1.8 GHz, 512 kb c., BUS 400 MHz, BOX, DIMM PC-2700, 256 MB, 184 pins, DDR RAM, 333 MHz, brand name, VGA ATI RADEON 9000PRO, 275MHz, 128 MB, with TV out &DVI, CD pisač 52x 24x 52x Aopen retail, monitor 17" LG, 700 s, 30-70kHz, 0,27 mm.
Zbog problema s igrama, napravio sam u Partition Magicu 8.0 dva OS-a, no problemi se javljaju u XP-u i 98-ici.
Kod igara *NBA Live 2003* i *GTA 3* neprestano mi zastajkuje slika, tako



Radeonka! Hmm... Lijepje crvene boje pre- puna crtica i raznih metalnih djelica plus propeler, kupujem definitivno

da ih je gotovo nemoguće igrati. Isti se problem javlja i u *Battlefieldu 1942*, samo što su zastajkivanja znatno kraća. Kad hoću započeti određene nivoe *MOH Allied Assaulta* i *Need For Speed Hot Pursuita 2*, budem izbačen iz igre.
Imam čak problem i s originalnom igrom *Unreal 2*. Nakon nekoliko

neuspješnih instalacija, sada imam problem sa zvukom - govor likova je isprekidan. Pokušao sam i s mijenjan- jem rezolucija, ali problem je ostajao. Pišem Vam jer sve spomenute igre kod frendova normalno rade, a mis- lim da mi je i konfiguracija sasvim u redu. Ako je odgovor dug za objavlj- vanje u Hackeru, zamolio bih Vas da mi odgovorite mailom jer me prob- lem muči od nabavke stroja.
Hvala i pozdrav iz Bola, Deni

Pozdravljen budi! Čuj, i sam imam R9000 PRO, ali sa 64 MB DDR- a, i nemam takvih problema, koristim WINXP Pro. Stoga ti kao najpametni- je rješenje problema predlažem rein- stalaciju Windowsea učisto, prije toga si backupiraj sve na nekoliko RW-a i skini s neta Catalyst drivere za grafičku (www.ati.com). Svakako kao prvu stvar nakon instalacije Windowsea instaliraj drivere za matičnu ploču, a tek nakon toga dri- vere za grafičku. Ako bi bilo i dalje problema, javi mi se na mail.

onu na ploči isključiti u BIOS-u (gleda kartice, mislim da je najbolje uzeti Radeon 9100 jer daje vrlo solidne performanse uz prihvatljivu cijenu). HP DJ5550 je izvrstan pisač, iskreno ti ga preporučujem. Jedino što svi ink-jet pisači prilično piju tinto, pa se s tim moraš pomiriti. Što se tipkovnice i miša tiče, osobni favoriti su mi Logitech i Microsoft; u nas se po povoljnoj cijeni, tj. za 200-300 kn, da nabaviš kombinacija multimedijske tipkovnice + optički miš. Što se volana tiče, opet su u igri Logitech, Saitek, Trust... sve ovisi koliko love imaš na raspolaganju. Prosljedit ću pozdrave Kristini, a ako vam, dragi naši čitatelji, treba savjet oko izgradnje novog kompa, i to možemo organizirati u jednom od idućih brojeva.

KOJI DISK...?

Imam jedno pitanje i želio bih da mi pomogneš. Ne znam koji hard disk kupiti od 80 GB - dvoumim se između Maxtora i Seagate Barracude 7200.7. Koji mi vi pre- poručujete i koji ima bolje perfor- manse? Hvala unaprijed! Željko



Kako to samo dobro figurira... najbolji... najveći... naj... najdraži...

Oba su stvarno odlična, a i perfor- manse su im podjednake. Iz iskustva mogu reći da su nove Barracude s FDB motorima iznimno tihe, stoga bi mi to ipak bio prvi izbor, a Maxtor je, dakako, odmah iza.

IGRA SE RUŠI...

Imam problema. Nabavio sam *GTA Vice City*. Pri instalaciji pojavio mi se error, kaže da ne može pre- baciti file readme_italian. To sam



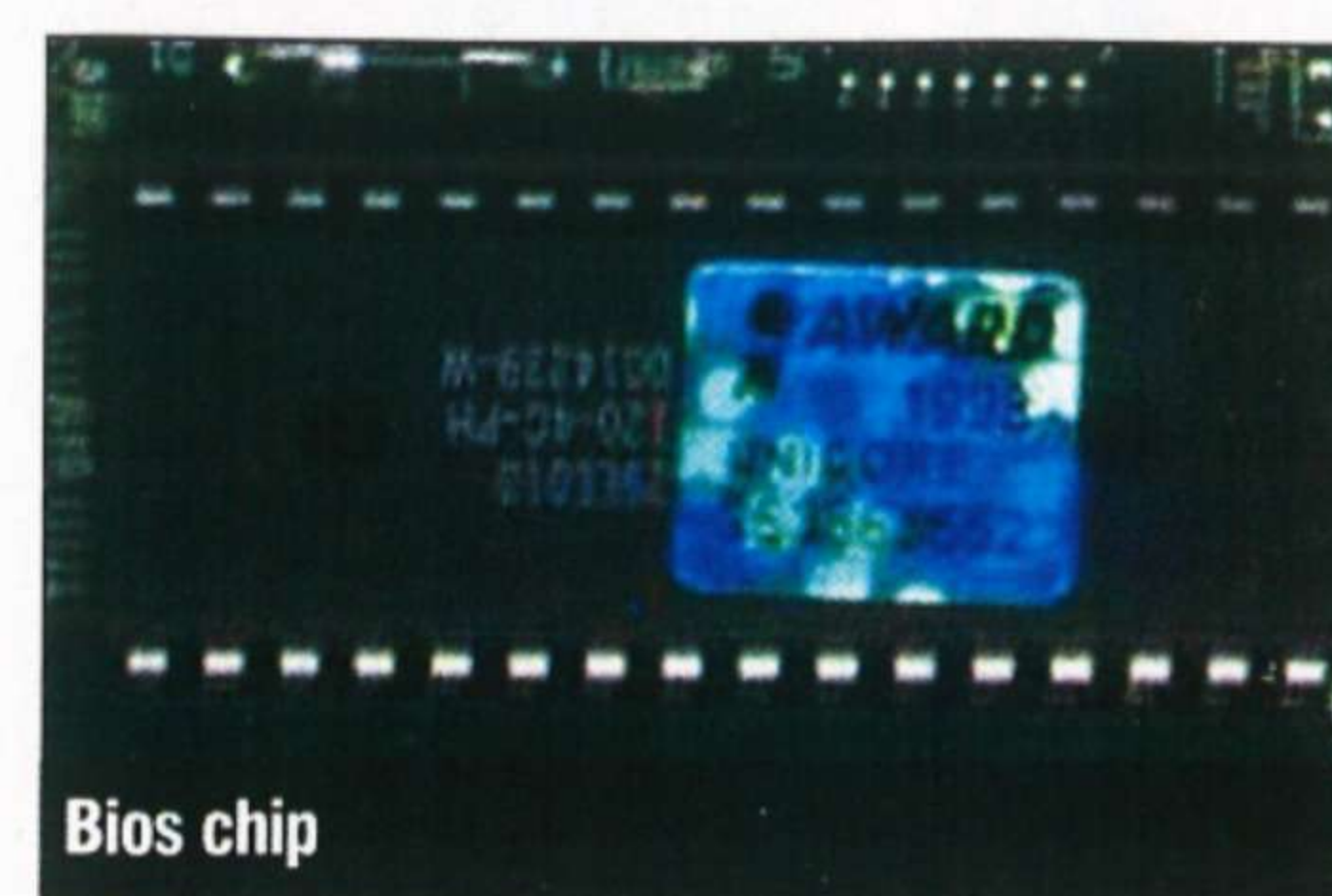
Vrumm, vruummm... Feel goood...

GTA3, *NFS:HP2*, a o novom *Colinu* da i ne pričam. Trebam Vaš savjet što trebam pojačati da mi ne bi trzale. Molim Vas, gospon Polojac, HELP! P.S. Limit za nadogradnju je 2000 kn. Puno pozdrava od NASTY_BOY

Što se procesora tiče, nisi nažalost napisao koju ploču imaš pa ti ne mogu reći koje su ti opcije. Ono što svakako trebaš zamijeniti je grafička kartica, koja je prilično slabašna za današnje igre. Ako imaš dobro napajanje, minimalno 300W, mogao bi staviti GF4Ti4200 ili ATI Radeon 9100, koje bi trebale bez problema "prožvakati" sve novije igre. Tako ćeš imati čisto dovoljno novaca za nadogradnju, a ostatak love spre- mi za more - nije sve u sjenjenu pred kompom.

MISLJENJE O KONFLI...

Poštovani, pozdrav od Marka! Nadam se da moje pismo neće završiti u Recycle Binu! Prijedimo odmah na stvar.
1. Što mislite o mom stroju: procesor Intel Celeron 1.8 GHz, RAM 128 MB, HDD 40 GB, matična micro ATX s integriranom grafikom, AGP4x, 3xPCI, 1xCNR,



Bios chip



GTA! Jeah baby, yeeeahhhh!

pokušao na CD-RW-u. Na DVD-u sam uspio. Ali kad loadam igru ili prelazim s otoka na otok, ona se zamrzne. Na 1024x768-16 radi bez štekjanja. HELP!!!!
Kad sam ga obrisao i krenuo ga rein- stalirati, opet mi se pojavio isti error i isto kaže, ali je CD od prijatelja i ne mogu ga ni na CD-RW i DVD-u instalirati. HELP!!!!

Inače, vrlo ste dobri. Samo vratite CD ili stavite DVD u časopis. Zbog CD-a gubite čitatelje. Jedan moj frend vas je prestao kupovati i preba- cio se na one PC-playovce. Vratite CD radi njega i mnogih drugih. Puno pozdrava iz Orahovice!
Vaš čitatelj Viktor Mandić

Čuj, meni to smrdi da imaš lošu kopiju igre. Nazovi šanera, ispričaj mu tužnu priču o psu i majci i zamoli ga da ti snimi ponovno. Što se CD-a tiče, i nama je žao, ali su nam tu, bojim se, zavezane ruke. Vidjet ćemo što će biti.

NADOGRAĐNJA - DIO TREĆI...

Pa di si, legendo?! Čuj, prema onom vodiču iz prošlog broja, ja sam si složio nešto između 2. i 3. kategorije. Mijenjam procesor i matičnu do 3000 kn! Stara konfa mi je Intel Celeron 1.1 GHz, 256 MB SDR RAM, matična Chaintec, GF4 MX 440 MB, HDD: Seagate 20 GB... a nova će biti CPU: AMD Athlon XP 2500+, 1833 MHz, L1 128 kB, L2 cache 512 kB, socket 462 (socket A), BUS 333 MHz, Barton, matična ASUS A7N8X, 256 MB DDR RAM te kućište MS-TECH LC-610. Sve to, prema Info Gaminom cjeniku, dode oko 2700 kn. Zanima me tvoje mišljenje i ako slučajno misliš da su potrebne kakve izmjene, slobodno reci :) Ivan iz Rijeke

Ej, care! Čuj, tu ploču imam i sam i prezadovoljan sam, a novi Bartoni su mrak. Kućište je O.K., bitno je da ima dobro napajanje i da ti se estetski sviđa. Cijena mi se čini ful prihvatljiva. Možeš eventualno ubost 512 DDR-a, čisto za mirmiji san.

MOBIREPORT

NOVOSTI I TREND OVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE



SIEMENS PREDSTAVIO MC60 - MOBTEL S KAMEROM

Tri-band GSM, GPRS, integrirana kamera, J2ME (Java 2 Mobile Edition), MMS (Multimedia Messaging Service) i zanimljiva nova tipkovnica u obliku slova X su samo neki od detalja novog Siemensovog mobitela MC60. Siemens je svoj mobitel MC60 na eventu u Moskvi predstavio kao idealan mobitel za zabavu zahvaljujući integriranoj kameri, zaslonu u boji i neobičnom dizajnu tipkovnice u obliku slova X. Radi na sve tri frekvencije (GSM 900/1800/1900 MHz), a na tržištu bi se trebao pojaviti u rujnu. Ima zaslon koji može



Nokia 8910i PREMIJA U CRNOM OKLOPU

Ovaj model pripadnik je Nokijine "Premium" kategorije. Elegantan dizajn naslijedio je od prethodnika, 8910, s tim da je još ekskluzivniji jer dolazi isključivo u crnoj boji. Dizajn se bazira na platformi serije 30 i možemo reći da je namijenjen sofisticiranim korisnicima, ali i onima kojima je mobitel statusni simbol. U mat crnom kućištu izrađenom od titanske legure krije funkcije kao što su GPRS, WAP 1.2.1, Javu/MIDP te podršku za multimedijalne poruke (MMS). Serija 30 znači da uređaj ima zaslon u boji, razlučivosti 96 x 64 točke, te da može prikazati sliku u 4096 boja. S računalom i ostalim mobilnim uređajima moguće ga je, naravno, povezati pomoću infracrvenog sučelja i Bluetooth bežične veze. Ozbiljnijim korisnicima bit će vrlo korisna i opcija internog adresara kapaciteta 500 unosa, a može pohraniti i 50 tekstualnih poruka, do 250 unosa u kalendaru te do 30 unosa u



rokovniku. Dodatnu memoriju uređaj raspoređuje na Java aplikacije, MMS poruke te pozadinske sličice i melodije zvona. Od predinstaliranih aplikacija, 8910i nudi dvije igre - *Backgammon* i *Sky Diver*. Dizajn ovog mobitela uistinu je zanimljiv, a kvaliteta izrade besprijekorna. Bočne tipke koriste se kao otponac za otvaranje, čijim se pritiskom tijelo mobitela istiskuje prema gore. Rješenje je praktično koliko i lijepo jer se zaklapanjem u cijelosti prekriva tipkovnica (samim tim eliminira se mogućnost neželjenog pritiska tipaka kad vam je mobitel u torbi ili džepu). Mehanizam svakako treba pohvaliti i zbog solidnosti i čvrstoće, jer ga je normalnim korištenjem nemoguće pokvariti ili uništiti. Ovaj uređaj svakako nije za početnike jer tipkovnica de facto nema pozadinskog osvjjetljenja. Inače je vrlo je kvalitetna, tipke su plitkog i preciznog hoda, samo što će osobe jačih prstiju imati malo problema dok se ne naviknu. Zaslon je tradicionalno dobar, prikaz slike oštar i kvalitetan, pa čak i vrlo je čitljiv, bez obzira na male dimenzije. Ukratko, 8910i je uređaj koji plijeni pozornost, a njegov sofisticiran dizajn i funkcionalnost zadovoljit će i zahtjevnije korisnike. No, to ima i svoju cijenu - naime, osim cijene samog uređaja koja je iznimno visoka, potencijalni vlasnici morat će mobitel stalno držati na oku i zbog njegova izgleda koji jednostavno vrišti "ukradli me!"

USTUPIO: Mobis
CIJENA: oko 7500 kn

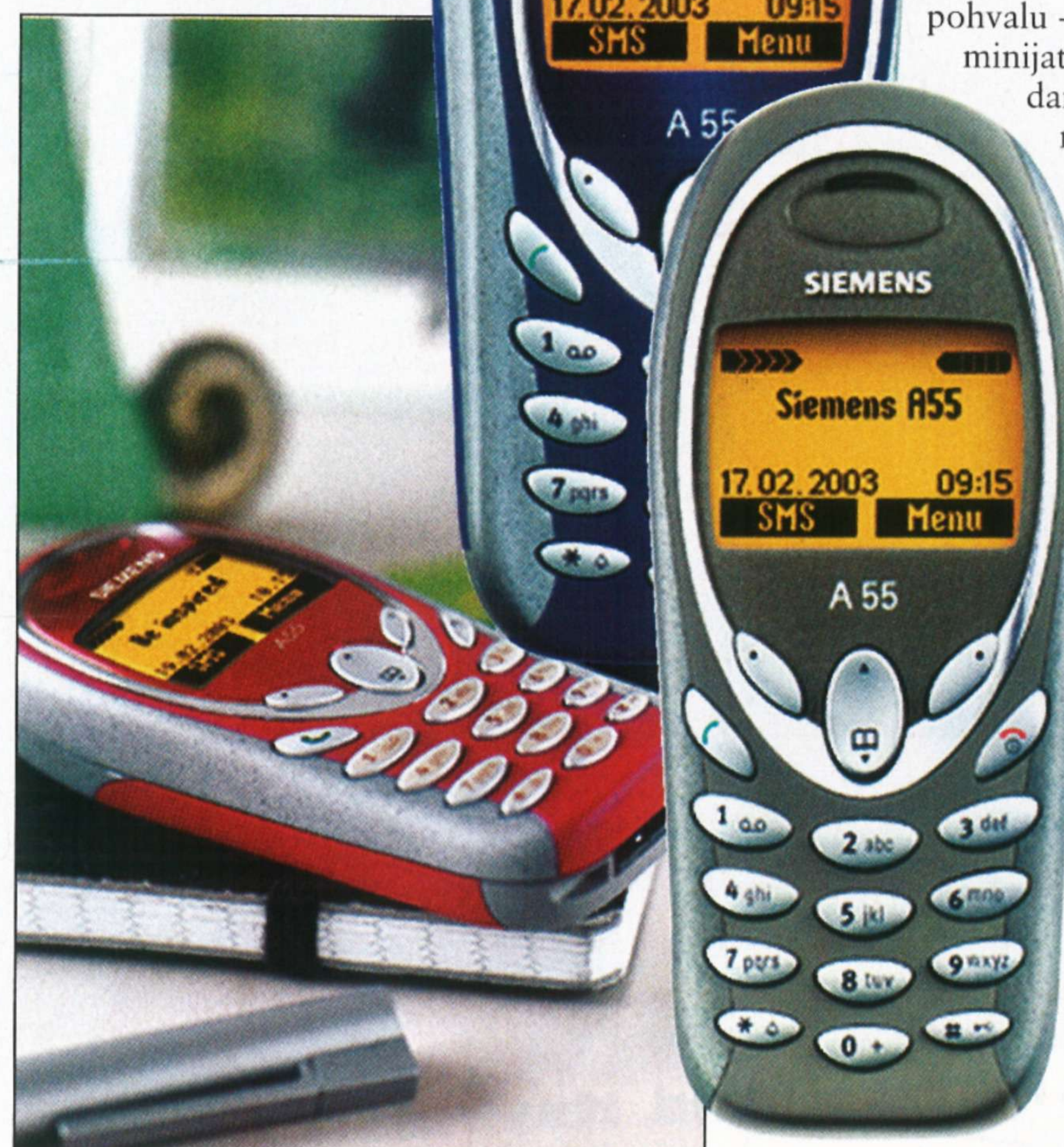
PHILIPS I CELLON - ČUDESNA KOMBINACIJA

Philips i Cellon razvili su zajedno novi mobitel. Zove se Xenium 9@9++ i navodno ima najdulje vrijeme čekanja i razgovora na svijetu iz baterije od svega 840 mAh: više od mjesec dana na čekanju (do 600 sati) odnosno 3 do 7 sati razgovora. Uz to što se tehnikalija tiče nudi EMS, WAP 1.2.1, E-Mail klijent i GPRS klase 10 (4+2 kanala). Lovačke priče - ili istina?



Siemens A55 SIEMENSOV KAMELEON

A-klasa kod Siemens označava osnovne modele, namijenjene početnicima i nezahvatljivim korisnicima. To podrazumijeva uklanjanje svih naprednih funkcija, osim onih najosnovnijih: rad na dvije frekvencije, budilica, sat i datum, pretvornik valuta, kalkulator. A55 usto nudi i mogućnost podešavanja osam profila dojave poziva, mogućnost slanja dugih tekstualnih poruka, sličica i melodija (tzv. EMS - Enhanced Messaging Service). Kao korisne dodatke treba spomenuti



hands-free zvučnik i interni adresar kapaciteta 50 zapisa. Poziv može dojaviti vibracijom te jednom od 16 monofonih, odnosno četiri polifone melodije. Dodatne melodije i sličice moguće je skinuti s Interneta, putem WAP pretraživača koji je u A55-ici u 1.2.1 inačici. Osobni detalj korisniku može dati i jedna od kombinacija izmjenjivih Clip-It kućišta, dok je "osnovna izvedba" A55 u crvenoj ili plavoj boji. Litij-ionska baterija također je postala dio "serijske opreme" novog početničkog Siemens, a njeno vrijeme punjenja je kraće od dva sata. Ergonomija A55-ice također je za pohvalu - dimenzije nisu preterano minijaturne, tako da je uređaj ugodan za korištenje. Zaslon je razlučivosti 101 x 64 točke i može prikazati do pet redaka teksta. Jantarno osvjjetljenje tipkovnice i zaslona ugodno je i pridonosi preglednosti prikaza. A propos prikaza, tekst može biti standardne veličine, a moguće je uključiti i "zoom" funkciju kojom se na zaslonu prikazuje jedna po jedna stavka izbornika posebno velikim fontom. I na kraju svakako treba reći da je tipkovnica znatno poboljšana u odnosu na prethodnike - naime, izrađena je od tvrde plastike, a tipke su plitkog hoda i mnogo ugodnije za korištenje. Nadamo se da će Siemensu to postati navika kad je riječ o ovoj klasi uređaja.

USTUPIO: Siemens Hrvatska
CIJENA: nije poznata

NOVOSTI I TREND OVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE



prikazati do 4096 boja s razlučivošću 101 x 80 točaka te mogućnošću prikaza do sedam redaka teksta. Zaslon ujedno služi i kao preglednik (viewfinder) prilikom snimanja fotografija, kojima je najveća razlučivost 352x288 točaka (0,1 megapixela). Za pohranu sličica i svih ostalih gluposti nudi 1

MB dinamičke memorije. MC60 također omogućuje korisniku izmjenu CLIPit kućišta te odabir polifonih melodija zvona. Dimenzije su mu 109 x 46 x 21 milimetara, a teži samo 86 grama, što ga čini jednim od najmanjih mobitela s kamerom na tržištu. Pogoni ga litij-ionska baterija snage 700 mAh, a bit će dostupan u tri osnovne boje - aquamarine, titanium i grenadine.

ULTRALJUBIČASTE ZRAKE ČISTE MOBITELE OD SARS-A



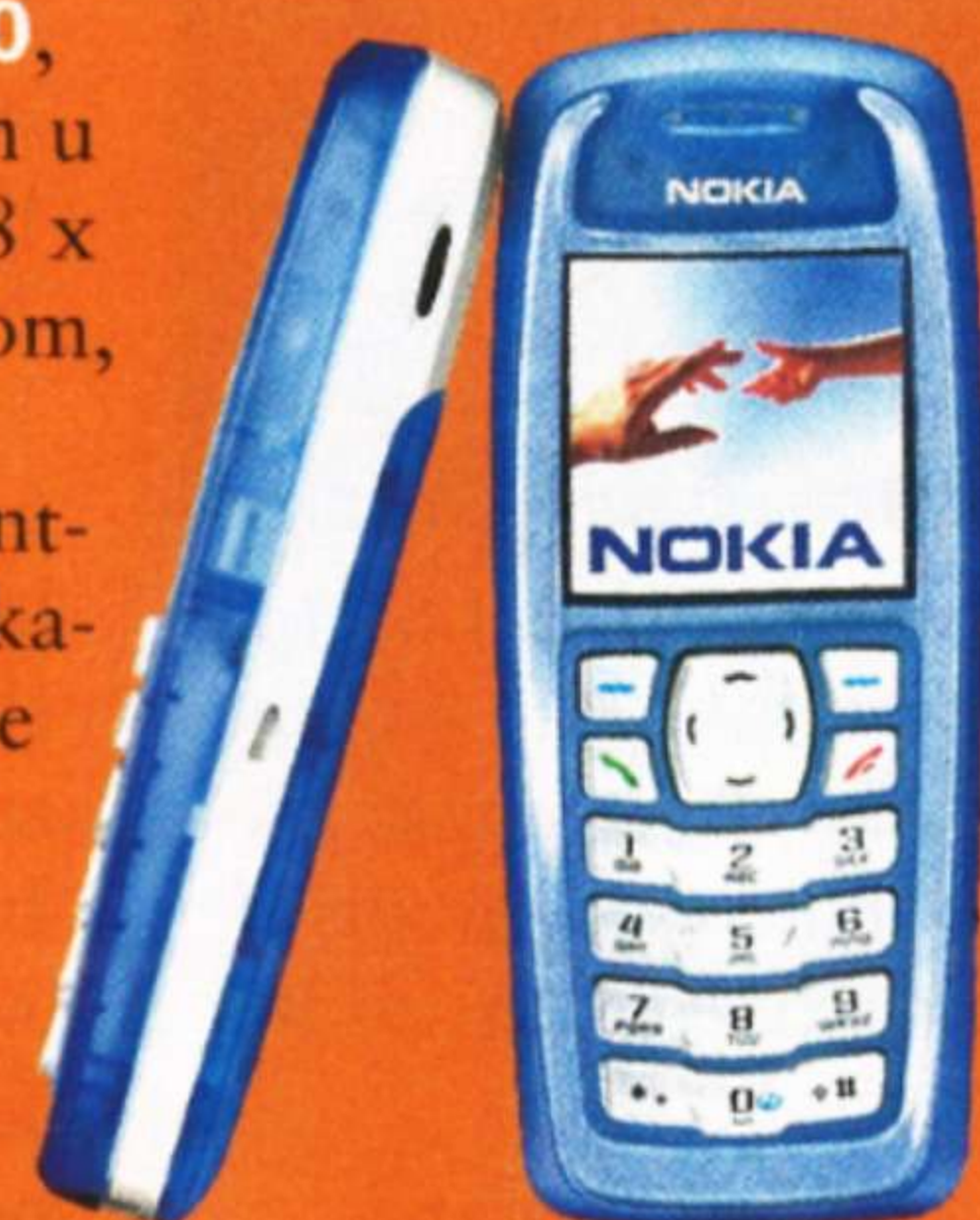
Američki izumitelj osmislio je način za sterilizaciju mobitela, čime želi umiriti ljude koji strahuju da će "pokupiti" SARS ili neku drugu infektivnu bolest dok koriste mobitel. U kućište uređaja ugrađuju se dvije male svjetiljke koje, kad se mobitel ne koristi, šalju određeno vrijeme ultraljubičastu svjetlost na nj, čime se ubijaju virusi i bakterije. Uređaj je patentirao Jon Roberts, izumitelj iz Great Fallsa, Virginia. SARS virus je, kao što znate, prenosiv putem mikroskopskih kapljica slina kad netko kihne ili zakašlje. Ali, prema znanstvenicima, postoje i kanali širenja zaraze. Studija Američkih centara za kontrolu bolesti (CDC) saznala je da virus može preživjeti na površinama i do 24 sata, što povećava mogućnost širenja - primjerice koristeći tipke na dizalima, kvake ili telefone. Virus je ranjiv na ultraljubičastu zraku, koje su kao što znamo dio sunčeve svjetlosti, te na sredstva za čišćenje.

trendovi

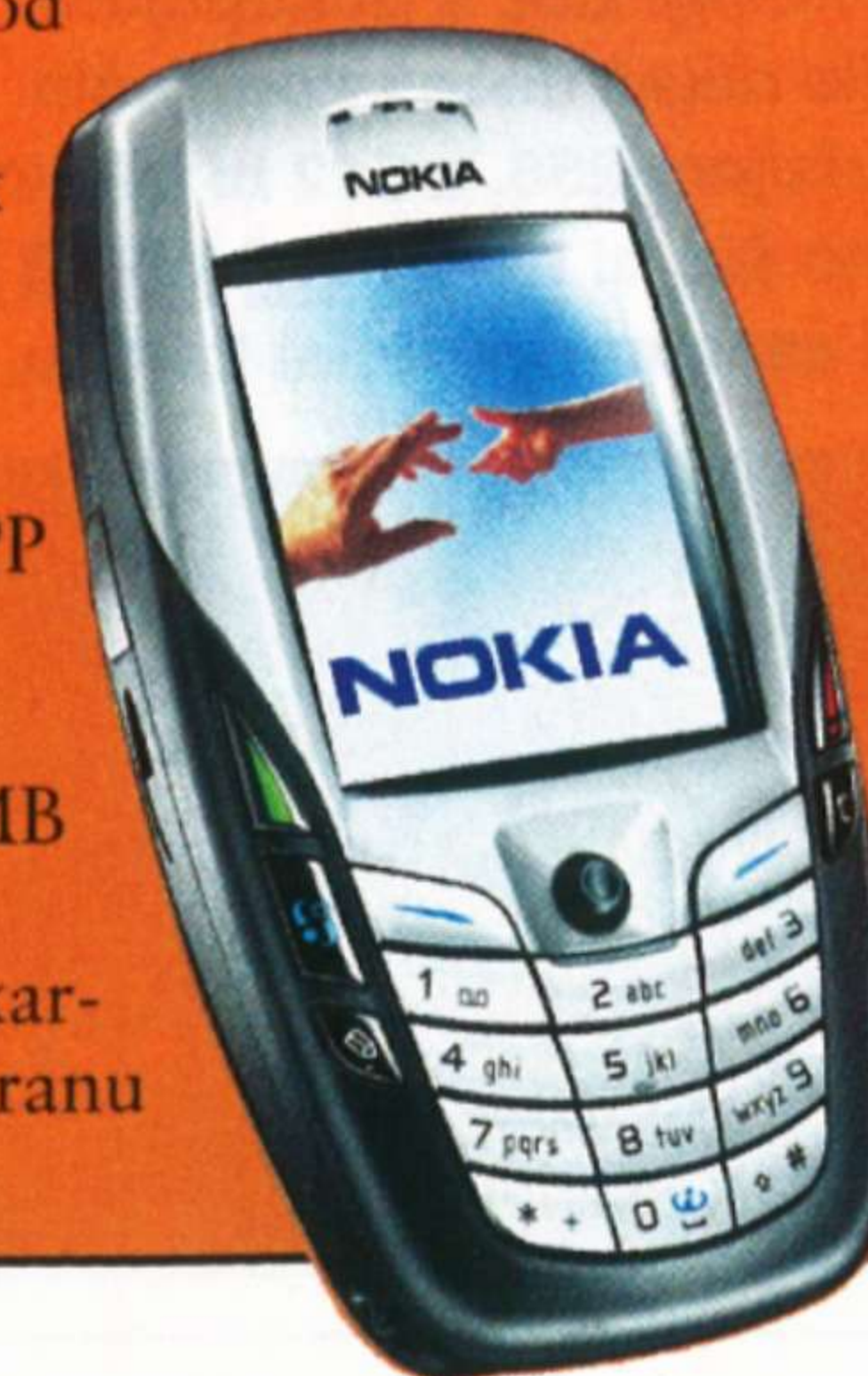
NOKIA PREDSTAVILA SEDAM NOVIH PROIZVODA

PRVI je Nokia 3100, mobitel sa zaslonom u boji razlučivosti 128 x 128 točaka, MMS-om, Java podrškom te posebnim translucentnim XpressOn maskama, teži 85 grama te radi na sve tri frekvencije. Na našem tržištu bi se trebao pojaviti najesen.

DRUGI novitet, Nokia 6600, sofisticiran je mobilni uređaj s integriranom kamerom koji se, osim toga, odlikuje radom na sve tri



frekvencije, mogućnošću sinkronizacije s PIM softverom (Outlook, Eudora, Lotus) te XHTML Internet pretraživačem. Zaslon može prikazati više od 65 tisuća boja, a sama kamera ima 2x optički zoom. Dakako, ima i Javu te mogućnost streama RealVideo i 3GPP formata. Pokreće ga Symbian 7.0 operativni sustav, ima 6 MB vlastite memorije te MMC memorijsku karticu za dodatnu pohranu (kapaciteta 32 MB).

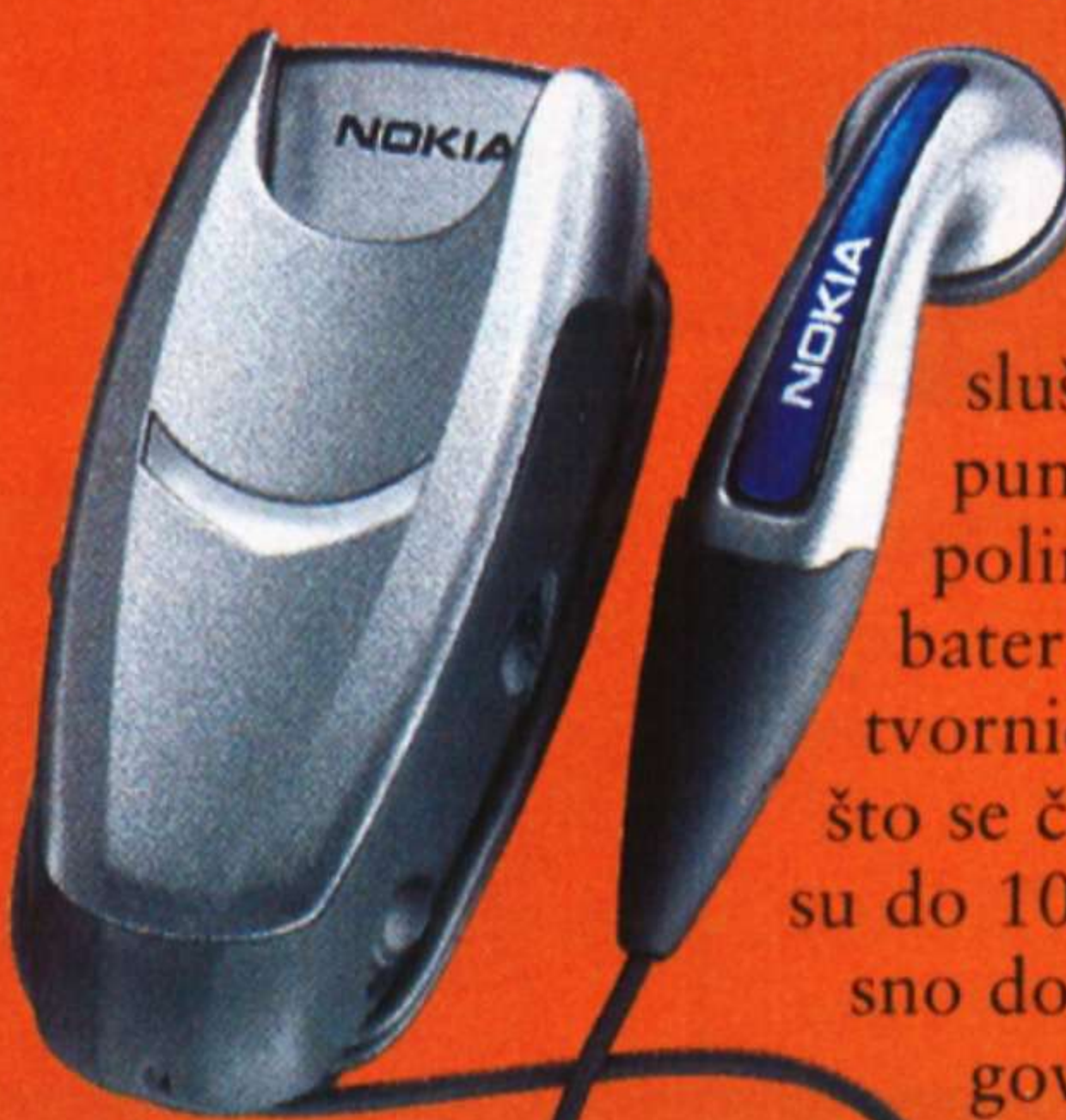


TREĆI proizvod je Nokia 1.2 GSM modul, koji omogućuje komunikaciju između uređaja putem GSM mreže. Radi na obje europske frekvencije, podržava EDGE i GPRS brzi prijenos podataka, a na tržištu bi se trebao pojaviti potkraj godine. Moguće ga je proširiti i GPS dodatkom, čime se otvara cijeli niz lokacijskih usluga. Također, omogućuje kontrolu I/O (input/output) aplikacija putem SMS-a. Mrak sprava.



NOKIA PREDSTAVILA SEDAM NOVIH PROIZVODA

ČETVRTI, Nokia Wireless Clip-On Headset, je pak slušalica koja bežično prenosi signal putem Bluetootha. Domet joj je gotovo 10 metara, masa 29 grama i kompatibilna je sa svim mobilnim uređajima koji podržavaju Bluetooth slušalice. Ima punjivu litij-polimersku bateriju, a tvornički podatci što se čekanja tiče su do 100 sati, odnosno do 4 sata razgovora.

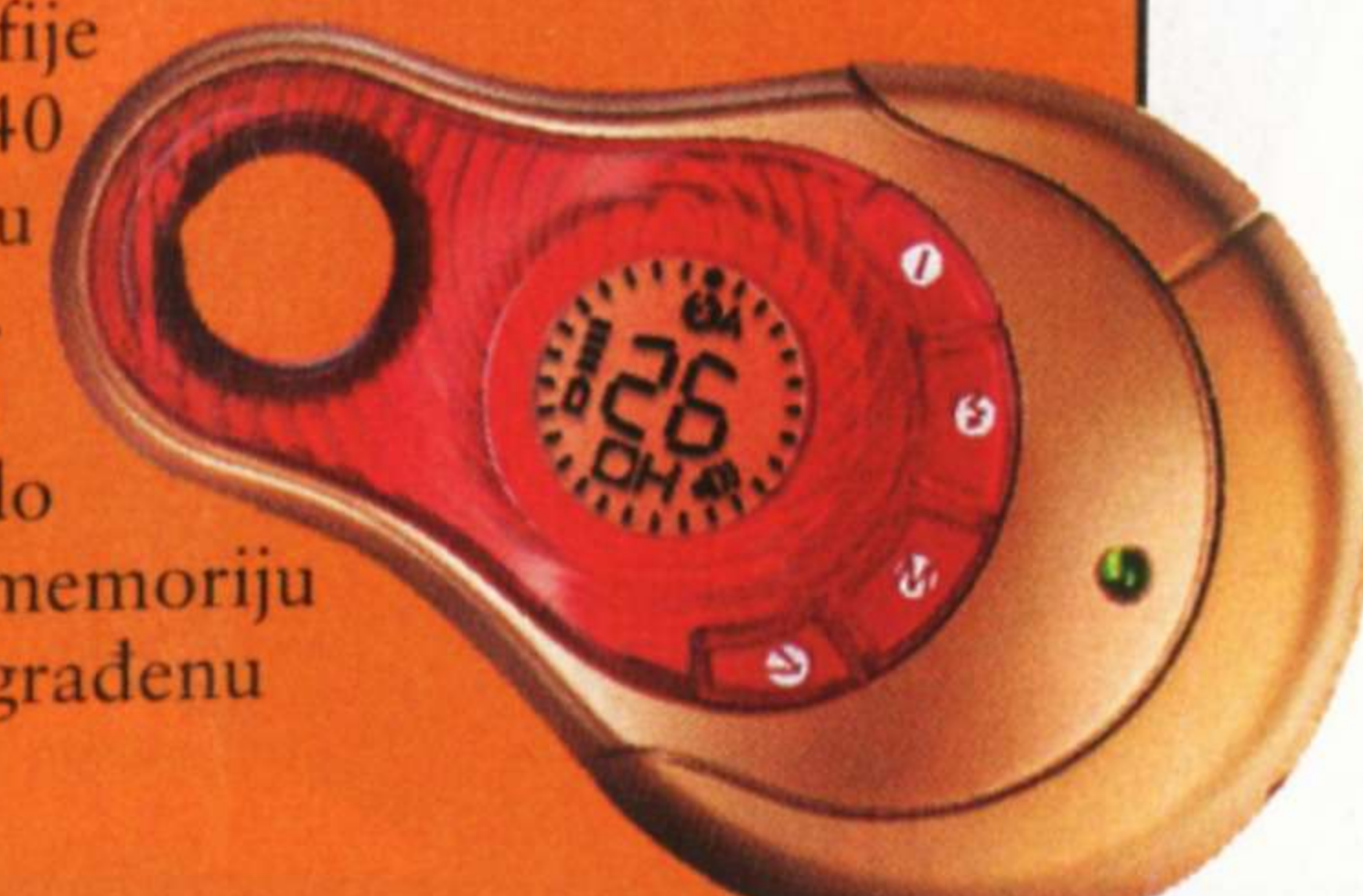


PETI, Nokia Radio Headset, povezuje se s mobilnim uređajima s Pop-Port sučeljem koji nemaju integriran radioprijemnik - dakle, modeli 6100 i 3100. Slušalice teže 38 grama te podržavaju FM frekvencijski raspon. Radiopostaje mogu tražiti automatski ili ručno, a frekvenciju prikazuju na malom LCD zaslonu. Na zvoncu slušalice nalazi se i "kotačić" za poglašavanje ili stišavanje zvuka.



ŠESTO, kao komplement modelu 3100, Nokia je predstavila dva Gaming Xpress On covera, narančaste i plave boje, s posebnim tipkama koje svjetlucaju prilikom igranja te posebnim navigacijskim tipkama s mogućnošću kretanja u 8 smjerova.

SEDMI novitet je Nokia Fun Camera, mase 90 grama, koja se također spaja na Pop-Port, snima fotografije razlučivosti 640 x 480 točaka u 24-bitnoj boji. "Težina" fotki varira od 15 do 60 kB, a ima memoriju od 8 MB te ugrađenu bljeskalicu.



Za ovo ljeto MI IMAMO SVE!



MP3 playeri, prijenosnici, digitalni fotoaparati, dig. video-kamere, PDA, mobilni telefoni, klima-uređaji, dodatna oprema ...

AVENIJA DUBROVNIK 46, ZAGREB - TELEFON: 01/6611-555 - TELEFAKS 01/6611-566

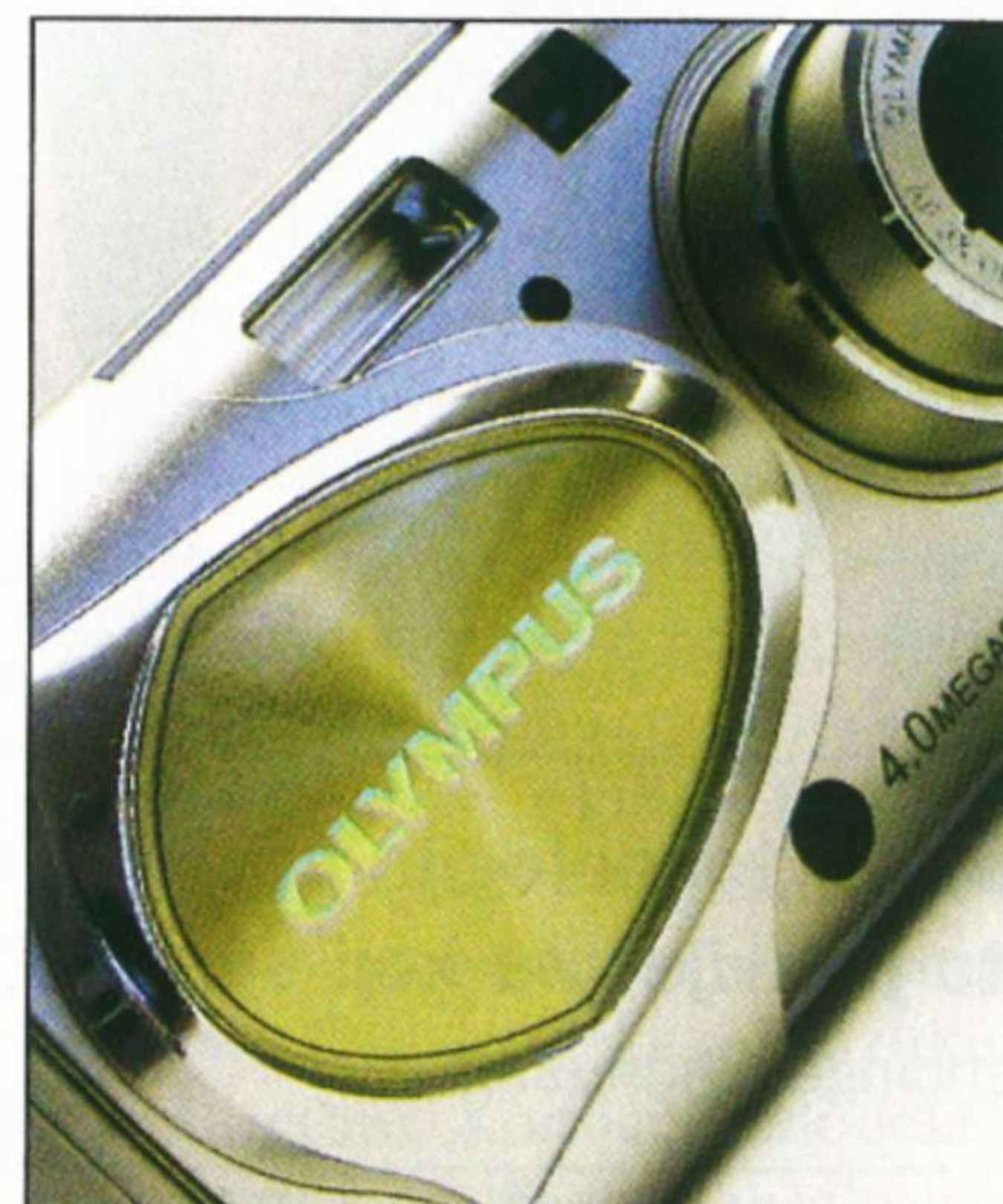
www.hgspot.hr

HGspot

HGspot

HARDWARE TEMA

DIGITALNI FOTOAPARATI



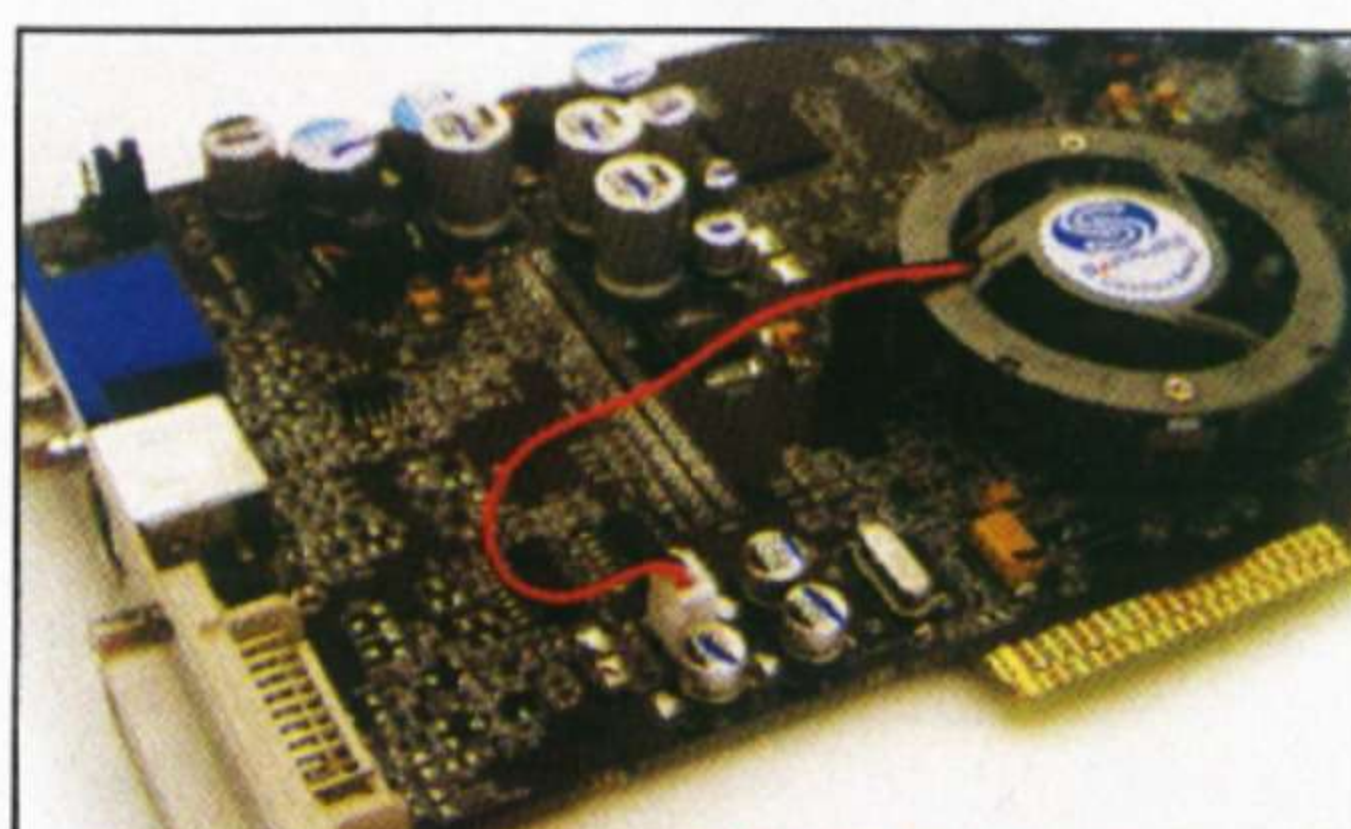
MINITEST

TIPKOVNICE



HARDWARE RECENZIJE

OKRŠAJ NA BROJU 600



HARDWARE

HARDWARE MJESECA **ABIT IC7**

Temelj najbržeg PC-ja današnjice



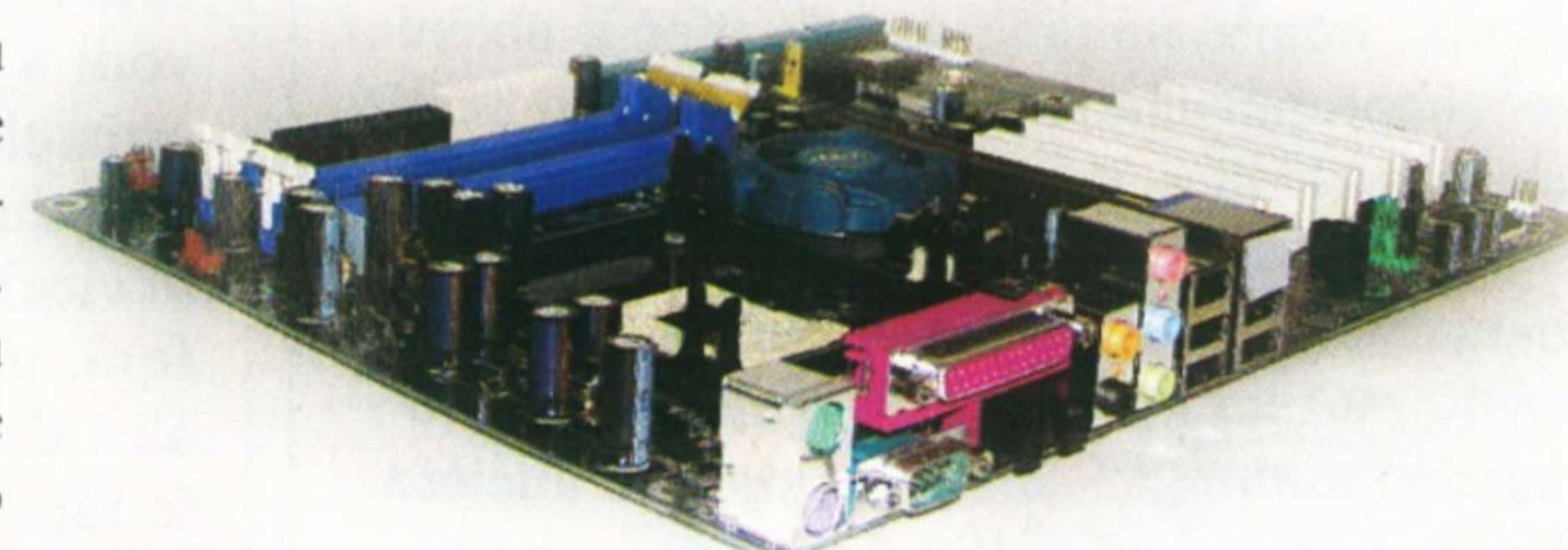
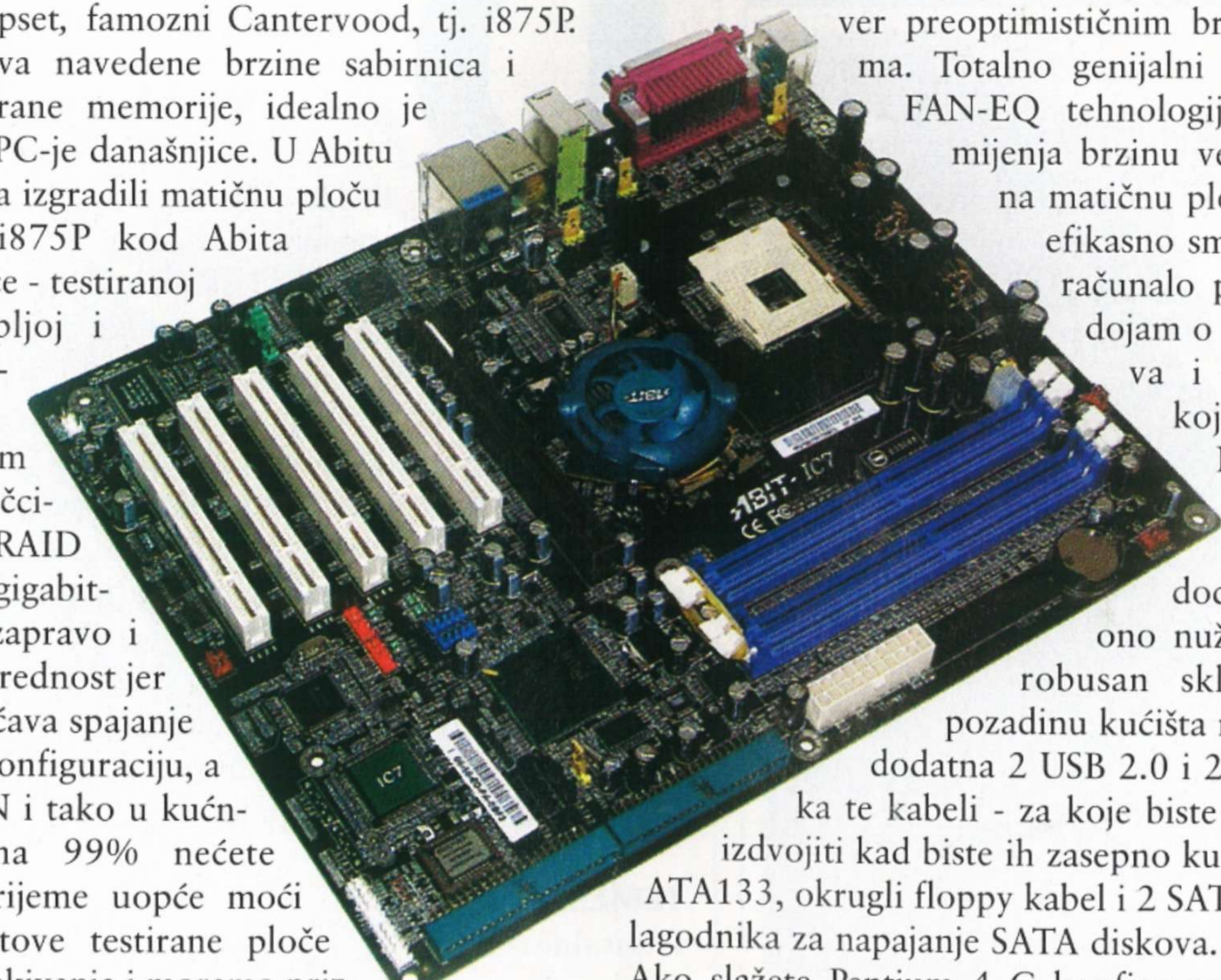
Na samom kraju generacije Pentiuma 4 i Athlona XP Intel ipak kolo vodi. Pentium 4 na 3.2 GHz je brži od najbržeg Athlona 3200 XP+, a idealno rješenje za temelj jedne takve superbrze Pentium 4 konfiguracije je ova Abitova matična ploča...

POD sam kraj ere Pentiuma 4 Intel je stisnuo gas i ubacio u najvišu brzinu. Na tržište su izbačeni najbrži modeli Pentiuma 4 maksimalne brzine rada od 3.2 GHz te brzinama sabirnice od 200 MHz (800 MHz jezikom marketinga). Da bi se postigle vršne performanse tih procesora, predviđeno je da se koriste s DualDDR400 memorijom. Paralelno s novim procesorima tržište je ugledao i najnoviji Intelov čipset, famozni Canterwood, tj. i875P. Budući da podržava navedene brzine sabirnica i korištenje specificirane memorije, idealno je rješenje za najbrže PC-je današnjice. U Abitu su upravo oko njega izgradili matičnu ploču teške kategorije. i875P kod Abita dolazi u dvije inačice - testiranoj IC7 i nešto skupljoj i bogatije opremljenoj IC7-G, koja se odlikuje dodatnim Serial ATA priključcima, moćnijim RAID mogućnostima te gigabitnim LAN-om. To zapravo i nije bogzna kakva prednost jer i slabiji IC7 omogućava spajanje diskova u RAID 0 konfiguraciju, a i sam gigabitni LAN i tako u kućnim konfiguracijama 99% nećete barem još neko vrijeme uopće moći iskoristiti. Od Abitove testirane ploče imali smo velika očekivanja i moramo priznati da su u cijelosti ispunjena! Gotovo da je očigledno kako PC lakše diše s ultrabrzom dvokanalnom Dual DDR400 memorijom sinkroniziranom sa sabirnicom procesora, što itekako dolazi do izražaja u aplikacijama, gdje je potrebno intenzivno procesiranje te usko grlo predstavlja sabirnica na relaciji memorija-procesor. IC7 podržava korištenje dva para DIMM-ova. Naglašavamo ovo para, jer memorije da bi radile u dvokanalnom režimu moraju biti identične. Podržana je i skupa memorija s ispravljanjem grešaka (ECC), što omogućava primjenu ploče u serverima.

BOGATA OPREMA

Abit IC7 svakim svojim djelićem kao da ističe da je namijenjena PC entuzijastima. Bogata oprema uključuje dva SATA 150 priključka s RAID mogućnošću (uz 2 standardna ATA 100 kanala). Tu je i sve prisutniji Firewire te praktički standardni USB 2.0. Zasebne zvučne kartice za svakodnevnu upotrebu polako se bliže svome kraju, a tu

tezu najbolje potvrđuje kvalitetni zvučni podsustav ugrađen u IC7. Osim podržanog 6-kanalskog zvuka, matična ploča ima i optičke digitalne S/P DIF ulaze i izlaze. Overclockeri i modderi će s veseljem dočekati napredne mogućnosti podešavanja brzine SoftMenua te Thermal Guard i TweakGuard tehnologije. Te će ih novine spriječiti da sprže supervrijedni hardver preoptimističnim brzinskim postavkama. Totalno genijalni dodatak nam je i FAN-EQ tehnologija koja dinamički mijenja brzinu ventilatora spojenih na matičnu ploču te na taj način efikasno smanjuje buku što je računalo proizvodi. Ukupan dojam o matičnoj poboljšava i dodatna oprema koja uz nju dolazi. Nema tu nekakvih šminkerskih nepotrebnih dodataka nego samo ono nužno. Tu je, naime, robusan sklop koji ide na pozadinu kućišta na kojem se nalaze dodatna 2 USB 2.0 i 2 Firewire priključka te kabeli - za koje biste morali poprilično izdvojiti kad biste ih zasepno kupovali - i to oružje ATA133, okrugli floppy kabel i 2 SATA kabela, te 2 prilagodnika za napajanje SATA diskova. Ako slažete Pentium 4 C konfiguraciju, morat ćete se prilično potruditi da pronađete bolju i isplativiju ploču od ove. Naša preporuka. (pp)



INFO | ABIT IC7

PROIZVOĐAČ	ABIT
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	1.182 KN
ZA	BRZINA, MOGUĆNOSTI
PROTIV	HMM, ZAPRAVO NIŠTA - EVENTUALNO CIJENA
DOJAM	PLOČA KOJU VAM PREPORUČUJEMO AKO GRADITE PENTIUM 4 C RAČUNALO



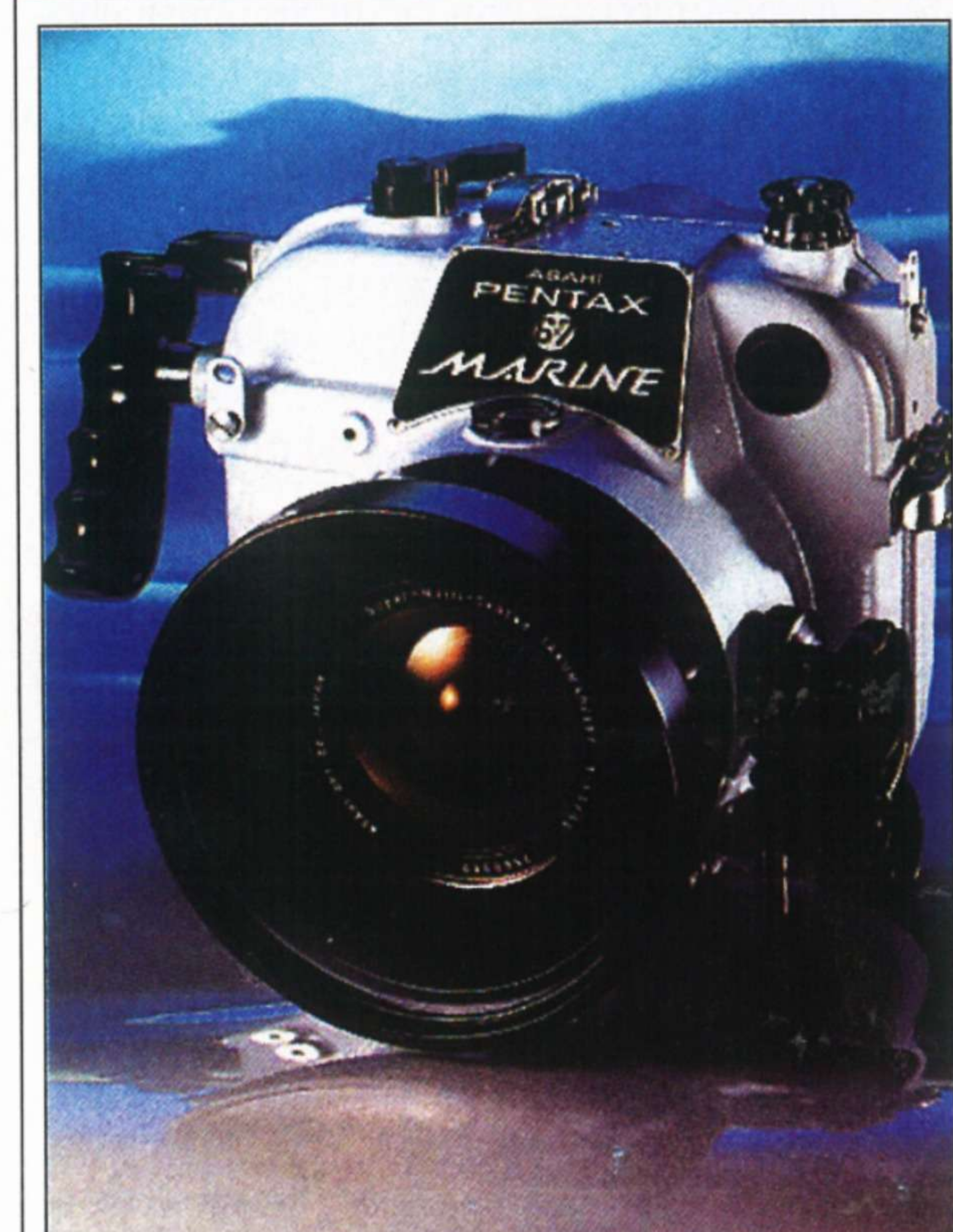
TEMA DIGITALNI FOTOAPARATI

HARDWARE

Vrijeme je da progledate DIGITALNO!

U proteklih je dvadesetak godina sve bilo u znaku digitalne revolucije. CD, DVD, MP3 - sve su te tehnologije zapravo posljedica revolucionarnog koraka - prelaska s analognog na digitalno kodiranje informacije. Što je svijet na koji se percipira i barata audiovizualnim informacijama okrenulo naglavačke | PIŠE: Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

PODvodNE RADOSTI



U posljednje vrijeme sve više proizvođača nudi specijalna kućišta za digitalne fotoaparate. Imajte na umu da nije riječ o običnim vodonepropusnim košuljicama koje će zaštititi fotiče od kišice, nego o pravim, elaborirano smišljenim kontrapcijama koje će vam dopustiti da fotoaparate ponese sa sobom i do 40 metara ispod morske površine. A 40 metara je mnogo – onde na stjenke kućišta djeluje pritisak od čak 4 bara, tako da ne čudi što ta kućišta i nisu baš jeftina – od 1.500 do 2.000 kn. Na tržištu smo uočili modele koji odgovaraju određenim Olympusovim uređajima te za poneke Pentaxe. Takva kućišta omogućit će vam slikanje fascinantnih podvodnih fotografija te hvatanje svojih ili tuđih podvodnih aktivnosti kakve god one... khmm... bile.

Digitalni fotoaparati su među najfascinantnijim novim uređajima tog tipa. Naime, digitalne kamere su potpuno drugačije od svojih prethodnika, koji su se oslanjali na mehanički i kemijski proces za zapis vizualne informacije. Struja im uopće nije trebala - eventualno za bljeskalicu. Digitalci su prava mala ručna računala sposobna za digitaliziranje i obradivanje slika - ali i zvuka, pa čak i videa. U svakom slučaju, industrija digitalne fotografije i prateće opreme trenutačno je među najpropulzivnijima u velikom svijetu potrošačke elektronike. Pokušat ćemo vam objasniti temelje digitalne fotografije, ali i fotografije općenito, uvjeriti vas, ako još ne vjerujete, da digitalni fotoaparat predstavlja idealan izbor za svakog vlasnika računala te, dakako, dati pregled ponude domaćeg tržišta, iznoseći pritom i svoje dojmove te savjete za kupnju.

TEMELJI

Digitalni fotoaparat, baš kao i klasični, ima sustav leća koje usmjeravaju svjetlost. Kod stare tehnologije svjetlost pada na kemijski tretiran film, dok kod digitalaca ona pada na osjetljiv fotoelektronički element - koji je izravno prevodi u jedinice i nule. Uglavnom, ta supermoderna elektronička komponenta koja "vidi" je srce digitalca, a naziva se CCD (charge coupled device). Neki jeftiniji digitalci ili mobilni telefoni, primjerice, koriste pak uvelike inferiornu, ali i daleko jeftiniju CMOS tehnologiju. CCD je zapravo pločica na kojoj se nalaze milijuni sićušnih dioda koje pretvaraju fotone (tj. svjetlost) u struju. Što jače svjetlo udara u takav element, stvori se veća struja. Što je dovoljno da se stvori monokromatska slika. E, tu se onda stvari malo kompliciraju. Naime, boju treba filtrirati i razdijeliti na komponente kako bi se mogao zapisati intenzitet crvene, zelene i plave komponente zasebno.

Na temelju analize može se digitalno pohraniti

uzorak svjetla, tj. jačina svake od triju komponenti "bijelog svjetla" koje u konačnici čine određenu boju. Na taj način digitalni fotoaparat vidi i pohranjuje sliku koju vidi u digitalnom formatu. Svaki je digitalni fotoaparat u suštini prvo računalo. Što digitalna fotografija više napreduje, to digitalni fotiči imaju više funkcija. Tako najnapredniji modeli imaju opciju rudimentarne obrade slike, koja varira od rekadriranja (tzv. *Cropping*) preko pregleda histograma do primjene određenih filtera koji poboljšavaju izgled slike (primjerice oštrinu, svjetlinu ili kontrast). Interesantan je razvoj događaja na relaciji digitalni fotoaparat - računalo. Naime, u počecima se digitalni fotiči uopće nije mogao zamisliti bez računala! Slika se obrađivala isključivo na računalu, a isto je vrijedilo i za ispis fotografija. Moderni pak pisaci imaju na sebi ili utore za memorijske kartice ili se na njih USB-om može spojiti digitalac pa tako, kad je riječ o ispisu fotografija, u cijelosti iz jednadžbe izbacuju PC, tj. općenito računalo. Iako se kompjutorasi prema takvoj praksi posprdno odnose, argumentirajući svoje stajalište tezom da je računalo kao karika u lancu digitalne fotografije nezamjenjivo, trend prodaje digitalaca pokazuje drugačije. Otkako je ispis jednostavniji i dostupniji sve je više ljudi koji prihvaćaju digitalnu fotografiju i uživaju u mahnitom slikanju.

Većina digitalaca koje danas susrećemo na tržištu ima LCD zaslone, što je genijalno jer odmah možete vidjeti sliku koju ste netom uslikali. Oni se, dakako, razlikuju dimenzijama i kvalitetom. Kod jačih modela oni se mogu i zakretati kako bi se olakšalo kadriranje.

Posebno su nam se sviđjala rješenja kod Olympusova modela C-5050, čiji je zaslon djelomice, ali vrlo iskoristivo pomičan, te totalno pokretni zaslon kod Canonova Powershota G3. Inače, taman pred završetak testa na tržištu se pojavio i Canon Powershot G5. Dotični ima 5 megapiksela i crne je boje. Interesantno je spomenuti da je ime G4 izostavljeno iz nomenklature iz vrlo neobičnih razloga. Naime, brojka 4 se u određenim azijskim jezicima izgovara vrlo slično riječi "umrijeti", pa eto, da se ne bi slučajno dogodilo da praznovjerni odustanu od kupnje fotiča samo zbog imena. Slika se obično kadrira preko zaslona ili putem optičkog tražila. Ono pak može biti jednostavno optičko ili elektroničko (u samom tražilu je minijturni LCD zaslon). Oba pristupa imaju svojih prednosti, no nama se nekako u praksi pokazalo da je bolje imati digitalno tražilo na LCD zaslonu, ali i čisto optičko.

STRELOVIT NAPREDAK

Općenito, pogotovo u posljednjih godinu dana, tehničke značajke, a samim tim i performanse, digitalnih fotoaparata strelovito su porasle. Napredak tehnologije je munjevit i uzrokuje pad cijena te sve jednostavniju uporabu. Broj korisnika koji prelaze na digitalnu fotografiju iz dana u dan se povećava, a kako tržište raste, sve više i više se ulaže u tu granu potrošačke elektronike, što dodatno ubrzava njezin razvoj. Prednosti digitalne fotografije pred klasičnom su brojne. Iako još uvijek nije uspjela doseći "rezoluciju" profesionalnog 35- milimetarskog filma, samo je pitanje vremena kad će se to dogoditi. Možda najveća komparativna pred-



"DIGITALNA FOTOGRAFIJA ĆE SIGURNO PRERASTI I GOTOVO U CIJELOSTI ISKORIJENITI KLASIČNE FOTOAPARATE. TO VRIJEME OPASNO SE PRIBLIŽAVA, VIDJET ĆETE NEĆE PROĆI NI DESETAK GODINA..."

DIGITALCIMA TREBA STRUJE

Sofisticirana elektronika, LCD zaslon u boji i snažan blic zahtijevaju mnogo struje, koju digitalac mora isporučiti. Iako ih dobar dio digitalnih fotoaparata može koristiti, klasična AA jednokratna baterija unutar digitalnog fotiča izdržat će tek nekoliko snimaka. Neki modeli dolaze u paketu s nadopunljivim baterijama, no nije pravilo. Stoga provjerite je li uređaj koji namjeravate kupiti jedan od takvih jer ćete u suprotnom prije negoli uopće počnete uživati u digitalnoj fotografiji morati izdvojiti najmanje 100-tinjak kuna za odgovarajuće baterije. Postoji nekoliko tipova nadopunljivih baterija i evo ugrubo njihovih obilježja.

NICD BATERIJE

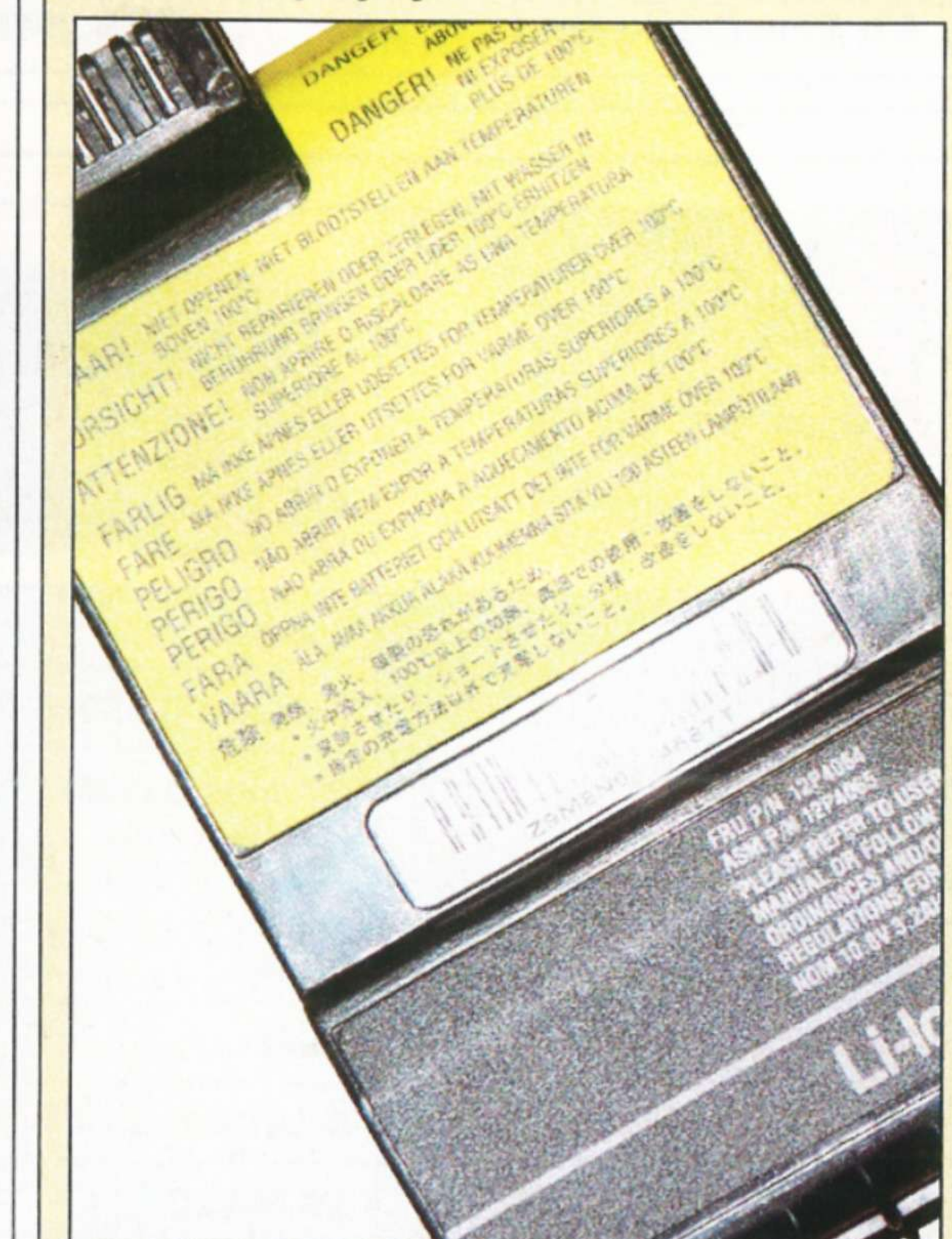
Nikal-kadmijske baterije su vrlo česte. Robusne su i izdržljive - uz pravilnu uporabu, izdržat će otprilike 700 ciklusa punjenja i pražnjenja. Iznimno je važno da prije punjenja budu ispražnjene do kraja jer jako trpe od *memorijskog efekta*. Naime, ako se ne isprazne do kraja, idući se put neće moći napuniti do vrha. Efekt je kumulativan i neopreznim rukovanjem im se može uvelike smanjiti radni vijek.

NIMH BATERIJE

Nikal-metal-hidridne baterije su najraširenije među vlasnicima digitalnih fotoaparata. Kapacitet im je oko 40% veći od NiCd, no životni im je vijek kraći - oko 500 ciklusa. Imajte na umu da taj tip baterije gubi oko 5% snage na dan, čak i ako se ne koristi. Ne trpe od memorijskog efekta. Koristite ih svježel!

LI-ION BATERIJE

Litij-ionskom tehnologijom najčešće su izrađeni specijalizirani akumulatori električne energije koji se rade posebno za pojedini model ili seriju uređaja. U usporedbi s NiMH baterijama za isti volumen daju oko dvostruko više energije. Još ne postoje Li-Ion AA baterije. Sama tehnologija je skuplja od ostalih, a zahtijeva i kompleksan mehanizam punjenja.



Nekako najbolje iskustvo što se baterija tiče imamo s Canonovim G3 modelom. On, naime, dijeli Li-Ion akumulator s još za strujom žednijom videokamerom, stoga ne čudi što se s jednim punjenjem istog može okinuti stotine slika s blicom i gledati LCD zaslon satima.

ŠTO SU MEGAPIKSELI I KOLIKO STVARNO ZNAČE?

Količinu detalja koje digitalna kamera može uloviti mjerimo razlučivošću, tj. rezolucijom, za koju su mjera pikseli. Što više originalnih pikseli u slici imamo, to je primjerice možemo ispisati na veće dimenzije, a da pritom ne postane "kockasta" ili zamućena. Inače, pri ispisu na pisačima u boji vrijedi tzv. pravilo palca, a ono kaže: da biste dobili najveću iskoristivu rezoluciju pisača, podijelite navedenu rezoluciju s

3. Primjerice, ako imate pisač od 1200 dpi, on neće profitirati od veće rezolucije nego što je 300 pikseli po inču. Logično je stoga da veći broj pikseli znači veću

kvalitetu ispisa, i to na sve većim formatima. Evo nekih primjera koliko je minimalno vizualne informacije za ispis na pisaču zadovoljavajuće kvalitete.

VELIČINA ISPISA	MEGAPIKSELA	REZOLUCIJA SLIKE
slika za novčanik	0.3	640x480 piksela
10 x 13 cm	0.4	768x512 piksela
13 x 18cm	0.8	1152x768 piksela
20 x 25 cm	1.6	1536x1024 piksela



Inače, vrlo česta zabuna kod digitalnih fotoaparata je da korisnici poistovjećuju broj fotoaktivnih ćelija i broj pikseli. Dopustite da vam objasnimo na primjeru. Proizvođač će svoju kameru labelirati kao 2.1-megapikselsku, a najveće slike koje može proizvoditi su u 1600x1200 piksela - što je jednostavnom matematikom 1.920.000 ili 1,92 megapiksela. E, pa vidite, kad proizvođač kaže da ima u takvom slučaju 2.1 megapiksela, nije

riječ ni o zaokruživanju na više niti o marketinškom triku. Naime, brojka od 2.1 megapiksela odnosi se upravo na maloprije spomenute fotoaktivne ćelije na CCD-u. Praktički, nikad nisu sve ćelije tog tipa iskoristene za dobivanje slike - što zbog neodgovarajućih dimenzija slike koja kroz objektiv pada na CCD, što zbog činjenice da se ionako svi elementi CCD-a nikad ne koriste za snimanje vizualne informacije.

KOLIKO SMISLA IMA RADI REZOLUCIJE MIJENJATI DIGITALAC?

2 u 3 megapiksela	64% povećanje	na granici isplativosti
2 u 4 megapiksela	102% povećanje	isplativo
2 u 5 megapiksela	162% povećanje	isplativo
3 u 4 megapiksela	23% povećanje	neisplativo
4 u 5 megapiksela	60% povećanje	na granici isplativosti

"DIZAJN NAJNOVIJIH DIGITALNIH FOTOAPARATA JE DOISTA VRHUNSKI



nost klasične i digitalne fotografije je znatno manji TCO (Total Cost Of Ownership), tj. ukupni trošak kroz vrijeme - koji je uvelike u korist digitalaca. Pogotovo ako mnogo slikate, tada je digitalac doista izvrsno rješenje. Naime, kod njega nema potrošnog materijala u vidu filma, pa samim tim nema ni potrebe za plaćanjem razvijanja istog. Ako želite ispis visoke kvalitete, možete se obratiti fotostudiju koji će vam za odgovarajuću cijenu "razviti", tj. otisnuti vaše digitalne fotografije. Zanimljivo je spomenuti da nekim fotostudijima možete primjerice fotografije poslati e-mailom, a kad stignete, vaše će vas otisnute fotografije već čekati. Druga velika prednost, koja, dakako, proizlazi iz prve, je lakše, brže i jeftinije učenje o digitalnoj fotografiji. Znajući da ne "gubite" film, bit ćete spremniji eksperimentirati i igrati se s ručnim podešavanjima dok ne postanete pravi majstor. Posebno atraktivne znaju ispasti slike velike ekspozicije i slabijeg osvijetljenja.

KAKO KUPITI DIGITALAC?

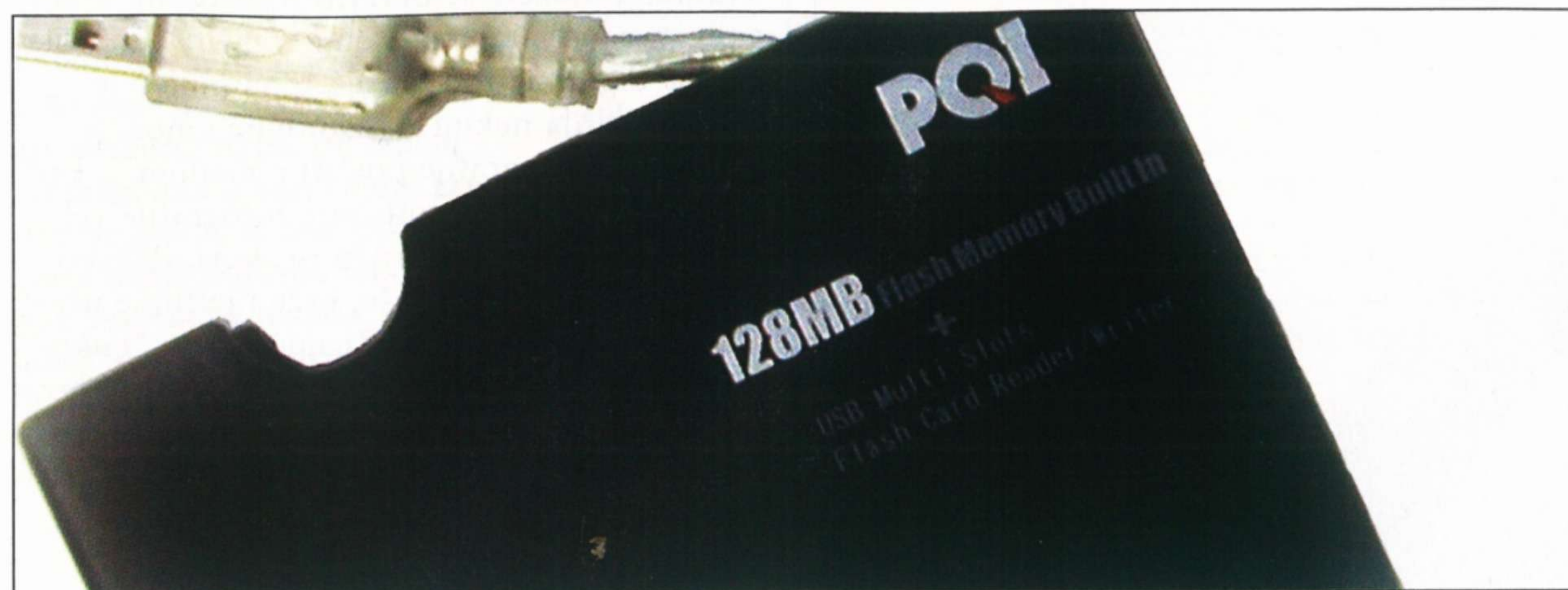
O.K., proučili ste naš tekst i odlučili ste kupiti digitalni fotoaparat. Dakako, u obzir nikako ne dolazi neko jeftino smeđe koje niti nema CCD nego CMOS senzore. O.K., možda smo malo zabrijali, no cilj nam je potaknuti vas na uživanje u digitalnoj fotografiji, a ne da gundate nad lošom kvalitetom slike. CMOS uređaji obično su upola i više jeftiniji od pravih digitalnih fotoaparata, a cijena im je oko 1000 kn. Dakako, i kvaliteta slike im je znatno lošija. To će se možda s vremenom, kad tehnologija sazrije, promijeniti, no trenutno je, nažalost, tako. Iduće što morate napraviti je razmisliti za što vam digitalac treba i koliko ste spremni u nj uložiti. Oko 4.000 kn razumna je cijena, a i ponuda za tu cijenu je prilično bogata. Pripazite, dakako, da vam nakon kupnje štogod i ostane kako biste mogli kupiti najnužniju dodatnu opremu, poput torbice, dodatne baterije, memorijske kartice, dok će pak napredniji korisnici možda htjeti i stativ, eksternu bljeskalicu ili možda dodatne leće koje povećavaju optičke mogućnosti uređaja. Nekako smo u svojim filozofiranjima uspjeli identificirati tri tipa korisnika. Pročitajte njihove profile, odredite kojem ste od navedenih najbliži i držite se namijenjenih vam uputa.

									
PROIZVOĐAČ	Olympus	Olympus	Olympus	Olympus	Olympus	Olympus	Olympus	Olympus	HP
MODEL	Camedia C-150	Camedia C-50 ZOOM	Camedia C-350 ZOOM	Camedia C-740 ZOOM	Camedia C-750 ZOOM	Camedia μ 300	Camedia μ 400	Camedia C-5050	Photosmart 735
CCD RAZLUČIVOST (max neinterpolirana razlučivost slike)	2,0 megapiksela (1600x1200)	5,0 megapiksela (2560x1920)	3,2 megapiksela (2048x1536)	3,2 megapiksela (2048x1536)	4,0 megapiksela (2288x1712)	3,2 megapiksela (2048x1536)	4,0 megapiksela (2288x1712)	5,0 megapiksela (2560x1920)	3,2 megapiksela (2088x1550)
OPTIČKI ZOOM (MAX)	nema	3x	3x	10x	10x	3x	3x	3x	3x
DIGITALNI ZOOM (MAX)	nema	4x	3,3x	3x	4x	5x	5x	3,4x	5x
POHRANA PODATAKA	SmartMedia	xD memorijska kartica	SmartMedia	xD memorijska kartica	xD memorijska kartica	xD memorijska kartica	xD memorijska kartica	xD memorijska kartica	SD memorijska kartica
MEMORIJA U PAKETU	16 MB xD	16 MB xD	16 MB xD	16 MB xD	16 MB xD	16 MB xD	16 MB xD	32 MB xD	16 MB interne memorije
BATERIJE / AKUMULATOR	2xAA (alkalne u paketu)	2xAA (alkalne u paketu)	2xAA (alkalne u paketu)	4xAA (alkalne u paketu)	4xAA (alkalne u paketu)	Li-Ion akumulator	Li-Ion akumulator	4xAA (Ni-MH nadopunjive u paketu)	2xAA (alkalne u paketu)
USTUPIO	Olympus Hrvatska (01/4899-000)	Olympus Hrvatska	Olympus Hrvatska	Olympus Hrvatska, HGspot	Olympus Hrvatska	Olympus Hrvatska	Olympus Hrvatska	Olympus Hrvatska	HGspot
OCJENA	nazvati	nazvati (oko 5500 kn)	nazvati	4246 kn	nazvati	nazvati (oko 3600 kn)	nazvati	nazvati (oko 6700 kn)	2633 kn
CIJENA	6 od 10	7 od 10	5 od 10	7 od 10	8 od 10	7 od 10	8 od 10	10 od 10	6 od 10
DOJAM	Krajnje jednostavan - idealan za početnike	Velike slike u iznimno malenom i opremljenom pakiranju	Ne baš najnoviji model, koji će polako zamijeniti mju 300	Golem zum po pristupačnoj cijeni	Dodatno poboljšani model 740 s boljim CCD-om i još nekim sitnicama	Izvršne performanse, otporno metalno kućište te lakoća i užitak korištenja prije svega	Mju 300 pojačan snažnijim CCD-om i još nekim sitnicama	Vaš ekspresni prijevoz u svijet poluprofesionalaca. Iznimne performanse	Dobar i relativno jeftin početnički model. Loš LCD

MEMORIJA

Sve digitalne fotografije koje okinete bivaju spremjene u memorijski spremnik određenog tipa. Za njih je svojstveno da im za očuvanje informacije - čak i na dulje razdoblje - nije potrebna električna energija. Riječ je o tzv. *flash* memoriji. Taj tip memorijskog spremnika je višestruko

sporiji od memorijskih čipova koji se koriste kao RAM u računalu ili na grafičkoj kartici. Jedna od najvećih razlika između pojedinih modela digitalnih fotoaparata upravo je u tipu memorije koji koriste. Evo kratkog pregleda vrsta memorijskih spremnika te njihovih osnovnih značajki.



INTERNA MEMORIJA

Najjeftiniji uređaji najčešće imaju samo internu memoriju, i to ograničenu količinu (do 16 MB). Hvalimo rješenje koje smo susreli kod HP 735 modela koji, osim što koristi SD memorijske kartice, ima 16 MB interne memorije za pohranu slika.

SD MEMORIJA

Ove minijaturne kartice novost su u svijetu digitalnih fotiča, a tjera ih HP, što nimalo ne čudi jer je HP veliki igrač u PDA (džepna računala) areni, gdje su upravo te memorijske kartice glavni način pohrane podataka. Koriste se i u pametnim telefonima.

XD MEMORIJA

Specijalna memorija razvijena od strane Olympusa i FujiFilma. Memorijske kartice su izrazito malene, nisu preskupe, dostupne su i zasad ih možete koristiti samo u digitalnim fotičima.

SMARTMEDIA

Nekoć najrasprostranjeniji način pohrane slika u digitalnim fotičima. Relativno podložne oštećenju i lomljenju. Trenutačno ih se može sresti tek kod starijih ili temeljnih modela. Prilično su spore.

COMPACTFLASH

Najveća prednost CF-a koji je inače prema form faktoru dimenzijama najveći memorijski spremnik je što postoje minijaturni čvrsti diskovi u obliku CF Type II kartica. To je nekoć bilo vrlo atraktivno profesionalcima, no performanse flash memorije rastu strelovito, tako da su granice od 1GB kapaciteta odavno probijene.

MEMORY STICK

Sonyjeva izmišljotina. Zašto bi Sony radio nešto prema globalnom standardu ako može imati svoje, skuplje, nestandardno. Najnoviji su PRO Memory Stickovi koji su narasli do 1GB, a glavna prednost pred ostalim tipovima memorije bila bi munjevitom brzinom zapisa podataka.

TRIGGER HAPPY

To su totalni manijaci za fotkanje. Slikaju sve i svugdje. Vode videodnevnik sebe i svojih bližnjih. Tipičan primjer te skupine su mladi mame i tate (pogotovo) koji žele zabilježiti apsolutno svaki korak svog malog čeljadeta. Za te je korisnike najvažnije da mogu snimati zanimljive fotke bez mnogo prljanja po uređaju. Dakako, digitalac mora biti malen, *stylish* i ne preskup. Naša preporuka za taj tip korisnika je uređaj poput Olympusa [mju] 300 s dodanom xD memorijskom karticom od barem 128 MB. Naime, taj izvrstan uređaj zajedno s ekstra memorijom bi za gotovinu trebao stajati upravo oko 4.000 kn. Sličnih obilježja i izgleda, doduše malo skuplji, je Canon Powershot S45 - također svijetli primjerak dobre kupnje za *trigger happy* kategoriju.

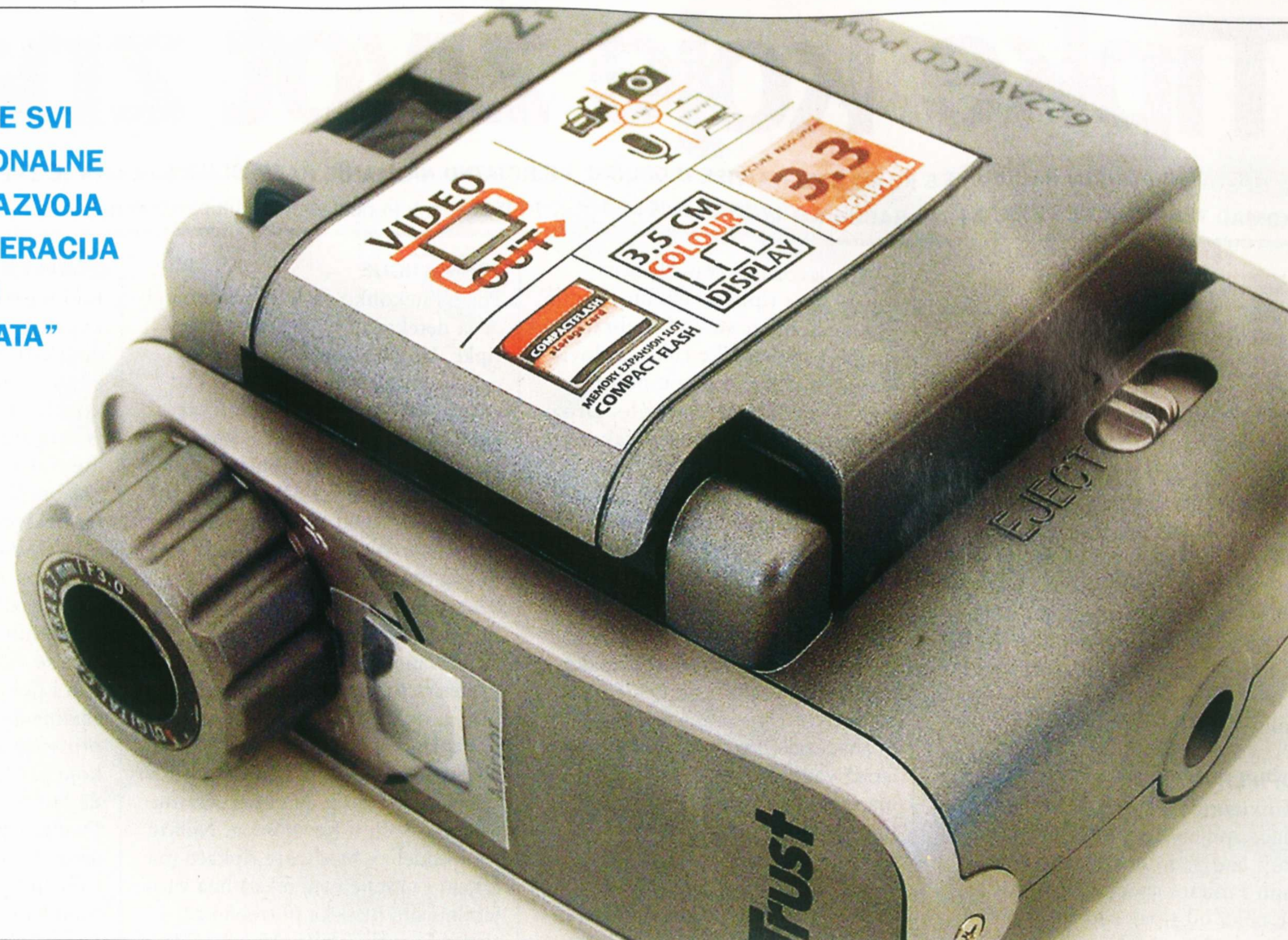
VOAJER

Ako ste jedan od onih koji poskrivečki na plaži snimaju podatne Čehinje u *topless* ili pozadine roler-ašica na Jarunu, ovo je vaša kategorija. Ono što je vama najvažnije je da digitalac ima mogućnost velikog zumiranja - pošto pretpostavljamo da želite svoje voajerstvo zadržati za sebe. I to pravog optičkog povećanja, a ne lažnog digitalnog - koje se svodi na manje ili više inteligentne algoritme interpolacije. Preporučujemo Olympus C-750-UZ. Ako vam ne trebaju dodatni megapikseli niti utor za eksterni blic, možete čak i jeftinije proći s gotovo istovjetnim modelom C-740. 10x optički zoom dopušta vam diskretno snimanje sa sigurne udaljenosti. Nadam se samo da vam se od uzbuđenja ne trese ruka - pošto trešnja pojačano dolazi od izražaja kod velikih zumiranja.

PROSUMER

E, ovo je već ozbiljna kategorija. U njoj se nalaze oni malo ozbiljniji te nešto dublji džepa. Riječ je o ljudima koji vole slikati, a fotoaparat im je i više od zabavne alatke. Prosumeri su oni koji još uvijek nisu profesionalci, ali su istodobno više od klasičnog potrošača (consumer). Fotografija im je hobi, a ponekom možda i postane profesija ako već nije. Aparat ovog tipa obilježavaju opsežne mogućnosti ručnog ugodavanja, vrhunska optička svojstva, mogućnost spajanja eksternog blica... Trenutačno je tipična razlučivost ovog tipa uređaja 5.0 megapiksela. Naša preporuka bili bi Canon Powershot G3 (tj. G5), Olympus C-5050 i Canon Coolpix 4500. Cijene uređaja u ovoj kategoriji su oko 6.000 kn

"NE SLIJEDE SVI KONVENCIONALNE MODELE RAZVOJA NOVIH GENERACIJA DIGITALNIH FOTOAPARATA"



MALI RJEČNIK (DIGITALNE) FOTOGRAFIJE

SVJETLOSNA JAKOST

Mjera "kvalitete" objektiva, tj. optike fotoaparata.

OTVOR BLENDE

Što je blenda (aperture) "otvorenija", to će na CCD pasti više svjetla. Više svjetla znači potrebu za manjom ekspozicijom, a samim tim oštrije slike. S druge strane, s otvorenijom blendom pada dubinska fokusiranost, tako da će samo jedan segment fotografije biti fokusiran.

jerice 1/500 s, 1/3 s, 10 s. To vrijeme naziva se duljina ekspozicije.

CCD

Charge Coupled Device. Fotoelektroničko oko svakog fotoaparata. Svjetlo pretvara u struju iz koje potom AD konverter stvara digitalni zapis.

EKSPOZICIJA
Vidi "brzina okidanja".

RAVNOTEŽA BIJELE

Ovisno o tipu osvjetljenja, digitalni fotoaparat će korigirati ono što je CCD vidio i zapisati, što se boja tiče, vjerniju fotografiju.

BRZINA OKIDANJA

Vrijeme koliko fotoaparat dopušta da svjetlo pada na CCD. Veća brzina znači oštrije, ali tamnije slike. Mjeri se u sekundama, prim-

ISO
Mjera za osjetljivost filma u klasičnoj fotografiji. Digitalni fotoaparati softverski mogu simulirati taj efekt. Veća osjetljivost dat će svjetliju sliku s više šuma. Uobičajene mjere: ISO 50, ISO 100, ISO 400 ...

PROIZVOĐAČ	HP	Canon	Nikon	Canon	Toshiba	Fuji	Fuji	Olympus	Samsung
MODEL	Photosmart 935	Powershot G3	Coolpix 4500	Powershot A70	PDR-3310	Finepix S602 Zoom	Finepix F410	Camedia C-4000 ZOOM	Digimax 350se
CCD RAZLUČIVOST (max neinterpolirana razlučivost slike)	5,3 megapiksela (2608x1952)	4,0 megapiksela (2272x1704)	4,0 megapiksela (2272x1704)	3,2 megapiksela (2048x1536)	3,2 megapiksela (2048x1536)	3,1 megapiksela (2048x1536)	3,1 megapiksela (2048x1536)	4,0 megapiksela (2288x1712)	3,2 megapiksela (2048x1536)
OPTIČKI ZOOM (MAX)	3x	4x	4x	3x	3x	6x	3x	3x	3x
DIGITALNI ZOOM (MAX)	7x	3,6x	4x	3,2x	2x	4,4x	4,4x	3,3x	2x
POHRANA PODATAKA	SD memorijska kartica	Compact Flash (Type I i II)	Compact Flash (Type I i II)	SD memorijska kartica	SD memorijska kartica	SmartMedia i Compact Flash (Type I i II)	xD memorijska kartica	SmartMedia	Compact Flash (Type I)
MEMORIJA U PAKETU	32 MB SD	16 MB CF	16 MB CF	16 MB SD	16 MB SD	16 MB SmartMedia	16 MB xD	16 MB SmartMedia	16 MB CF
BATERIJE / AKUMULATOR	2xAA (Ni-MH nadopunjive u paketu)	Li-Ion akumulator	Li-Ion akumulator	4xAA (alkalne u paketu)	Li-Ion akumulator	4xAA (alkalne u paketu)	Li-Ion akumulator	4xAA baterije (alkalne u paketu)	4xAA baterije (alkalne u paketu)
USTUPIO	HP	HGspot	HGspot	HGspot	HGspot	Info Gama	Info Gama	Info Gama	Info Gama
Ocjena	4700 kn	6169 kn	5609 kn	nazvati (oko 3300 kn)	nazvati (oko 4000 kn)	5818 kn	3070 kn	4260 kn	2730 kn
Cijena	8 od 10	10 od 10	9 od 10	9 od 10	7 od 10	7 od 10	6 od 10	7 od 10	5 od 10
DOJAM	Najveće fotke na testu plus specijalizirane mogućnosti izravnog ispis	Nevjerojatno brz i kvalitetan. Daje vrhunske rezultate u svakoj situaciji	Profesionalna kvaliteta slike, iako nije sasvim na razini G3 i C-5050. Ipak, i jeftiniji je	Ovaj Canonov model zlatna je sredina. Iako sve što treba, jednostavan je za uporabu i umjerene cijene	Ništa specijalno od Toshiba. Sve nekako u prosjeku i neuzbudujuće. S druge strane, posebnih mana nema	Stariji model s heksagonalnom interpolacijom i izvrsnom optikom. Iako je riječi o starom modelu, kvaliteta slika je očaravajuća	Uređaj zanimljivog tankog dizajna koji će, vjerujemo, privući određen dio kupaca	Jedan od prvih pristupačnih 4-megapikselskih modela. Korektno radi, ali nije u rangu C-5050	Još jedan potpuno bezličan digitalni fotič

Tipke koje život znače

O TIPKOVNICI, DIJELU RAČUNALA S KOJIM SMO NAJVIŠE U DODIRU, VJEROJATNO NAJMANJE RAZMIŠLJAMO, A ONA JE ZAPRAVO FASCINANTAN KOMAD TEHNOLOGIJE I PRAVO MALI RAČUNALO UNUTAR RAČUNALA... | PIŠE: Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

Prema jednom istraživanju pokazalo se da mladi naraštaji u informatički visoko obrazovanim zemljama po završetku temeljnog obrazovanja tipkaju poput profesionalaca. To zorno pokazuje kolika je važnost i utjecaj tipkovnice u svakodnevnom radu s računalom. Bilo da pisanjem zaradujete za život ili jednostavno komunicirate Internetom, služite se tipkovnicom. Pokušat ćemo vam stoga otkriti neke zanimljive detalje o tom komadu hardvera te vam preporučiti ono najbolje i najzanimljivije iz domaće tržišne ponude.

OPIPLJIVO
Tipkovnica je zapravo serija prekidača spojenih na mikroprocesor koji nadgleda stanje svakog od njih i inicira specifičan signal kad se neka od tipaka stisne. Interesantno je da su se tipkovnice vrlo malo promijenile od svojih početaka. Najveće promjene vezane su uz dodavanje nekih novih tipaka te način komunikacije s računalom - koja je sve češće bežična. Osnovne tipke svake tipkovnice su one sa slovima. Klasičan raspored tipaka je QWERTY, tj. QWERTZ za naše podneblje, a naziv proizlazi zapravo iz poretka prvih 6 slova. Inače, nećete pogriješiti ako ustvrdite da je taj raspored tipaka nelogičan. Naime, potječe s pisanih strojeva,

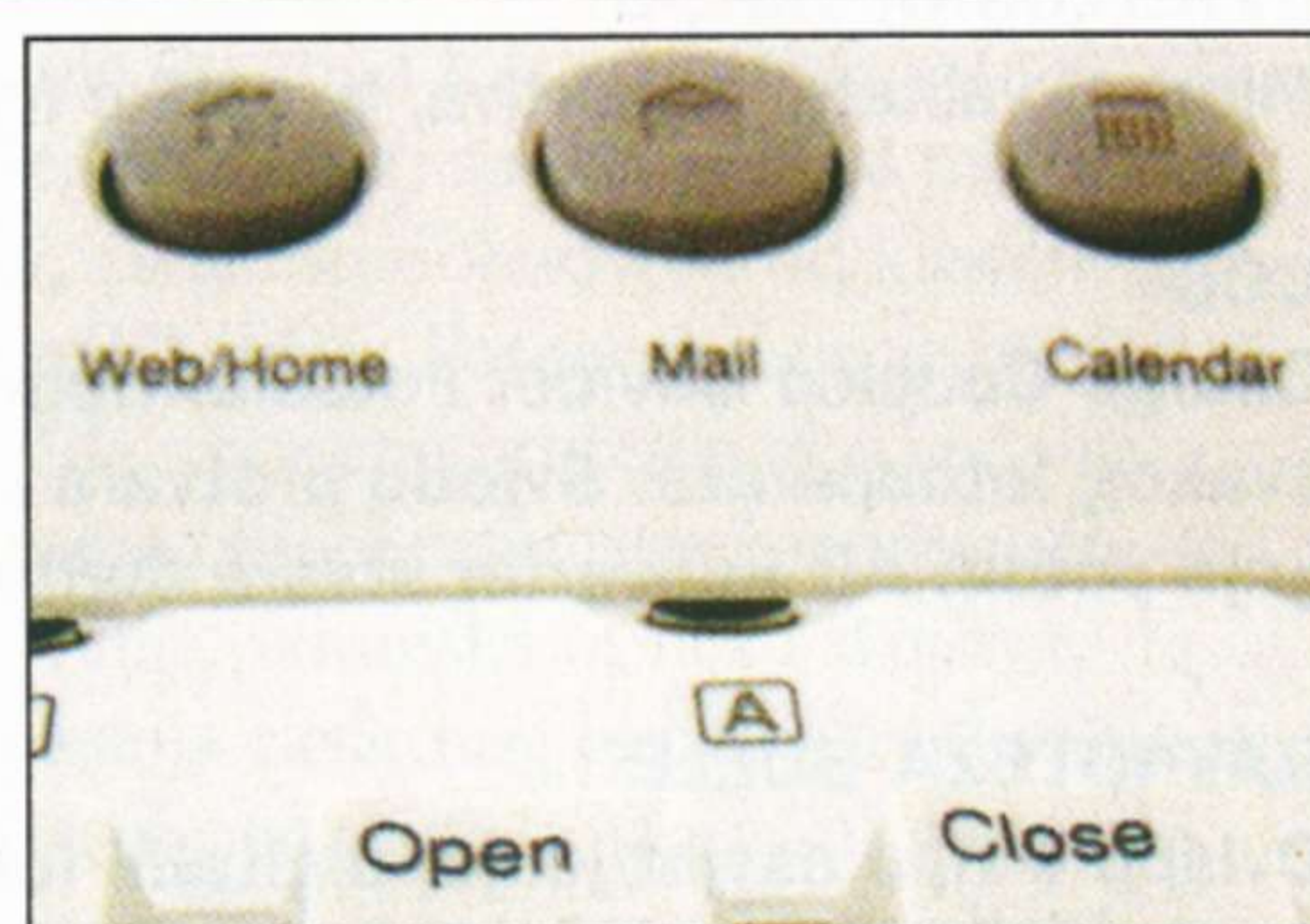
gdje je izvorno i osmišljen da uspori brze tipkače svojim čudnim rasporedom jer se kod prebrzog tipkanja mehaničke ruke sa slovima ne bi stigle vratiti u početni položaj i sve bi se zaglavilo. Drugi pak tvrde da je raspored kakav je jer se pratila ideja da najčešći parovi slova budu na suprotnim dijelovima tipkovnice - i to iz istog razloga (sprečavanja mehaničkog blokiranja). Znači, na neki način iz povijesnih razloga usporavamo svoje tipkanje. Inače, postoje različiti rasporedi tipaka koji su optimalniji od QWERTY, primjerice Dvorak - no teško je pronaći takve tipkovnice. Prema istraživanjima tipkanja provedenima sredinom prošlog stoljeća, brzina tipkanja bi se gotovo udvostručila prelaskom na taj raspored. Ako vas zanima, raspored Dvorak tipaka možete vidjeti na www.mwbrooks.com/dvorak/layout.html

TEHNOLOGIJE
Postoji nekoliko različitih tehnologija za detektiranje stiska pojedine tipke. Upravo vrsta tehnologije određuje kakav tipkovnica vraća osjećaj tijekom tipkanja. Svakom tipkaču odgovara drukčije. Neki inzistiraju da im tipkovnice imaju old-skulerski mehanički "klik", dok drugi preferiraju tišinu gumenih kontakata. Neki vole tipkovnice dugog hoda i jake povratne sile, a drugi kratke, koje jedva treba dotaknuti da registriraju zapis slova. Istraživanja pokazuju da većina ljudi preferira tipkati "težinom" od 80-100 g, dok primjerice gumba na konzolama treba stisnuti sa 120 g i više. Najlabavije tipkovnice popuštaju već pod 50 g. Na interesantnu ideju su došli u Keytronicu. Njihov top-model za hard-core tipkače (na kojem i nastaje ovaj tekst) ima varijabilnu silu pritiska potrebnu za stiskanje svake tipke. Maksimalno ugodno za pisanje.

ZDRAVLJE
Kad kupite Microsoftovu tipkovnicu, na poledini će vas dočekati golemo upozorenje o zdravstvenom riziku rada s tipkovnicom. Mnogo je bilo nagadanja tijekom proteklih godina u kojoj mjeri ozljede, tzv. *kumulativne mehaničke traume* poput sindroma karpalovog tunela, pogađaju korisnike tipkovnica. Naša je preporuka da tipkovnicu, ako vam je iz bilo kojeg razloga neudobna za rad, zamijenite, a protiv ozljeda najbolje ćete se zaštititi redovitim razgibavanjem i tjelovježbom. Inače, u cilju smanjenja ozljeda izmišljene su tzv. prirodne ili ergonomske tipkovnice koje pri tipkanju dopuštaju rukama da budu u što ispravnijem položaju. Doduše, trebat će vam neko vrijeme da se priviknete raditi s njima - obično nekoliko mjeseci. No, jednom kad ovladate rasporedom tipaka, brže i točnije ćete pisati i na klasičnoj tipkovnici.

DODATNE TIPKE

Sve je manje klasičnih modela tipkovnica na tržištu - tj. sve nude neke dodatke u vidu novih dodatnih tipaka koje variraju od potpuno beskorisnih do genijalnih. Microsoft je tako na svojim najnovijim Office i Internet tipkovnicama stavio direktne likove za pokretanje Worda, Excela, e-mail klijenta... Naravno, tipke je moguće konfigurirati po želji. Dosta zanimljive su nam se učinile i tipke za reguliranje glasnoće zvuka te za paljenje i gašenje računala. Doduše, dodatne tipke donose sa sobom i jednu zamku. Često zbog njih trpi klasičan raspored tipaka, tako da će nekome tko se navikao na "suhu" staru tipkovnicu s klasičnim tipkama isprva biti frustrirajuće tipkati na novoj, prepunoj tipki.



"IZBOR ODGOVARAJUĆE TIPKOVNICE NAJBITNIJI JE ZA UGODAN RAD NA RAČUNALU



PROIZVOĐAČ	Microsoft	Microsoft	Keytronic	Keytronic	Keytronic	Cherry	Fujitsu	Siemens	Microsoft
MODEL	Internet Keyboard	Office Keyboard	KT Cordless CN	KT 2001	KT 600	G83	SK-2500-2D	G4-MD POS	Natural Multimedia
DODATNE TIPKE	da (10)	da (20 + 18 + kota?)	da (16)	ne	ne	ne	da (18)	ne (nema brojčane tipkovnice)	da (17 + 12)
ODMORIŠTE ZA DLAN	da	da	da	ne	ne	ne	da	da	da
NAČIN SPAJANJA	PS/2	PS/2 ili USB	??	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2 ili USB
TVRDOĆA TIPKI	umjerena	umjerena	umjerena	mala/varijabilna	mala	velika	umjerena	umjerena	umjerena
RASPORED TIPKI	klasičan	klasičan	klasičan	klasičan	klasičan	klasičan	klasičan	klasičan ili prirodan	prirodan
USTUPIO	Info Gama	Hgspot	HGspot	HGspot	HGspot	Info Gama	Info Gama	Info Gama	Info Gama
OCJENA	8 od 10	9 od 10	7 od 10	9 od 10	8 od 10	5 od 10	6 od 10	??	10 od 10
CIJENA	229 kn	NAZVATI	303 kn	195 kn	66 kn	64 kn	92 kn	1.75 kn	41.3 kn
DOJAM	Ugodna i kvalitetna, s nekoliko tipki s kraticama do aplikacija	Najbogatije opremljena dodatnim kontrolama, ne smeta nam malen ENTER i čudno postavljen Z	Kvalitetna bežična tipkovnica u paketu sa solidnim mišem. Ugodna za tipkanje	Alat za hard-core tipkače. Ružna, velika, bez dodatnih gumba i savršeno ugodnih tipki za rad	Tipkovnica spartanskog dizajna, kvalitetnog proizvođača, umjerene cijene i izrazito kvalitetnih tipki	Kvalitetna klasična izrazito tvrda tipkovnica. Nekima će se svidjeti nabijati po tipkama da prime, nama nije	Kvalitetna klasična tipkovnica s mnoštvom funkcijskih tipki koje zauzimaju cijelu desnu stranu	Totalno svemirska tipkovnica kojoj oblik možete mijenjati po želji. Zauzima malo prostora, ugodna za tipkanje i privlači pozornost	Mnoštvo dodatnih tipki, dizajn u stilu i prirodna orijentacija tipaka. Odlična nadogradnja na prijašnje MS modele

ATI R9600 PRO vs. nVIDIA GEFORCE FX 5600

OKRŠAJ NA BROJU 600

Kategorija grafičkih kartica s cijenom od tisuću i nešto kuna vrlo je zanimljiva upravo gamerima. Zašto? Zato što imaju izvrsne performanse, a nisu ni preskupe. Trenutačno se za njihovu naklonost natječu dva pulena najjačih proizvođača, ATI-ja i nVIDIE. Tko je bolji?

Radeon 9600PRO, GeForce FX 5600 – cijena: oko 1.600 kn. Ova igra brojeva nekako nam se učinila simboličnom, stoga smo odlučili usporediti te dvije grafičke kartice koje po nama trenutačno predstavljaju *best-buy* što se igranja na PC-ju tiče. Obje nam dolaze od renomiranih proizvođača, od kojih smo navikli

samo na najbolje. Sapphire se već fino ugnijezdio u ATI zajednici, dok nas MSI uvijek iznova oduševljava kvalitetom, ali i bogatim softverskim paketom koji dolazi u njihovim *retail* karticama. Već i prije negoli smo ih utaknuli u testnu kantu, očekivanja su bila velika. No, krenimo od početka... **PISE: Patrik Pencinger**

ATI

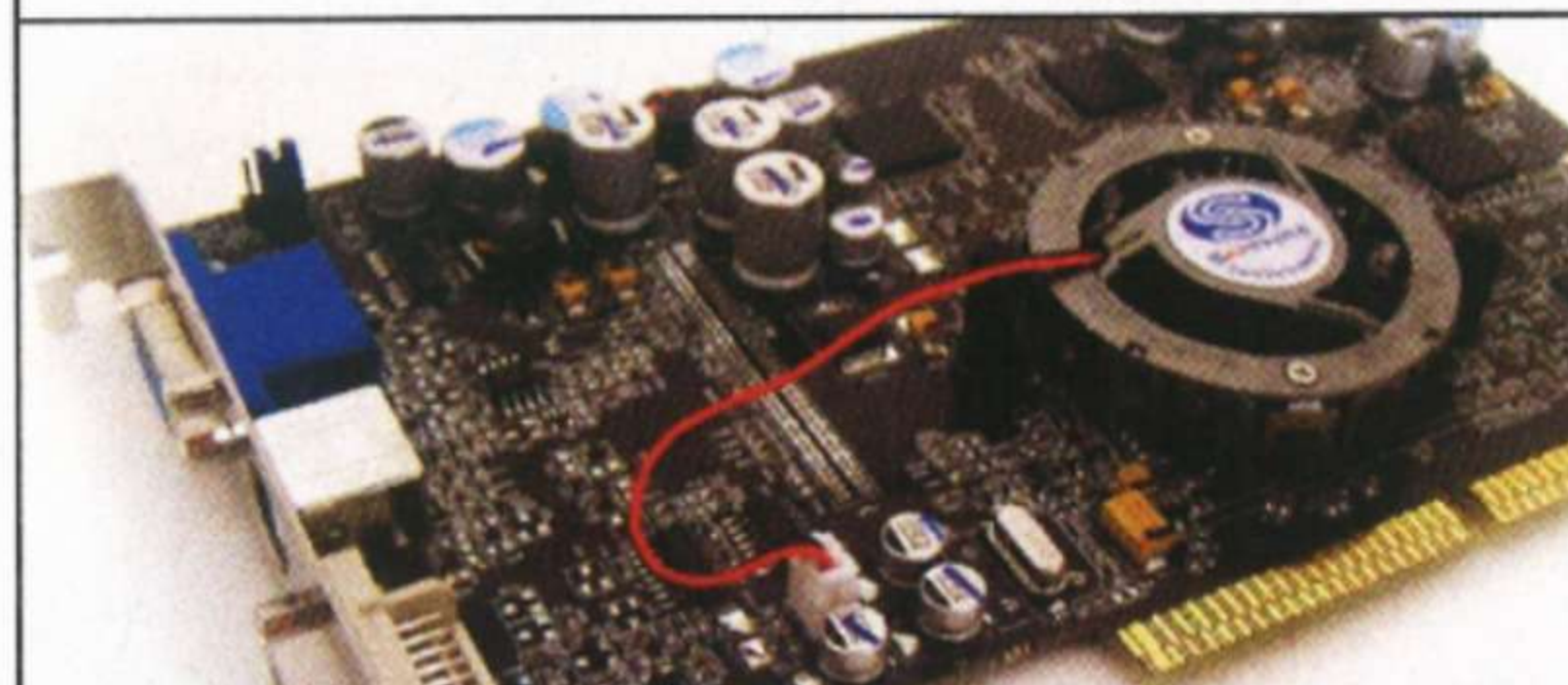
SADA kada je ATI konačno polovio sve konce 130-nanometarskog proizvodnog procesa, produkcija istih ide punom parom. Prvi 130-nanometarski čip je upravo RV350 koji pogoni Sapphireovu Radeon 9600 PRO karticu. Planira se da ta serija proizvođa zamijeni Radeon 9500 seriju koja je bila temeljena na R300 čipovima. RV350 sadrži prepolovljenu jezgru R300, koja ima 4 umjesto 8 cjevovoda (R9700PRO). To znači da je proizvodnja jeftinija te da je moguće postići veće taktove (konkretno, 400 MHz na testiranom modelu) i lakše hlađenje, ali istodobno i da više neće biti moguće *backingom* nadograditi Radeonu 9500 Pro u 9700 i slično. Sve napredne DX9 i VPU (videoprociranje) funkcije su tu i nisu neka posebna novost kad je riječ o ATI-ju. Radeon 9600 Pro koristi DDR memoriju koja je po *defaultu* stavljena da radi na 300 MHz, a proizvođač jamči stabilno overclock-



anje do 330 MHz (samo kod specijalne "Fireblade" inačice koju smo testirali) - 660 MHz efektivno zbog DDR memorije. Ugrađeni Samsungovi čipovi sposobni su potegnuti i do 350 MHz - eksperimentirajte.

INFO SAPPHIRE ATLANTIS RADEON 9600PRO FIREBLADE

USTUPIO	HGspot
CIJENA	1.694 KN
ZA	BRZINA, KVALITETA VIDEO, MEMORIJA
PROTIV	CIJENA, PONEKAD SPORUJA OD 9500PRO
DOJAM	SOLIDNA KARTICA SREDNE KLASJE. NIJE NIKAKAV ODMAK NEGO PRIJE OPTIMIZIRANA INAČICA PRIJAŠNJIH MODELA

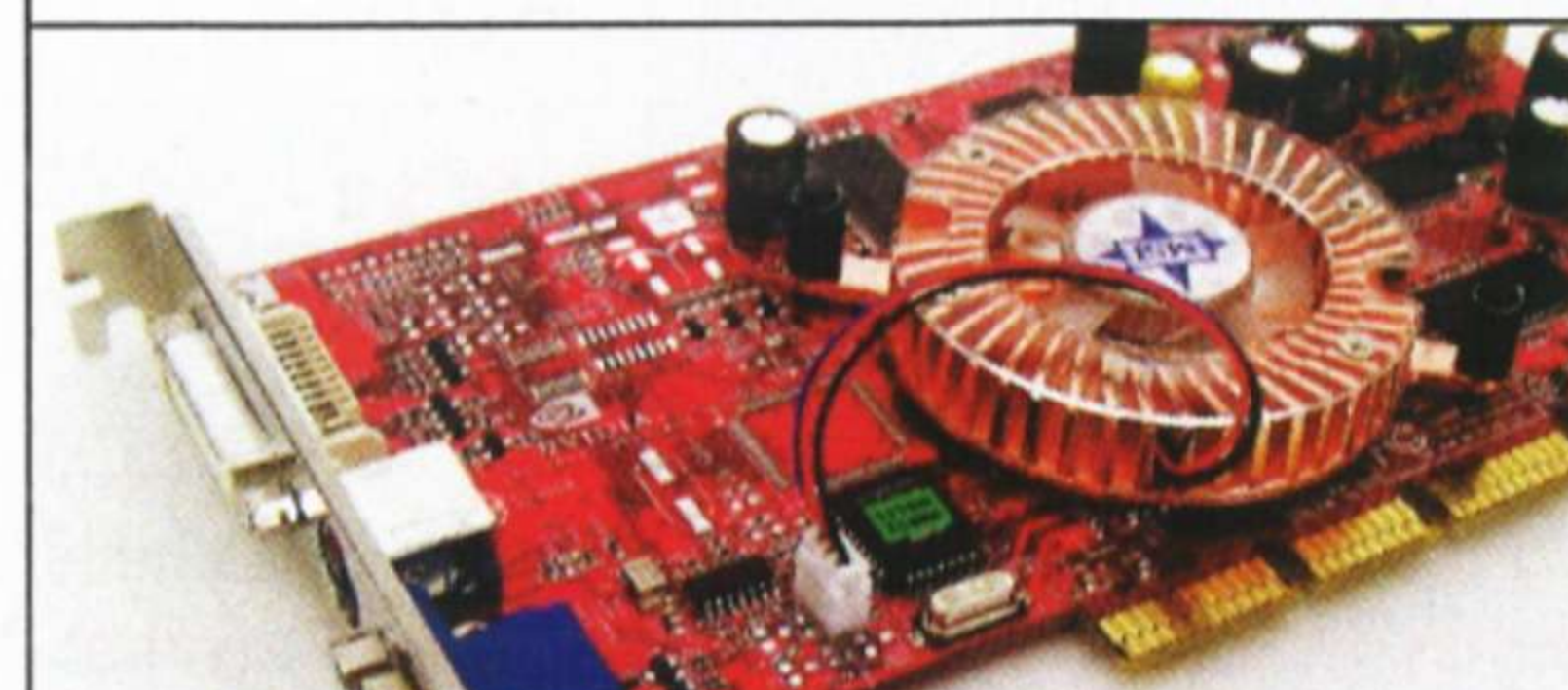


A POBJEDNIK?

U naše smo testiranje uz dvije spomenute kartice uključili i GeForce 4 Ti4200-8x. Rezultati su nas prilično iznenadili. Naime, sve tri su se naizmjenice smjenjivale na pobjedničkom postolju, zavisno već od sintetičkog testa, igre ili rezolucije u kojima smo ih iskušavali. Razlika između 9600-tke i 5600-tke bila je redovno unutar 5%, no ne možemo im nikako oprostiti to što ih u dosta kategorija kartica prošle generacije - GeForce 4 - prestiže! Uglavnom, ako bismo morali, pobjednikom u brzini proglasili bismo ipak ATI, i to za dlaku, dok bolji omjer performansi i cijene svakako daje nVidijin takmac. Ipak, ako već posjedujete karticu poput GeForce Ti4200, nadogradnja se jednostavno ne isplati.

INFO MSI GEFORCE FX 5600

USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	1.558 KN
ZA	MNOGO MEMORIJE
PROTIV	NIJE UVJEK BRŽA OD GEFORCE 4
DOJAM	DJELOMIČNO POBOLJŠANE MOGUĆNOSTI - PRIJE SVEGA ANTIALIASING - NASPRAM GEFORCE4, ALI NE MNOGO



INFO ATI R9600 PRO

PROIZVOĐAČ	ATI	MEMORIJA	128 MB DDR
CHIP	RV350	BRZINA MEMORIJE	330 (660) MHZ
PROCES	130 NM	BANDWIDTH	10.6 GB/S
TRANZISTORA	75 MILIJUNA	FILL RATE	1.6 GTEX/S
BRZINA	400 MHZ		



nVIDIA

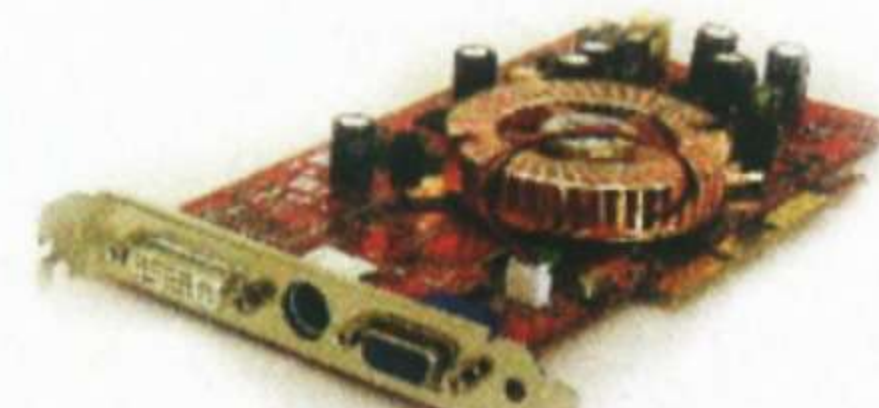
nVIDIA nastupa vrlo agresivno te pokušava povratiti izgubljeni ugled nakon što ju je Radeon 9700 skinuo s trona. U skladu s tim je i agresivna cjenovna politika FX5600 modela: naime, jeftinija je 150 kn od Radeonu 9600, a nudi dvostruko više memorije - čak 256 MB. nVidijin najjeftiniji srednje klase, tj. FX 5600 GPU, se od jačih FX5800 te 5900 razlikuje po tome što za svaki od 4 cjevovoda ima po jednu teksturnu jedinicu umjesto dvije kao što je to slučaj kod dvaju jačih modela, što smanjuje broj tranzistora s 125 milijuna na 80-ak milijuna. I upravo tu ta činjenica značajno smanjuje cijenu, dok same mogućnosti i nisu značajno umanjene. Sve su funkcije tu, samo je brzina manja. I ne trebate trpjeti turbinu ventilatora na FX5800 i jačim karticama. Nove GeForce 5. generacije imaju uvelike ubrzan *antialiasing*, a s većom propusnošću memorije igre najviše profitiraju pri visokim rezolucijama. Tu su, naravno, i DirectX9 funkcije, ali i CineFX arhitektura. Vrijeme će pokazati koliko će proizvođači igrati



prihvatiti prilagodbe koje treba napraviti na kodu igara kako bi se iscijedio svaki atom snage iz nVidijinih novih kartica. Što se tiče dodatne memorije, mišljenja su podjeljena. Neki drže da će te kartice svoju obilnu memoriju u cijelosti koristiti tek kad stignu nove moćne igre.

INFO nVIDIA GEFORCE FX 5600

PROIZVOĐAČ	nVIDIA	MEMORIJA	256 MB DDR
CHIP	NV30	BRZINA MEMORIJE	275 (550) MHZ
PROCES	130 NM	BANDWIDTH	8.8 GB/S
TRANZISTORA	80 MILIJUNA	FILL RATE	1.3 GTEX/S
BRZINA	325 MHZ		



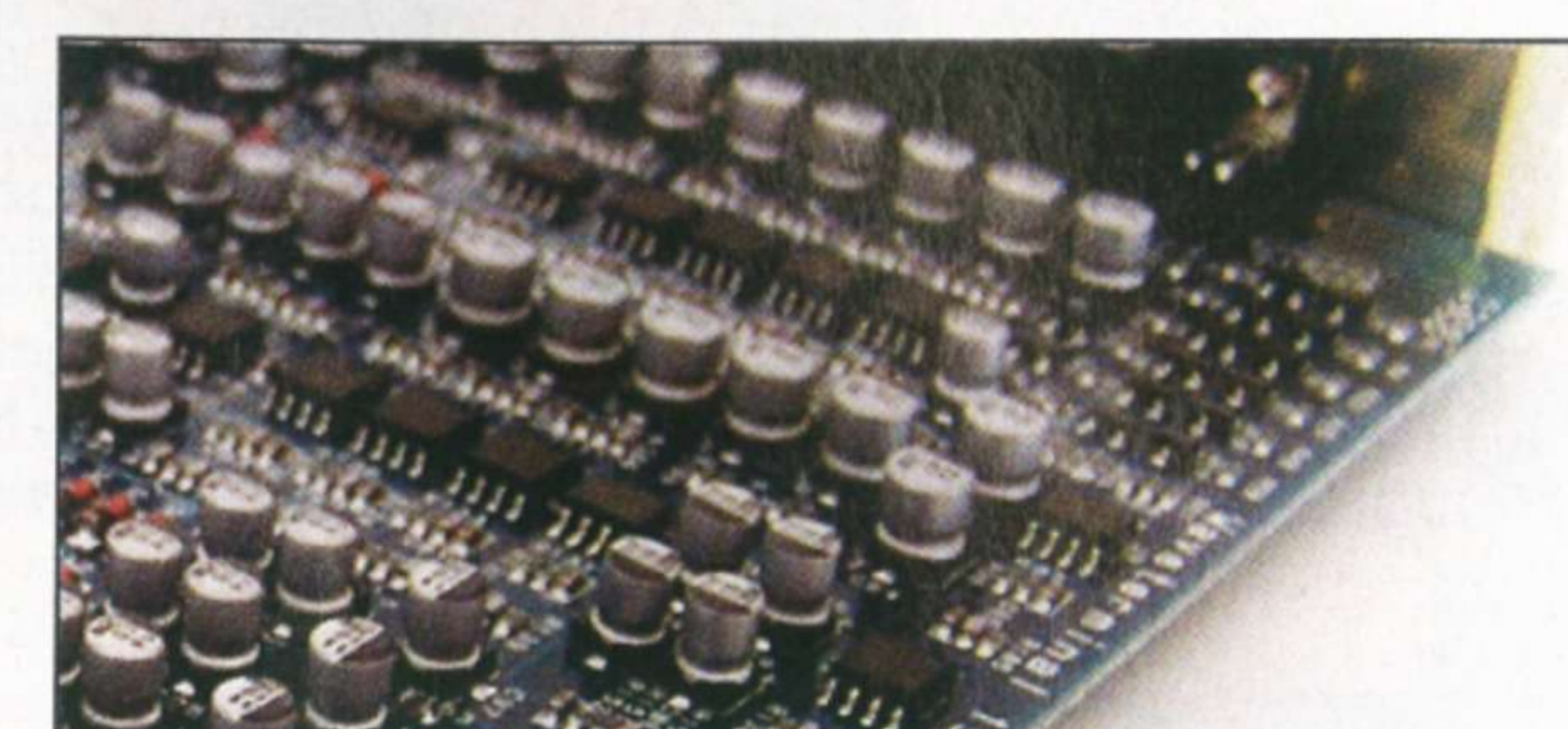
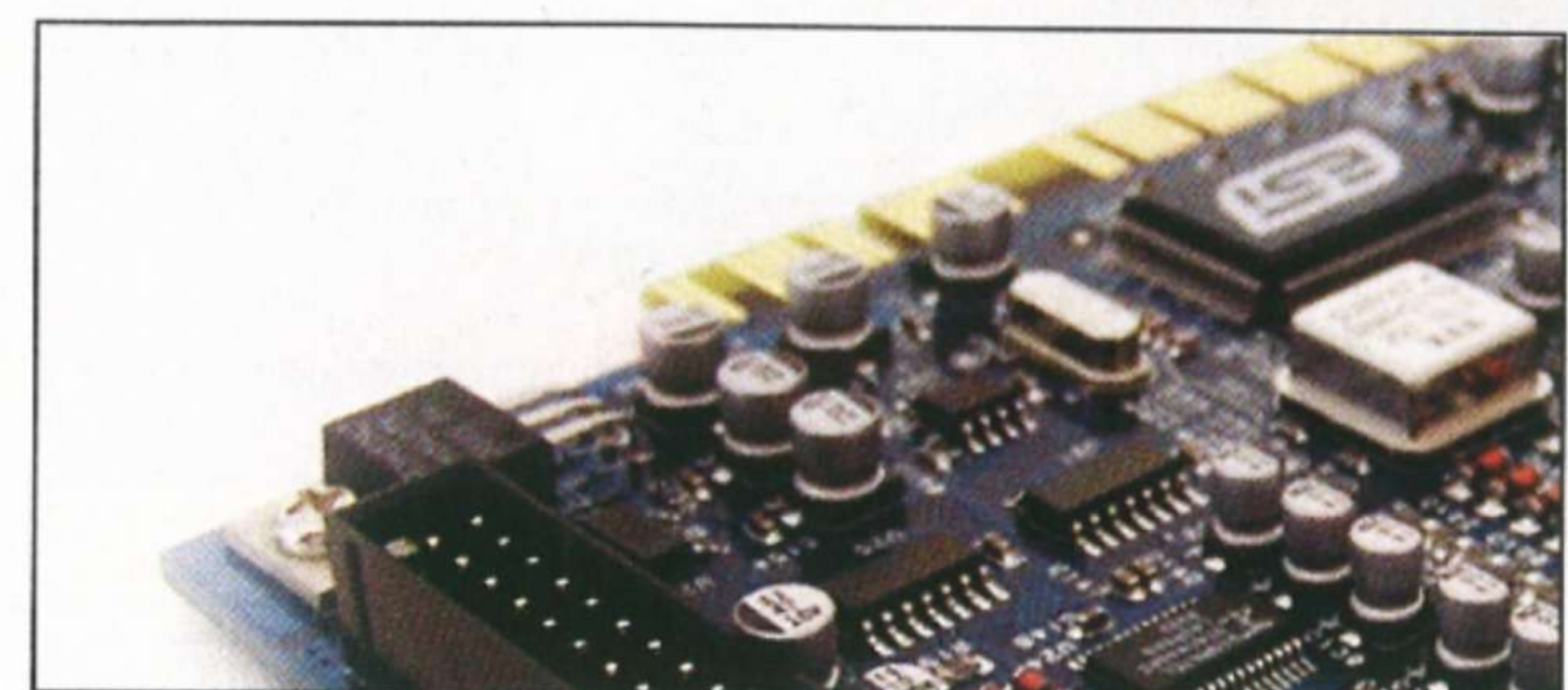
ZVUCNE KARTICE ESI WAVETERMINAL 192M

Za profesionalce

Dodatne zvučne kartice polako prelaze u domenu profesionalnog korištenja, poput ove, a zamjenjuju ih integrirane zvučne kartice na matičnim pločama

ESI-jev Waveterminal vrlo je specifična zvučna kartica. To je pravi zvučni terminal sa čak 10 stereo kanala sposobnih raditi u 96 kHz i 24-bitnoj rezoluciji zvuka. Riječ je o vrlo zanimljivom i prije svega jeftinom uređaju u svojoj klasi koji će dobro doći svima koji sastavljaju kućni studio za snimanje glazbe. Kartica se sastoji od dvaju modula. Glavni ide u PCI port, a na sebi ima digitalne izlaze (optičke i koaksijalne) te specijalni izlaz za spajanje vanjske konzole s 8 analognih kanala. Zanimljiva novina su specifična predpojačala na mikrofonskim ulazima koji daju tzv. fantomskih 12 V, što vam omogućava izravno spajanje i najkvalitetnijih mikrofona na karticu. Vrlo korisnim mnogima će se pokazati i specifično softversko DirectWIRE rješenje koje omogućava izravan prijenos zvuka

unutar računala među profesionalnim aplikacijama bez potrebe za vanjskim ožičenjem. To, dakako, pojeftinjuje cijeli sustav, ali što je još važnije - osjeti se u kvaliteti zvuka. Kao što joj i ime kaže, kartica maksimalno *semplira* u 192 KHz, a sve to u full-duplexu. Znači, možete paralelno i svirati i snimati glazbu. Smisao ove zvučne kartice nije igranje igara sa spojenih 20 zvučnika, nego pretvaranje računala u vrhunski digitalni glazbeni mikser, na koji je lako spojiti mnoštvo dodatne glazbene opreme. (pp)



INFO ESI WAVETERMINAL 192M

PROIZVOĐAČ	ESI
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI (OKO 150 KN)
ZA	KVALITETA ZVUKA
PROTIV	NIJE POGODNA ZA IGRANJE
DOJAM	AKO SE PLANIRATE PROFESIONALNO BAVITI ZVUKOM I GLAZBOM, OZBILNO RAZMISLITE O OVOJ KARTICI KAO CENTRU VAŠEG BUDUĆEG DIGITALNOG STUDIJA

DODATCI COREGA 64 MB USB PRIVJESAK

Sminka

Elegantan prijenos malih količina podataka i trendovski modni detalj

MALENE količine podataka sve se manje prenose na disketama i CD-RW-ovima - upravo zbog pojave revolucionarnog tipa privjesaka. Mali privjesci u sebi sadrže određenu količinu flash memorije - u našem slučaju 64 MB - i jednostavno ih se ušteka u USB port. Sve radi bez ikakvih drivera - vrlo elegantno.

Uz privjesak se dobiva i moderna špagica ili produžetak samog

privjeska koji vam omogućava spajanje na ključevce. 64 MB se pokazalo solidnim kapacitetom za prijenos različitih dokumenata, tablica i eventualno slika... USB 1.0 prijenos funkcionira dobro za 64 MB podataka, no za veće kapacitete profitirat ćete kupnjom USB 2.0 modela. (pp)

INFO COREGA 64 MB USB PRIVJESAK

PROIZVOĐAČ	COREGA
USTUPIO	MICROLINE
CIJENA	NAZVATI (OKO 150 KN)
ZA	CIJENA, ŽUTE JE BOJE
PROTIV	MOGAO BI BITI I USB 2.0
DOJAM	ZGODAN I PRILIČNO JEFTIN DODATAK. ODLIČAN DAR



GRAFICKE KARTICE SAPPHIRE 9200 128 MB VIVO

Stara škola

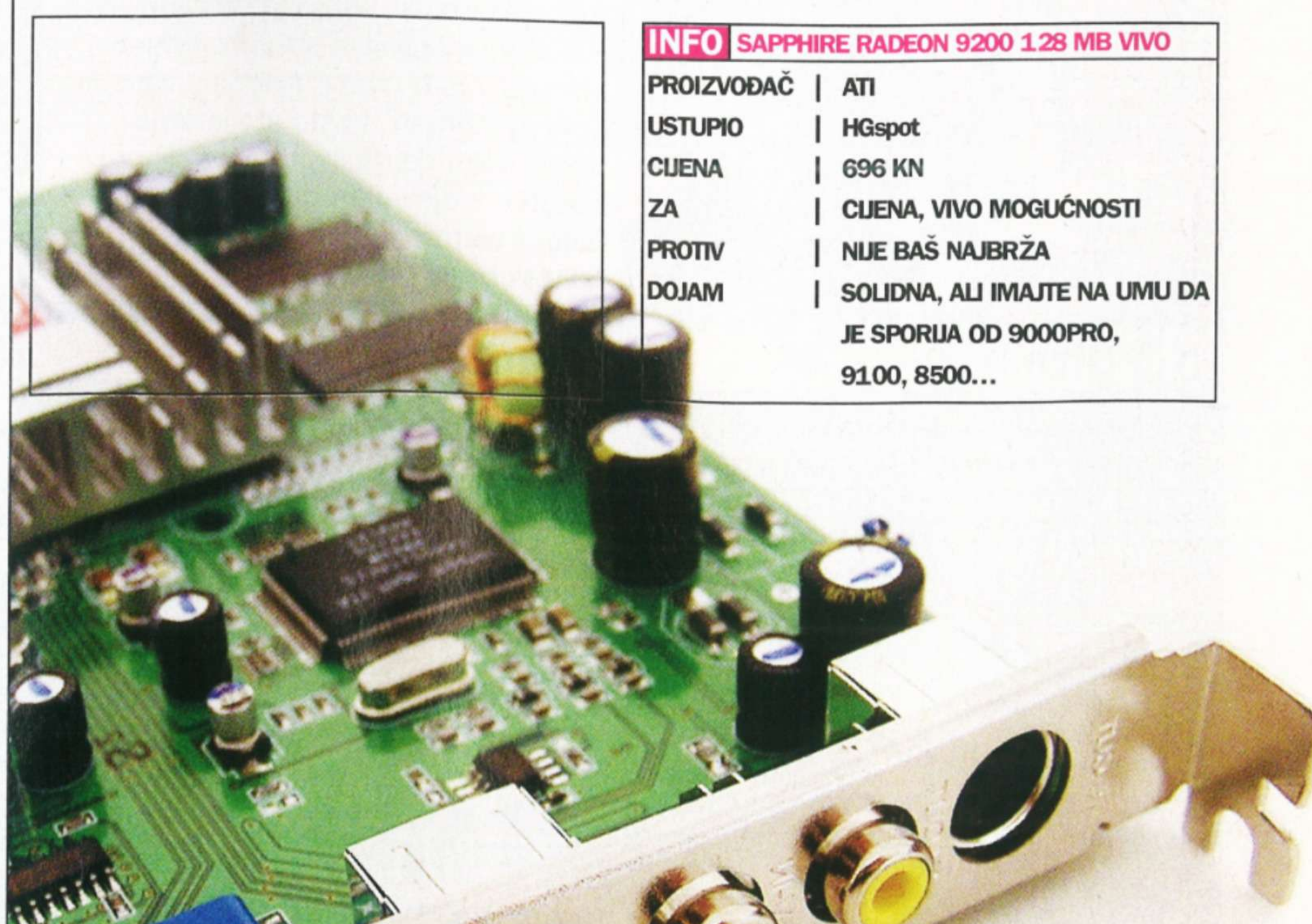
Solidne performanse, izbačeno sve suvišno, zadovoljavajućih videomogućnosti

SAPPHIRE Radeon 9200 je grafička kartica s novim ATI-jevim entry-level čipom. Sve je optimizirano prema nižoj cijeni, tako da ne čudi izostanak DVI izlaza. Umjesto njega tu su VIVO ulazi, i to na samoj kartici - nešto što nismo već prilično dugo susreli. Kartica koristi RV280 čip koji je napravljen u 150-nanometarskoj tehnologiji. Sam čip

radi na 250 MHz, a memorija na 200 MHz (400 MHz efektivno radi DDR-a). Novi je čip zapravo optimizirana konstrukcija prijašnjeg RV250, s kojim dijeli iste temelje, tj. R200 (R8500, R9100). Sve u svemu, riječ je o solidnoj grafičkoj kartici niže klase koja će poslužiti za povremeno igranje i zadovoljiti one koji se amaterski bave obradom videa. (pp)

INFO SAPPHIRE RADEON 9200 128 MB VIVO

PROIZVOĐAČ	ATI
USTUPIO	HGspot
CIJENA	696 KN
ZA	CIJENA, VIVO MOGUĆNOSTI
PROTIV	NIJE BAŠ NAJBURŽA
DOJAM	SOLIDNA, ALI IMAJTE NA UMU DA JE SPORUJA OD 9000PRO, 9100, 8500...



<p>01 > inteligencija</p> <p>Evo dokaza da je umjetna inteligencija itekako izvediva. Naime, odgovorivši na 20 postavljanih pitanja, ovaj inteligentan upitnik pogodit će stvar koju ste zamislili. Zastrašujuće i zabavno istodobno. http://v.20q.net-8095</p> 	<p>02 > 4 sobe</p>  <p>Genijalno. Žudite za putovanjem, no nemate gdje odsjesti, a vaša soba, dok vas nema, zjapi prazna? Rješenje je ovaj <i>site</i>, gdje svoju sobu možete privremeno zamijeniti s nekom na bilo kojoj lokaciji diljem svijeta. www.roomforoom.com</p>	<p>03 > japan</p>  <p>Japanci su napredni u svemu, pa i u modi. Ovaj <i>site</i>, između ostalog, nudi autentičnu japansku uličnu modu, a ako se potrudite, naći ćete i sličice mladih i seksi Japanki u školskim odorama, hehehe. www.japanesestreets.com</p>	<p>04 > krtica</p>  <p>Nepotpisani heroj zaposlen u hrvatskoj "katedrali duha" otkriva na što iz mjeseca u mjesec odlaze milijuni kuna TV pretplate, te otkriva različite spletke i ostale zanimljivosti unutar HTV-a. Trkom ondje dok ga nisu skinuli, hehehe. www.hateue.tk</p>
<p>05 > nezavisno</p> <p>Ako vam nekomercijalno znači isto što i dobro, bilo da je riječ o svijetu filma ili glazbe, brzo na ovaj <i>site</i>. Tzv. Indie scena u Americi buja i ima toliko toga kvalitetnog za ponuditi. www.indiewire.com</p> 	<p>06 > moda</p>  <p>Otkvačen, apstraktan dizajn upotpunjen s pregršt kvalitetnih tekstova, fotografija, dinamičnih spotova i koječega drugog vezanog uz modu i umjetnost. www.hintmag.com</p>	<p>07 > clubbing</p>  <p>Ovaj clubberski <i>site</i>, dizajnerski maksimalno dotjeran, obiluje informacijama, gdje god htjeli partijati - od Londona do Ibize. Tu ćete naći rasporede evenata, obilje članaka, biografija, slike znojnih tjelesa itd. www.burninblue.com</p>	<p>08 > gadgeti</p>  <p>Genijalno koncipiran online dućan koji će vas u najviše 2 linka odvesti do onoga što ste tražili, a da to niste niti znali. Izvrstan za kupnju darova za svaku moguću priliku. www.adresa.com</p>
<p>09 > rakete</p> <p>Danas doista ima svakakvih frikova, pa tako postoji i određeni postotak onih kojima su rakete i raketne baze fetiš. Ako ste upravo vi jedan od tih, opremite se, khmm, maramicama, i odmah na ovaj <i>site</i>. www.missilebases.com</p> 	<p>10 > pijetlovina</p>  <p>Ovaj <i>site</i> posvećen je jednom velebnom pijetlu (cock, kužite). Sadržaj sve živo, od praktičnih fora do turske verzije <i>break-dancera</i>. Eksperimentalno i zabavno, a i osvojio je neke luđe web nagrade nedavno... www.cockeyed.com</p>	<p>11 > mars</p>  <p>Očekuje se da će prva ljudska posada sletjeti na Mars već 2015. Bliži se vrijeme stvarne kolonizacije tog crvenog planeta, a ne samo u filmovima. www.exploremarsnow.org</p>	<p>12 > geocaching</p>  <p>Želite se naučiti snalaziti u prostoru i pritom izgubiti skembu? Geocaching je sport za vas. Pomoću sofisticirane, ali i jeftine GPS opreme potražite skriveno blago, a kad ga pronađete, zamijenite ga nečim svojim. www.geocaching.com</p>
<p>13 > knjige</p>  <p>Kad god vidimo neki <i>site</i> namijenjen isključivo mršavijem spolu, spomenemo ga, i to iz dvaju razloga - zato što smo džentlmeni, i zato što imamo dobru izliku da ga ilustriramo slikom oskudno odjevene poznate koke; Estelle Warren, u ovom slučaju. www.girlfriendbooks.com</p>	<p>14 > sasvim osobno</p>  <p>Iako je riječ o osobnom <i>siteu</i>, svojom kvalitetom i inventivnošću totalno nas je oduševio. Vrlo nekonvencionalno i intrigantno ilustrira kojim sve smjerovima zna krenuti ljudska mašta. www.nobodyhere.com</p>	<p>15 > blogganje</p>  <p>Interesantan servis koji će možda čak i pomoći nepreglednim, neurednim <i>bloggerima</i> da malo uredi svoj virtualni dnevnik. A možda ih i istrijebi. Kamoli sreće! www.mobabletype.org</p>	<p>16 > dizajn</p> <p>Prokopajte malo po ovom <i>siteu</i> i stilski se educirajte. Osim pametnih tekstova, posebno su zanimljive sekcije "who designed that" i korak po korak objašnjenja poznatih dizajnera kako su došli do konačnog proizvoda. www.3d-i.org</p> 
<p>17 > dr. evil</p>  <p>Internet utočište po nama jedne od najzanimljivijih novih igara - <i>Evil Genius</i>. Pruzevši ulogu zlog genija koji želi vladati cijelim svijetom, konačno ćete moći pokazati svoje pravo, lo zloceee. bwahahahahahaaaa. www.howeviltareyou.com</p>	<p>18 > kylie</p>  <p>Ove internetske stranice mogu se pohvaliti (a i hvale se) najvećom galerijom slika te prekrasne mini-jature australske venere. Tisuće slika Kylie i njezine stražnjice čekaju samo na vas. www.kyliefever.com</p>	<p>19 > piloti</p>  <p>Ludi talijan napravio je softver pomoću kojeg možete igrati Microsoft Flight Simulator na koliko god želite umreženih računala i monitora. Naravno, svi simuliraju i sve vjernije dočaravaju jednu jedinu kabinu!! www.wideview.it</p>	<p>20 > ekstremno</p>  <p>Koliki ludak morate biti da se na rolama zaletite 291 km/h ili da se pak na istom prijevoznom sredstvu spustite po šinama rollercoastera? Pitajte Dirk, koji je napravio oboje, o čemu svjedoče i fotke na njegovom <i>siteu</i>. www.dirk-aver.com</p>
<p>21 > fotografija</p>  <p>Ljudi su totalni ludaci, a ekipa s ovog <i>siteta</i> sve to fotka. Ako vam trebaju super-fotke bilo koje ekstremne ljudske djelatnosti koje se možete sjetiti, pohrite nezaustavljivo ovamo i nabrusite kreditne kartice. www.adventure-press.de</p>	<p>22 > biciklizam</p>  <p>Dropbike je najbolji i najpomaknutiji domaći biciklistički web-zin. Slave se akrobacije i neobični i hrabri pothvati, slikaju se najbolje offroad ture i dobro se zabavljaju, naravno. www.dropbike.com</p>	<p>23 > anđeli 2</p>  <p>Iako svi znamo da je nastavak Čarlijevih anđela samo isprička za paradržan-je triju atraktivnih glumica u različitim kostimima, nikome ne pada na pamet da im to zamjeri. www.charliesangels2.com</p>	<p>24 > flash</p>  <p>Da je Flash moćniji od HTML-a, znamo već dugo, ali da može biti ovako moćan, nismo imali pojma. Ma pogledajte samo kak' se poso u Flashu radi! www.tokyoplastic.com</p>
<p>25 > majmunarije</p> <p>Internetske stranice za malog primata koji žuči u svakom od nas. Sadržje tipični miks muških tema, od iščekivanja Matrixa 3 preko galerija s različitim ludostima do slika komada, naravno. www.apechild.com</p>	<p>26 > pda</p> <p>Prijenosna džepna računala najnoviji su trend, pogotovo otkako je Microsoft izbacio najnoviju inačicu svojeg operativnog sustava, Windows Mobile 2003. Naučite malo o PDA-ovima i pogledajte koji se najbolje prodaju na... www.thepocketsolution.com</p>	<p>27 > bogatuni</p> <p><i>Site</i> namijenjen onima koji imaju brdo love. Naime, krcat je najčudnijim mogućim darovima (i najskupljima, naravno) koji je moguće kupiti. Od osobnih robot-batlera do Segwaya. www.richguy.com</p>	<p>28 > blizanke</p> <p>Interesantan i poučan <i>site</i>, koji će vas naučiti od koliko je godina legalno se seksati u Americi. Zakoni variraju od 16 do 18, što znači da se sa slatkim Olsen blizankama (16) u određenim državama već možete pogostiti. Ako vas žele, naravno. www.twintracker.com</p>
<p>29 > anđeli 3</p> <p>Iako smo već spomenuli <i>site</i> od CA2: Full Throttle, to ćemo učiniti još jednom, i to samo da bismo vam pokazali ovu sličicu. Slasno do bola. www.charliesangels2.com</p>	<p>30 > guze</p> <p>Guze iz svih krajeva svijeta ulovljene kamerama voajerskih vlasnika odgovarajuće opremljenih mobitela. Pridružite im se i vi. www.mobiteasses.com</p>	<p>31 > skruff</p> <p>Skruff, magazin za probrane, donosi intrige iz globalne klupske scene, a u njem pišu iskusni fah novinari. Čitaju ga i Chemical Brothers, Darren Emmerson, DJ Hell... www.skruff.com</p>	<p>32 > kylie</p> <p>Ove internetske stranice mogu se pohvaliti (a i hvale se) najvećom galerijom slika te prekrasne mini-jature australske venere. Tisuće slika Kylie i njezine stražnjice čekaju samo na vas. www.kyliefever.com</p>

<p>20 > ekstremno</p>  <p>Koliki ludak morate biti da se na rolama zaletite 291 km/h ili da se pak na istom prijevoznom sredstvu spustite po šinama rollercoastera? Pitajte Dirk, koji je napravio oboje, o čemu svjedoče i fotke na njegovom <i>siteu</i>. www.dirk-aver.com</p>	<p>21 > fotografija</p>  <p>Ljudi su totalni ludaci, a ekipa s ovog <i>siteta</i> sve to fotka. Ako vam trebaju super-fotke bilo koje ekstremne ljudske djelatnosti koje se možete sjetiti, pohrite nezaustavljivo ovamo i nabrusite kreditne kartice. www.adventure-press.de</p>	<p>22 > biciklizam</p>  <p>Dropbike je najbolji i najpomaknutiji domaći biciklistički web-zin. Slave se akrobacije i neobični i hrabri pothvati, slikaju se najbolje offroad ture i dobro se zabavljaju, naravno. www.dropbike.com</p>	
<p>23 > anđeli 2</p>  <p>Iako svi znamo da je nastavak Čarlijevih anđela samo isprička za paradržan-je triju atraktivnih glumica u različitim kostimima, nikome ne pada na pamet da im to zamjeri. www.charliesangels2.com</p>	<p>24 > flash</p>  <p>Da je Flash moćniji od HTML-a, znamo već dugo, ali da može biti ovako moćan, nismo imali pojma. Ma pogledajte samo kak' se poso u Flashu radi! www.tokyoplastic.com</p>	<p>25 > majmunarije</p>  <p>Internetske stranice za malog primata koji žuči u svakom od nas. Sadržje tipični miks muških tema, od iščekivanja Matrixa 3 preko galerija s različitim ludostima do slika komada, naravno. www.apechild.com</p>	<p>26 > pda</p>  <p>Prijenosna džepna računala najnoviji su trend, pogotovo otkako je Microsoft izbacio najnoviju inačicu svojeg operativnog sustava, Windows Mobile 2003. Naučite malo o PDA-ovima i pogledajte koji se najbolje prodaju na... www.thepocketsolution.com</p>
<p>27 > bogatuni</p>  <p><i>Site</i> namijenjen onima koji imaju brdo love. Naime, krcat je najčudnijim mogućim darovima (i najskupljima, naravno) koji je moguće kupiti. Od osobnih robot-batlera do Segwaya. www.richguy.com</p>	<p>28 > blizanke</p>  <p>Interesantan i poučan <i>site</i>, koji će vas naučiti od koliko je godina legalno se seksati u Americi. Zakoni variraju od 16 do 18, što znači da se sa slatkim Olsen blizankama (16) u određenim državama već možete pogostiti. Ako vas žele, naravno. www.twintracker.com</p>	<p>29 > anđeli 3</p>  <p>Iako smo već spomenuli <i>site</i> od CA2: Full Throttle, to ćemo učiniti još jednom, i to samo da bismo vam pokazali ovu sličicu. Slasno do bola. www.charliesangels2.com</p>	<p>30 > guze</p>  <p>Guze iz svih krajeva svijeta ulovljene kamerama voajerskih vlasnika odgovarajuće opremljenih mobitela. Pridružite im se i vi. www.mobiteasses.com</p>
<p>31 > skruff</p>  <p>Skruff, magazin za probrane, donosi intrige iz globalne klupske scene, a u njem pišu iskusni fah novinari. Čitaju ga i Chemical Brothers, Darren Emmerson, DJ Hell... www.skruff.com</p>	<p>32 > kylie</p>  <p>Ove internetske stranice mogu se pohvaliti (a i hvale se) najvećom galerijom slika te prekrasne mini-jature australske venere. Tisuće slika Kylie i njezine stražnjice čekaju samo na vas. www.kyliefever.com</p>	<p>33 > kylie</p>  <p>Ove internetske stranice mogu se pohvaliti (a i hvale se) najvećom galerijom slika te prekrasne mini-jature australske venere. Tisuće slika Kylie i njezine stražnjice čekaju samo na vas. www.kyliefever.com</p>	<p>34 > kylie</p>  <p>Ove internetske stranice mogu se pohvaliti (a i hvale se) najvećom galerijom slika te prekrasne mini-jature australske venere. Tisuće slika Kylie i njezine stražnjice čekaju samo na vas. www.kyliefever.com</p>

Aksiomi

[multimedia log: uz čitanje preporučljivo slušati: *The Mission - Children*]

U diktafon govori, piše i razmišlja: **ZORAN ŽMIRIĆ**

vodom, a treća u Europi po šteti na usjevima od suše. Bogaštvo vodom stoji neiskorišteno jer svake godine šteta nastala zbog suše iznosi 1,5 milijardu kuna. To su prvi shvatili slavonski ratari te su odlučili...."

- Ovi su isti kao i ti, Gande. Hrvati su na ovo područje došli u 7. stoljeću, a danas je koji ono? Četvrtak, 19:50. Dakle, 21. stoljeće. Znači, njima je trebalo 14 stoljeća da shvate ono što su odavno radili stari Sumerani i Mezopotamci. U jeku atomskog doba, u doba ekspanzije računala, postao puk svjestan da živi pokraj vode tekućice pa otkrio sustav navodnjavanja! Otkrio narod melioraciju!

- Kakve ja veze imam s tim?
- Bacio si cigare umjesto da si ih dao meni. Kad tebi nisu trebale, ti si ih šutnuo u smeće. Ne znaš raspodijeliti resurse.
- O čemu ti pričaš, čovče?
- Da postoji strategija u kojoj se dilaju cigare, svako bi dijete meni dalo cigaru jer ja pušim, i to bi bio pravilno iskorišten resurs. Ali ne i ti. Ali ne i naš narod. Nije naša zemlja toliko u dreku koliko smo je mi sami kadri tamo uvaljati.

Svako dijete koje igra strategiju podići će njive uz vodu ili će prokopati kanale da navodni oranice, ali ne i naši stručnjaci u Ministarstvu gospodarstva.

Uvidam li ja to da svaki osmoškolic ima više soli u glavi od prosječnog agronoma?

Šutim. Dignem se i s vrha police za knjige izvadam kutiju Marlborora. Vadam jednu cigaretu i stavljam je u usta, a kutiju bacam Copetu u krilo. Pali cigaretu, i nudi me vatrom. Žvaćem neupaljenu cigaretu.

mudriji posao od nekog djeteta? Isto kao kad vidim profesore na faksu kako drže predavanje čitajući s folije. Mislim, čovjek već 30 godina priča jednu te istu priču i još je nije zapamtio! Kako da sad normalan čovjek ozbiljno shvati takvog popa ili takvog profesora? Po kojem su to znanju oni veći autoriteti od nekog klinca iz vrtića?

- Dobro, Cope, što sad briješ?

- Evo neki dan gledam nečaka kako igra Pokemone na PC-ju. Tih pokemona ima šta ja znam koliko, valjda tristo! A onih malih na stotine...

Smijem se i slušam spiku.

- Vjerovao ili ne, ali taj mali zna svakom pokemonu ime! I ne samo ime. Zna i je l' taj pokemon vatreni, vodeni, travnati, kameni, željezni, od voća, od povrća... Zna koliko imaju zdravlja, koliko unose snage u udarac, u napad, u obranu, zna koji se pretvara u kojeg, koji koga mrči i slično. Tu brat bratu ima više od tisuću podataka, sve dosadniji od dosadnijeg, a klinac od 6 godina to sve ima u glavi, iako do prije pola godine o tome nije imao pojma. Pa evo neki dan igra mali neku igru - sve magije zna napamet, sve manuale je pročitao i skužio, zna točno za svaki lik kako se ponaša, u kojoj formaciji mora stajati u odnosu na ostale likove, koliko koji mač oduzima snage, koliko vrijedi svaka strijela, koliko ga štiti neki oklop, i da ti ne nabrajam.

Svako dijete koje igra RPG baratat će s više podataka negoli bilo koji odrastao čovjek koji rutinski obavlja monoton posao.
Uvidam li ja to da svaki osmoškolic ima više soli u glavi od prosječnog intelektualca?

- Cope, daj mi vatre.

...Vjerovao ili ne, ali taj mali zna svakom pokemonu ime! I ne samo ime. Zna i je l' taj pokemon vatreni, vodeni, travnati, kameni, željezni, od voća, od povrća...

- Neka, hvala, pokušavam prestati.
Gleda u TV.
- Daj okreni program, jebote, šta ćemo gledat ovu glupost?

Daljinskim vrtim programe na TV-u.
- Žiku pop! - više Cope i maše cigaretom. - Ostavi to. Volim popove, smiješni su mi.

Gledam u svećenika na TV-u. Krajičkom oka snimam Copeta kako se smješka razdragan poput djeteta.
- Pogledaj ti, Gande, ovog majstora! Lagodan život, fina klopa, vozi dobra kola, nema stresa, i cijeli svoj život priča jednu te istu priču. Svaki dan u godini ima svoju stranicu u Bibliji i on to narodu fino čita, a narod sluša, ko nepismene ovce koje to ne znaju pročitati same. Pa da je barem bio kadar to što čita naučiti napamet, možda bih mu i vjerovao, nego stalno gleda u knjigu! Čitati sam naučio s 5 godina. Po čemu on sad radi neki

- A ne! Nema šanse!
- To bi bio uludo utrošen resurs?
- Brzo učiš, Gande! Još malo pa ćeš biti mudar ko da imaš 6 godina.

- Znaš li ti, Cope, kako bi se sve ovo o čemu ti cijelu večer gundaš moglo svesti na jednu jedinu rečenicu?

- Kako?
- Tako da se postavi aksiom koji bi vrijedio za sve nabrojeno.

- A taj je?
- Ukupna količina inteligencije na planetu je konstantna, samo stanovništvo raste.

- Gande, evo ti vatre.
- Neka, hvala, pokušavam prestati.
- Šteta, baš sam se ponadao da ću provjeriti jedan svoj aksiom.

- A taj je?
- Mudar čovjek u usta stavlja cigaretu da bi o nečemu razmislio. Budala to čini da nečim napuni usta.



Šta blejiš?
Gledam Copeta kako mi prilazi i smješta se tik do mene oslonivši se o balkonsku ogradu.
- Ne kaže se "šta" nego "što". Tako je tebe pustio u stan?
- Šta ima dole u parku?

- Nema ništa.

- Fakat nema ništa?

- Ništa.

- E, a sjećaš li se što je tu bilo prije 15 godina?

Odlutam mislima i sjetim se kako sam živeći u susjednom naselju ovuda brijaš s ekipom. Cijelo je područje bila borova šuma koja se protezala kilometrima uokolo, a bila je posadena ni najstariji ne pamte kad. Od te šume danas nije ostala ni borova iglica, jer su je urbanističkim planom potpuno iskrčili i na njezinu mjestu podigli najveće riječko stambeno naselje iznad kojeg su razvukli zaobilaznicu. Nije li se mogao posjećati samo onaj dio koji je smetao temeljima pojedine zgrade, a između samih zgrada ostaviti zeleni pojas? Mogao se, naravno, jer između nekih zgrada je praznina od nekoliko stotina metara, no nije.

Svako dijete koje igra GOD igru neće iskrčiti šumu da bi na njezinu mjestu podiglo naselje, nego će iskrčiti samo onaj dio koji mu je za to prijeko potreban.

Uvidam li ja to da svaki osmoškolic ima više soli u glavi od prosječnog arhitekta?

- Pitam te je l' se sjećaš šta je tu bilo nekad?

Gledam Copeta kako mi maše cigaretom oko glave i eskviram da me ne oslijepi žarom. I to ti je život. Dovoljno je jednom idiotu dati vlast u ruke i da se, nesvjestan svoje gluposti, počne igrati Boga te uništi ono što su generacije čuvala.

- Ne sjećam se, Cope.

Ajmo gledat TV.

Gledam Dnevnik, a krajičkom oka snimam Copeta kako grize noke.

- Jebote, Gande, daj cigaru!

- Nemam. Pobacao sam sve u smeće prije koji tjedan kad sam prestao. Da se slučajno ne mašim rukom kad me uhvati kriza.

- Pobacao si cigare u smeće?

- Upravo si ponovio ono što sam rekao.

- Idiote.

Gledam Dnevnik. Krajičkom oka snimam Copeta kako čas češka nos, čas nateže ušnu resicu.

- Bacio cigare?! Kreten!

U Dnevniku je neki prilog o navodnjavanju Slavonije. Spikerica trusi podatke:

"Hrvatska je druga zemlja u Europi po bogatstvu



Primi e-mail SMS porukom

Za čitanje e-maila više ne trebaš računalo! Kreni gdje god želiš i Forward e-mail to SMS poslat će na tvoj mobilni telefon prvih 160 znakova iz dobivenog e-maila zajedno s imenom pošiljatelja i naslovom. Kako aktivirati ovu BESPLATNU uslugu? Posjeti VIPonline portal www.vip.hr, klikni na Forward e-mail to SMS* i slijedi upute. Tvoja sloboda tvoj je izbor!

*Forward e-mail to SMS namijenjen je samo VIPsmart pretplatnicima i VIPme korisnicima.

www.vip.hr

Tako jednostavno

VIP
online

Od ovog ljeta nove SMS igre.



Svako ljeto ista priča - more, plaža, kupanje i sunčanje. Otjerajte "fjaku" igranjem čak **4 nove SMS igre: Black Jack, Papir-Škare-Kamen, Mozgalica i Asocijacije.** Prijavite se za igricu - pošaljite SMS poruku sa skraćenicom odabrane igre na pripadajući broj (npr. ASO na broj 3434) i registrirajte svoj igrački "nadimak" (REG nadimak). Najbolje SMS igrače nagrađujemo super tjednim i mjesečnim nagradama! Prst spreman? Game on.

Mjesečna nagrada: 4 x Nokia 3650 + Simpa start paket + atraktivne tjedne nagrade

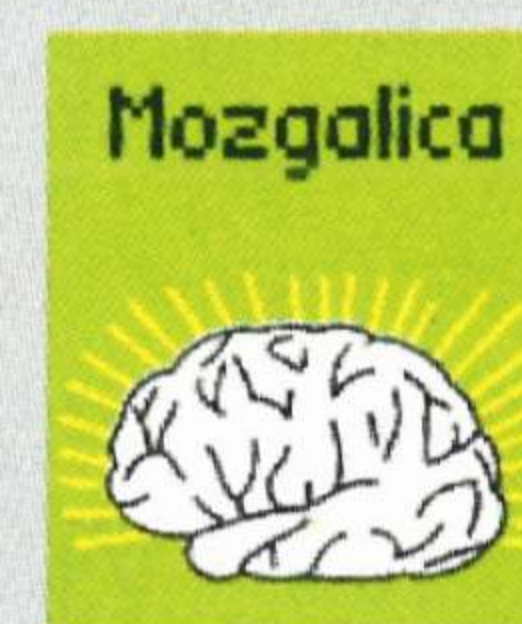
*Detalje oko igranja i popis svih nagrada pronađite u lecima, na našim prodajnim mjestima ili na www.htmobile.hr. Ako se registrirate putem Mog portala možete zadržati nadimak koji tamo već koristite. Cijena poslana poruke naplaćuje se prema važećem cjeniku. Primljene poruke se ne naplaćuju. Za dodatne informacije nazovite Službu za korisnike: Simpa 098 1520, Cronet 098 1550.



BJ 3333



PSK 3232



MOZ 3535



ASO 3434