MEGAPOSTERI > MOH: Pacific Assault i Star Wars KOTOR

HACKER

BROJ 96 • STUDENI 2003. • CIJENA 30.00 KN, 1000 SIT, 220 DIN, 270 DEN

...SNE OVISNOSTI

RECENZIJE

HALO
CHROME
FIRE WARRIOR
GREYHAWK: TOEE
MOH: BREAKTROUGH
C&C GENERALS

OSVOJI! superatraktivni **XBOX MEGA PACK**

TEST RECENZIJA

HOMEWORLD 2

Vrhunski svemirski RTS sa stilom

NAJAVA BROJA

VAMPIRE TM: BLOODLINES

Horor RPG koji će vam slediti krv u žilama

HARDVER TEMA

GAMING KONFIGURACIJE

Što odabrati iz šarolike ponude gotovih konfiguracija za ultimativni doživljaj igranja

ISSUE 96 NOVEMBER 2003
9 771330 712000 07
1000 SIT, 7,30 KM, 220 DIN, 270 DEN

MSI je i dalje najbolji!

MSI
www.msi.com.tw

Ovlašteni MSI distributeri:
Hrvatska/BiH: Microline d.o.o., Zagreb, www.microline.hr, msi@microline.hr
BiH: Megatrend 2000 d.o.o., Sarajevo, www.ba.megatrend.com, msi@megatrend.com
Makedonija: River Soft Computers, Skopje, www.riversoft.com.mk, info@riversoft.com.m

Ovlašteni MSI prodavači:
*Zagreb: **AnalogBit** 01 3776 562 - **Artakom** 01 3883 122 - **Derbi Informatika** 01 6154 849 - **Ding** 01 2925-888 - **Edinkom** 01 6147 000 - **HGspot** 01 6611 555 - **NITEL computers** 01 3015 645 - **Tr** **Trade ADM** 01 6117 717 - **Zagria** 01 3018 866; Velika Gorica: **NETRA d.o.o.** 01 6226 530; Sisak: **MDS** 044 548 352; Split: **P.N.P.** 021 370 888; Rijeka: **Ventex** 051 372 001; Vinkovci: **Bit Sistem** 032 332 910; Đakovo: **Favori** 031 812 811*

TECHNO MEGASTORE

AVENIJA DUBROVNIK 46, ZAGREB
PREDSTAVLJA:

» NAJVEĆA PONUDA
» 1500m² PRODAJNOG PROSTORA
» CASH N' CARRY
» BRZA I BESPLATNA DOSTAVA*
» NAJBOLJI WEB SHOP**

* ZA KUPOVINU IZNAD 1000 KN
** DOBITNIK PRVE NAGRADE *VIDI WEB TOP 100* U KATEGORIJI INTERNET PRODAJA

www.hgspot.hr
telefon: 01-6611-555
HGspot®

NAGRADNA IGRA

HACKER i INFO GAMA vam daruju

JEDNA ALI MEGA VRIJEDNA

XBOX MEGAPACK

Osvoji Xbox konzolu u kompletu s 3 megahit naslova

Star Wars KOTOR
HALO
Dead or Alive 3

Jednu ali megavrijednu nagradu osvojit ćete ukoliko točno odgovorite na superlagano nagradno pitanje:

Koja je najbolja konzola na svijetu?

a) Playstation2
b) Xbox
c) Xbox
d) Xbox

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošaljite do 10.11. 2003. na adresu: **HACKER,** Čakovečka 17, 10000 Zagreb, s naznakom: **"DAJ ZELENOG"**

NAGRADNI KUPON

XBOX MEGAPACK

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje

OVERLOAD

Pogledavši kroz prozor, zaključili smo kako su gotovi dani ugodnih šetnji pod uzavrelim ljetnim suncem i vesela šepurenja u laganoj odjeći. Vrijeme je poprimilo onaj tipični sivi tonalitet, koji odiše kišom, vjetrom, blatom i svim drugim vremenskim uvjetima koji će vam boravak u toplini doma učiniti znatno primamljivijim negoli što doista jest. A kako bolje iskoristiti to razdoblje nego za igranje nekog od desetak vrhunskih naslova koji će nam pristići ovih dana i mjeseci. Dakako, i protekli nam je mjesec donio niz zanimljivih igara, iako smo na kraju, doduše, ostali razočarani s nekoliko većih odgoda, a najviše nas je, priznajemo, pogodila ona vezana za *Half-Life 2* (više o tome u ovomjesečnom INFO-u). Ipak, konačna PC-inačica Xbox megahita HALO, poljski FPS *Chrome*, intrigantan *Dungeons&Dragons* RPG *Greyhawk*: *Temple Of Elemental Evil* te prava ovomjesečna RTS poslastica, *Homeworld 2*, uspjet će vas, vjerujemo, na duže vrijeme zaokupiti svojom raznolikošću. U izboru među *overloadom* ovomjesečnih igara radi uvrštavanja čijih recenzija smo bili prisiljeni žrtvovati dobar dio unaprijed pripremljenih najava novih naslova pomoći će vam standardna neumorna posada Hackera koja je u pripremanje ovomjesečnoga izdanja, poglavito velikog broja recenzija, uložila iznimno velik trud. Što zbog nešto većeg obujma posla, što zbog neodoljive želje da sve pusti kvragu i nastavi vrtjeti *Homeworld 2* samo još jednu misiju, ili, ajde dobro, barem dvije. Xbox dio konzolaške industrije protekli je mjesec bio posebno glasan pa stoga provjerite u našim kratkim, ali britkim i slatkim izvještajima s Tokyo Game Showa i Microsoft X03 press konvencije što nas to u idućih godina dana očekuje na tom zeleno-crnom čudovištu. I treba li na kraju uopće spominjati - još samo tri broja do 100!

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

Tokyo Gameshow i X03 bila su dva glavna događa u industriji igara u proteklih mjesec dana

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

PRVI POGLED: LOTR: Battle for Middleearth
str. 22 Još jedan Lord of the Rings naslov, ovaj put nešto ambicioznijeg karaktera

IGRA BROJA: Halo
str. 38 Xbox megahit konačno na PC-ju

RECENZIJA: Chrome
str. 46 ZF pucačina koja mnogo toga nudi, ali, nažalost i s mnogo propusta

HACKER ekipa

DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

DAMIR RADEŠIĆ
novinar

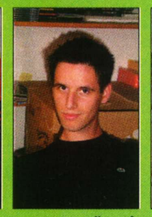
TIBOR HITRI
novinar

KRISTINA JEREN
novinar

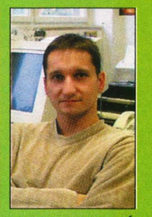
KREŠIMIR JOZIĆ
novinar

BERISLAV JOZIĆ
novinar

KREŠIMIR LAUŠ
novinar

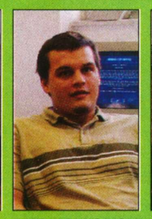


IVAN KOVAČEVIĆ
novinar

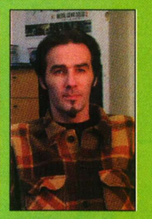


GORAN MARAVIĆ
hardver

MISLAV MATAIJA
novinar



PATRIK PENCINGER
hardver

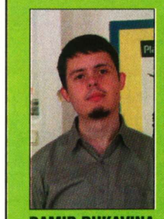


MARIN PERIC
grafički urednik

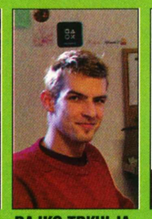
STIPE PERKOVIĆ
DTP

IVAN POLOJAC
novinar

GORAN RAČIĆ
novinar



DAMIR RUKAVINA
novinar



RAJKO TRKULJA
novinar

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar

sadržaj #96

Hacker broj 96 | issue 96 | časopis za PC-igre | pc gaming magazine | studeni 2003. | november 2003

NAJAVA BROJA

VAMPIRE TM BLOODLINES

Uronite u krvavi svijet bića noći

str.24

RECENZIJA

WARHAMMER 40.000 FIRE WARRIOR

I ne baš toliko vatren ratnik

str.54

HARDWARE TEMA

GAMING KONFIGURACIJE

Bacili smo oko na domaću ponudu igraćih konfiguracija, provjerite što smo otkrili

PROČITAJ:

- **Što, tko i za koliko**
  Koliko se novca isplati istresti za stvarno dobru gaming konfiguraciju
- **Brand name**
  Postoje li uopće domaći brandovi domaćih konfiguracija

str.86

impressum

HACKER

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

» Izlazi mjesečno

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

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

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

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

LEKTURA
Ankica Đerek

TAJNICA REDAKCIJE
Nada Delač

DIREKTORICA IZDANJA
Senka Kušer-Mijić

ADRESA REDAKCIJE
Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
Tel + 385 (0)1 363 66 81, 363 66 83
Fax +385 (0)1 363 66 78

E-MAIL
hacker@janus.hr

PRODAJA, MARKETING, PROMOCIJA
direktorica
Sanja Mlačak
voditelji odjela
Ivo Valečić
prodaja, tel. 01/ 6191800
Sanja Vernić
marketing, tel. 01/ 6161925
Ivanka Filipović
promocija, tel. 01/ 6103024

Odranska bb, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 85
e-mail marketing@janus.hr

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

EPH PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

DIREKTORI
Cristoph Rohner, Uroš Šoškić

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

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

europa press HOLDING

RUBRIKE

8 PC Info
14 Xbox Info
16 Tech Info
18 Aktualno - Nokia N-Gage
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 LOTR: Battle For Middleearth

NAJAVA BROJA

24 Vampire the Masquerade: Bloodlines

NAJAVE

28 Pro Evolution Soccer 3

ZAVRŠNICA

30 Need for Speed: Underground
30 Thief 3
30 Max Payne 2
31 Half-Life 2

RECENZIJE

38 Halo
42 Homeworld 2
46 Chrome
50 Temple Of Elemental Evil: A Greyhawk Adventure
53 Age Of Mytology: The Titans
54 Warhammer 40.000: Fire Warrior
57 Sim City 4: Rush Hour
58 Command & Conquer Generals: Zero Hour
60 NHL 2004
62 Freedom Fighters
64 Conflict: Desert Storm 2 - Return To Baghdad
66 Medal Of Honor: Breaktrough
68 BF 1942: Secret Weapons of WW2

Xbox RECENZIJE

72 Soul Calibur 2
74 Colin McRae Rally 04

HARDWARE

HARDWARE MJESECA

85 Cambridge Soundworks Megaworks 250D THX

HARDWARE TEMA

86 Gaming PC

HARDWARE MINITEST

92 CPU cooleri

HARDWARE RECENZIJE

94

» **U BUDUĆNOSTI** će se nositi pripijena odjeća tipa kombinezon. Zaključak: U budućnosti ćemo biti zgodni i lijepi pa ćemo se svi lijepo moći folirati

IZRAVAN PRIJENOS

PCinfo

TRIBES VENGEANCE

Odličan spoj SF-a i akcije

str. 10

Xboxinfo

NEVEREND

Ambiciozni roleplaying

str. 15

TECHinfo

N-GAGE

U prodaji

str. 17

POLUŽIVOT

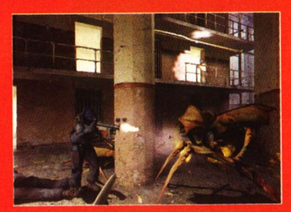
Šestomjesečna odgoda *Half-Lifea 2* i cijela, prilično ozbiljna, zavrzlama oko krađe *source* koda bila je uvjerljivo najupečatljivija vijest proteklog mjeseca. Ipak, svijet igara ide dalje pa tako našu pozornost lagano zaokuplja niz drugih velikih *blockbustera* koje uskoro očekujemo. Naše novo pitanje bilo bi: a gdje je *Deus Ex 2*? Nadamo se ne ondje gdje i *Half-Life 2*.

Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

VALVE ENTERTAINMENT

VELIKI FIJASKO PO IMENU HALF-LIFE 2

Pretpostavljamo da ste jednako kao i mi razočarani činjenicom da se 30. prošlog mjeseca na vašim računalima nije završio s nevjerojatno velikim žarom očekivan drugi nastavak jednog od najinovativnijih FPS-ova svih vremena, *Half-Life 2*. To bi se još nekako i dalo preboljeti da je riječ tek o odgađanju od nekoliko tjedana zbog tko zna kakvih marketinških planova izdavača. Ali ne, sve skupa je predodbro zvučalo da bi bilo istinito. Samo nekoliko dana nakon spomenutoga datuma Valve je objavio u javnosti kako je kompletan



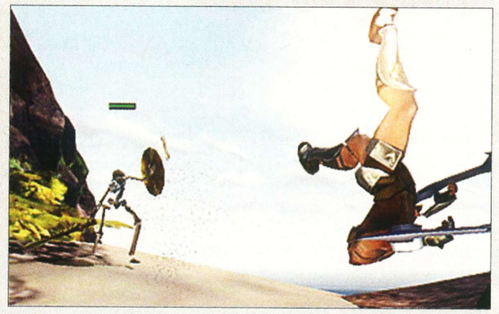
izvorni kod *Half-Lifea 2* ukraden. Kako? Priča je duga, no recimo da su ih na prilično priprost način, uporabom kojekakvih hacking programčića, obrlatili, i to putem neta. Lako bi bilo da je iscurila kopija gotovo dovršene inačice igre, ali ne, riječ

je o kodu iz kojeg je jednostavno svakom vidljivo kako i na koji način fukcionira grafički engine, zahvaljući čemu ga je iznimno lako kopirati, a jednako tako vidljiv je i način na koji rade Valveovi serveri i kako ih zlorabiti te cijeli niz drugih bitnih stvari. Valveu je cijeli događaj objektivno nanio štetu od sigurno nekoliko milijuna dolara, a nama *gamerima* donio barem polugodišnju odgodu izlaska *Half-Lifea 2*. Da, dobro ste pročitali, naime - samo nekoliko dana nakon krađe koda oglasio se Vivendi kao izdavač i objavio kako ga u prodaji možemo očekivati najranije u travnju 2004. Tako veliko razočaranje, priznajemo, nismo već dugo doživjeli, a Valve je, vjerujemo, naučio lekciju o sigurnosti čuvanja podataka jer, eto, upravo dok ovo čitate netom kruže kojekakve polukopije beta inačice *Half-Lifea 2*.

GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

MAČEM PO BUBREZIMA

Još jedna multiplatforma, koja osim za PC stiže i za Playstation 2 te Xbox. No, ne treba se žalostiti jer bi *Gladiator* mogao ispasti vrlo uspješna kombinacija RPG-a i borilačke igre zato što će se odvijati u starome Rimu i ticati se gladijatorskih borbi prepunih kombo udaraca, krvi, finiširanja protivnika i slično. Dodatni gušt davat će specijalne olimpijske osobine poput prizivanja elemenata, podizanja mrtvih i slično. 3D grafika bit će oplemenjena "inteligentnim" kamerama kako bi igra što više podsjećala na filmove koji su joj glavni uzor: Spartak, Ben Hur, Gladijator itd. Ako ispune sve obećano, *Gladiator* bi stvarno mogao ispasti laka i neobavezna antička zabava...



Trese, lupa, udara...

BLITZ INFO

BIOWARE I DALJE AMBICIOZAN

Neka vas ne razočara činjenica da je BioWare upravo najavio vrlo ambiciozni i jedinstveni RPG naslov koji će biti rađen ekskluzivno za Xbox jer ti Kanađani, bez obzira na sve, sigurno nisu zaboravili ni na horde vjerne PC-jaške publike. Naime, trenutačno pripremaju, ne biste vjerovali, čak dva potpuno jedinstvena naslova o kojima doslovce još ni riječ nisu pustili u javnost. Uzme li se u obzir da se pod njihovim okriljem trenutačno kuju barem još dvije neimenovane, vrlo vjerojatno PC-tržištu namijenjene D&D igre, sve vam je jasno.

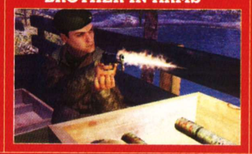
ŠTO SE MUTI U LUCAS ARTSU

Iako se činilo da nakon odličnog uspjeha *Star Wars: KOTR-a* te friške najave nastavaka popularnih Lucasovih avanturističnih klasika ovaj još ne tako davno obožavan studio namjerava ponovno osvojiti srca *gamera* diljem svijeta, dogodilo se nešto doista čudno. Dugogodišnji predsjednik Lucas Artsa je pod potpuno nerazjašnjenim okolnostima dao otkaz i istupio iz tvrtke. Sprema li se i tamo veliki rusvaj kao i kod sve većeg broja razvojnih studija s podužim stažom ili...?

PCinfo TOP5 NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. HALF-LIFE 2

02. CALL OD DUTY: BROTHER IN ARMS



03. MAX PAYNE 2

04. COMMANDOS 3

05. DOOM 3

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

COMMANDOS 3 POZLAČEN

Nemali broj fanova *Commandosa* konačno može odahnuti. Sva ta krača odgađanja ipak nisu uspjela previše uzdrmati razvoj trećega nastavka tog famoznog strateškog serijala, koji je u trenutku dok ovo čitate upravo krenuo u prodaju diljem svijeta. Opsežnu recenziju svakako očekujte u idućem broju.

SIMS EPIDEMIJA SE NASTAVLJA

I da i ne. Naime, *Sims: Makin Magic*, posljednji u velikom nizu dodataka za najprodavaniju PC-igru svih vremena, doista će biti zadnji poluproizvod izašao iz EA-ove "tvornice snova". Dodatak je dovršen te bi se do kraja mjeseca trebao pojaviti na policama lokalnih distributera igara.

MICROIDS U KUPOVINI

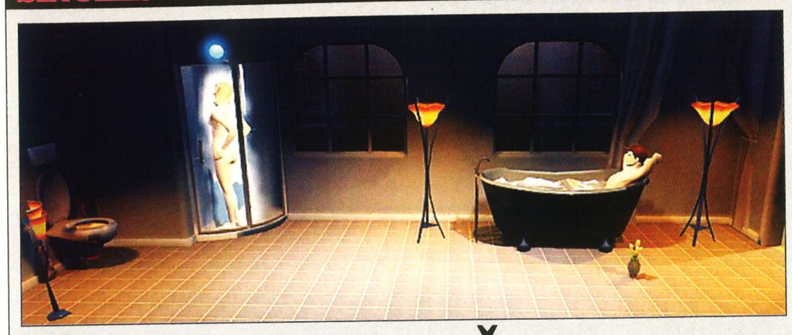
Ako mogu veliki, mogu i mali. Tom tvrdnjom se poveo ne toliko razvikani izdavač Microids te potiho izveo kupnju Wanadoo Interactivea, čije će se sve nadolazeće igre odsad kriti upravo iza Microidsovog logotipa. Svakako pametan potez, koji će prilično ojačati tu izdavačku kuću kako je ne bi progutali iz dana u dan sve veći giganti poput Electronic Artsa i Activisiona.

FINAL FANTASY 11

Već smo pomislili da je Sony potpuno odustao od izdavanja svojeg MMORPG prvijenca na PC-ju, kad eto nam iznenađenja. *Final Fantasy 11*, dosad jedina *online* inačica tog megapopularnog *roleplaying* serijala, tako bi već tijekom studenog svoju sreću trebao iskušati kod zahtjevnih PC gamera. Kakva će biti presuda, vrijeme će pokazati.

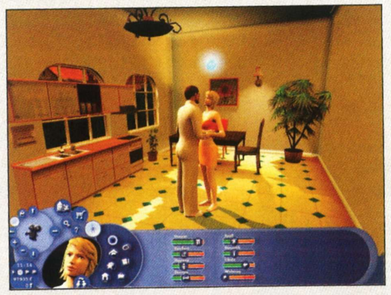
FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

SINGLES



TAJNA USPJEŠNE VEZE

Što se dobije kad kopirate *Simse* i samo se, za razliku od njih, koncetrirate na ljubavnu vezu mladog para? *Singles*, naravno, ili još jednu životna simulacija u kojoj morate stvoriti savršenu vezu, i to tako da mikromenagmentom kućnih poslova i sličnih životnih "krucijalnosti" zadovoljite oba partnera kako bi se mogli posvetiti jedno drugom! Usrećite svoju damu tako da večeras vi operete suđe, ili budite prava partnerica i popušite svom dečku...najbolju kutiju cigara kako od njih ne bi dobio rak! Super, a na raspolaganju će vam biti šesnaest potpuno različitih individua koje možete sparivati, i to u sasvim zgodnoj 3D grafici koja će ocrtavati njihove sobe, sobičke i ukrašene apartmane. Divno, ali kome to uistinu treba? Nama!



SACRED

TIPIČNI 2D IZO FRP

Sacred bi trebao biti tipični RPG izometrijskog pogleda, i to, začudo, pogonjen najobičnijom 2D grafikom. Iako se neće pridržavati strogih pravila AD&D, po svojim brojnim likovima, klasama, oružju i borbi sliči baš na taj "srednjovjekovni" *setting*. Autori nam kažu kako bismo igrajući kao Seraphim ili Vampir trebali doživjeti jedno originalno RPG iskustvo, a mi se samo nadamo da će tako i biti. Tu je i jahanje te borba na konjima, bogati sustav nadogradnje oružja pomoću umetanja kristala, šesnaest različitih grafičkih *settinga* poput šuma, močvara, pustinja, planina, katakombi itd. pa se nadamo da će igra, kada konačno dođe, ipak biti nešto više od generičkog RPG-a.

WHITE

• **LAN okršaji** – Iritantna kiša je počela močiti ulice, vrijeme je da ponovno okupite ekipu, pronađete adekvatan prostor i počnete redovito organizirati *multiplayer* LAN okršaje u nekom od desetak trenutačno vrlo igranih naslova tog profila

• **Sims Makin' Magic** – Sigurno ne možete vjerovati da su se ovi superpopularni čovječuljci našli u 'pozitivnom' dijelu B&W ljestvice. Dakako, jedini je razlog što je EA službeno potvrdio kako je to zadnja ekspanzija u *Sims* serijalu - konačno!

• **MMORPG** – Iako je prvobitna općinjenost *massive multiplayer online roleplaying* igrama počela jenjavati nakon gašenja brojnih neuspjelih uradaka velikih izdavačkih kuća, oni preživjeli projekti počeli su privlačiti sve više igrača i nuditi doista mnogo, i po pitanju kvalitete i kvantitete

KAKO SU OVAJ MJESECA PROŠLI...

• **Half-Life 2** – Cijela ta priča o kradi *Half-Life 2* izvornog koda, odgađanju igre za punih pola godine i katastrofalnim sigurnosnim propustima Valvea lagano nam se zgadila u trenutku dok netom haraju ukradene kopije igre

• **GameCube** – Svaka čast *Zeldi* i *Super Mariju*, no ne dogodi li se neki čin Božje providnosti, Nintendo se na duže vrijeme može oprostiti od bilo kakva ozbiljnijeg sudjelovanja u svijetu konzola, a kamoli se nadati nekom značajnijem uspjehu. GameBoy Advance je, pak, jedna sasvim druga priča

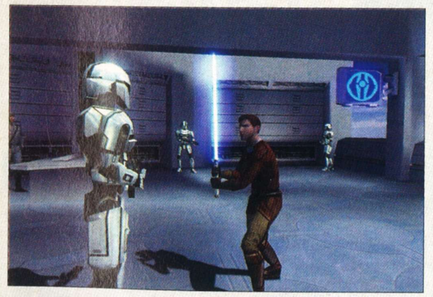
• **CD prižilice** – Čemu ulagati novce u novi CD recorder kad već sada možete za pristojnu cijenu od tisuću kuna dobiti odličan DVD snimač, koji će vam itekako zatrebati u skoroj budućnosti u kojoj će sigurno zavladati taj za pohranu veće količine podataka osjetno prikladniji medij

BLACK

STAR WARS: KOTR

A SADA I NA "KOMPATIBILCU"!

Za samo koji tjedan konačno nam stiže PC-inačica najboljeg (i valjda jedinog) *Star Wars* RPG-a u povijesti planeta! Ako ste pročitali našu opsežnu Xbox recenziju istog naslova, zacijelo se pitate hoće li na PC-ju biti nečeg novog? Hoće, i to sasvim optimizirani *interface* za miš te grafika više rezolucije s ubrzanim izvođenjem. No, to nije sve, PC-inačica sadržavat će jedan potpuno novi planet koji Xboxovci nisu mogli odigrati, pa se u fanofskoj zajednici već postavljaju pitanja o ponovnom prelaženju igre na moćnijoj platformi. U svakom slučaju, ako ste se dosad osjećali zakinutim, ne brinite jer - *KOTR* će se uskoro useliti i u vaš "personalno kompatibilni" dom!



HIDDEN&DANGEROUS 2

JOŠ SKRIVENIJI I JOŠ OPASNIJI

Priprema se izlazak nastavka jedne od najoriginalnijih taktičko-akcijskih igara s tematikom Drugog svjetskog rata. Tako bi *Hidden&Dangeos 2* mogao ugledati svjetlo dana već potraj listopada, što nas nakon brojnih slika i odgledanih filmića koji su pokazili svu njegovu ljepotu i autentičnost neobično veseli. A ako ne znate, već nam je original omogućio da se prebacimo u umove pojedinih vojnika svojega tima, mada je zbog brojnih *bugova* i problema s umjetnom inteligencijom neke i razočarao. Baš se doređenost i gotovo savršeni AI reklamiraju kao glavni aduti nastavka, uz, naravno, bitna poboljšanja u apsolutno svakom aspektu ovog, nadamo se, odličnog proizvoda. Uostalom, pogledajte samo mogućnosti novog LS3D enginea, koji će osim fenomenalne grafike pružiti i vjernu fiziku kako bi simulirao sve one eksplozije, odbijanje metaka i let usmrćenih tijela. A ubacivanje novog taktičkog moda za poboljšanu kontrolu koji će po prvi put igraču omogućiti da zaigra jednu jedinu igru u RTS (pogled odozgora) ili FPS modu govori i previše! Obilje lokacija, povijesne misije, pomno rekreirana vozila i naoružanje od *Hidden&Dangerousa 2* već i prije njegova pojavljivanja čine proizvod koji se jednostavno mora imati.

fungamez www.htnet.hr

PCinfo

STAR WARS KOTOR 2

Itako, dok čekate da na vaš PC dopliva fenomenalni *Star Wars* RPG *Knights Of The Old Republic*, doznajemo kako je Lucas Arts već dao zeleno svjetlo za razvoj nastavka, koji će se također prvo pojaviti ekskluzivno na Xboxu, a tek potom i na PC-ju. Priča bi se, kažu, trebala događati nekoliko stotina godina nakon događaja u *KOTR-u*, donoseći nove likove i nove lokacije. Zvuči obećavajuće, zar ne?

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

NWN: HORDES OF THE UNDERDARK

Iako ni po čemu spektakularan, BioWareov *Neverwinter Nights* uspio je steći zavidnu količinu fanova, zahvaljujući kojima je onda došlo i do razvoja drugog po redu expansiona za spomenuti D&D RPG. Razvoj *Hordesa* teče bez ikakvih poteškoća pa je BioWare još jednom potvrdio kako je njegov izlazak u studenom 100% siguran.

INTERPLAY U KAOSU

Prvo su nasilno raskinuli distribucijski ugovor s Vivendijem pod optužbama da su im gospoda iz spomenute izdavačke megakorporacije dužna velike novce, potom su ih ista ta gospoda utužila na nekoliko američkih sudova pokrenuvši cijeli niz parnica te im sada dionice vrtoglavo padaju, a službenih potvrda o novim projektima njihove najače divizije Black Islea još uvijek nema. Jednostavno, sve to ne miriše na dobro.

CRVI PONOVNO PLAZE

Novi nastavak *Crva* napredovao je doslovce puževim korakom. No, tko čeka, taj dočeka. Novi *Wormsi*, dakako ovaj put u punom 3D-u, na šarene kutije koje ljudi koji vole sjediti ispred TV-a zovu konzole stižu tako do kraja mjeseca, a PC-inačica svega koji tjedan poslije. Pripremite se za crvozabavu.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

BEYOND GOOD&EVIL

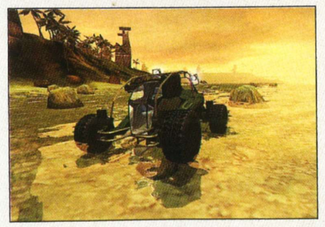
NETIPIČNA MULTIPLATFORMSKA AKCIJA

BGE zasigurno neće biti tipična PC-igra (multiplatforma za kantu i sve bitnije konzole) ali bi sasvim lako mogla postati posebna. Naime, pogonjena posve kompetentim JADE engineom (isto kao u *Sands Of Timeu*), BGE će biti arkadna akcija smještena u šaroliku budućnost, čiji će osnovni moment biti sloboda kretanja i istraživanja. Tako je već neki nazivaju futurističnim *GTA-om 3* u kojem ćete se voziti u najrazličitijim vozilima, napucavati se u pravom FPS stilu, malo mozgati, malo *stealthati* i tako u krug. No, što će biti posebno u PC-inačici? Upravo sama platforma na kojoj dolazi jer se, naime, za PC-inačicu najavljuje najveća kvaliteta grafike i, jasno, najviša rezolucija. Iako od ovoga ne očekujemo nebesa, pozdravljamo malo originalne promjene.

BREED

HOĆEMO BREED, I TO ODMAH!

Gdje je, dovraga, *Breed*? Ako možemo suditi po obećanjima autora, negdje iza ćoška, jer bi se trebao pojaviti najkasnije do kraja godine, ako ne i prije. Svoje odugovlačenje opravdavaju optimizacijama *multiplayer* mehanike za koju je potvrđeno da će sadržavati ove modove: *assault*, *deathmatch*, *team deathmacth*, *king of the hill* i *territory*. Lijepo, no nas još uvijek više zanima izlazak igre i mogućnost da se konačno okušamo u spuštanju *space shuttleom* iz orbite do samoga tla. Nešto slično imat ćemo prilike iskušati možda već za nekoliko tjedana, kad se najavljuje *single player* demo. Moramo li naglasiti kako smo nestrpljivi? Bacite oko na ove slike i sami pronađite odgovor.



FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

PREGLED
NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA U IDUĆIH 3 MJESECA

STUDENI

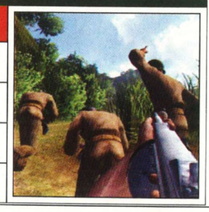
01.	Broken Sword 3: Sleeping Dragon
02.	Dead To Rights
03.	Lord Of The Rings: Return Of The King
04.	Dungeon Siege: Legends Of Aranna
05.	Need For Speed: Underground

PROSINAC

01.	Unreal Tournament 2004
02.	Deus Ex Invisible War
03.	SWAT: Urban Justice
04.	Prince Of Persia: The Sands Of Time
05.	Lords Of Everquest

SIJEČANJ

01.	Medal Of Honor Pacific Assault
02.	Combat Flight Simulator 3
03.	Alias
04.	Full Spectrum Warrior
05.	Micro Mayhem



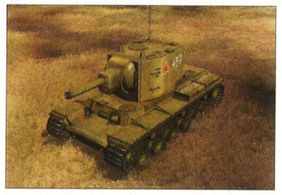
TRIBES: VENGEANCE

SINGLE PLAYER ŽIVI VJEČNO!

Tribes je dosad slovio kao jedna od popularnijih ZF-pucačina koja se temeljila na *multiplayeru*, no kako je očito da većina ljudi još uvijek voli obilatu dozu soliranja, ovaj će se ticati *single playera*! I to kakvog, jer se već u startu najavljuje nevjerojatno intrigantna priča koja bi igrača baš poput najboljih hollywodskih filmova trebala uvući u svoj svijet i ne ispuštati ga do samoga kraja. Kao posebnu poslasticu navodimo da igrač neće biti stalno isti lik, nego će u kampanji iskušati sve bitnije *Tribes* klase. Također, igra će obilovati vozilima, a u svojem MP dijelu (da, i dalje je tu) ponovno će biti nakrcana "sportskim" događajima. Znači, SP Tribes, Unreal 2 engine i evo nam hita!

WARTIME COMMAND

RAT JE POD VAŠOM KONTROLOM

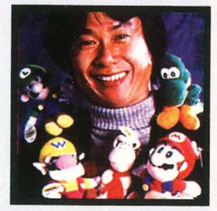


Nekad znana kao *Battlefield Command*, ova strategija iz Drugog svjetskog rata sada se zove *Wartime Command* i u svojih bi nas stotinjak (100-tinjak!) misija trebala provesti kroz šest godina ratovanja na Starom kontinentu. Udarni elementi bit će svakako vrlo detaljna 3D grafika, ali i napredni AI, koji bi se trebao prilagođavati igračevom stilu. No, svakako najzanimljivijom čini se mogućnost upravljanja sa stotinama jedinica odjedanput, i to na nekoliko razina. Tako se može zapovijedati na strateškoj ravni, ali je u svakom trenutku moguće zumirati na pojedine vojnike i čak im provjeriti psihičko stanje, moral, energiju i tako dalje. Mi smo zainteresirani!

TKO JE TKO U 5 POTEZA

Shigeru Miyamoto

STAROST: oko 50
PREBIVALIŠTE: Japan
ZANIMANJE: crtač, producent, dizajner, tata Maria i Zelde



1. Po čemu je slavan

Miyamoto je jedan od 'bogova' industrije igara, a uz njegovo ime vezane su legendarna imena poput Super Maria, Donkey Konga, Starfoxa, Waria, Yoshia i Zelde, bez kojih Nintendovo veliko carstvo danas možda ne bi ni postojalo. Idejni začetnik i producent gotovo svih igara u serijalima vezanim uz spomenute likove, taj genijalac uvijek uspijeva smisliti novi koncept koji će ih održati svježima i igrivima naime, iako je prvi *Super Mario* izašao još 1981., i danas je diljem svijeta jedan od najpoznatijih dječjih crtanih likova.

2. Kako je počeo

Po profesiji crtač i industrijski dizajner, Shigeru Miyamoto dobio je posao u Nintendu jer mu je otac poznavao predsjednika (Hiroshi Yamauchia). Mladi je umjetnik kao svoj prvi zadatak dobio nezahvalan posao osmišljavanja nove igre koju se trebalo instalirati na velik broj neprodanih Radar Scope arkadnih strojeva. Osmislio je jednostavnu platformsku igru u kojoj talijanski vodoinstalater pokušava spasiti plavokosu ljepoticu od zlog majmuna i - zvijezda je rođena!

3. Kako se inspirira

Po vlastitom priznanju, Miyamoto voli raditi mnogo različitih stvari (osim kreiranja igara) i iz njih izvlačiti stimulaciju za svoj 'glavni' posao. Tako se, primjerice, bavi glazbom, vrtlarstvom i treniranjem pasa ali najvažnijim smatra stvaranje odnosa i razgovaranje s ljudima koji se bave poslovima izvan industrije igara. U mladosti, Miyamoto se napajao ZF-pričama od kojih je posebno volio one Isaaca Asimova, detektivskim novelama Sir Arthura Conana Doylea i akcijskim TV serijama poput Thunderbirdsa.

4. Što misli o uspjehu GTA?

U jednom od intervjua Miyamoto je izjavio da Nintendo ne želi raditi nasilne igre, bez obzira koliko je to lagan način za zgrtanje novca. Smatra da kreatori igara imaju veliku odgovornost za to kako njihove kreacije utječu na masovno tržište koje ih apsorbira. Smatra da bi idealno rješenje za japansko tržište bilo pronaći igru koja bi zamijenila *Grand Theft Auto*, bez pretjeranog nasilja, a opet s dovoljnom dozom specifičnosti i inovacije.

5. Na čemu radi

U posljednje vrijeme Miyamoto je davao vrlo tajanstvene izjave, no čini se da trenutačno radi na novom nastavku Marijevih avantura, o kojem se već dugo govori pod kodnim imenom *Mario 128*. Također, nije nevjerojatno da najveća Nintendova zvijezda priprema neke od *launch* igara za novu konzolu, kodnog naziva N5, koja bi prema nekim glasinama trebala stići na tržište tijekom 2005.

Super Mario kao lik koji se pojavljuje u brojnim igrama (platformskim, borbenim, društvenim, pa čak i simulacijama vožnje) i RPG serijal *Legend Of Zelda* najpoznatije su kreacije Shigerua Miyamota, a svaka od igara koju on potpisuje donosi neki novi koncept koji poslije mnogi kopiraju

Piše: Damir Đurović

Xboxinfo

ARMED & DANGEROUS

NAORUŽAN I RUŽAN

Lucas Arts se konačno vraća humoru u spoju akcije i zajxxancije koja pod nazivom *Armed* & *Dangerous* ove zime stiže na Xbox i PC. Priča je to o fantastičnom svijetu Miloli u kojem se četvorica čudnovatih boraca za slobodu suprotstavljaju zlom kralju. Svaki od likova ima specifične vještine, ali i neku manu koja ga čini smiješnim (npr. veliki čarobnjak koji je zbog udarca u

glavu postao debil, ali još uvijek zna izvoditi čarolije), a mala će družina kroz cijelu igru upadati u smiješne probleme iz kojih će se izvlačiti zahvaljući sreći i velikoj količini vatrene moći. Moramo priznati da nam se koncept čini zabavnim te jedva čekamo da ga zaigramo.

NEVEREND

JE LI MOGUĆE ZAMIJENITI FINAL FANTASY?

Nepoznata švedska kompanija Mayhem Studios iznenadila nas je najavom epskog RPG-a u "Final Fantasy" stilu za Xbox i PC, koji bi trebao izaći tijekom proljeća. Slike izgledaju doista dobro, u što se i sami možete uvjeriti, a igra ima i standardnu priču te slatku glavnu protagonisticu – vilu sa slomljenim krilima. Sitna, ali moćna djevojka lutat će golemim svijetom *Neverenda* čije su lokacije prerenderirane (baš kao u *FF*-u) i koji skriva brojne tajne što ćemo ih sami morati istražiti. Kao i u svakom pravom RPG-u, bit će tu razvijanja glavnog lika, mnogo borbe čarolijama i hladnim oružjem, a obećavaju nam i nelinearan razvoj priče koji će ovisiti o interakciji i razgovoru s drugim likovima. S obzirom na uspjeh *KOTR-a*, najavu *Jade Empirea* i ostalih sličnih igara, čini se da će nestašica RPG-a na Xboxu postati prošlost. Ipak, *Neverend* zasad ima najveće šanse izboriti se za naš novac i vrijeme jer - znatiželjni smo kako će programeri dočarati atmosferu *Final Fantasyja* koristeći europske umjesto japanskih.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

JOŠ JEDNOM UDVOJE U AUTU

Empire je objavio da je dobio licenciju za izradu nastavka svoje nedavno objavljene arkadne vožnje *Starsky & Hutch* - igra će izaći na svim važnijim konzolama. Iako prvi dio i nije bio preveliki hit, momci očekuju da bi nastavak mogao imati koristi od filma rađenog prema istom predlošku koji će se početi prikazivati idućeg proljeća.

NOVI KOTR BEZ BIOWAREA?

Nastavak *KOTR-a* nakon velikog uspjeha prvog dijela gotovo je neupitan, ali vijest da drugi dio (koji bi trebao izaći krajem 2004. ili početkom 2005.) ne razvija Bioware sigurno će vas iznenaditi. Iako to službeno nije potvrđeno, čini se da na igri (koja će donijeti sasvim novu priču i likove) radi studio Obsidian Entertainment, sastavljen od programera iza kojih su hitovi poput *Baldur's Gate, Icewind Dale, Fallout, MDK2* i *Planescape: Torment*.

AUTO MODELLISTA XBOX LIVE

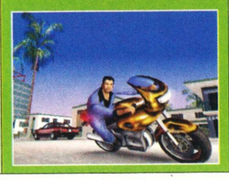
Capcom je potvrdio da će pokraj veljače izdati Xbox inačicu svoju simulaciju vožnje *Auto Modellista*, koja je, sjećate se, dosad bila ekskluziva na PS-u 2. Igra će imati Live podršku za vožnju do 8 igrača, dakako uza sve ostale *online* opcije PS2 inačice. Ako niste znali, riječ je o jedinoj simulaciji vožnje napravljenoj u *cel-shading* tehnici, s licenciranim vozilima i mogućnošću da igrač 'režira' ponovljene snimke svojih uspjeha.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

TOP5 NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. JADE EMPIRE

02. GTA DOUBLE PACK



03. HALO 2

04. FABLE

05. PROJECT GOTHAM RACING 2

STAR WARS TRILOGY ZA Xbox

Prema vijestima iz Lucas Artsa, potkraj godine na Xboxu bi trebala izaći kompilacija triju *Star Wars* igara koje su dosad bile ekskluziva na Nintendovim konzolama - *Rogue Squadron, Rogue Leader* i *Rebel Strike*. Riječ je o hit-igrama koje su značajno pomogle prodaji GameCubea i Nintenda 64, a njihov dolazak na Microsoftovu konzolu vjerojatno označava kraj *Star Wars* ekskluzive za Nintendo.

SPAWN: ARMAGEDDON

SPAWN OTKRIVA SVOG SKRIVENOG MENTORA

Avantura utemeljena na prvih 99 nastavaka strip-serijala o Spawnu za nešto više od mjesec dana izlazi na Xboxu, PlayStationu 2 i GameCubeu, a ljubiteljima mračnog heroja zanimljivo će biti i to da će u igri prvi put imenom biti predstavljen skriveni učitelj tog antiheroja. Figura iz sjenke

po imenu Mammon imat će mnogo aktivniju ulogu u igri nego u dosadašnjim stripovima, u kojima nikad nije bilo jasno o kome je riječ. Sama igra bavit će se Spawnovim balansiranjem između Dobra i Zla, iako će većinu vremene zauzimati borba u kojoj ćemo moći koristiti njegove specijalne moći i vještine. Možda čudnovati heroj i nije popularan u Hrvatskoj, no nakon ove igre, mogao bi postati.

FX RACING

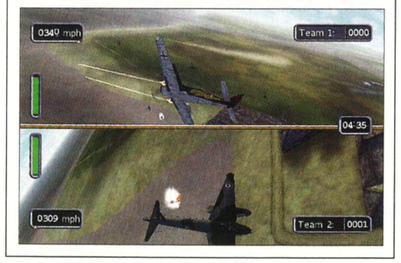
KAKO VOZE TALIJANI

Talijanski izdavač Leader najavio je za početak 2004. futurističku simulaciju vožnje koju će razvijati studio zaslužan za *Super Bikes* i *Racing Evoluzione*. Kao i ta dva naslova, i *FX Racing* trebao bi sadržavati atmosferu talijanskog agresivnog pristupa vožnji, koja će igrače poticati na bezobzirnu jurnjavu, izvođenje ludih vratolomija i uništavanje protivnika na stazi različitim oružjima kojima će vozila biti opremljena. S raznim opcijama za samostalno i skupno igranje (uključujući Xbox Live), *FX Racing* bi mogao biti europsko osvježenje u svijetu simulacija vožnje kojim dominiraju američki naslovi.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

NA KRILIMA POBJEDE

Još jedan od žanrova koji su na konzolama zapostavljeni dobit će svog predstavnika potkraj godine, kada na Xboxu, PlayStationu i PC-ju Lucas Arts izdaje *Secret Weapons Over Normandy*. Ta arkadna simulacija letenja pružit će nam priliku da provozamo legende Drugog svjetskog rata kao što su *P-38 lightning* ili *P-51 mustang*, iskušamo prve mlazne zrakoplove kao što je *Me 262* ili zauzmemo poziciju mitraljesca na slavnoj letećoj tvrđavi *B-17*. Uz priču koja će životopis jednog heroja povezati sa sudjelovanjem u slavnim bitkama kao što su ona kod Dunkirka, Midwaya ili naslovna – iskrcavanje u Normandiji, bit će moguće igrati i kooperativno udvoje, što će sigurno biti i najzanimljiviji način suočavanja s eskadrilama Luftwaffe.



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

DIGITALNI FOTOAPARATI
FUJI FinePix
Finepix A210/F410/S5000/S7000... 1.993/ 2.781/ 3.801/ 6.840 kn
OLYMPUS Camedia
C-150/C-350/C-750Ultra/C-5050... 1.233/2.410/4.728/5.192 kn
NIKON Coolpix
Coolpix 3100/4300/4500/5700..... 3.059/ 3.847/ 5.470/9.828 kn
SONY Cyber-shot
P32/P52/P72/P92/V1..... 1.733/ 2.076/ 2.290/ 3.124/ 4.645 kn
DXG Technologies
HS216 (3.3Mpix), HS316 (6.6Mpix)..... 1.019/ 1.344 kn

MULTIMEDIA
Zvučne kartice CREATIVE
Audigy 2/ Audigy 2 Platinum/Audigy 2 EX.... 752/ 1.972/ 2.339 kn
Zvučnici CREATIVE
MegaWorks THX 250D 2.1/ THX 550 5.1/ ..... 1.761/ 3.013 kn
Inspire 5.1 P580/5100/5300/5700..... 602/695/890/3.013 kn
I-Trigue 2.1 L3450 silver/L3550 black..... 1.029/ 1.029 kn
CD-R/RW uređaji (52/24/52)
AOPEN/LG/TEAC/PLEXTOR..... 343/380/445/667 kn
DVD±R/RW uređaji
Nec ND-1300/ Pioneer DVR-106/Plextor PX-708.. 1.200/1.500/2.200 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) 100 kn

X-BOX
XBOX konzola standard ..... 1.835 kn
XBOX konzola modificirana ..... 2.345 kn
(Evox, emulatori, region free, DVD-R/CD-RW, X-BOX Media Player 2.2, Divx/MP3/SVCD/VCD play)
Control Pad GT.LINE ..... 91 kn
Racing wheel SAITEK, vibro ..... 321 kn
Controller MICROSOFT S ..... 321 kn
DVD MOVIE PLAYBACK KIT ..... 275 kn

SONY PLAYSTATION
Playstation ONE konzola ..... 686 kn
Playstation 2 konzola ..... 1.678 kn
Playstation 2 konzola modificirana ..... 2.429 kn
(region free, Divx/SVCD/ VCD/ MP3 play, daljinski upravljač)

na svaki komplet PC+monitor
MACOM računala 2 godine jamstva
BEZ NADOPLATE
+poklon pristup internetu bez pretplate!
PDV je uračunat u cijene!

Posjetite nas na sajmu
INFO 2003 - paviljon 11
- sajamska prodaja po prigodnim cijenama
- brojne nagrade, prezentacije novih igara
- vrhunska zabava na MACOM računalima, XBOX i PS2 konzolama

www.info-gama.hr
NAJPOVOLJNIJI WEB SHOP U HRVATSKOJ!

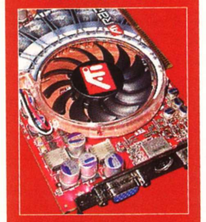
Piše: Goran Maravić

TECHinfo

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

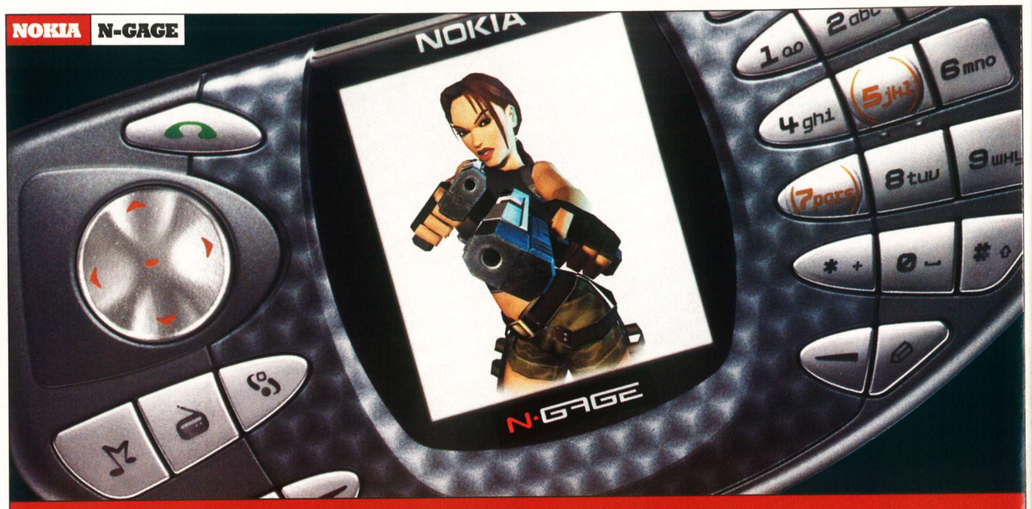
NAJAVLJEN ATI RADEON XT

ATI je na raskošnoj prezentaciji u Njemačkoj najavio izlazak Radeona XT. Riječ je zapravo o dvama modelima - Radeonu 9600 XT i Radeonu 9800 XT, gdje bi ovo XT trebalo značiti *extreme*. Nažalost, oni nisu toliko revolucionarni koliko nas ATI želi uvjeriti. Štoviše, čak bismo više trebali biti fascinirani modelom 9600 XT nego jačim 9800 XT. Naime, slabiji je model zbog specifičnog načina proizvodnje moguće *clockirati* na vrlo visoke frekvencije. U prodaji, bez ikakvog overclockiranja, Radeon



9600 XT će raditi na izvrsnih 500 MHz, pretpostavlja se da je mogao biti clockiran i na viši takt, ali bi memorija za takvo što bila iznimno skupa pa to ne bi bilo isplativo. Jači model će, čini se, raditi na 412 MHz, što je tek nešto više od sadašnjih 375 MHz. No, postoji mogućnost u novim driverima, koji bi tek trebali izaći, da se implementira varijabilni clock koji će se mijenjati ovisno o trenutačnim temperaturnim prilikama. Neće nikad padati ispod 412 MHz, dok će se pak dizati do 440 MHz, a možda i više. Nažalost, čini se da ATI ima problema s proizvodnjom tih kartica jer su testni primjerci vrlo rijetki iako je izlazak najavljen za sredinu studenoga. Stoga se opravdano sumnja da će ATI biti u stanju ispoštovati taj rok.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN



NOKIA N-GAGE

N-GAGE U PRODAJI

N-Gage je Nokijin pokušaj da odgrize komad vrlo unosnog tržišta minijaturnih igraćih konzola na kojem trenutačno suvereno vlada Nintendo sa svojim Gameboy Advance proizvodom. Male konzole se prodaju u milijunskim brojkama pa je Nokia zaključila da bi igre, kad su već tako popularne na njihovim mobilnim telefonima, valjalo učiniti još kvalitetnijima kako bi postale još popularnije. N-Gage je i telefon, ali o toj njegovoj funkciji malo tko priča. Medij na kojemu će se prodavati igre je MMC memorijska kartica, što je vrlo praktično rješenje jer je taj standard već vrlo popularan među proizvođačima mobilnih telefona. Jedina je mana što je potrebno izvaditi bateriju iz uređaja da bi se zamijenila MMC kartica, što je kod običnih mobitela manji problem jer kad memorijsku karticu jednom stavite, uglavnom je samo punite i praznite. No, kad bi na njima bile igre, korisnici bi ih htjeli mijenjati, također u pokretu, i tada bi se mogao javiti problem.

NAJBOLJA IDEJA ZA IGRU NA N-GAGEU OSVAJA 10 000 EURA

Nokia je najavila natjecanje nazvano ConnectCoder, gdje će se tražiti najbolja ideja za igru koja bi optimalno iskoristila posebnosti nove igraće konzole N-Gage. Natječaj je zamišljen za developere Europe, SAD-a i Kanade. Najvažnija osobina nove igre mora biti mobilnost i povezivanje igrača, po čemu je N-Gage jedinstven jer u sebi ima integriran mobilni telefon. Neki vole nazivati N-Gage mobilnim telefonom koji je i igraća konzola, ali mi ipak mislimo da je to igraća konzola koja u sebi ima integriran mobilni telefon. Povezivanje igrača će biti moguće preko GPRS-a na većim udaljenostima ili Bluetootha na manjim. Važno je napomenuti da je Bluetooth besplatan. Nagrada za najbolje ideje je 30 000 eura, koje će podijeliti prva tri developera.

PSION TEKLOGIX NETBOOK PRO

NIT' JE LAPTOP, NIT' JE PALM

Psion Teklogix prozveo je računalo koje je po svojoj funkcionalnosti između punokrvnih prijenosnika i malih ručnih računala. Proizvod pod imenom NETBOOK PRO u prodaju će krenuti koncem listopada u Europi i Americi. Tvrtka Psion Teklogix namijenila je ga je poslovnoj upotrebi. Na umu su im najviše bili radnici u pokretu, kojima je nošenje prijenosnog računala nepraktično jer ga ne mogu koristiti u pokretu, a njihov posao zahtijeva čest unos nemalih količina podataka, što i nije najlakše izvesti s komercijalnim ručnim računalom bez prave tipkovnice. Tipkovnica na NETBOOK PRO računalu posjeduje sve tipke, ali je smanjena, no još uvijek dovoljna za relativno brz unos podataka. Operativni sustav na ovom računalu je Microsft Windows CE, namijenjen ručnim računalima. Procesor također dolazi iz svijeta ručnih računala, riječ je o Intelovom proizvodu Xscale. Vrijednost ovog računala je u dobroj periferiji, odnosno solidnom zaslonu i tipkovnici. Zalon je u mogućnosti prikazivati web stranice, ali i ostale podatke u formatu za prava računala, pa nema potrebe za prilagođavanjem na mali zaslon ručnih računala. Za unos i prijenos podataka poslužit će RS 232 port, IR port, USB konektori kao i Compact Flash i SD card čitači te PC Card utor.

ATHLON 64 PRIJENOSNIK

Za nekoliko tjedana u prodaji bi se trebalo naći prijenosno računalo Packard Bell koje kao CPU koristi novi Athlon 64. Osim Athlona 64 3000+, tu je i 40-gigabajtni disk, 15.4-inčni *wide screen* monitor, ATI Radeon Mobility 9000 grafička kartica i pregršt memorije (512 MB) te eksternih priključaka. Cijena u Europi bi trebala biti 1700 eura bez poreza.

PROJEKTORI MP3130

HP PROJEKTOR LAKŠI OD 2 KG

Hewlett Packard predstavio je projektor za korisnike u pokretu. Teži manje od 2 kg, što je doista fantastično za tu vrstu proizvoda, a moguće ga je i bežično povezati s računalom. Uređaj nemaštovita imena, mp3130, posjeduje žarulju snage 1800 ANSI lumena, što je doista pohvalno za tako male dimenzije. Rezolucija u kojoj prikazuje sliku je 1024x768 točaka. Korekcija slike po horozontali i vertikali je već standardna oprema. Nepostojanje potrebe za žicama ono je što će se najviše svidjeti korisnicima jer je tako znatno lakše organizirati prezentaciju. Ne ograničavaju vas dužine kabela niti razmišljate o tome kako ih razvući po prostoriji, a uštedjet ćete i vrijeme potrebno da ih se postavi. Naravno, postoji i mogućnost spajanja projektora kabelima, kada će se zapravo tek u cijelosti iskoristiti mogućnosti uređaja. Prezentaciju je moguće izvesti i bez računala. Dovoljno ju je pohraniti na memorijskoj kartici standarda Compact Flash ili SD, koju ćete onda umetnuti u čitač na projektoru.

ČIPOVI WI-FI

WI-FI NA MOBILNIM TELEFONIMA

Stručnjaci su zaključili da bismo vrlo skoro mogli početi viđati Wi-Fi čipove u mobilnim telefonima. 802.11 mreže pružaju vrlo velike kapacitete za prijenos podataka, naravno u usporedbi s protočnošću mobilnih mreža. S njima će se teško nositi i mobilne mreže nove generacije. Broadcom, Philips i Texas Instruments već su počeli proizvoditi Wi-Fi čipove male potrošnje namijenjene ugradnji u Smart Phone uređaje. U budućnosti ćemo viđati sve više takvih uređaja, a razmjena podataka među njima postat će uobičajena. Ako ste se zabrinuli da bi to mogao biti kraj Bluetootha, stručnjaci kažu da nije tako, no priznaju da bi mu možda trebalo povećati kapacitet.

TOP 5 GADGET

Ne postoji nikakva veza između ovomjesečnih *gadgeta*, stavili smo ih na hrpu gotovo tisuću i kopali. One koje smo poželjeli za sebe, izdvojili smo. Za naše čitatelje samo najbolje.

01. SIDEWINTER

Ne, nije riječ ni o čegrtuši, ni o raketi nego o punjaču baterija za mobitel na navijanje.

02. TDK MOJO MP3 PLAYER

Ovdje je doista riječ o MP3 playeru ugrađenom u slušalice, treba li išta drugo reći?

03. D-LINK 802.11G USB 2.0 ADAPTER

Wi-Fi je super stvar, 802.11g je još bolji jer ima upotrebljivu brzinu, ali nešto je falilo i sad je D-Link ispravio stvar, imamo i USB 802.11g adapter.

04. SOUND BLASTER WIRELESS MUSIC SYSTEM

Kad već imate Wireless mrežu, mogli biste i glazbu puštati s nje. Pomoću ove napravice moći ćete bežično svoju kolekciju MP3-ica prebaciti na glazbenu liniju.

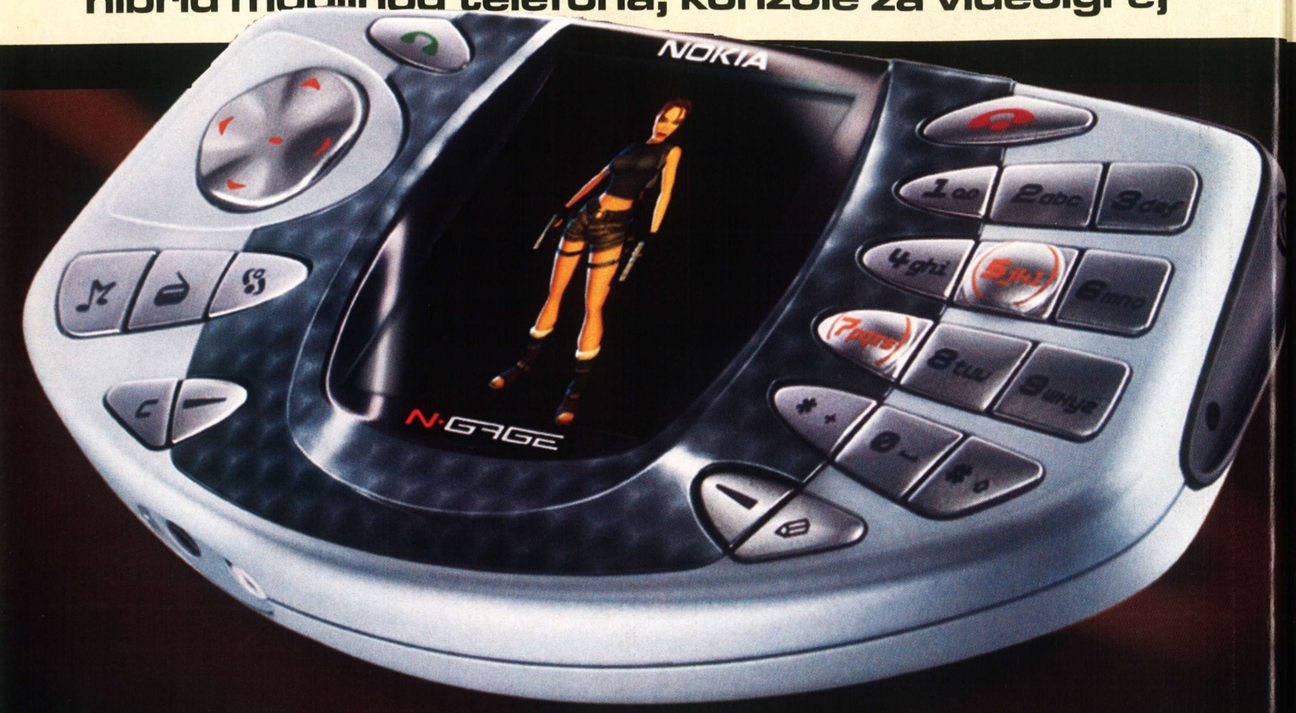
05. TREO 600

Prvi Treo nije bio baš nešto impresivan, no pogledajte samo ovoga.

autor Patrik Pencinger

NOKIA N-GAGE

Nokia se odvažila i napravila revolucionaran korak za svijet mobilnog igranja – stvorila je N-Gage. Taj hibrid mobilnog telefona, konzole za videoigre, osobnog digitalnog pomoćnika, MP3 playera i FM radija vać sada je nepovratno promijenio svijet zabave u pokretu



Jednog neobično toplog ranojesenskog prijepodneva, na samom početku radnog vremena, u redakciju su nam stigla dva N-Gagea. Dakako, Đuro i ja odlučismo se malo poigrati. Dobili smo, naime, na uvid demoinačice, koje su softverski ograničene tako da funkcioniraju samo igre i Bluetooth – za umreženo igranje. Glavno da najvažnije radi – tko šiša ostalo. Zapala su nas dva primjerka jedne od igara iz premijernog paketa – *Pandemonium*. Prvi naš dojam, ali i svakoga kome smo demonstrirali N-Gage bile su razjapljene čvalje i uzvik "Pa ovo genijalno radi!" Kad se čovjek jednom navikne na rudimentarne vizuale *Snakea* ili tek nešto boljih i šarenijih Java igrica, prava 3D grafika na zaslonu mobitela doima se itekako uzbuđujuće. I tako, nakon malo brljanja u modu igre za jednog igrača, odlučismo se okušati i u *multiplayeru*. Naime, zbog, moglo bi se reći, tek sporadična uspjeha u dosadašnjem korištenju Bluetootha, nismo baš bili pretjerano uvjereni da će *multiplayer* proraditi iz prve kako spada. Kako li smo samo bili u krivu. Upravo se taj vid igranja pokazao nevjerojatno lakim za realizirati, ali istodobno i vrlo zabavnim. Bluetooth veza na N-Gageovima radi bez ikakvih problema. Nakon usporedbe s najvećim konkurentom – Gameboy Advanceom - upravo se bežično umrežavanje iskristaliziralo kao najveća komparativna prednost Nokijinog pulena. Paralelno mogu igrati najviše četiri igrača. I tako, partija po partija, nivo po nivo – i prošao nam je cijeli radni dan, a da pravi posao nismo ni taknuli. Ponekad je doista predivno biti novinar u časopisu za videoigre.

Ipak, daleko od toga da je sve u vezi N-Gagea savršeno. Igranje funkcionira, to smo ustanovili, no što je s ostalim značajkama, koja ćete platiti oko 3.000 kn, koliko saznajemo da će biti cijena. Telefoniranje je u najmanju ruku nezgodno. Vjerujte, isprva ćete biti zbunjeni jer ne znate gdje je mikrofon, a gdje slušalica. Srećom, uz punu verziju uređaja dolaze i *headset*/slušalice, a i Nokijina bežična Bluetooth slušalica se nameće kao vrlo iskoristivo rješenje. FM radio je uvijek dobro imati, a funkcionalnost MP3 *playera* ovisit će o veličini memorijske kartice, koju za N-Gage morate dokupiti. Memorija se proširuje MMC karticama, koje su dostupne u veličinama od 32, 64 i 128 MB. Na identičnim karticama dolaze i igre. Nezgodno je što za izmjenu igre morate rastaviti uređaj i izvaditi bateriju. Pripazite, dakle, iako N-Gage može vrtjeti Java igrice, glavni naslovi nisu pisani u Javi nego u specijalnom API-ju koji dopušta znatno bolju grafiku, brzinu izvođenja i općenito atraktivnost igara. Fascinirala nas je i brzina učitavanja igara, koja je višestruko brža od tromih Java igara. Nakon višednevnog druženja, zapazili smo da intenzivno igranje, pogotovo *multiplayer*, itekako ždere bateriju - 2-3 sata *multiplayer* igranja i vrijeme je da se priključi punjač. Nema tu nikakve magije – velik zaslon i njegovo stalno upaljeno pozadinsko osvjetljenje te za mobitele snažan procesor traže svoju energiju. Pri normalnom radu, "kao mobitel", N-Gageu će baterija izdržati znatno duže - prema proizvođaču, do 8 dana!

Cijena N-Gagea jest malo paprena, no ne sumnjamo da će i u nas steći horde poklonika, čemu će, dakako, pridonijeti i golema marketinška kampanja - gdjegod se okrenuli, svi pričaju o N-Gageu…

N-Gage u Hrvatskoj

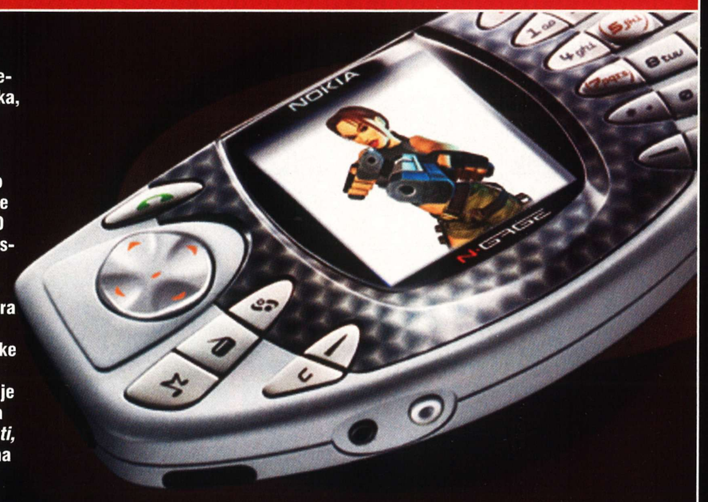
Povodom izlaska prve Nokijine igrače konzole održan je veliki Nokia N-Gage party u zagrebačkom Tehničkom muzeju. Tamo se mala ali složna Hacker ekipa sučelila s iste takve dvije ekipe sazdane od kolega iz časopisa Gameplay. Igrao se Tomb Raider, a najsretniji je odšetao kući s novom Nokijinom igračkicom. Čitav event bio je genijalno zamišljen i izveden uz iskusno moderiranje atraktivne hip-hoperice Remi. Pored velikog broja kolega iz srodnih medija na događaju se pojavilo i par osoba s hrvatske estradne scene. Zabava je te večeri u transformiranom tehničkom muzeju je trajala i trajala…

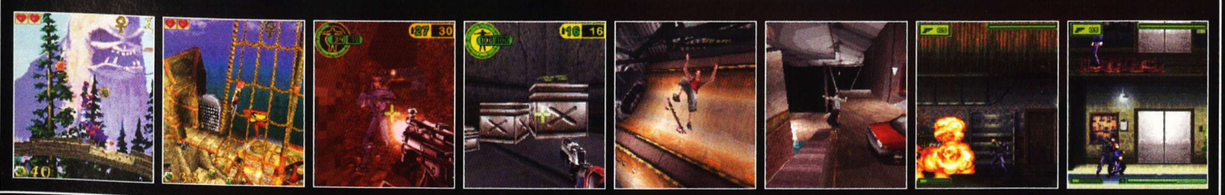
Tehnikalije

N-Gage predstavlja spoj mnoštva modernih tehnologija i bilo bi grijeh ne pozabaviti se malo njima. Kao prvo, tu je *tri-band* GSM komunikacija, što znači da s N-Gageom možete pričati i u Americi. Dizajn je prije svega podređen igranju, što se vidi po D-padu i naglašenim brojkama 5 i 7, koje su osnovne funkcijske tipke u igrama (iako se i ostale koriste!). N-Gage funkcionira kao izvor glazbe - bilo s FM radija, bilo iz MP3 datoteka - no zanimljivo je da se zvuk može i snimiti. Ima potpunu e-mail podršku te XHTML Internet pretraživač. Sve to vrti se na Nokijinoj Series 60 multitasking platformi za koju postoji već gomila što besplatnog, što komercijalnog softvera – od korisničkih programa do alata za ubijanje komaraca (stvarno!). WAP sadržaji dostupni su vam preko GPRS-a. GPRS dopušta i razvoj igara koje će se igrati u *multiplayeru* na velikim udaljenostima, a ne samo unutar 10 metara, koliko je ograničenje Bluetootha. Grafika podržava 4096 boja. Iako je to malo za svijet računalnih igara i velikih monitora, za 176x208-pikselski N-Gageov zaslon je sasvim dovoljno. Spajanje s računalom je maksimalno pojednostavljeno - koristi se standardni USB priključak, a kako se misli, to će se ponajprije koristiti za prebacivanje MP3-ca na memorijsku karticu. Mobitel/konzola inače ima 3.4 MB interne memorije.

Igre

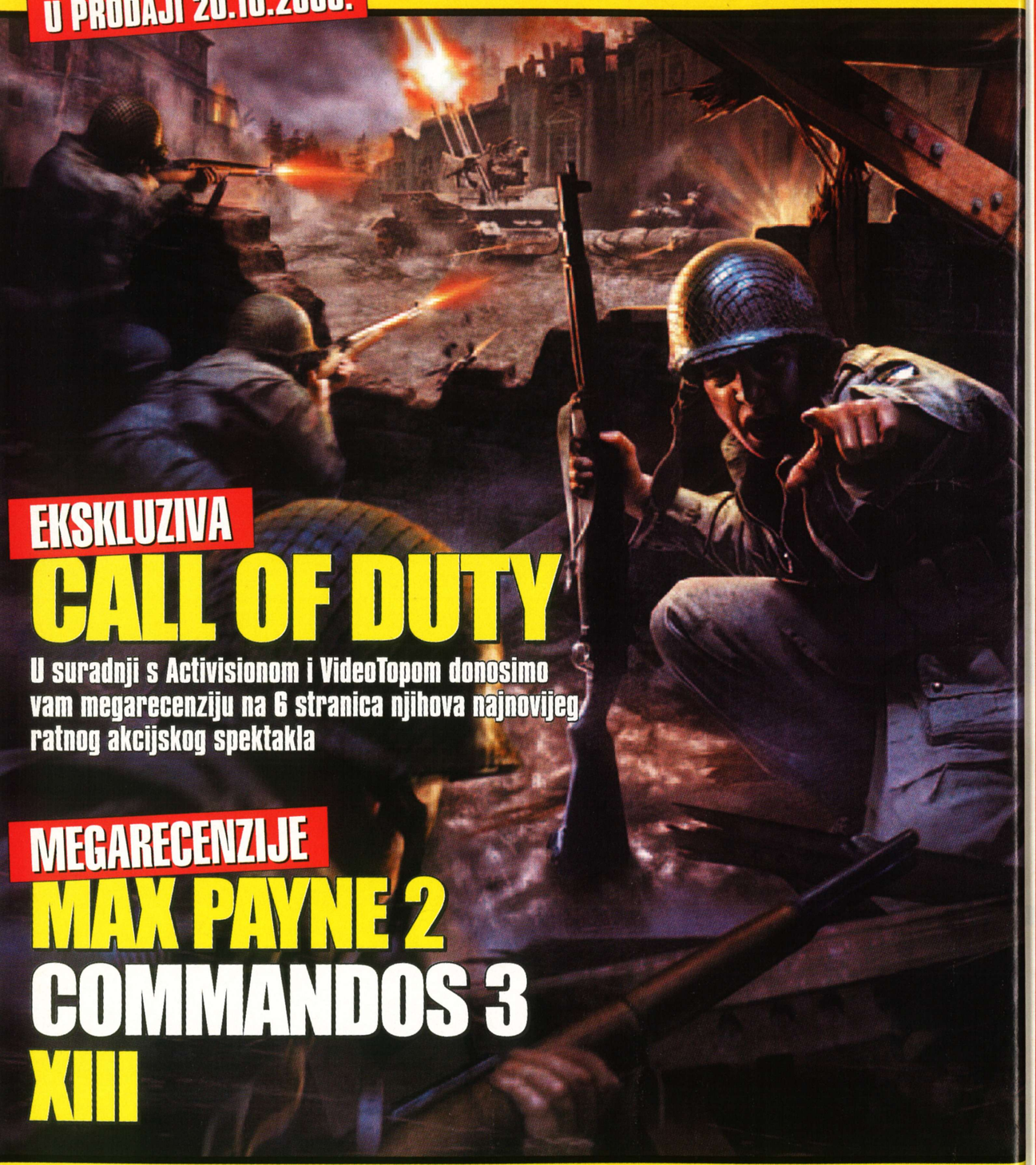
Jedna od bitnijih stvari da bi bilo koja platforma za igre zaživjela je fond dostupnih igara. U Nokiji nisu štedjeli, pa su se tako u početnom špilu našli neki doista interesantni naslovi. Kolo, naravno, vode igre koje su već prije postojale na nekoj od platformi i pretežno su 3D. Udarni naslovi koji bi trebali prodati prve N-Gageove tako su *Tomb Raider*, *Tony Hawk's Pro Skater*, *Splinter Cell*, *Red Faction*, *Moto GP*, a uskoro stižu i *FIFA 2004*, *Sega Rally*, *Ghost Recon* itd. Paralelno s premijerom N-Gagea krenulo je u prodaju i petnaest igara, dok su još četiri najavljene za iduću godinu. Trenutačno za N-Gage igre razvijaju Electronic Arts, Gameloft, THQ Wireless, Eidos, Sega, Taito i sama Nokija. Praktički, sva bitna imena su tu. Petnaest igara paralelno završenih s premijerom konzole je velika brojka, koju je rijetko koja konzola dosad postigla! Cijena igara i nije baš pretjerano popularna, tridesetak američkih dolara po komadu. Pretpostavlja se da će u nas pojedina igra stajati 200 do 300 kn. Sudeći prema novostima o nadolazećim izdanjima koje praktički svaki dan izlaze na www.n-gage. com, fond igara će se strelovito povećavati. Spomenute glavne igre prevelike su za *downloadanje* pa dolaze isključivo na karticama, no tu je još i cijela šuma jeftinijih Java igara koje se mogu *downloadati,* a također rade bez problema na N-Gageu.





U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.10.2003.



EKSKLUZIVA

CALL OF DUTY

U suradnji s Activisionom i VideoTopom donosimo vam megarecenziju na 6 stranica njihova najnovijeg ratnog akcijskog spektakla

MEGARECENZIJE

MAX PAYNE 2

COMMANDOS 3

XIII

SPECIAL REPORT MOH PACIFIC ASSAULT

Sve što ste željeli znati o novom nastavku MOH serijala
Velika najava + interview s Pacific Assault timom

mikrOSkop

Prosječnost

Prosječnost, osrednjost... Kakve reakcije u vama izazivaju te riječi? Možda negativne, ali zašto? Pa težnja ka prosječnosti sredine univerzalni je zakon postojanja koji prate svi pojavni oblici našeg univerzuma, bio on materijalan, matematički, psihički, jer ekstremi bilo koje vrste narušavaju ravnotežu i prijete opstanku sustava. Budimo banalni; upravo se zbog toga ne trebate previše srditi, ako ste prosječno lijepi, prosječno inteligentni, s prosječnim, mda, no nedostatak srdžbe sam po sebi ne mora negirati postojanje aspiracije za višim! I upravo je ta ljudska komponenta, težnje ka savršenstvu, ono što nas odvaja od ostatka realiteta te nam i daje osobine "napretka", kojima se tako volimo hvaliti. Pa zar ne bi onda i u kreativnim izrazima poput igara, koje su uostalom po svojoj biti toliko podložne slobodnom oblikovanju, trebali težiti upravo nečem intrigantnom i zanimljivim, a ne dosadno prosječnom?

BAH...

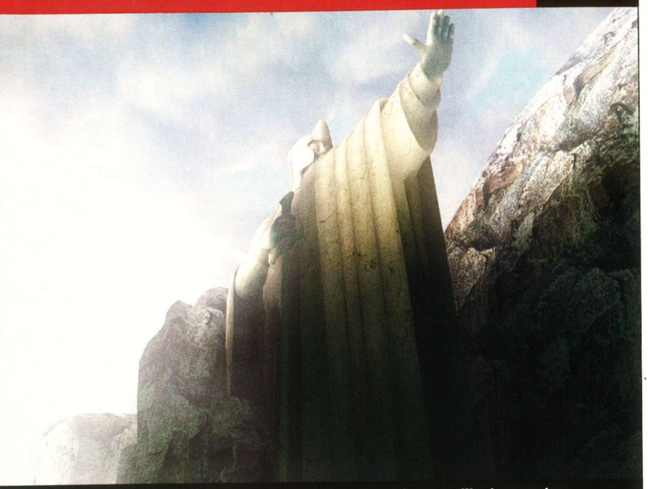
Promotrite, primjerice, nekog umjetnika u njegovom stvaralačkom zanosu; zar mislite da mu je cilj napraviti djelo tek prolazne kvalitete kojim će eventualno namiriti troškove života? Ako je varalica bez duše, odgovor je vjerojatno da, no ako ima barem iskru stvaralačkog žara, makar mu i falilo dara, trudit će se doseći krajnji vrh svojih možda ograničenih mogućnosti. A zar igre ne možemo smatrati oblikom umjetnosti? Njihova trenutačna složenost i tehnički potencijali barem su PUT ka pravoj umjetnosti, makar on bio tako uporno skrivan upravo od neambicioznih proizvoda o kojima i pišemo u ovom tekstu. Pogledajte samo većinu pucačina iz ovog broja te bacite oko na njihove uistinu moronske pričice. Tupost koja proizlazi iz generičkih ZF-izbljuvotina itekako je iritantna svim ljubiteljima znanstvene fantastike zato što takvi kretenizmi s njom uopće nemaju veze. Uvjeren sam da bi svatko od vas u roku pet minuta smislio bolju fabulu od krajnje jadnih besjeda o koloniziranju svemira i plaćeničkom životu koje smo morali odslušati prilikom recenziranja spomenutih naslova! A ovdje ne govorimo o nekom teškom scenarističkom radu koji mora biti bolno konzistentan kako se poslije ne bi izgubila neka važna nit, nego tek o osnovnoj podlozi, koja bi na okupu trebala držati cijelu stvar. Jadno! Kao protuprimjer mogli bismo navesti nevjerojatno intriganti *Freespace* koji nas je ako ničim, a ono svojom indijsko/egipatskom nomenklaturom (sjetite se Shivana!) toliko zapalio da bi otkrivanje svakog novog neprijateljskog broda bilo popraćeno trncima proizašlim od njegove moćne mistike koja bi se tako lijepo uklopila u cjelinu. Vidite, čak nisu ni izmišljali sve ispočetka nego su se oslonili na postojeće mitologije, koje su zapravo nepresušno blago ideja i inspiracije jer su se urezale u arhetipski um modernog čovjeka i jedino što treba uraditi tek je lagana prilagodba mediju na kojem radite. Ali ne, valjda je LAKŠE još jednom pričati bolnu priču o propalom plaćeniku koji u svemiru hladnijem i od njegove napaćene duše traži pravdu i bolje sutra. Arrrrrr... No, kako se ne želimo ograničiti samo na scenarije, bacimo pogled i na neke druge mediokritete koji nas svojom perfidnom NEZAINTERESIRANOŠĆU znaju toliko izirititari...

ZAŠTO SE ŽIVCIRATI?

Tako bismo na prvom mjestu svakako spomenuli mehaniku igara. No, tu leži i jedan paradoksalan problem, jer je naime često slučaj da upravo težnja ka odmaku od prosječnosti urodi potpuno krivim efektom i stvar baci čak ispod te razdjelne crte. Npr., za kog vraga naguravati RPG-aški inventorij u jednu *straightforward* pucačinu koja NIJE RPG niti će to ikad postati? Vjerojatno kako bi se dobilo na ozbiljnosti i rekcijima igrača, koji bi onda zamišljeno, s prstom postavljenim negdje oko sljepoočnice morali reći "Vi'š, vi'š, kak je to zanimljivo." No, istodobno se zaboravljaju kretenski, opet ćemo reći, osrednji nedostatci koji proizlaze iz takvog pristupa, a u našem slučaju tiču se totalne nepraktičnosti i teške dostupnosti pojedinih predmeta iz nesretnog inventorija (da, da, govorim o *Chromeu*). Čini se da je u takvim slučajevima najbolje pridržavati se starog principa izravnog kopiranja od najboljih i tako si već u startu osiguratu neku kvalitetu koja bi onda nekim sitnijim poštimavanjima mogla postati nešto više. A sasvim je jasno da pojam prosječnosti ide ruku pod ruku s lijenošću koja je, osim kroničnog (rekli bismo, kliničkog) nedostatka mašte, glavni uzrok tim kretenlucima koje uopće ne trebamo ni gledati nego se lako možemo poslužiti primjerima iz vlastitog života. No, kako Hacker ipak nije časopis o psihološkoj dobrobiti i zdravom životu, pomoći ćemo si famoznim HALOOM, koji je nakon četiri godine izvađen iz PC bunkera, da bi za cijelo to vrijeme dobio samo nekoliko novih oružja i pokoju dosad neviđenu *multiplayer* kartu. I što je rezultat? Naravno, idiotska prosječnost, umjesto uzvišene, hm, je li, pa sad, hajde, uzvišenosti! Sličnih primjera ima milijun, ali mi se više ne da konkretizirati, stoga ću pokušati odgovoriti na jedno općenitije pitanje koje i je glavni povod ovog žučnog izlaganja. Naime, zašto nam to toliko smeta??? Zato što smo fanatični *gameri*, kojima drugi oblici prolazne blentavosti ništa ne znače u životu (filmovi, serije, glazba itd...), ili je razlog ipak nešto manje povezan s takvim predrasudama, kojih u novije vrijeme, nasreću, gotovo da više ni nema? Ne, smeta nas zbog toga što su igre interaktivni medij i dok ih igramo, mi smo ondje, živimo neki drugi život, sudjelujemo kao svijest iza nekog tuđeg skalpa i ako se već moramo bakćati s nekim drugim osim nas, da li uistinu želimo biti PROSJEČNI??? Sasvim sigurno ne, pa su sve kritike na mjestu i jedino što na kraju možemo reći odgovornima za takve antiekstremne debakle je: ako ne znate napraviti dobru igru, radije napravite neko apsolutno sranje i pustite nam koju suzu smijalicu na napaćeno oko jer nam najviše od svega ide na živce kad nam je DOSADNO!!!

- Onda ekipa, kud idemo?
- Ne znam Milorade, ali imam dojam da ne napredujemo baš najbolje

PRVI POGLED NA



NE, ovo nije cutscene ili kakav konceptualni art, već prava slika iz same igre

OBRATITE POZORNOST na ultradetaljne sjene

JURIŠANJE sasvim detaljnih olifanta...

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA početkom 2004.

LOTR: BATTLE FOR MIDDLEEARTH

OTVARAJ majkutispalimagresorsku!

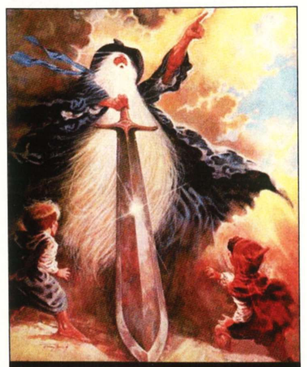
IMA IH do 500, ima

TI ĆEŠ MENI da sam ružan, djubre jedno!

Bitka za međuzemlje je počela!

LORD OF THE RINGS BATTLE FOR MIDDLEEARTH

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **EA LA** ■ IZDAVAČ / **Electronic Arts** ■ ŽANR / **RTS** ■ **www.ea.com/**



RADIII!! RADIII!! Tako to otprilike izgleda kod nas u redakciji

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

Kreativni umovi iz EALA-a (jedna od EA-ovih podružnica) odgovorni za jednu od ponajboljih 3D strategija u povijesti igranja, famoznih *Generalsa*, upravo rade na nečem sasvim novom! Naravno, projekt više nije tajna i kao što možete zaključiti iz naslova i samih slika, riječ je o rekreaciji najvažnijih bitaka iz legendarnih Gospodara prstenova, tj. njihove filmske adaptacije. Znam da već sada neizmjerno gušta u tim slasnim informacijama, pa bi bio red da taj gušt dodatno nasaftamo; naime, ono što se odmah vidi je nevjerojatno optimiziran Generals engine, koji kao svoju najbolju značajku ističe iscrtavanje do 500 3D jedinica odjedanput, zahvaljujući čemo moći uživati u scenama masovnih borbi. Nadalje, engine je sada potpuno deformabilan, što bi značilo da će kakav podivljali trol s lakoćom iščupati drvo, otresti s njega lišće i granje te ga koristiti kao borbenu palicu! Isto tako, entovi i borbeni slonovi će zahvaljujući svojoj masi rušiti cijele šume i trgati zidine kamen po kamen, a otrgnutu građu koristiti kao projektile i njima gnječiti nešto krhkije jadnike koji su im se našli na putu. Toliko o engineu, za dodatne informacije pogledajte slike, a sada ćemo nešto više reći o brojnim kampanjama. Na svu sreću, niste ograničeni samo na sile dobra nego ćete igrajući kao vođa četiriju frakcija iskusiti obje strane Tolkieonove epske fantazije- tako ćete upravljati Jahačima Rohana, vojskom Gondora, vojskom Izengardama te vojskom Mordora. Njam! Svaka će, pak,

"Uz provjereni engine poput ovog iz Generalsa, stvari nikako ne mogu krenuti loše"

strana pružati potpuno različit način igranja, što se konačno više ne odnosi samo na razliku u jedinicama nego će diferencijacije ovaj put doista biti kor-

DA LI JE OVO SAN, ili ćemo uskoro uistinu zaigrati nešto ovakvo?

INFO PLUS/PC JEDINI

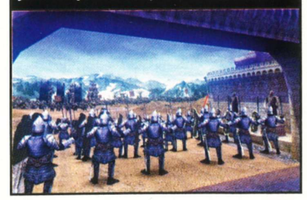
Izuzetno smo sretni što se konačno radi jedan isključivo LOTR PC naslov... Zašto? Zato što smo bili prilično razočarani sa nedavnim arkadno akcijskim inkarnacijama koje su se prvo pojavile na konzolama, jer uz svu svoju volju i duh, zbog činjenice da su ipak ciljane ka nešto mlađem tržištu, nisu uhvatile onu pravu LOTR esenciju. No kako rekoh, ovaj RTS će izaći samo na PC-u i kao takav možda postati ultimativni LOTR proizvod svih vremena. Još jednom, sudeći po enginu i nevjerojatno kreativnoj ekipi, čini nam se da će upravo tako i biti!

"Za sve fanove bilo čega s Tolkienovom etiketom ovaj jedinstveni RTS bit će apsolutni imperativ!"

jenite. Npr., Jahači Rohana će dobivati ekonomski bonus (da, prisutan je *resource gathering* i izgradnja baze) za svaku spašenu izbjeglicu, čije smo spašavanje mogli vidjeti u Dvije kule. Također, bit će brzi i agilni i svoju će snagu temeljiti upravo na manevarbilnosti. S druge strane, vojska Gondora sasvim je tipična "srednjovjekovna" sila koja uspjeh temelji ponajprije na izgradnji snažne utvrde i njezinoj obrani, pa ćemo s njima najbolje upoznati *resource gathering*, izgradnju baze te svu popratnu infrastrukturu potrebnu za takav projekat (sijanje i žetva žita, uzgoj životinja itd.). O vojci Izengarda se trenutačno zna vrlo malo, no zato će, kažu, sile Mordora biti nešto posebno; naime, njihov glavni adut bit će nevjerojatna brojnost, koja je ograničena samo brojem izgrađenih kolibica, pa si već sada možemo predočiti stotine orkova kako kuljaju prema ljudskim utvrdama. A baš će napad na utvrde biti dodatno razrađen i vrlo kompleksan; prvo treba srušiti zidove, a potom proći unutrašnju obranu koja se sastoji od polijevanja vrućim uljem, najrazličitijih poteznih zamki te samih trupa koje su preživjele početni udar. Stoga će vam na raspolaganju biti različiti katapulti, ovnovi za rušenje vrata, ljestve itd., a mi jednostavno ne možemo dočekati kako bismo sve to vidjeli u pokretu. Također, s nama će biti i moćni heroji poput Gandalfa, Aragorna, Legosa i sličnih, koji će imati neka posebna svojstva te blagotvorno utjecati na "obične" jedinice na terenu, a kako će autori uspješno spojiti upravljanje golemim masama i pojedinim likovima, još se drži u velikoj tajnosti. U svakom slučaju, s obzirom na dostupne informacije, provjerene autore i ove impresivne slike, čini se da će *Bitka za Međuzemlje* biti kapitalac koji ćemo pamtiti. ◻

IZDVAJAMO / POVRATAK KRALJA

Za očekivati je da će se u ovom RTS-u pojaviti i kapitalne bitke iz najnovijeg dijela filmske trilogije iliti Povratka kralja. No kako ga još nitko nije vidio, ne znamo o čemu bi zapravo mogla biti riječ, a autori događanja vezana za kraj serijala drže u strogoj tajnosti kako, uostalom, ne bi djelovali i kao *movie spoiler*. I mada se čini da je rješenje tog problema sasvim nemoguće, zapravo je vrlo dostupno i lako: sve što trebate uraditi je pročitati prokletu knjigu i uz pomoć malo maštovite ekstrapolacije zaključiti što će još natrpati u ovaj izniman naslov.



"Zaranjanje u sumrak"

VAMPIRE THEMASQUERADE BLOODLINES

White Wolf i Activision nekoć davno napravili su igru koja je bila vezana uz životno putovanje jednog Brujaha, koji je na kraju igre imao svaku hebenu disciplinu poznatu vampirskoj vrsti. Igra je kod nas prošla relativno dobro, no ne i kod pravih fanova serijala. *Vampire The Masquerade: Bloodlines* bi to trebao promijeniti

INFOBOX

- Vampire the Masquarade: Bloodlines
- PROIZVOĐAČ **Troika Games/White Wolf**
- IZDAVAČ **Activision**
- ŽANR **FPS/RPG**
- IZLAZI **2004.**

www.vampirebloodlines.com

WHITE WOLF:
Iako u ovom okviru najčešće pišemo o tvrtki koja radi igru, ovaj put to nećemo učiniti jer o Troiki govorimo u *Temple Of Elemental Evilu* nego ćemo, silom prilika, reći štogod o White Wolfu. Kao tvrtka strogo orijentirana na razvoj i prodaju najboljeg nezavisnog (u prijevodu, vlasnik im nije WoTC) RPG sustava i pisanja vjerojatno najintrigantnijih RPG *settinga*, ponajviše su se proslavili svojim *Vampire* serijalom. Njihov ulazak u svijet računalnih igara počeo je s *Redemptionom*, potom je slijedio *Hunter* serijal, da bi se naposljetku vratili korijenima počevši rad na novom *Vampire* naslovu ni s kim drugim doli s Troikom (i sad nam kažite da ih nismo barem dvaput spomenuli:).

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

Nekoliko godina nakon izlaska prvog *Vampire* PC-naslova stvari su se prilično promijenile. Hardver je dosegao nove granice, igrači su se pretvorili u razmaženu bagru koja čeka *Half- Life 2* i iskušava astralne sposobnosti svojih novih grafičkih kartica, a *pen and paper* serijal koji je poslužio kao inspiracija za igru razvio se i proširio na nekoliko novih svjetova. U međuvremenu je, naime, izašlo nekoliko dodataka i novih *settinga* originalnog World of Darknessa, čime je uvelike obogaćen taj već gusto naseljen svijet neogotike. Mi u redakciji već pomalo švrljamo po novom Demon *rulebooku*, naslađujući se pričama o palim anđelima koji opsjedaju tijela umirućih postupno stvarajući uvjete za apokalipsu. U WoD-u se, kako se čini, stvari polako počinju zakuhavati, što potvrđuju i sve češće glasine o Gehenni (vampirskoj apokalipsi). Osim eventualnom velikom finalu, radujemo se i gomili *online* najava o novom Troikinom projektu smještenom upravo u World of Darkness. Šturo najavljena u pretprošlom broju, *Vampire The*

INFOPLUS/
Pričaj, pričaj mi...

Iako priča o tome da svaki vampir, ovisno o klanu i specijalnim mogućnostima (pod imenom discipline), ima potpuno drukčije opcije tijekom dijaloga zvuči nevjerojatno, Troika tvrdi da će biti upravo tako. Primjerice, tijekom razgovora s lokalnim barmenom Toreador će vjerojatno igrom riječi i korištenjem discipline *presence* uspjeti proći s apsolutno najnevjerojatnijom pričom ikad, dok će dekadentni Ventrue jednostavno iskoristiti *dominate* i prisiliti NPC-a na davanje informacija. Svaka od tih opcija imat će zamjetljiv vizualni stil, tako da će primjerice rečenice izgovorene pomoću *presencea* biti ispisane *handwrite* fontom u ljubičastoj, dok će svaka riječ koju izgovara manje-više duševno poremećeni Malkavian biti pisana u različitim veličinama slova.

"Ako sve ispadne kako spada, Vampire će biti jedan žestoki RPG"

Masquerade: Bloodlines igra je koja, barem na papiru, pršti potencijalom. Kombinirajući iznimno čvrstu bazu svojeg *p&p* predloška s danas vrlo popularnim FPS žanrom, ova igra, ako sve ispadne kako je zamišljeno, u sebi sadrži elemente koji bi mogli privući poklonike nekoliko žanrova. Prvu i vjerojatno najbrojniju skupinu trebali bi činiti ljubitelji RPG-a jer je *Bloodlines* prije svega pravi, punokrvni RPG. Koristeći temelje opisane u Vampire *rulebooku*, on će igraču dati priliku da napreduje i razvija se ovisno o prednostima i nedostatcima klana koji je izabrao.

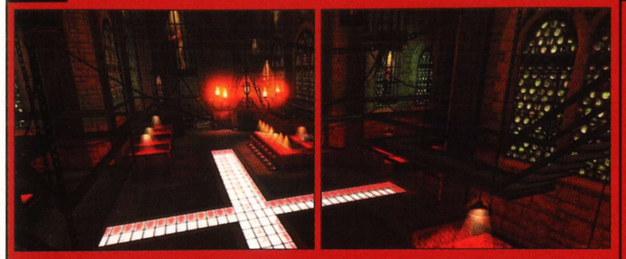
KLANOVI?

Ako ne spadate u malobrojnu skupinu fanatika koji su nekoliko puta pročitali pravila igre, svijet *Vampirea* bit će vam prilično nepoznat. Uglavnom, da biste se upoznali s hrpom termina kojima ćemo se koristiti u ovom prikazu, recimo o čemu je zapravo riječ. Vampiri u World of Darknessu svoje korijene vuku još od početaka čovječanstva. Naime, svaki krvopija u *Vampire The Masqueradeu* neposredni je potomak Kaina, brata Abelovog. Nakon što je ovaj igrom slučaja ubodom noža smrtno ogrebao svog brata, na njega je palo svojevrsno prokletstvo zbog kojeg dotični - yup, pogodili ste - pije krv. Tisuće godina nakon toga njegovo nemrtvo potomstvo postupno se razjedinilo – što kulturološki, što genetski (ako to tako možemo nazivati). Naime, nekoliko prvih Kainovih potomaka, zajedničkog imena antediluviani, proširili su svoju lozu, postupno stvarajući klanove – vampirske grupacije određene fizičkim izgledom, posebnim urođenim moćima i mentalnim sklopom. U jednome trenutku dotični su (iz različitih razloga, potpuno irelevantnih za ovu najavu) pali u dubok san, a povijest je učinila ostalo. Klanovi su, naime, sudjelovali u međusobnim ratovima sve do nastanka Camarille, svojevrsne vampirske "države" obilježene strogim političkim aparatom te neizbježnim alatom integracije u društvo smrtnika – masqueradeom. Naime, iako su gotovo u svakom aspektu jači od običnih ljudi, krvopije nipošto ne žele da ovi saznaju za njih. Odgovor na pitanje "zašto" leži u relativno maloj brojnosti kindreda (ili rodbine; romantičnog imena kojim se dotični međusobno nazivaju). U načelu, ma koliko mnogo neprirodnog postojalo u World of Darknessu, obični ljudi i dalje vjeruju da duhovi, vukodlaci i vampiri ne postoje. U slučaju da smrtnici saznaju za postojanje neprirodnog, vampiri bi, primjerice, relativno brzo završili na debljem kraju palice, baklje, kolca, noža za putar i sličnih potencijalno smrtonosnih predmeta. Da skrivanje pred ljudima ne bi bio jedini problem u njihovom svakodnevnom postojanju, tu je i cijela gomila neprijatelja vampirske sorte. Prvi su Sabbati – skupina anarhističkih klanova kojima ideja masqueradea nije pretjerano privlačna. Drugi su lovci na vampire, treći su vukodlaci, a četvrti i vjerojatno najgori su sami antediluviani. Dotični se, naime, u nekom skorijem vremenu planiraju probuditi iz svojeg dubokog sna pa onako gladni kao psi pojesti svu svoju krvnu rodbinu. Taj nemili *midnight snack* ostatak vampirske vrste naziva se Gehenna – vampirska apokalipsa. Igrač u igru ulazi u sadašnjem vremenu, kao novoprigrljeni losangeleski vampir čiji je *sire* (tvorac) anarhist ubijen od strane lokalnog princa LaCroixa. Budući da ste prisiljeni raditi za dotičnog, vi počinjete razmišljati o tome kako da zbrišete…ili kako da mu pomognete u uvođenju Camarille u Grad anđela.

I sada se vjerojatno pitate zbog čega vam pričamo o svemu tome. Odgovor je jednostavan. Naime, *Vampire The Masquerade: Bloodlines* igra je koja u digitalni oblik vjerno prenosi cijelu vampirsku mitologiju, ikonografiju, pravila I, što je vjerojat-

4 RAZLOGA ZA PONOVNO "MAKSOVANJE"

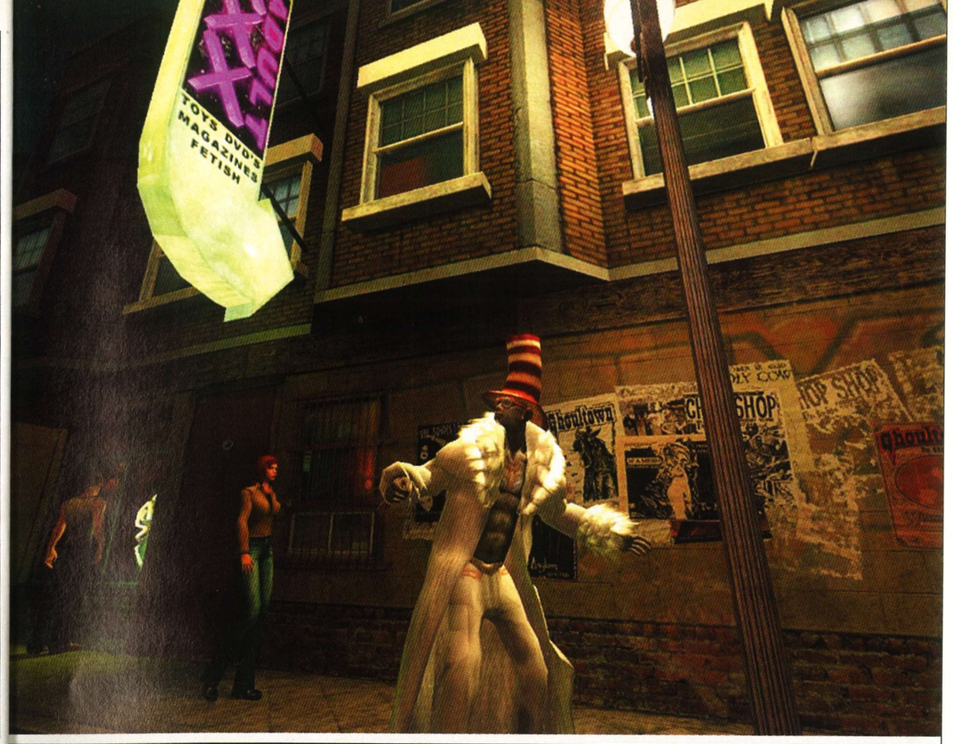
1. SEDAM KLANOVA - sedam opcija izbora stila igranja



2. JEDNA RIJEČ - Source engine. Ne, ček, to su dvije!

3. ŽENE S REALNO VOBLAVIM SISAMA - ajde, i to smo napisali

4. VJERNO PRENESEN - RPG sustav

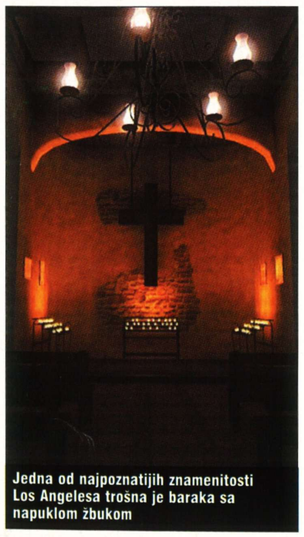


Daj neka već neko baci taj kamen u prozor

Što ja trebam od tebe? ...Hmmm, ček' da razmislim. Znam! Al' ne smijem reći

Dvije riječi: Idi dermatologu!

Izrazi lica nikad nisu bili vjerodostojni kao...zaboga, Tihomire, jesi li to ti?



Jedna od najpoznatijih znamenitosti Los Angelesa trošna je baraka sa napuklom žbukom

no najbolje, štimung. Dapače, ako je vjerovati izjavama *developera*, ova će igra prije svega pokušati progurati pravi moderni RPG u sferu pucačina iz prvog lica. Igra s kojom bismo je mogli usporediti Ion Stormov je *Deus Ex* uzmemo li u obzir da će progresivno s napredovanjem igrači moći poboljšavati svoj lik. Zajedničke točke tu doduše prestaju, s obzirom da je u mnogim navedenim elementima *Vampire* čistokrvni RPG. Razgovori i općenita komunikacija s likovima biti će kompleksni, ako ne i kompleksniji nego oni u *Falloutu*. Reakcije likova će biti različite, ovisno o tome iz kojeg klana potječete. Naime, ma koliko Camarilla bila uskladena, poanta je u tome da se klanovi i dalje manje-više ne podnose ili, u najboljem slučaju, toleriraju. U prijevodu, sasvim je sigurno da nezamislivo ružni nosferatui neće nikad ništa moći izvući šarmiranjem drugih likova, dok će antisocijalni gangreli više nego često pokazivati pomanjkanje interesa općenito za civilizaciju (a samim tim i oslabiti reakciju drugih likova). Povrh svega, interakcija s NPC-ima neće biti samo ograničena na izvlačenje informacija ili dobivanje očitih *questova*. Vaš lik, potpuno nevezan za ikakvu frakciju, moći će raditi na svoju ruku. Eventualno priklanjanje Camarilli ili anarhistima (koji su trenutačno dominantna frakcija u Los Angelesu) dovest će do neslaganja sa suprotnim frakcijama. Priča se da ćete, ako budete dovoljno dobri, moći čak početi petljati sa Sabbatima, što će cijelu priču o skrivanju od ljudi baciti duboko u vodu. Naime, pošto je prikrivenost jedna od osnovnih zakonitosti vampirskog postojanja, igrači će morati jako paziti da ne postanu sumnjivi lokalnom puku. Naravno, to koliko ćete se moći skrivati ovisit će samo o tome koji ste klan izabrali. Karizmatični Toreadori relativno će se lako moći prodati pod Homo Sapiensa, dok ista stvar neće ići Nosferatuu ni da se sakrije ispod desetak kilograma pudera. Razlog spomenutog strahovita je deformiranost članova spomenutog klana. Rješenje toga kretanje je kanalizacijom, s tim da relativnoj prikrivenosti u obliku sanitarnih čvorova pridonosi činjenica da se dotični doslovce mogu sakriti bilo gdje. Nepoštovanje pravila ponašanja dovest će prvo do upozorenja, potom do prijetnji, pa sve do egzekucije od strane vaših bližnjih. Što se same borbe tiče, ona se odvija

"Vaš lik, potpuno nevezan za ikakvu frakciju, moći će raditi na svoju ruku"

kao u klasičnim pucačinama iz prvog lica, s tim da ovdje na raspolaganju imate gomilu sekundarnih izvježbanih vještina i disciplina. Štoviše, ako niste vješti s oružjem, vrlo bi vam se lako moglo dogoditi da ne možete pogoditi ni slona na pola metra. Razlog vašeg neuspjeha s pljucama ne mora nužno značiti da niste za ništa. *Bloodlines* je prije svega RPG, a RPG se može proći i koristeći intelekt. Dobro, ne baš uvijek, no vjerujemo da ste shvatili poantu. Uglavnom, o doista brojnim pikanterijama mogli bismo pisati do sutra, no kako smo mi ograničeni na četiri stranice, reći ćemo samo da ćete u novom *Vampireu* doista dobiti čvrst dojam da vas okružuje pravi pravcati virtualni svijet (kak' se dobro igramo riječima, a?).

TEHNOLOGIJA NOĆI

Vjerojatno najljepši i najzanimljiviji dio igre većini *gamera* njezin je vizualni dio. Naime, *Vampire The Masquerade: Bloodlines* ne pokreće ništa drugo nego Source engine *Half-Lifea 2*, trenutačno najnaprednija grafički engine koji postoji. Što, dakako, znači da igra izgleda dobro da ne može bolje – ulice su detaljno prikazane, osvjetljene gomilom svjetala, izloga, ispunjene noćnim (ne)životom, a likovi izgledaju gotovo nehumano dobro. Štoviše, zahvaljujući poboljšanoj automatskoj *lip-sync* tehnologiji, interakcija s ostalim likovima bit će gotovo nevjerojatno detaljna – NPC-i će precizno izgovarati svoje replike, a na svaku vašu rečenicu reagirat će s autentičnim izrazima lica. Ne vjerujete li nam, samo bacite pogled na priložene slike i bit će vam jasno o čemu govorimo. Područje igranja podijeljeno je na četiri velika *huba*: Los Angeles, Chinatown, Santa Monica te, dakako, Hollywood. Zvuči zanimljivo? Prisjetite se samo frakcija i klanova o kojima smo pričali te ih rasporedite po tom području i dobit ćete samo dio sveukupnog dojma. Da bude još bolje, kao igrač na raspolaganju imate izbor između sedam autentičnih klanova od kojih svaki posjeduje svoja lovišta i skrovišta (rima! Wohoo). Inače, jedna jako zanimljiva stvar vezana uza sam razvoj igre je i ta da Troika na njoj radi već neko duže vrijeme, s tim da zbog očite prikrivenosti Valveovog pokretača nisu smjeli istrčavati u javnost sve dok tvorci originala nisu najavili rad na *Half-Lifeu 2*. Ukratko, to znači da je igra već poodmakla u razvoju i da je zapravo bliža izlasku nego što mislimo. Naravno, da se ne biste pretjerano žurili sa skupljanjem novaca za eventualnu kupnju ovog potencijalnog remek-djela, recimo da je datum izlaska zakazan za, khm, 2004. Drugim riječima, *Vampires The Masquerade: Bloodlines* ćemo možda već gledati u siječnju, a možda tek početkom ljeta. No, nema razloga za tugu, barem dok ne završimo s hvalospjevima u ovoj najavi. Uostalom, ako iskreno kao i mi vjerujete da dobrim igrama doista treba vremena da se zgotove, priznat ćete da *Bloodlines* to zaslužuje. Laku noć i slatko spavajte. ■

IGRAT ĆETE JER...

- će igra izaći tek dogodine, a vi ne možete toliko čekati
- vjerujete Troiki na riječ
- ste vjerojatno spremni na nešto najbliže pojmu RPG revolucije
- je White Wolfov *Vampire* serijal nešto doista vrijedno poštovanja

Pinka simo, pinka tamo i već imaš za flanelastu košulju

IZDVAJAMO/Klanovi

Igraču je na početku igre pri izbora roda kojem pripada ponuđeno sedam klanova, članova Camarille. Koji ćete izabrati ovisi samo o vašem ukusu.

MALKAVIAN

Njihov rod sa sobom nosi strašno prokletstvo – svatko tko postane Malkavian sasvim sigurno barem dijelom gubi razum. U ludilu postoji mudrost, kažu

VENTRUE

Dekadentni fizički jaki vampiri krema su Camarille. Neki od njih odlaze u toliku krajnost da se hrane samo određenim "kastama" ljudi

GANGREL

Animalistički samotnjaci raštrkani po šumama i divljini. Toliko zaziru od društva da mnogi sumnjaju da kao klan uopće i postoje

NOSFERATU

Kancerogeno tkivo sa zubima i nogama. Ovi fizički zastrašujući članovi Camarille su pokraj Malkaviana najveći znalci u svijetu vampira. Mnogi ih "angažiraju" kao špijune protiv njihove volje

TREMERE

Društvo bivših ljudskih magova koji su trikovima i manipulacijom došli do svojeg vampirskog nasljeđa. Koriste vampirske rituale i međusobno su usko krvno vezani

BRUJAH

Anarhisti – kratko i jasno

TOREADOR

Dekadentna kreativna krema Camarille. Toliko su opsjednuti ljepotom da doslovce osjećaju estetiku. Jesmo li spomenuli da im je osnovna disciplina *auspex*?

INFOBOX

PRO EVOLUTION SOCCER 3

- PROIZVOĐAČ
  Konami
- IZDAVAČ
  Konami
- ŽANR
  simulacija nogometa
- IZLAZI
  u listopadu 2003.

www.konamityo.com/en/index.html

KONAMI

KONAMI COMPUTER Entertainment jedna je od najvećih tvrtki u svijetu igara, čiji je glavni adut svakako *PES*, odnosno *Winning Eleven*. Taj japanski div potpisuje i izvrsni *Silent Hill* horor serijal, čiji treći nastavak slovi kao jedna od najboljih igara tog žanra. Konami je manje poznat među PC-igračima iz jednog jednostavnog razloga - *Silent Hill 3* jedina je njihova igra koja se pojavila na računalu, naravno do ovomjesečnog izlaska *PES-a 3*, uglavnom izdaju naslove za PS2 i Gameboy Advance.

U CHELSEAEVOM dvorištu

PS2 invazija na "kantu"!

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Ronaldo, čuvjek kojem u životu ništa ne fali

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

I to se moralo dogoditi, prije ili poslije. Nakon što je stekao titulu kralja nogometa u konzolaškom svijetu, popularni *PES*, odnosno u japanskoj inačici *Winning Eleven*, napokon stiže i na PC naš svagdašnji. Na samom početku valja napomenuti kako je potpisnik ovih redaka zapravo fanatik *FIFA-e*. U njegovim nogama tek je nekoliko *PES2* utakmica odigranih na Playstationu 2, pa se baš i nije mogao najbolje upoznati s mogućnostima i vrijednošću spomenute igre. No, i to bilo dovoljno za zaključak kako je to, kratko i jasno, najbolja nogometna simulacija ikad napravljena. I prošle sam godine sramežljivo usporedivao *PES2* i *FIFA-u 2003*, neospornog kralja PC-nogometnih igara, što možda i nije bilo pošteno s obzirom da je ovo ipak časopis za PC-igre, no ove godine opravdanja nema. *FIFA* ove godine napokon gubi, možemo slobodno reći, monopolistički status u svijetu nogometnih simulacija na PC-ju, što može značiti samo jedno – valja uložiti dodatni napor u poboljšanje neprežaljene nam *FIFA-e* ako ne ove godine, a ono, nadamo se, dogodine. No pustimo *FIFA-u*, ovdje je riječ o *Pro Evolution Socceru 3*, stoga pogledajmo što to ovu igru i sve što je vezano uz nju čini toliko posebnim.

Oni među vama koji su bili u prilici odigrati koju utakmicu *PES-a* na "plejki" već imaju predodžbu o onom što nas uskoro čeka i na PC-ju. Naime, riječ je o definitivno najvjerodostojnijoj simulaciji nogometne igre u virtualnom obliku. Nema tu brzih i lakih pogodaka, propusnih obrana, šlampavog AI-ja i sličnih propusta. Za svaki ćete se pogodak morati itekako pomučiti. Slaganje i kombiniranje akcija uvjet su da se uopće nađete u situaciji da pucate prema vratima, što ne znači da ćete i zabiti gol, naprotiv. Taktičke postavke i osmjerenost igrača na napad ili obranu, ovisno već o vlastitim mogućnostima i snazi protivnika, igraju značajnu ulogu. S druge strane, sve to ništa ne znači ne svladate li prvo osnove, a potom i sitne 'cake', kojima ovaj naslov obiluje. Zaboravite *quick start* na najlakšoj razini i šamaranje protivnika. Da biste ovladali *PES-om* i postali donekle ozbiljan igrač, morat ćete uložiti mnogo truda, no zato ćete i dobiti mnogo. Animacije igrača, prekrasni potezi, nadasve realistično kretanje lopte i, što je možda i najvažnije, omjer udaraca prema vratima i pogodaka najbliži je stvarnosti. Nebrojeno puta će vam se dogoditi da vam fali samo onih nekoliko centimetara, ali lopta jednostavno neće unutra. Nemojte mislite da je tu riječ o beskonačnim ponavljanjima proboja s iste strane i lopti koja uvijek po istoj šabloni 'lizne' vratnicu. Ne, raznolikost je ono što krasi *PES*. Nadam se da vam je, pogotovo ako ga nikad niste zaigrali, barem približno jasno zašto nosi titulu najboljeg nogometa. A sada se možemo posvetiti novinama što ih donosi najnovije, treće izdanje igre.

Svi modeli igrača i stadiona su potpuno novi. Iz godine u godinu Konamijevi programeri kreću ispočetka, pa je tako bilo i ove. Dosad nas nisu razočarali, vjerujete, neće ni ovaj put. Sve izgleda naprosto bolje, stvarnije. Sama je igra brža i dinamičnija, kretanje lopte mnogo bliže onom u stvarnom svijetu. Ove godine vidjet ćemo kakav utjecaj vertikalni položaj lopte u odnosu na zemlju ima na igru. Ako lopta lagano odskače od zemlje, pružaju se drugačije mogućnosti udarca lopte u odnosu na situaciju kad je ona čvrsto na zemlji. Što kažete na ubitačni volej u same rašlje? AI igrača također je na višoj razini. Napadač će, nakon što uputi udarac prema vratima, krenuti prema protivničkom vrataru ne bi li, u slučaju promašaja, natrčao na odbijenu loptu i pospremio je u mrežu. Posebna je pozornost posvećena "ljudima u crnom", koji će sada puštati prednost procijene li da je riječ o situaciji kad je to primjereno. Faktor pogreške je također uključen, stoga se nemojte čuditi ako vam sudac ne dosudi očigledni jedanaesterac ili ne kazni protivničkog igrača za grubi start na vašem pulenu. Tu su i novi modovi igranja te nešto bolji komentari, sa znatno manje ponavljanja nego prošle godine. Zvučni efekti također su bogatiji i raznolikiji.

To su, dakako, samo neke od novina koje se kriju u novom *PES-u*, ostale zanimljivosti i trikove morat ćete otkriti sami. U svakom slučaju, već u idućem broju moći ćete pročitati opsežnu recenziju igre kojoj su kolege u oficijelnom PS2 časopisu već dodijelile čistu desetku, ocjenu koju, ako se ne varam, još nijedna sportska igra nije dobila. Iako je ovdje riječ o PC-inačici, sigurno je jedno – nećemo biti razočarani, pa ni ako je "samo" za devetku. ■

GUŽVA pred vratima

IZDVAJAMO

FANATIZAM

Ne, *PES* nije sekta, kult niti išta slično, stoga je jednostavno nevjerovatan broj fanatičnih sljedbenika i štovatelja tog serijala. Samo do početka listopada *PES3* je predbilježbom naručilo više od milijun (da dobro ste pročitali) ljudi!! Uzevši u obzir kako je tu riječ samo o *PES-u3*, ne i o *Winnig Elevenu*, taj podatak dobiva još više na težini, stoga možemo već sada zaključiti kako će to postati jednom od najprodavanijih igara svih vremena. Ne zaboravimo, ove godine u igru osim Playstationa 2 i Xboxa ulazi i PC! Kako izgledaju sljedbenici još neosnovanog PES-kulta, možete vidjeti na priloženoj fotografiji. Ako im se želite priključiti, uvjet je – postati najbolji PES-ovac u kvartu!

JOŠ MALO pa unutra

IGRAT ĆETE JER ...

- **ste pravi nogometni fanatik**
- **vam je dosta FIFA serijala**
- **je riječ o najboljem do sada samo konzolaškom nogometu**

Portugalska repka, uh što smo lepi

U stavu mirno

Asanovićev lakat

"Ove godine *FIFA* nije jedini show u gradu. *PES* dolazi da ostane..."

NAJNOVIJE VIJESTI, SLIKE, KOMENTARI I ANALIZE IGARA U RAZVOJU

"BRZINE MI PODZEMNE DAJTE!"

NFS: UNDERGROUND

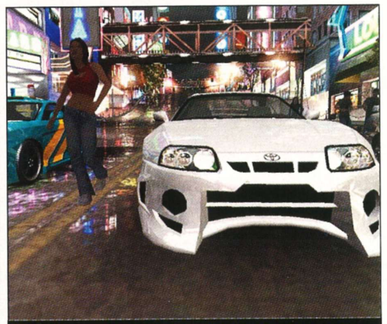
"Novi NFS kombinirat će arkadno utrkivanje i kupovanje dijelova u stilu *Gran Turisma 3*"

Prošli NFS na PC-ju i Xboxu bio je pravi debakl, dok je na Playstationu 2 bio nešto posebno. Razlog toj idiotariji bio je što su istu igru radila dva razvojna tima, no po svemu sudeći u najnovijoj inkarnaciji *Potrebe za brzinom* s takvim glupostima je gotovo. Štoviše, *NFS: Underground* trebao bi predstavljati najveći evolucijski pomak serijala još od staroga *Porschea* jer će, osim nevjerojatno optimizirane grafike, sada nuditi i pregršt modova igre. Svi će se načini utrkivanja dijeliti na legalne i ilegalne (otud naziv Underground) pa je itekako vidljiv utjecaj filmova poput Brzih i žestokih, no ono što je zapravo važno je to da se igra kampanjski, tj. cijeli *NFS* sad je povezana cjelina, a ne samo nakupina neobaveznih staza. A vještom vožnjom ćete osim otključavanja novih terena i sličnih *featuresa* zarađivati i lovu, kojom ćete pak kupovati sve kvalitetnije dijelove. Da, dašak *Gran Turisma*, mada ne očekujte i njegovu realnost zato što će *Underground* biti prije svega arkadna utrka koja sa zakonima realne fizike baš i nema previše veze. No, zato će uživanje u više od dvadeset licenciranih automobila te dvjestotinjak dostupnih dijelova biti silno, a ako još spomenemo da ćete svoje ljubimce doraditi i na planu estetike, veselju nema kraju. Prema tome, još jednom bacite oko na ove nevjerojatne slike i čekajte s nama da konačno izađe ovaj, nadamo se, najbolji *NFS* u nizu. *(kl)*

INFOBOX
- NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
- PROIZVOĐAČ: EA
- IZDAVAČ: EA
- ŽANR: vožnja
- IZLAZI: koncem 2003.
- www.EA.com

A jooooj, grafikeeeee!

Jasno, na "jambu" plavuša



Zašto uz dobre aute idu dobre pi...le?

"IZ MRAKA NA SVJETLO DANA..."

THIEF 3

"Najveći problem s *Thiefom 3* njegovi su razvojni rokovi i stalna odgađanja izlaska na svjetlo dana"

On me ne vidi, a bogami ni ja njega baš najbolje

Čiča, to sam ja, Mihalj!

Thief 3 se polako, ali sigurno oblikuje u cjelovit proizvod, pa se tako već mogu pronaći poluoficijelni nivoi i iz prve ruke provjeriti na što će sličiti cijela igra. Kad stigne, a to se neće dogoditi prije početka iduće godine, i to ponajprije zbog internih muljaža Lookin Glass Studija koji paralelno radi i na novom *Deus Exu*, i to uz upotrebu istog enginea (optimizirani Unreal 2). Ipak, ono što se vidjelo donekle opravdava to čekanje jer će, naime, nivoi biti nešto neviđeno. Usporedbe s prethodnim nastavcima više neće biti relevantne zato što će se igra odvijati po golemim prostorima ispunjenim arhitektonskim konstrukcijama koje djeluju kao da su ih napravili profesionalni arhitekti (što je možda i slučaj!). Nadalje, dodatno se poradilo na *lightning* engineu, pa je tako impresivan podatak o postojanju pomičnih izvora svjetla ili baklji koje nose stražari. Naravno, svjetlosne zrake će se ponašati baš kao i u pravome svijetu, pa očekujemo nešto poput *Splinter Cella*, tj. nešto znatno dorađenije, intrigantnije i s više mistično crne srednjovjekovne atmosfere. Što god da od ovoga ispadne, vjerujemo da, zahvaljujući opako optimiziranom engineu i izglancanom *sneakanju*, *Thief 3* može proći samo kao jedan pozitivan naslov, koji će prigrliti svi sadisti ubijanja iz sjene. *(kl)*

INFOBOX
- THIEF 3
- PROIZVOĐAČ: Ion Storm
- IZDAVAČ: Eidos Interactive
- ŽANR: sneaker FPS
- IZLAZI: početkom 2004.
- www.eidos.com

"LOPOVSKA POSLA"

HALF-LIFE 2

INFOBOX
- HALF-LIFE 2
- PROIZVOĐAČ: Valve
- IZDAVAČ: VU games
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: početkom 2004.
- www.valve.com

"Očito je da su ovdje u pitanju neka veća mafijaška posla koja se tiču i Dooma 3 i nVidije i ATI-ja"

Ovako smo već trebali, šmrc, ma jebeš ga

Ovako smo se već trebali diviti shadeanoj vodi

Ovako smo već trebali pucati iz strojnice

Ovako smo već trebali razgovarati s Kineskinjama

Kako već u dva prethodna Hackera uporno najavljujemo "veliku recenziju *Half-Lifea* 2 od čije ćete slave pasti na koljena i postati vjernici", red je da vam objasnimo zašto od toga zasad nema ništa! Tko je kriv? Mi? Svakako ne, pa naša mala ekipa tek je nevini svjedok dramatičnih pokreta na tržištu igara i plahi glasonoša koji za vas prenosi dostupne nam informacije kako bismo vas podarili... bulshit alert, bulshit alert! Oprostite još jedanput. No, je li onda krivac bezbožni Valve? Zar su ista usta koja su do prije mjesec dana svečano tvrdila da će *Half-Life 2* izaći točno 30.09. tekuće nam godine Gospodnje mogla tako prljavo pogaziti svoju zakletvu??? Ne, naravno da nisu. Na stup srama valjalo bi staviti okorjelu skupinu *hackera* (ne, ne autora vašeg omiljenog *gaming* časopisa, nego podmuklih štrebera s bubuljicama koji zbog nedostatka...ehm) koji su izravno s nekog servera jednog Valveovog uposlenika maznuli izvorni kod i nekoliko gotovo završenih nivoa ove, nadamo se, divne igre. Tako je, maznuli su im izvorni kod, ali što je najgore od svega i neke pristupne šifre, tajne račune i sve one mehanizme od najveće tajnosti i time napravili pravi pravcati cirkus! Ta je vijest toliko snažno odjeknula da se čak pojavila i na provjerenom CNN-u (okej, *operešn* Iraqi freedom i njihove Embedded reportere ćemo načas zaboraviti), na kojem je ozbiljnim glasom rečeno da se dogodilo spomenuto sranje. Prema tome, savim je jasno zašto je igra odgođena čak do početka 2004. A što je sa izvornim kodom? Naravno, možete ga ilegalno skinuti s brojnih *siteova* piratske tematike i uz neko čudo pokrenuti i samu igru, za koju ne znamo je li u alfi, beti ili gami jer nas to nije ni najmanje briga i jer si ne želimo tim neoficijelnim poluproizvodom pokvariti iščekivano iskustvo. Slično preporučujemo i vama, jer ćete u suprotnom sigurno proklinjati svoj hardver zato što sve ne potjera malo brže i zato što je "igra" prepuna *bugova* koji vam je ruše svakih tridesetak sekundi. U svakom slučaju, nimalo ne odobravamo taj čin čiste zlobe jer, kao prvo, ne vidimo komu to može koristiti i, kao drugo, zato što sada moramo čekati narednih nekoliko mjeseci da bismo konačno zaigrali divnu igru koje se zove *Half-Life 2*. *(kl)*

Mmmmm, da, da, malo su ti podrapane hlače

OTKRIVEN BULLET TIME 2.0!

MAX PAYNE 2

Sasvim je moguće da, dok ovo čitate, *Max Payne 2* bude već u prodaji. No, bilo kako bilo, ovaj tekst pišemo na dan kad je otišao u *gold* te smo za vas pripremili neke ekskluzivne informacije koje se tiču novog Bullet timea 2.0, za koji nam do prije mjesec dana nije bilo jasno (niti nam je ikako i moglo biti) što se još uopće može dodati i nadograditi u odnosu na original. No, tvorci tog sad već legendarnog efekta (ili plagijatori A o čemu je zapravo riječ saznajte iz ovog intervjua, koji je dan "pet do pola dvanaest" kako bi se tržište dodatno pripremilo na ljutog Maxa. Napominjemo da se na Interentu mogu pronaći i promotivni filmići te tematike, u kojima se zorno vidi usporavanje vremena

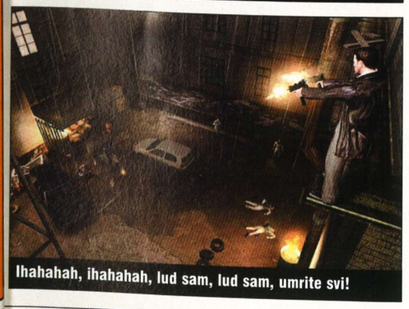
Ma preslatki golupčići jedni...

"Uz impresivnu grafiku, *Bullet time 2.0* trebao bi biti glavni Max Payneov prodajni element"

Matrixa, ovisno kako na to gledate) bili su ponukani ili bolje rečeno polaskani brojnim implementacijama sličnih štosova u nekim drugim igrama te su kao autori izvorne fore jednostavno morali napraviti nešto novo. u kojem je je sasvim evidentno da je Bullet time 2.0 profitirao ne samo zbog nekih naprednih ideja, nego i zbog uvelike poboljšane grafike te, naravno, mnogo realističnijeg (ili barem efektnijeg) fizičkog enginea. *(kl)*

INFOBOX
- MAX PAYNE 2
- PROIZVOĐAČ: Remedy Entertainement
- IZDAVAČ: Rockstar Games
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: u jesen 2003.
- www.activision.com

Kad te puste, ženit ću te



Ihahahah, ihahahah, lud sam, lud sam, umrite svi!

Intervju | SAM LAKE

■ Prošlo je već dvije godine otkako ste nas počastili originalnim Bullet timeom. Što mislite kako je on utjecao na tržište igara?
Kako kažu, imitacija je oblik laskanja i nakon prvoga *Maxa* Bullet time se pojavio u mnogim akcijskim igrama. Na temelju toga smatramo da je zaslužio svoje mjesto u Dvorani slavnih, mjesto za koje se nadamo da će biti još i više kad vidite inačicu 2.0

■ Kako će Bullet time 2.0 zadovoljiti igrače koji od njega očekuju nešto novo?
Na nekoliko načina, no prvi i najočitiji je interakcija između bullet timea i implementirane fizike.Promatranje simuliranih fizičkih efekata poput odbijanja metaka, čestičnih eksplozija, padanja neprijatelja i slično u usporenom vremenu je nešto sasvim posebno. Osobno, još uvijek igram igru kako bih mogao u tome uživati.

■ Kad smo zadnji put vidjeli build, Max je otišao "dublje" u bullet time nakon što je ubio nekoliko neprijatelja zaredom. Što to znači?
Ideja je vrlo jednostavna: ubijete neprijatelja, nakon čega dobivate kratko vrijeme da ubijete drugoga kako biste otišli dublje u bullet time. Ako ste dovoljno dobri, možete to raditi u nekoliko faza, stalno odlažući sve dublje i dublje. Dogodit će se to da će se vrijeme oko vas sve više usporavati, dok će vaša brzina ostati konstantna, daju vam veliku prednost u borbama i istodobno čine akciju vizualno znatno impresivnijom. To je također način da igrača uvučemo u središte akcije umjesto da čeka neprijatelje skriven iza kakvog ugla.

■ Imate li bilo kakve aspiracije implementirati bullet time u multiplayer okruženja?
Ne.

Na istoku ništa novo

TOKIO GAME SHW 2003 REPORT

Ovogodišnji Tokio Games Show prošao je bez velikih iznenađenja i senzacionalnih najava, no zato su zainteresirani mogli vidjeti hrpetinu igara koje će se igrati dogodine

Tokio Games Show zanimljiv je prije svega zbog mjesta na kojem se održava, mada se veličinom nikako ne može mjeriti s američkim E3-jem. Budući da svi noviteti vezani uz igranje na konzolama, mobilnim telefonima, a često i računalima dolaze iz Japana, izvještaji s tog sajma obično su nam otkrivali što će se u bližoj budućnosti događati na ovim prostorima. Ovaj put, takvih najava nije bilo. Nema novih konzola, uređaja za teleportaciju ili pak holodeka dostupnog za manje od deseterostruke prosječne godišnje hrvatske plaće. Ipak, u tri dana, koliko je sajam trajao (od čega je jedan namijenjen samo novinarima i onima zaposlenim u industriji igara, a druga dva široj javnosti), bilo je moguće vidjeti velik broj dugo najavljivanih ili prvi put prikazanih igara koje će uskoro zavladati japanskim i američkim top-ljestvicama.

Noviteti iz Nintenda i Square Enixa

Jedini pravi noviteti, koji nas očekuju dogodine, najavljeni su od strane Nintenda i Square Enixa. Iako se Nintendo na TGS-u nije predstavio svojim proizvodima, sajam je otvorio predsjednik te kompanije, Satoru Iwata, najavivši pritom i uređaj koji će omogućiti bežično umrežavanje GBA konzola i novu, jeftinu konzolu (zapravo kompaktnu inačicu starog Nintenda 64) namijenjenu kineskom tržištu. On je u svom govoru upozorio da su mnoge moderne igre prekompleksne za prosječnog igrača te ukazao na Pokemon igre, koje svoj uspjeh temelje na jednostavnosti, ali sadrže i dovoljno dubine da zadrže pozornost igrača. Square Enix je održao čak dvije konferencije za štampu, od čega je jedna bila posvećena novim mrežnim igrama što ih kompanija sprema za PlayStation 2, PC i mobilne telefone, a jedna animiranom filmu koji se temelji na igri *Final Fantasy 7*. Zasad se još uvijek ne zna kako će ta jednosatna animacija, koje će zacijelo zanimati sve one koji su igrali taj legendarni RPG, biti distribuirana, no rečeno je da ćemo je gledati sredinom iduće godine.

Programeri i stručnjaci za mobilno igranje

Tijekom sajma održano je i nekoliko radionica, od kojih su najzanimljivije bile one vezane uz mobilno igranje i programiranje igara. Teme su uključivale probleme sa standardizacijom mobilnih uređaja, povećavanje troškova razvoja igara za sve platforme i razlikama između japanskih i američkih/europskih igara te onih za računala i konzole. Možda je ipak najvažnije reći da programeri i producenti počinju shvaćati da je izrada igara projekt kao i svaki drugi te mu kao takvom treba i prići da bi rokovi bili ispoštovani a sve skupa prošlo bez suvišnog stresa. Doduše, neki su tvrdili da će igre na taj način izgubiti nešto od svoje inovativnosti – no barem će izlaziti na vrijeme!

Svake godine sve veći

S 32 000 posjetitelja u prvom danu i 54 000 u drugom te gotovo isto toliko u trećem (za usporedbu, na E3-ju je bilo 62 000 posjetitelja u tri dana – doduše, on je otvoren samo za ljude iz industrije igara, a ne i za javnost), ovogodišnji TGS posjećeniji je od prošlogodišnjeg, iako ne i najveći dosad. Yuka Igarashi, voditeljica organizacije TGS-a 2003, očito zadovoljna brojkama, ne odbacuje mogućnost da sajam dogodine potraje četiri dana. Ovogodišnji, koji će ostati upamćen po većem broju stranih (tj. ne japanskih) izlagača, velikom broju mrežnih igara i pokušaju korejskih i tajvanskih proizvođača da se ubace na japansko tržište, kao i uvijek dosad pružio je samo djelomičnu sliku igraće industrije današnjice. Bilo je šareno, veselo, zabavno – ali bez inovacija i s velikim brojem igara utemeljenim na prežvakanim temama i konceptima. Nadajmo se promjenama.

Da navedemo sve Xbox igre prikazane na TGS-u, popunili bismo sve stranice koje su nam na raspolaganju, stoga vam predstavljamo samo one koje su, po našem mišljenju, najzanimljivije i imaju najveće šanse da postanu hitovi

Dead Or Alive Online

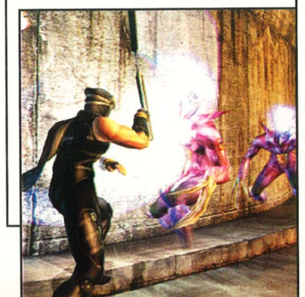
IZDAVAČ ◆ TECMO
PROIZVOĐAČ ◆ TEAM NINJA

Ova igra nije nova u pravom smislu riječi, nego je zapravo kompilacija *DOA* i *DoA2* s opcijom *online* igranja i poboljšanom grafikom. S obzirom da na TGS-u nije prikazana u igrivu obliku (unatoč tome što bi u Americi trebala izaći tijekom listopada), novih je podataka o njoj vrlo malo. No, zagolicat ćemo vam maštu – neke će natjecateljice ovaj put ostati bez odjeće!

NINJA GAIDEN

IZDAVAČ ◆ TECMO
PROIZVOĐAČ ◆ TEAM NINJA

Jedna od najzanimljivijih igara cijelog sajma svakako je *Ninja Gaiden*, *remake* starog serijala, u kojoj će igrači preuzeti ulogu pobješnjelog ninje koji se osvećuje za uništenje svog klana. Vrhunska grafika, stalno razvijanje lika novim vještinama i načinima borbe te inovativna Xbox Live podrška glavne su značajke *Ninja Gaidena* i riječima se jednostavno ne može opisati koliko su dobro svi elementi igre uklopljeni u to majstorsko ostvarenje. Budete li se s nekim kladili koji će Xbox naslov biti najprodavaniji ove pretpraznične sezone, slobodno sve uložite na ovu igru.



TGS Babes

Kao i svaki sajam igara, ni TGS ne može proći bez provokativno odjenutih (ili razgolićenih) djevojaka koje mame posjetitelje da svoje vrijeme posvete određenoj igri ili štandu. Evo malog izbora iz nepreglednog mnoštva kosookih ljepotica koje su na ovogodišnjem sajmu dočekivale znatiželjnike

OTOGI HYAKKITOUBATSUEMAKI

IZDAVAČ ◆ FROM SOFTWARE
PROIZVOĐAČ ◆ FROM SOFTWARE

Nastavak igre koja je ove godine uspjela sve iznenaditi neočekivanom vizualnom kvalitetom, *Hyakkitoubatsuemaki* (da, to je moć *copy/pastea* – pa nisam lud da to ime ispisujem) ne mijenja dobitnu formulu čiste akcije i grafičkog savršenstva nego jednostavno dodaje još jedan lik. S dva lika i dva tipa lokacija – mračne i turobne za starog junaka te svijetle i vesele za pridošlicu – novi *Otogi* bi nas mogao oduševiti iduće godine. Ovaj put nećemo biti iznenađeni.

TRUE FANTASY LIVE ONLINE

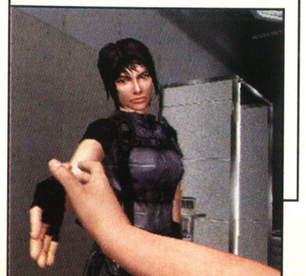
IZDAVAČ ◆ MICROSOFT GAME STUDIOS
PROIZVOĐAČ ◆ LEVEL-5

Ovo će najvjerojatnije biti prvi MMORPG na Xboxu, no njegov izlazak u Europi još nije potvrđen. Golem svijet napravljen u specifičnom *cel-shaded* stilu čekat će 3 000 igrača, koji će ga moći nastanjivati, lutati njime i učiniti ga dijelom svojeg života. Za razliku od *Everquesta*, *TFLO* se ne temelji samo na borbama nego čak igračima pruža i mogućnost da odaberu svoju profesiju (npr. trgovac ili kuhar!), izgrade vlastiti dom i skrase se negdje u digitalom svijetu. Naravno, bit će moguće i lutati divljinom u skupinama avanturista ili se učlaniti u neku od gildi i rješavati misije specifične za svaku od njih.

BREAKDOWN

IZDAVAČ ◆ NAMCO
PROIZVOĐAČ ◆ NAMCO

Čudnovat naslov koji nam stiže iz radionice zaslužne za hitove poput Tekkena i Soul Calibura svoju inovativnost temelji ne jednom jedinom elementu - na cijelu igru gledate iz perspektive glavnog lika. Ali ne, nije to obični FPS - vaše će se vidno polje pomicati i obuhvaćati apsolutno sve što bi vidio i pravi čovjek, što daje posve novo značenje čak i sitnicama kao što je ispijanje čaše soka. Naravno, borba prsa o prsa bit će vrlo značajan element igre, no cjelokupna atmosfera je ono što bi je moglo izbaciti među velike hitove.



PHANTOM DUST

IZDAVAČ ◆ MICROSOFT GS JAPAN
PROIZVOĐAČ ◆ MGS JAPAN

Tim predvođen Yukio Futatsugiem, kreatorom hitova poput *Panzer Dragoona* i *Panzer Dragoon Orta*, predstavio je čudnovatu akcijsku igru u kojoj igrač može koristiti više od 300 različitih vještina za borbu protiv neprijatelja. Naravno, sve odjednom ne bi mogao popamtiti nitko, pa će svatko sam odabrati koje mu vještine najbolje 'leže' i na taj način stvoriti svog borca za upotrebu u sukobima putem Xbox Livea ili rješavanje misija namijenjenih samostalnoj zabavi. Zasad najavljen samo za Japan i, naravno, ekskluzivno za Xbox.

JADE EMPIRE

IZDAVAČ ◆ MICROSOFT GAME STUDIOS
PROIZVOĐAČ ◆ BIOWARE

Novi RPG tvoraca *KOTR-a* i *Baldur's Gatea* donosi znatno više akcije nego njihova dosadašnja ostvarenja, ali je po ostalim elementima vrlo sličan uspješnim *Knightsima*. Ovaj put mjesto događanja je fantastično kraljevstvo, koje po nekim osobinama podsjeća na srednjevjekovnu Kinu, a glavni je lik opet osoba koja mora riješiti probleme cijelog svijeta. Čeka nas lutanje predivnom lokacijama, borba uz korištenje kompleksnog, ali vrlo fleksibilnog sustava, razgovori s brojnim likovima i nekoliko različitih završetaka, koji ovise o našim odabirima unutar igre. Nažalost, tek dogodine.

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

IZDAVAČ ◆ MICROSOFT GAME STUDIOS
PROIZVOĐAČ ◆ RARE

Akcijska avantura koja je nakoć davno bila namijenjena za GameCube, Kameo, ekskluzivan je Xbox naslov koji izlazi u proljeće, donoseći specifičnu mješavinu istraživanja, borbe i rješavanja zagonetki. Glavni lik i nije pretjerano moćan, ali preuzimajući oblik različitih čudovišta dobiva njihove sposobnosti, koje mu omogućuju da se bori i dopre do lokacija do kojih inače ne bi mogao stići. Inovativan koncept, vesela atmosfera i dobra grafika elementi su koji nas uvjeravaju da će Kameo biti jedan od proljetnih hitova.

Što se igra na francuskim plažama

X03 - XBoxov RIVATNI ECTS

Microsoft najavljuje nove igre, nove partnere i nove mogućnosti za vlasnike Xboxa – ali ponajviše za one koji imaju pristup Liveu

Microsoft je po treći put na jugu Francuske organizirao okupljanje novinara i zastupnika koji prodaju Xbox diljem Europe kako bi prezentirao novitete vezane uz spomenutu konzolu u idućih nekoliko mjeseci. Zanimljivosti je bilo poprilično, no moramo vas odmah razočastiti jer su mnogi noviteti, naime, vezani uz Xbox Live uslugu mrežnog igranja, koja u Hrvatskoj još nije (i ne zna se kad će biti) dostupna.

Govornici od formata

Tijekom 16. i 17. rujna na privatnoj plaži Juan-Les-Pins za mikrofonom su se, uz glazbu Massive Attacka, smjenjivala velika imena Xboxa. Među prvima se predstavio Peter Moore (Corporate Vice President za prodaju i marketing Xboxa), koji je govorio o tome kako je Xbox mnogo više od konzole – po njemu, to je *lifestyle*, koji je Microsoft odlučio promovirati novom reklamnom kampanjom pod sloganom "It's good to play together" ("Dobro je igrati zajedno") koja bi trebala svijetu objasniti da igrači nisu asocijalna stvorenja nego ljudi koji se 'vole igrati zajedno'. Pomoću Xbox Livea, ako je moguće.

Glavni čovjek Xboxa za Europu, Eduardo Rossini, to je podržao tvrdnjom da je Xbox europska mražna platforma za igru broj 1, unatoč razočaravajućoj brojci od samo 50 000 korisnika Xbox Livea na Starom kontinentu. Taj bi se broj trebao povećati dolaskom Livea u Austriju, Dansku, Finsku, Irsku, Norvešku i Švicarsku 30. listopada, kako je najavio Michel Cassius (Head of platform and marketing za Xbox u Europi). Dotični je najavio i novi poticaj za vlasnike Xboxa koji se još nisu odlučili na Live – naime, mnoge igre koje izlaze ove zime, a podržavaju Xboxovu mrežnu uslugu donijet će im dvomjesečnu mogućnost besplatnog korištenja Livea. Naravno, opcija "iskušaj prije kupnje" vrijedi samo u onim državama u kojima je Live dostupan, pa stoga i na to zaboravite.

Glasnici igara koje dolaze

Uz Microsoftove heroje, na X03-u su govorili i mnogi slavni kreatori igara, najavljujući i prikazujući nove Xbox naslove. Naš omiljeni Peter Molyneux pred okupljenim je mnoštvom pokazao **Fable** u igrivom obliku pa je bilo moguće vidjeti iz prve ruke što sve može njegova dugo najavljivana kreacija. Znakovito je da je izjavio i da će igra "**možda** biti završena prije ljeta". Bio je tu i Yves Guillemot iz UbiSofta kako bi još jednom najavio **Rainbow Six 3** od kojeg svi mnogo očekuju ove predbožićne sezone, a pred uzbuđenim je mnoštvom prvi put prikazan i demo **Splinter Cell: Pandora Tomorrowa**. Od ostalih značajnijih imena spomenimo Eda Friesa, koji je predstavio Rareov **Kameo**, Namcov **Breakdown** i DICEov **Rallisport Challenge 2**, te Tomonobu Itagakia (poznatog kao kreatora *Dead Or Alivea*), koji je govorio o svojim velikim očekivanjima za impresivni **Ninja Gaiden**. Najveće iznenađenje ipak je bio Jay Wilbur iz Epica (kreatori *Unreala*), koji je objavio da je njegova kompanija s Microsoftom sklopila sporazum (za koliko zelembaća - nije otkrio) o izradi ekskluzivnih Xbox naslova o kojima ćemo detalje saznati "uskoro". Sveukupno, na X03-u je u igrivom obliku bilo više od 100 Xbox igara, dok je poprilično broj prikazan u obliku demoa, pa za dodatne informacije o najzanimljivijima među njima pogledajte okvire na ovim stranicama. Neke od igara (npr. *Breakdown*) detaljnije su prikazane na Tokio Game Showu, pa svakako pogledajte i naš izvještaj s tog najvećeg azijskog sajma elektroničke zabave.

A najbolji su....

Da bi cijelo događanje bilo što sličnije E3-ju ili ECTS-u, na kraju X03-a proglašeni su najbolji Xbox naslovi u nekoliko kategorija prema glasovima komisije sastavljene od najboljih europskih *game*-novinara. Za igru X03-a odabran je Ubi Softov **Rainbow Six 3**, **Ninja Gaiden** (iz Tecmoa) je pokupio nagradu za tehničko dostignuće za svoje iznimno bogate i detaljne vizualne efekte, dok je **Fable** (Lionhead Studios) proglašen najinovatinijim naslovom X03-a.

Na kraju svega, Eduardo Rossini je predstavio Hala Rotholza, američkog 24-godišnjaka čiji je gametag Zamees, kao pobjednika prvog **Xbox Live Clash of the Continents Turnira**. Sam turnir počeo je nekoliko dana prije X03-a, a u završnici se igrao *Rainbow Six 3*, koji je u Americi već neko vrijeme u prodaji (toliko o poštenju – Europljani nisu mogli vježbati). Kao nagradu za svoje igraće umijeće, Zamees je dobio godišnju kolekciju Xbox igara i primjerak *Rainbow Sixa 3*. Pa vi recite da se igranje ne isplati.

Ono što nemamo

Xbox jest najjača konzola na tržištu – ali Xbox Live je ono što ga čini totalno drugačijim od konkurencije. Mreža koja sve igrače povezuje u jednu veliku zajednicu, omogućuje traženje odgovarajućeg protivnika, održavanje turnira i drugih natjecanja, razgovore igrača u stvarnom vremenu, a usto je i potpuno standardizirana, što kreatorima igara značajno olakšava posao, element je kojim se ni PC-igrači ne mogu pohvaliti. To je i razlog što Microsoft u njen razvoj ulaže toliko energije i novca. Kao što ste pročitali u glavnom tekstu, Live dolazi u još šest europskih zemalja, a onima koji ga nemaju nudi se i opcija dvomjesečnog besplatnog korištenja – no, to nije sve. Microsoft je na X03-u konačno objavio i godišnju cijenu Live pretplate, koja će se primjenjivati od 14. ožujka 2004. (svi koji su prije toga kupili Live paket u sklopu njega su dobili i godišnju pretplatu, koju će sada morati obnoviti). Godina dana mrežnog igranja stajat će 59.99 EUR (tj. oko 450 kn), a oni koji se odluče za mjesečno obnavljanje računa plaćat će 6.99 EUR po mjesecu. Samo obnavljanje računa bit će moguće preko Xbox Livea iz udobnosti vlastitog doma. Da bi omogućio igranje bez suvišnih žica, Microsoft je najavio i adapter za bežično umrežavanje Xboxa, koji se po cijeni od 139 $ već prodaje u Americi. Naravno, ta je igračka beskorisna bez računala umreženog *broadband* vezom koje će kreirati Wireless Access Point – no oni koji to posjeduju moći će se riješiti jedne od žica u svojoj kući. Microsoft je također najavio i daljnje poboljšalje osobina Xbox Livea, koji će svoje pipke pustiti i prema Internet stranicama na kojima se već sada objavljuju rezultati Live natjecanja, MSN Messengeru, PDA-ima pa čak i mobilnim telefonima, na koje će igrači moći primati pozive da se pridruže igri. Usto, mnoge će nove igre imati "Live Aware" opciju, što znači da će igrači i pri samostalnoj igri moći primati poruke i pozive od suigrača u mreži. Ipak, jedan od Microsoftovih poteza ogorčio je brojne vlasnike Xboxa i pripadnike Linux zajednice. Naime, automatski *update* dashboard softvera u Xboxu koji se događa kad se igrač priključi na Live ispravio je bug koji je omogućavao pokretanje Linuxa na Xboxu bez modifikacija hardvera. Iako šteta nije prevelika, to ukazuje na moć koju Microsoft ima nad sadržajem i korištenjem konzola povezanih na Live pa je među igračima zavladao strah od 'Velikog brata' koji je preko Xboxa ušao u njihove dnevne sobe..

PROJECT GOTHAM RACING 2

IZDAVAČ • MICROSOFT GAME STUDIOS

Ne mijenjajući mnogo elemenata dobitne formule, novi PG donosi više izazova, gradova, automobila i mogućnosti. Tu je, naravno, i Live podrška zahvaljujući kojoj će se međusobno moći sukobiti vozači sa svih kontinenata.

RAINBOW SIX 3

IZDAVAČ • UBI SOFT

Treći nastavak *Rainbow Sixa* pretendira na titulu najbolje taktičke pucačine na Xboxu, donoseći antiterorističke misije u Londonu, Kaymanskom otočju i Rio de Janeiru.

SUDEKI

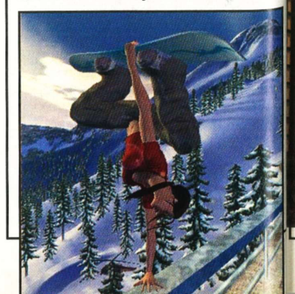
IZDAVAČ • MICROSOFT GAME STUDIOS

Microsoftov novi RPG privlači jednako izvrsnim izgledom kao i najavama borbe u stvarnom vremenu, golemim svjetovima i seksi-ratnicama. Čekamo ga s nestrpljenjem.

AMPED 2

IZDAVAČ • MICROSOFT GAME STUDIOS

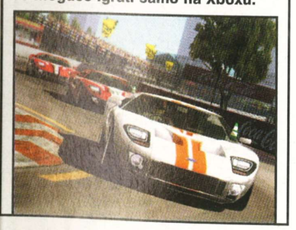
Najbolja simulacija *snowboardanja* dobiva nastavak s više trikova, pravih *boarderskih* imena, planina i staza te – najvažnije – različitih načina mrežnog igranja. Za zimu bez lomova kostiju.



RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE DRIVING SIMULATOR

IZDAVAČ • CODEMASTERS

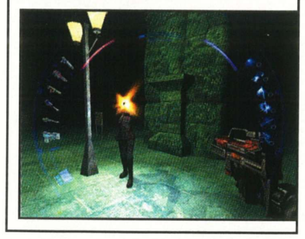
Idućeg ćemo proljeća ponovno preuzeti ulogu vozača autoutrka, sjediti u licenciranim automobilima i juriti istim stazama koje gledamo na TV-u. U ulozi glavnog lika, ovaj uzbudljivi virtualni film o vožnji bit će moguće igrati samo na Xboxu.



DEUS EX: INVISIBLE WAR

IZDAVAČ • EIDOS

Kompleksna FPS-avantura smještena u budućnost ponovno će nam ponuditi da odaberemo svoju kombinaciju akcije, *stealtha*, istraživanja i hakiranja kroz zapetljanu priču igrivu samo na Xboxu.



DEAD OR ALIVE ONLINE

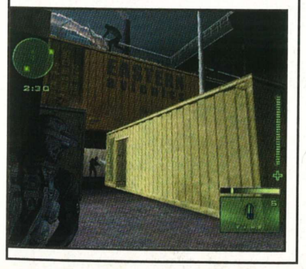
IZDAVAČ • TECMO

Live igrači uskoro će se moći boriti s protivnicima sa svih strana svijeta u *online* inačici jedne od najboljih Xbox tučnjava.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

IZDAVAČ • UBI SOFT

Nastavak prošlogodišnjeg *stealth-action* hita donosi nove avanture Sama Fishera, ali i zanimljive načine *multiplayer* igranja.



Halo 2 na malo

Možda najiščekivanija Xbox igra na ovogodišnjem je okupljanju relativno slabo promovirana. Novinarima je prikazan 'making off Halo 2' dokumentarac, u kojem su se mogli vidjeti neki dosad neotkriveni isječci, kao i brojni članovi programerskog tima puni sebe i "pametnih" izjava bez puno smisla.
Od materijala za objavljivanje dostupna nam je samo jedna nova slika. Moramo priznati da je lijepa, ali ipak smo očekivali da ćemo vidjeti znatno više.

Recenzije #96

NEPOJAVLJIVANJE *HALF-LIFEA 2*, iako potpuno razočaravajuće, nije ostavilo rupu što se tiče količine izašlih FPS naslova ovaj mjesec. *HALO*, koji ipak nije zadržao kvalitetu originalne Xbox inačice, pomalo isprazni *Chrome* te interesantni *Warhammer* 40k: *Fire Warrior* čvrsto su zauzeli pozicije na ovomjesečnom pijedestalu akcijskih igara. Izvrstan naslov koji nas je posebno oduševio u ovom broju je do detalja istestirani *Homeworld 2*, koji je uspio postići sve što i slavni mu prethodnik te na originalni koncept dodati još niz poboljšanja i predivan stil u kombinaciji s vrhunskom teničkom dotjeranošću, ma za prste polizati. Ako ste pak jedan od mnogobrojnih novopečenih vlasnika Xboxa, fantastični *Soul Calibur 2* učinit će vam boravak pred TV ekranima superzabavnim i aktivnim. Za kraj samo još lagani *preview* recenzija u idućem broju: *Max Payne 2*, *Call Of Duty*, *Commandos 3*... dovoljno?

KAKO OCJENJUJEMO

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

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

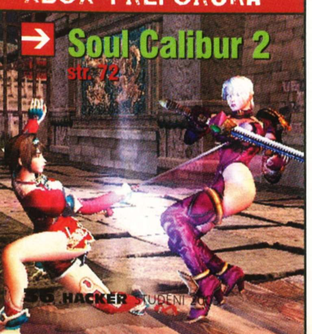
41-60
Igra čija ideja ne zvuči nimalo loše, ali je upropaštena lošom produkcijom ili nesposobnošću razvojnoga tima da do kraja izgura obećavajući koncept

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

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

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

XBOX PREPORUKA



TEST RECENZIJA

Homeworld 2

Očaravajući svemirski RTS str. 42

NE PROPUSTI

RECENZIJA

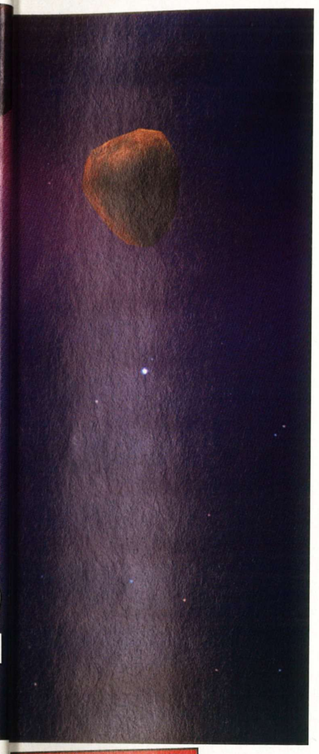
Greyhawk

Temple of Elemental Evil

Najvjernija računalna Dungeons&Dragons konverzija dosad str. 50

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
NHL 2004 www.easports.com	91
BF 1942: Secret Weapons of WW2 www.EA.com	91
C&C Generals: Zero Hour www.generals.ea.com	88
Homeworld 2 www.homeworld2.sierra.com	85
Age Of Mythology: The Titans www.ageofmythology.com	85
Temple of Elemental Evil: A Greyhawk Adventure www.greyhawkgame.com	85
HALO: Combat Evolved www.microsoft.com	80
Freedom Fighters www.ea.com	80
Conflict: Desert Storm 2 Return to Baghdad www.conflict.com	78
Medal Of Honor: Breakthrough www.eagames.com	73
Chrome www.strategyfirst.com	70
Sim City 4: Rush Hour www.ea.com	70
Warhammer 40.000: Fire Warrior www.firewarriorgame.com	55
Xbox RECENZIJE	
Soul Calibur 2 www.soulcalibur2.com	99
Colin McRae Rally 04 www.colinmcrae4.com	92



HACKEROVA TABLICA ZA OCJENE

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

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

HACKER OCJENJUJE » Naziv igre — **00**

Obrazloženje ocjene

POSEBNO IZDVAJAMO

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

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

IGRA BROJA

HACKER Top 10 PC

Homeworld 2 / Vivendi

Svemirska epopeja prekrasnoga vizualnog stila čija će vas zahtjevnost natjerati na razmišljanje tijekom igranja

2. Jedi Knight Jedi Academy	Activision
3. HALO	Microsoft Games
4. C&C Generals: Zero Hour	EA Games
5. Greyhawk: Temple Of Elemental Evil	Infogrames
6. Medal Of Honor Breakthrough	EA Games
7. Star Trek: Elite Force 2	Activision
8. Freedom Fighters	EA Games
9. NHL 2004	EA Games
10. Chrome	JoWood

HACKER Top 10 Xbox

Soul Calibur 2 / Namco

Tekst

2. Star Wars Knights Of The Old Republic	Activision
3. Dino Crisis 3	Capcom
4. HALO	Microsoft Games
5. Voodoo Vince	Micorosft Games
6. Collin McRae Rally 4	Codemasters
7. Panzer Dragoon	Sega Games
8. Dead Or Alive 3	Microsoft Games
9. Apex	Infogrames
10. DOA Exreme Beach Volleyball	Microsoft Games

IZDVAJAMO RECENZIJE

Chrome

Tehnički odlično odrađeno, no, nažalost, igrivost je ono što ovom FPS-u itekako nedostaje str. ??

Fire Warrior

Gotovo uspjela ZF-akcija nastala prema etabliranom Warhammer 40k univerzumu – pazite, naglasak je na *gotovo* str. ??

C&C Generals: Zero Hour

Sve ono što su *Generalsi* zapravo trebali biti i još mnogo više, to mi zovemo pravim *expansionom* str. ??

Medal Of Honor Breakthrough

Iako će vam pružiti osjetno više ratne zabave od prethodne *MOH* ekspanzije, još uvijek je mogao biti osjetno duži i sadržajniji str. ??

Xbox recenzije

Collin McRae Rally 4

Ili, bolje rečeno, *Colliny McRae Rally 3.5* s obzirom na ne tako veliku razliku od svojega upečatljivog prethodnika str. ??

HALO: Combat degraded

HALO: COMBAT EVOLVED

Nismo sretni, nismo sretni, a vi čitajte dalje i nađite razloge našoj nesreći

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

INFOBOX

HALO: Combat Evolved

PROIZVOĐAČ
Relic Entertainment

IZDAVAČ
Vivendi Universal

MIN. KONFIGURACIJA
P3 800, 256 MB RAM, 32 MB grafička

NAŠA PREPORUKA
P4, 512 RAM, 64 MB grafička

MULTIPLAYER
TCP/IP

WWW IGRE
www.homeworld2.sierra.com

UVOD U PRIČU

Situacija oko igre HALO sasvim je lako mogla biti tema neke televizijske trakavice! Razvoj na njoj počeo je još davne 1999., kad je trebala izaći na PC-ju i Macintoshu, a ne na Xboxu, no Microsoft je, shvativši kakvi se tu zapravo kriju potencijali, kupio proizvođača (Bungie) i osigurao si *launch date* eksluzivu. I nisu pogriješili, jer HALO je ubrzo postao apsolutni hit i proizvod koji je prodao platformu. A nakon gotovo četiri godine čekanja, i PC-zajednica je konačno dobila pregolemu čast iskušati igru (ako to još iz religioznih razloga nije učinila na konzoli) te vidjeti što je to, k vrgu, propustila. Istina, propustila je mnogo toga, no zato je propustila i jedan sasvim ogavan i krajnje izdajnički *shit*!

A o šitima i inim fekalijama ćemo za koju sekundu, kako bi vas ipak prvo pripremili na HALO-svijet. Dakle, HALO sadrži jednu predobru i sasvim zanimljivu ZF-priču koja bi mogla proći poput omanje novele; tijekom redovnog patroliranja u nekom zabačenom kutku svemira svemirski brod Pillar of autumn (ljudska krstarica) biva napadnut od dugodišnjeg neprijatelja, Covenanta (opaki alieni), i time naveden na jedan drastičan potez. Naime, Pillar u svojim kriogenskim spremnicima prevozi testnu i nikad iskušanu verziju supervojnika čiji je primarni cilj štititi umjetnu inteligenciju spomenutog broda. To ste, naravno, vi. Svi vam se obraćaju s Master chif, a na sebi imate prekrasan sivo- zeleni oklop s najrazličitijim džidžama i džidžabajama, no čak vas ni one neće spasiti od prilično neugodnog i, dakako, prisilnog slijetanja na dotično čudo koje se zove Halo! Naime, u paničnom pokušaju pronalaska pogodna planeta za popravak oštećene mrcine, nabasali ste na prstenasti planetoid koji s unutrašnje strane sadrži kompletnu ekosferu, što bi za neupućene značilo: biljke, nebo, travu, vodu, krave, leptiriće, hrušTove, gusjenice, krtičnjake itd. Aha, no TKO ga je napravio i ZAŠTO, bit će osnovno pitanje same igre, u kojoj ćete se probijajući se kroz otvorene i zatvorene prostore umjetnoga svijeta pokušavati domoći Haloove tajne. Prilično zgodno, slažete se? A sasvim je u redu i to što je HALO zapravo izravan Xbox port (s nekim manjim dodatcima i optimizacijama) jer je uostalom na Xboxu bio gotovo savršen. A takav je mogao biti i na PC-ju, no NIJE, i stoga odmah pošaljite sve eventualne pozitivne recenzije koje ste vidjeli na netu ili u nekim drugim časopisima u krasni pimpač, jer se preko idućih stvari jednostavno ne može prijeći, te se slobodno pripremite na malo sablažljivanja i tako vam dragog izlijevanja žuči! Aaaaarggghhhhhh!!!

NVIDIA VS. ATI

Smiri se, Lauš, smiri se! Dakle ovako, ako ste mislili da će zbog priličnog nesrazmjera između PC-jeva i Xboxova hardvera (u PC-jevu korist, naravno), HALO na 'peci' jednostavno letjeti, bili ste gotovo isto u krivu koliko i mačka u fazi tjeranja koja je zamijenila brzoprilažavajuća automobilska svjetla za svoju mamu. No, iako posljedice neće biti iste, bit će slične, jer je HALO jednostavno spor!!! Uzmimo za primjer testnu konfiguraciju (Athlon 2200+, Ti4200 128 MB, 512 MB RAM-a), na kojoj se na početku sve čini još u granicama normale: ne leti baš u 60 fps, ali ni u 20. No, čim prehodate dvadesetak metara i sukobite se s prvim živinama, brzina izvođenja zna se spustiti i na desetak nevjerojatnih sličica po sekundi! Svaki žešći okršaj u kojem će sudjelovati više od tri vojnika svojim će efektima naoružanja i svjetlucanjima štitova usporiti izvođenje do (ispod) granice izdržljivosti. Naravno, vaš autor je iskušao igru i na identičnoj konfiguraciji, ali s Radeonom 9600 pro jer je smatrao da će tako veličani Pixel shaderi 2.0 zbog Radeonova bržeg izvođenja DirectX9 aplikacija štogod profitirati. A to "štogod" moglo bi se izraziti u nekoliko bijednih postotaka, pa slobodno zaboravite na bilo kakvo ugodno igranje, osim ako nemate apsolutno najjače kartice na tržištu, mada ni tada ne treba računati ni na kakvo savršenstvo. A kad smo već kod *shadera*, recimo da između inačice 1.0 i 2.0 nismo uočili ama baš nikakvu razliku, osim što se u prvoj ne može aktivirati prikaz krvi i rupa po zidovima!!! Strašno. U redu, u redu, HALO nikako nije ružan, pa će tako oni koji ga prvi put vide konačno uživati u naprednom *bump mappigu*, *shadeanoj* vodi, *vertex shader* efektima prozirnosti, distorziranja pogleda pri upotrebi *zooma* ili aktivacije štitova itd. Isto tako, sasvim je jasno da će sva originalna HALOOVA ljepota itekako profitirati od više rezolucije, a i same činjenice da se sada nalazi na ultrastatičnim monitorima, pa ako

"U NEKIM TRENUCIMA SRAMOTNO SPOR, HALO JE IPAK VRHUNSKI AKCIJSKI PROIZVOD"

Znam, znam, prilično impresivno

Tipična HALO scenografija

Ja i Momčilo u našem novom Hamviju. Zenica 67.

Iiiiiiirgh! Pa jesi ti normalan???

Prstenast je, stvarno je prstenast

PLUS

- ipak je to HALO
- vozila
- ai
- oružja

MINUS

- grozno konvertirani engine
- premalo optimizacija

"AKO JE IGRA POPUT HALOA IZVORIŠTE BROJNIH KOPIJA I PLAGIJATA, TADA SIGURNO NE MOŽE BITI LOŠA"

buržuji kakvi sigurno jeste, još niste nabavili stohercne televizore, oči će vam biti zahvalne. No kako rekoh, cijena izvođenja je prevelika, pa vas HALOOVA tehnička komponenta sigurno neće ostaviti sasvim sretnima.

SASVIM ZABAVNA HALOOVA SRŽ

A sada recimo zašto bi HALO mogao biti dobar. Ponajprije zbog iznimnog napucavanja koje čini njegovu bit, od koje se nikad ne odvaja u možebitnim stranputnicama poput *stealthanja*, mozganja i sličnim nepotrebnostima nego od prve do posljednje minute ostaje vjeran samome sebi i nabijen prvoklasnim adrenalinskim uzbuđenjem. A osim fenomenalnog AI-a (poslije, poslije), to se prije svega može zahvaliti jednoj jednostavnoj igraćoj fori koja se tiče obnavljanja štita. Recimo to ovako, na raspolaganju vam je nekoliko "života", koje gubite ako vas napucaju bez štita, koji se pak samostalno obnavlja dok ste u zaklonu, i upravo ta kombinacija "života/energije" i nadopunjavanja energetske obrane tjera igrača da konstantno traži zaklone i igra dinamično, inteligentno i brzo. Tu se, pak, tako predivno uklapa blagorečeno izvrstan AI, zahvaljujući kojem će vas alieni napadati s različitih strana, flankirati, bježati kad im ponestane energije, iznimno efikasno izmicati granatama te vas, konačno, zasipati istima! Dodatna fora je što su dva primarna tipa aždaja upravo veliki (nabrušeni alienski ramboidi) i mali Covenanti (komični patuljčići simpatičnih glasova) koji se, pak, stalno nadopunjuju, pa primjerice ako roknete velikoga, mali pizdeki će se panično razbježati i prebaciti na "rezervne borbene položaje". Tu su još i neki mutanti, lebdeći robotići, zombiji i slično, no najčešće ćete se susretati (oko 80% igre) upravo sa spomenutim šaljivdžijama koji svoju repetitivnost nadoknađuju različitim vrstama oružja koja su u stanju nositi. A vi ćete, pak, derati malo svojima, a malo i njihovima jer ih jednostavno možete pokupiti s poda, no bitno je znati da u istom trenutku možete imati samo jedan pištolj i jednu pušku. *Gunovi* su pak nešto neviđeno, toliko su zanimljivi, lijepi i moćni da čisto sumnjam da ćete se uopće rastajati od definitivnih favorita, to jest mitraljeza i hladne pištoljčine, jer ono što rade od neprijatelja treba vidjeti! Trzanje drške, moćni izboji vatre, odličan zvuk, trzanje pogođenih neprijatelja i stalno šiktanje krvi, HALOU daju onu teško definirajuću oštrinu iskonskog FPS napucavanja. A tek bombe! Cure bi vjerojatno rekle da su jednostavno preslatke, a mi muškarčine ćemo izjaviti da ih je bacati nevjerojatan gušt, i to ponajprije zbog divnog *ragdoll* efekta razbacivanja beštija po zraku nakon što zadovoljavajuće prsnu. No to je tek obični *frag*, jer uz njega imate i plazma puckalice što se vole lijepiti za živo meso, koje ubrzo postaje histerično zapomagalo u čijem se društvu baš i ne bi bilo najpametno smucati. Dodatan saft HALOOVOM akcijskom repertoaru daju odlična vozila, koja su tako divno integrirana u samu igru...

A ovog oružja na Xboxu nema!

Ova perolaka puška djeluje poput omanjeg svemirskog broda

NE...

Naime, ne osjećaju se nikakvi prekidi, niti bilo kakva isforsiranost nego ćete se, stupivši u kakav *buggy*, jednostavno prebaciti iz prvog lica u treće i po otvorenim ravnicama sijati neopisivu smrt; vaš kolega će se popeti na mitraljez i lagano prati, a vi ćete šlajdrati, ubrzavati, preskakati prepreke i gaziti. Slična je stvar i s moćnim tenkom ili ultrabrzim *speederom*, a nešto sasvim posebno je guštanje u letjelici zbog koje vam se cijela perspektiva igre potpuno mijenja: više niste jadni mravac zatvoren nemoguće velikim vrletima i silama reljefa , nego moćni letač koji sije smrt odozgo! Genijalno, a nivoa gdje se vozikate ima upravo toliko da vam ne postanu dosadni ili možda pak predominantni jer akcija iz prvoga lica je ono primarno u ovoj igri. Dakle, što se otvorenih prostora tiče, dizajn je izvrstan, no kod interijera situacija ipak nije tako bajna. Nije da su ružni, mada su definitivno manje impresivni nego oni na otvorenome, nego je problem što se stalno ponavljaju i međusobno su previšu slični. Tako će, primjerice, probijanje kroz kakav kompleks potrajati i do petnaestak minuta, ali zapravo ćete uporno prelaziti apsolutno iste sobe koje su najjednostavnijim lego-sistemom zalijepljene za level designersku kartu. To prije svega možemo zahvaliti činjenici da je HALO bila *system launch* igra pritisnuta strašnim rokovima, pa da ne bi ispala prekratka, odigralo se na tu žalosnu kartu. Ipak, zbog dinamičnosti borbe, to vam ne bi trebalo previše smetati - osim toga, HALO još uvijek sadržava dovoljno zanimljivih nivoa u kojima ćete vidjeti nešto novo i originalno. Originalno poput uistinu izvrsne glazbe, koja svojim mističnim akordima odlično paše uz nabrijanu akciju, a moramo spomenuti i da je cjelokupni zvučni sustav debelo optimiziran kako bi najbolje profitirao iz modernih PC-kartica i zvučničkih sustava. Stoga nema boljeg osjećaja nego odvaliti bas do kraja i uživati u štektanju mitraljeza i potmulim eksplozijama. Što je još dodano? Osim nekoliko *multiplayer* karti i samorazumljivog *online* igranja, gotovo ništa, pa tako još jednom ponavljamo da je HALO izravan port, bez nekih vidljivijih nadogradnji. I kako ga sada na kraju ocijeniti? Recimo to ovako, ako imate Xbox, za boga miloga, držite ga se i odigrajte ga na njemu! Ako ga pak nemate, a HALO niste nikad ni vidjeli, rješenje je samo jedno: igrati ga na dovoljno jakom PC-ju, koji će prožvakati njegov nemarno konvertiran kod i tako vam pružiti nešto od zabavnog iskustva iz ove inače sasvim uspjele igre. No, ako ste ga već odigrali na Xboxu i želite vidjeti kako izgleda u višoj rezoluciji, zaboravite! Radije si nemojte upropastiti dobru uspomenu na proizvod koji je na triput slabijem hardveru išao besprijekorno, dok se ovdje u pojedinim trenucima vuče poput crknute mačke. Sve u svemu, kako ćete percipirati HALO ovisi samo o vama, pa se možete ili ne morate složiti s našom ocjenom. I na samom kraju, jedno NE. Ne, ovo ipak nije ono što smo očekivali... ■

Upravljanje vozilima

Vožnja će u početku biti prilično problematična zato što se upravlja tako da se vozilo okreće u smjeru vašega pogleda, koji pak kontrolirate mišem. I iako to dobro funkcionira u letjelici, vožnja u *buggyju* ili *speederu* bit će pomalo hirovita. Naime, nikako se ne možemo oteti dojmu da bi sve bilo daleko jednostavnije da se ostalo na klasičnom *wasd* upravljanju. Istina, ovako imate mnogo precizniju kontrolu, no za kakvo-takvo upravljanje bit će vam potrebno nešto vježbe. A vježbanje i prilagođavanje nisu nikako ono što volimo raditi u jednom akcijskom FPS-u.

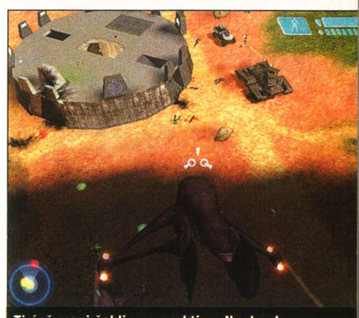
» ALTERNATIVNO

- **HALO Xbox**

Isplati se, isplati...

Slušaj, Cvjetomire, ja ću vozit, a ti pucaj, može? Može, Ljudevite, doista ti kažem, može!

Skrš! I opet u drvo... Skrš! I opet u drvo... Skrš...


Ti ćeš meni žablju perspektivu. Ne dam!

HACKER OCJENJUJE » HALO: Combat Evolved

Izravni Xbox port, nemarno konvertiranog koda

80

POSEBNO IZDVAJAMO: OTVORENA PROSTRANSTVA

TEST RECENZIJA

Tek smo ga našli, a već ga [i]mo braniti!

HOMEWORLD 2

Konačno malo nužne svježine u RTS žanru

INFOBOX

Homeworld 2

PROIZVOĐAČ
Relic Entertainment

IZDAVAČ
Vivendi Universal

MIN. KONFIGURACIJA
P3 800, 256 MB RAM, 32 MB grafička

NAŠA PREPORUKA
P4, 512 RAM, 64 MB grafička

MULTIPLAYER
TCP/IP

WWW IGRE
www.homeworld2.sierra.com/

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

I sami smo svjedoci da developerima iz dana u dan ponestaje mašte, što ste zacijelo i vi uvidjeli čitajući najave/recenzije po različitim časopisima ili pak na Inernetu. Najava nastavka nekog naslova koji je praktički označio početak novog žanra i bio proglašen igrom godine, kod mnogih će pobuditi sumnju da je zapravo riječ o dodatnom izvlačenju novaca od gamerskog pučanstva, no kad je riječ o *Homeworldu 2*, daleko veće sumnje izazvale su glasine o njegovoj odgodi, pa čak i obustavljanju cijelog projekta, jer prekid rada može samo značiti da izdavači nisu bili zadovoljni i da naslov nije dovoljno kvalitetan. Nasreću, te su se glasine pokazale posve neutemeljenima – naime, nakon što smo raščerečili *Homeworld 2*, možemo vam reći da ne treba očekivati nikakvu revoluciju kao u slučaju prethodnika, no da će vas prikovati uz monitor na duže vrijeme, to vam možemo jamčiti. Priča se vrti oko sukoba Hiigara i Vaygr rasa, no ne bih previše ulazio u detalje jer priča je doživljaj koji morate otkriti sami da biste u njem doista mogli uživati. Dovoljno je reći da se sve vrti oko jedne stare legende, koja kaže da će pojava Sajuuk-Khara značiti propast za Hiigarance, a šef Vaygr rase je umislio da je upravo on taj i da je njegov sveti zadatak uništiti ih. Dakako da Hiigaranci neće mirno gledati kako započinje okupacija njihova planeta, nego će uputiti flotu prema neprijatelju, ali i prema dijelovima svemira koji imaju izravne veze s legendom, pokušavajući spriječiti katastrofu. Kao i u prvom *Homeworldu*, flota je okupljena oko dobro nam poznatog Mothershipa koji predstavlja bazu svih vaših akcija.

ZARONIMO U ŠARENILO

Nažalost, *Homeworld 2* dolazi sa samo jednom kampanjom iz perspektive Hiigaranaca, što je pomalo iznenađujuće, no i ona donosi mnoštvo izazova za igrača. Pomalo je blesavo što težina ne raste progresivno nego se čak zna dogoditi da naletite na misiju koju ćete ponavljati nekoliko puta, nakon čega slijede dvije koje ćete prijeći bez ijednog restarta. Vezano uz misije, spomenimo da je vrlo korisno saslušati *hintove* i slijediti upute dobivene na početku jer si time bitno olakšavate cijelu situaciju, iako će se kad-tad dogoditi da jednostavno ne stignete nešto obaviti na vrijeme. Primjerice, u jednoj misiji je potrebno uništiti tri ili četiri sonde koje se pojavljuju na udaljenim mjestima prije nego vas otkriju. Ako se taj zadatak otegne, dobit ćete obavijest da ste otkriveni i kompletna flota Vaygra se strmoglavljuje na vas. Čak i ako uspijete u tome, opet će se isto dogoditi, no sa malim vremenskim pomakom, dovoljnim da popunite redove novoizgrađenim brodovima.

"SVIMA JE JASNO DA TREĆA DIMENZIJA PREDSTAVLJA ČISTO MARKETINŠKI POTEZ I DODATNO NABRIJAVANJE VIZUALNIH EFEKATA"

Onima koji nisu igrali *Homeworld* od srca preporučujem neka odigraju *tutorial* kako bi se navikli na kontrole. Daleko od toga da se dogodio neki značajan globalni napredak na polju RTS-a, ali dodatak treće dimenzije komplicira kretanje. Doduše, ako označite neku metu, brodovi će krenuti prema njoj bez obzira na visinu, no ponekad se potrebno kretati prilično čudnim putovima uz mijenjanje visine, a to će za one koji se dosad nisu sreli s *Homeworldom* i njegovim načinom kretanja biti prava noćna mora (ako ne poslušaju savjet stričeka GrDog :)). Već nakon nekoliko zadataka svladat ćete brzo prebacivanje između pogleda, pa u budućim misijama ne biste trebali imati nikakvih problema (dakako, barem ne s tim aspektom igre), a osjećaj izgubljenosti u vremenu i prostoru će nestati sam od sebe. Glede kontrola, moram napomenuti da su manji brodovi sada grupirani već

TESTIRALI SMO / LJUTI BOJ U BESPUĆIMA SVEMIRSKE ZBI

Što je sve potrebno za jedan takav epski događaj? Kao prvo, znanje iz mnogih tehnoloških područja i programiranja, za što su se pobrinuli ljudi iz Relic Entertainment. Vama, uz prirodnu nadarenost bez koje će se uklanjanje Vaygrske prijetnje zasnivati na bjesomučnom reloadanju snimljenih pozicija i metodi pokušaja/neuspjeha, potreban je i neki hardver, odnosno stroj na kojem će se sve to odvijati. Pa krenimo redom.

PRIČA

Budući da baš i nisam neki veliki ljubitelj ZF-sapunica, neki dijelovi *Homeworlda 2* bili su mi prilično zamršeni. Glavna je radnja kristalno jasna, a niz obrata do kojih će doći unutar samih misija više su nego dobrodošli za razbijanje monotonije, a isto vrijedi i za uvođenje "novih" neprijatelja u neke misije. Kao i u prethodniku, *cut*-scene u crno-bijeloj "strip" tehnici predobre su da biste ih preskočili, a saznat ćete ponešto i o događajima prije originala...

Ocjena: 9/10

HARDVER

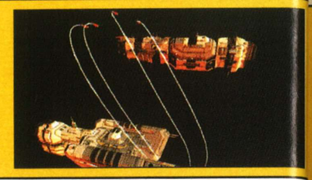
Premda ne spada u naslove koji će se vrtjeti na nekom P3 s GeForce 2 karticom u punom sjaju, smanjivanje efekata pomaže u velikoj mjeri da radi pristojno. . Ako pogledate *screenshotove* vidjet ćete masu letjelica i svjetlosnih efekata koji opravdavaju "preporučenu konfiguraciju", pogotovo ako to sve zamislite u pokretu i u sve tri dimenzije, čime se igra najviše i razlikuje od ostalih strategija u realnom vremenu.

Ocjena: 8/10

GRAFIKA

Nerijetko će vam se dogoditi da usred najgoreg poraza imate vrlo izražajan osmjeh na licu. Ne zbog toga što ste mazohist, nego vjerojatno upijate svaki detalj vašeg posljednjeg Destroyera koji nestaje u plamenu uz blještavu eksploziju koja će zabljeliti cijeli ekran. Maksimalno približavanje pogleda otkrit će vam detalje za koje niti ne sanjate da postoje, a Mothership, koji je i u prvom dijelu bio odlično napravljen, dobio je još više sitnica.

Ocjena: 9/10



ZVUK

Eksplozija u svemiru? Aha, baš bih to volio čuti. Osim toga, bilo bi zamorno igrati neku igru bez zvučnih efekata. Gromoglasne eksplozije fino će prodrmati vaše zvučnike, a vrlo smireni i uhu ugodni glasovi obavještavat će vas o bitnim događajima na ekranu. Doduše, blagi "Frigate destroyed" potpuno je neprimjeren događaju, no gledano u globalu, zvuk je korektno odrađen.

Ocjena: 7/10

TAKTIKA

Ovisno o sastavu grupacije vaših brodova, odredit ćete i njihov raspored, odnosno formaciju, i to jednostavnim pritiskom na funkcijske tipke od F1 do F4. Bitno je istaknuti da se cijela grupa pomiče brzinom najsporijeg broda. Iako se čini da bi 3D prostor mogao odigrati vrlo značajnu ulogu u taktičkom razmišljanju, to u *single playeru* nećete doživjeti.

Ocjena: 8/10

TEŽINA

Za većinu prosječnih *gamera* neke misije će biti ubitačno teške, što bi vas moglo natjerati da igru deinstalirate prije kraja. S druge pak strane, događit će vam se da misiju prođete totalno nekontrolirano i da ona naprasno završi, ostavljajući vas s velikim upitnikom iznad glave. Sva je to okej da vas u gotovo svakoj misiji ne napadaju čim se *spawnate*, tako da nećete imati vremena niti za pregrupiranje brodova.

Ocjena: ?/10

UKUPNA OCJENA ZA VOĐENJE UTAKMICE

Sve naše naše zamjerke odnose se na težinu same igre, što i nije neki fatalni nedostatak koji bi vas trebao odvratiti od kupnje jer ćete se imati čime zabavljati jedno duže vrijeme, no kako stvari stoje, uopće me ne bi iznenadilo pojavljivanje ekspanzije u skorijoj budućnosti. Bilo bi šteta ne iskoristiti tako dobar *gameplay*.

8/10

» ALTERNATIVNO

- **Homeworld**

Grafički slabiji prethodnik kojem igrivosti ni danas ne nedostaje.

- **Age of...**

Serijal s kultnim statusom. Tko ga nije zaigra, ne zna što propušta.

Morski psi i male ribe

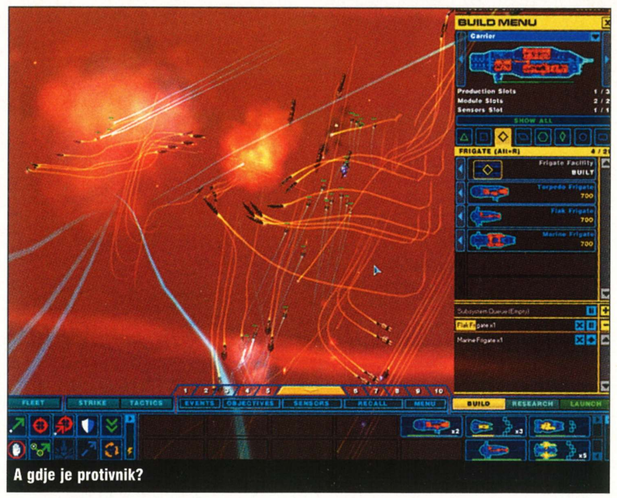
MULTIPLAYER/

***Multiplayer* se poprilično razlikuje od *single playera* – naime, na izbor su vam ponuđene obje strane, koje ne samo da se razlikuju po dizajnu brodova nego i po generalnoj taktici koju ćete primjenjivati zbog obilježja istih. Tek u njemu do izražaja dolazi 3D kao idealna podloga za taktiziranje i iznenadne prepade s više strana. Pronalaženje protivnika je vrlo lako jer igra podržava GameSpy servis (mada ga ja baš i ne ljubim previše), a u nedostatku ljudskih resursa ili nemogućnosti spajanja na Net, uvijek vam ostaje dobro poznati *skirmish* i borba protiv AI-a. Ako mislite da komp vara u *single playeru*, iskušajte *skirmish*, gdje oba krećete s iste pozicije. Neugodno ćete se iznenaditi :).**

Viktor Lenac u opasnosti

Početne misije s malo brodova za izgradnju

Dim i vatra najgori su neprijatelji svake posade



A gdje je protivnik?

Na "radaru" ćete provoditi velik dio vremena

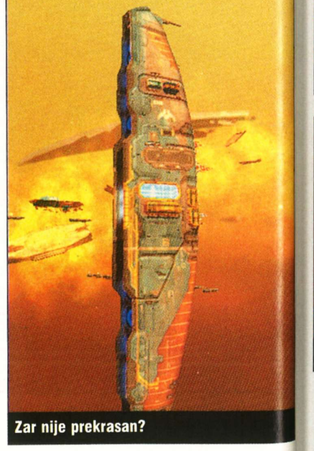
Gasi to svjetlo!

PLUS

- priča
- grafika
- zaraznost
- zvuk
- 3D

MINUS

- neravnomjerna težina
- samo jedna kampanja



Zar nije prekrasan?

pri izlasku iz proizvodnje, čime će igrači donekle izbjeći kaos na ekranu, što će se, dakako, mnogima svidjeti, no uvijek će biti i onih nezadovoljnih koji MORAJU imati pod kontrolom ama baš svaku letjelicu.

Igra nudi 40-ak brodova podijeljenih u pet klasa koji čine vašu udarnu snagu, no neće vam svi biti dostupni od početka nego ćete tijekom misija postupno dobivati sve jače i jače, a postojeće dodatno "nabrijavati" izučavajući jači oklop i veću brzinu. Svaki brod ima svojih prednosti i mana, a za optimalno korištenje nužno je upariti ga sa ostalim klasama, kao i brodovima iste klase, ali drugačije namjene. Postoje i brodovi za specijalne zadatke kao što su korvete za postavljanje mina ili brodovi za otmice (vidno ranjiviji nego oni u prethodniku) koji mogu donijeti prevagu u ključnim bitkama. Na kapitalnim brodovima moguće su dogradnje različitih podsustava koji, osim što su grafički vidljivi, predstavljaju i taktičke mete za vašu flotu. Primjerice, umjesto da napadate kompletan nosač, kao metu označite podsustav za izgradnju fregata. Osim što ste time zaustavili proizvodnju, potaknuli ste protivnika da potroši resurse na ponovnu izgradnju skupih podsustava (jer je bez njih skupi nosač beskorisnan), čime istodobno postaje laka meta za otmicu, koja nam je vrlo dobro poznata iz prethodnika.

'Ko tu pije, a 'ko plaća?!

Nešto veliko upravo se pretvorilo u resurse

NEMINOVNE TEHNIKALIJE

O grafičkom izgledu igre možemo govoriti samo najbolje. Tek detaljnim zumiranjem i pregledom svih strana nekog broda možete vidjeti koliko je sitnica na nj ugrađeno. Ako se usredotočite na brod koji pokušavate oteti, vidjet ćete marince kako izliječu u valovima iz Marine Corvette i vare si put kroz oplatu ciljanog broda. Jednom riječju, prekrasno. Male zamjerke bi se mogle uputiti na pomalo jednolične pozadine, no

"KONTROLA KAMERE JE VRLO JEDNOSTAVNA I ZABAVNA"

sumnjam da ćete ih uza sva događanja na ekranu uopće zamjećivati. Torpeda koja slijede metu, ionski topovi koji buše sve pred sobom, pa čak i radilice koje popravljaju oštećene brodove, a u slobodno vrijeme skupljaju resurse toliko se detaljno napravljeni da ćete si i usred svog tog meteža vrlo često priuštiti detaljan obilazak svake pojedine jedinice. Za procesor, RAM i grafičku karticu pogledajte infobox, a ono na što vam želimo skrenuti pozornost je monitor, na kojem danas mnogi ljudi štede iako su cijene rapidno pale unatrag dvije godine.

Najbolje je držati se onog pravila "što veći, to bolji" jer, iako se velik dio izbornika može maknuti s ekrana, neki 17'' monitor neće biti dostatan za potpuno uživanje u *Homeworldu 2*, a za 2000-2500 kuna se može nabaviti solidan 19'', pa razmislite o toj stavki pri idućem pomladivanju računala.

Homeworld 2 je odličan naslov i jedina ozbiljna zamjerka ide na račun velike sličnosti s prethodnikom iz 1999. Svima je jasno da je grafički daleko ispred njega, ali je to zapravo ista igra u nešto modernijem ruhu, s novom kampanjom i neznatnim izmjenama *gameplaya*. Ipak... Toliko je prokleto dobar i zarazan da bi bio grijeh propustiti ga. ■

HACKER OCJENJUJE » Homeworld 2

Malo presličan prethodniku

85

POSEBNO IZDVAJAMO/IMPRESIVNE EFEKTE

INFOBOX

Chrome

PROIZVOĐAČ ■
Splash Damage/ id Software

IZDAVAČ ■
Activision

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 600, 128 MB RAM, 32 MB grafička, modem

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

MULTIPLAYER ■
only :)

WWW IGRE ■
www.castlewolfenstein.com

UVOD U PRIČU

» *Chrome* bismo mogli promatrati kao svojevrsnog prethodnika horde dugoiščekivanih FPS-ova na otvorenom (*Chrome*, *HALO*, *Breed*, *Kreed*, *Stalker*...), koji, poput njega, mahom stižu iz nešto istočnijih krajeve željene nam Europe. No, to što je prvi u tom dičnom nizu ne znači da ćemo ga *ad hoc* obasuti nevinim hvalospjevima proizašlim iz njegove čiste ljepote. A da je lijep, lijep je, jer ga pogoni licencirani X engine, koji je u stanju stvarati dosad nezamislivi broj "vegetacijskih" poligona, no kao što ćete uskoro saznati, ostali elementi tog čudnog FPS-a baš i ne prate njegovu grafičku impresivnost...

PREPORUKA BROJA Tajna Kroma

CHROME

Je li dobar kao što se očekivalo da će biti? Pa baš i nije, a vi provjerite zašto

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

» Ali zašto *Chrome*? Zbog toga što je igra prepuna futurističkih motora i *bug-gyja* koji se presijavaju kao da su upravo izašli iz autopraonice Mirić, gdje su bili podvrgnuti bonus poliranju i lakiranju kako bi se presijavali poput čistog kroma??? Zar zbog puke činjenice da autori neopisivo vole *Conana*, koji su pogledali tridesetak puta kako bi i oni odgonetnuli Tajnu Kroma??? Ne, ne, rješenje je mnogo prizemnije i krajnje nemaštovito; riječ je tek o pukoj i prije svega generičkoj ZF- pričici koja se (Isuse, povratit ću!) odvija u, recimo, srednje dalekoj budućnosti, kada ljudi koloniziraju daleke zvjezdane sustave i glodu se oko nekakvog, tako je, kroma! Bože... U redu, naš junak zove se Logan te je kao i ostali muškarci primjerena stasa i bolno podrapanog/surfing/ameroimbecilnog glasa osuđen lutati stranputnicama zakona kao plaćena vojničina, soloavanturist itd. A već u prvoj misiji bit ćete svjedokom bolna izdajstva od strane nekoć mu privržena prijatelja te ćete u špici koja se tako *coolerski* odvija tek nakon spomenutog nivoa saznati da je naš Logo proveo određeno vrijeme sa zatvorskim štakorima i da se sada, sav bijesan, vraća na slobodu, da bi s nekom ženskom (sise *patent pending*) krenuo u daljne avanture! Koje su opet toliko nemaštovite da vaš autor nije zapamtio ni riječi od idiotske radnje, nego su mu u mozgu osatale tek površne informacije da nekoga mora ubiti, nešto naći, a zbog čega to mora učiniti i koje su dublje implikacije takvih čina na *Chromeov* svijet, jednostavno ga boli dotična stvar. Bez zezancije, već smo poprilično dugo u ovom poslu i moramo priznati da se već dugo nismo sreli s ovakvim scenarističkim ispljuvkom, koji igrača ni na koji način ne uvlači u svijet igre nego ga, dapače, iritira svojom *deja vu* šablonom i odveć tipičnim bedastoćama. JASNO, priča ne čini jedan FPS, ali kako se *Chrome* trudi biti nešto više od obične pucačine (RPG elementi a la *Deus Ex*, čekajte, čekajte...), mogli su se malo više potruditi. Ah da, i glavni lik ne obdariti s kreteniziranim glasom Đuke Nuklearca kojemu je netko nagurao metlu do pola debelog crijeva, dok se isti i dalje trudi biti smrtno ozbiljan, al' ne ide, pa ne ide jer - metla je metla, a crijevo je crijevo. Mhm... No, vratimo se mi recenziranju i u idućem se pasusu orijentirajmo na glavni udarni moment priloženog proizvoda, iliti prilično nevjerojatnu grafiku...

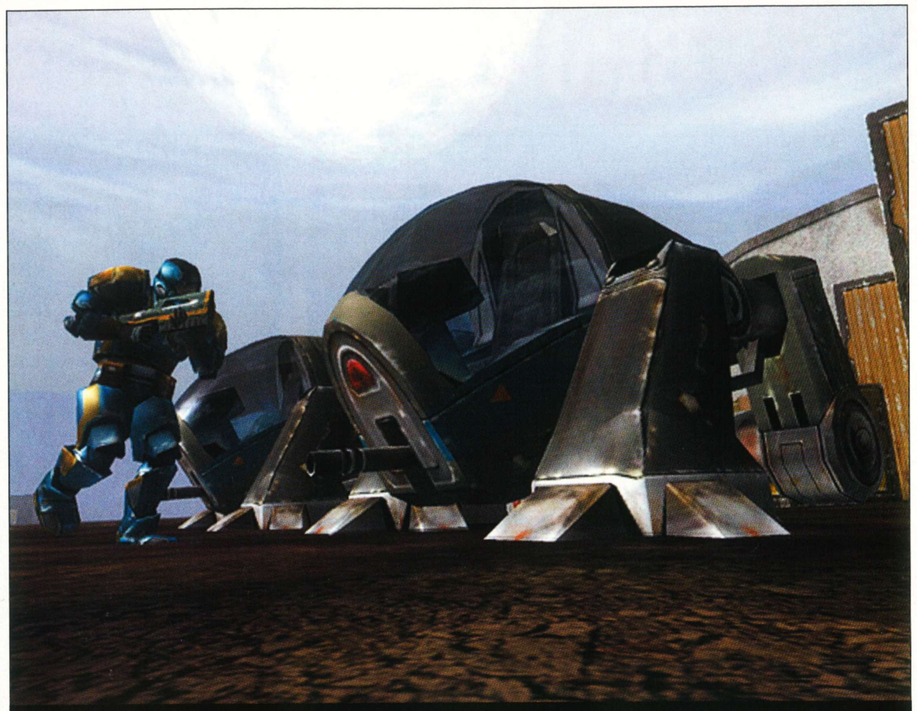
THE ENGINE

Ovako, odmah ćemo raščistiti i reći da *Chrome* nema nikakvih *pixel shadera* niti *bump-mappinga*, što je, s obzirom na njihovu potencijalnu primjenu na otvorenim terenima (voda, hrapava kora drveta, grupo kamenje, uglancana vozila), prava šteta. No, s druge strane, to je i logično zato što je engine već prilično star – naime, u razvoju je kojih tri-četiri godine, kada su se takve kerefeke uglavnom ograničavale na totalno neiskorištene mogućnosti Matroxa G400. Sasvim mi je jasno da vam s tim već idem lagano na živce, ali ako ih već ima *Halo*, *Mace Griffin* i nadamo se ostatak 'eksterijerne' ekipe, bilo bi lijepo da ih sadrži i *Chrome*. Ipak, kao što lijepo možete vidjeti na priloženim slikama, glavni adut *Chromeova* enginea je nevjerojatna poligonalna kompleksnost okolne vegetacije kreirana s više od 100 000 pojedinačnih trokutića u svakom vražjem *frameu* odjedanput!!! Jasno, tu je i neizostavna travica koja se povija na vjetru, pa sve skupa podsjeća na kakav virtualno-prezentacijski uradak iz prirode i društva s temom Odnos hrasta lužnjaka prema ksenovegetaciji planete Saurus 6. Lijepo, takva kompleksnost nije zaobišla ni vrlo detaljna vozila, transportne *shuttleove*, mini *mechove*, a ni sasvim korektne interijere, ali su zato likovi nekako neuvjerljivi i ne baš u skladu s najmodernijim dosezima drugih igara slične tematike. U nekim kasnijim nivoima bujnu vegetaciju će zamijeniti pustinjske goleti, gdje ćete opet uočiti nevjerojatnu detaljnost okolnih brda i cjelokupnog reljefa, koji je sasvim gladak i zaobljen pa nema ni govora o ružnim uglovima za koje izgleda da polako odlaze u virtualni zaborav. No, sve bi to bilo ništa kad bi se *Chrome* vukao poput karamboliranog psa na apaurinima (i pokojim praxitenom) te samo odabranima omogućio glatko i ugodno igranje. Srećom, igra će se već i na prosječnim konfiguracijama (sada CPU od 2.2 MHz i kakav GeForce 4200) odvijati sasvim zadovoljavajuće, usporavajući se tek u ekstremnijim situacijama kad vas odjednom napadne nekoliko *mechova* i pokoja letjelica. Odlično, no hoće li sve to imati sadržajnu vrijednost i oplemeniti samu igru, ili će sve ostati na razini lijepog, ali besmislenog *slideshowa*? Odgovor je, nažalost, negdje između.

"NA PRVI POGLED *CHROME* JE IMPRESIVAN I PUN, NA DRUGI BESKRVAN I PRAZAN"

KOSTUR BEZ SOČNOGA MESA

Problem je u idućem: slažemo se da je zapravo bit svakog dobrog FPS-a uzbudljiv i donekle uvjerljiv osjećaj napucavanja, gdje stvarno imate dojam da stišćete obarač i da iz vašeg oružja lete usijani komadi olova ili kakve ubojite zrake koja vašem neprijatelju donosi bolnu smrt, a ovdje toga nedostaje. Zapucate li strojni- »


Todore? Fedore??

Fiksni turret, straašno zanimljivo

Bljuf, ZNAO sam da sam trebo navuć nepromočive najlonke

Ma neće ni osjetit

Bra-ta-ta, ne vidim, al' svejedno pucam!!!

Pucam po njemu, al' ne jebe on ni živu silu...

Teška ZF-romantika

Jesenski model svemirskog odijela na sniženju do 50%. Ajmo ljudi, navalite »

com u jadnog idiota, neće se ni mrdnuti, vjerojatno bi žešće reagirao kad bi ga upiknuo prokleti komarac! To što mu kroz žuč upravo prolazi vruća sačma očito mu ne predstavlja neki problem jer će se prenuti tek kad mu *health* dođe do nule i TEK ćemo tada vidjeti kako umire u totalno isforsiranoj animaciji prevrtanja i previjanja u smrtnim grčevima! Bah... U redu, situaciju pomalo spašava famozna džungletina, zbog koje će se zamaskirani gadovi pojavljivati kao u *Vietcongu* pa ćete ih u ponekim situacijama uočavati samo zahvaljujući bljeskovima njihovog naoružanja. Što je u početku sasvim zgodno, no poslije postaje iritantno; u malobrojnim, ali zamornim nivoima koji se odvijaju u interijerima spomenuta gamad je također gotovo nevidljiva, pa ćete se milijun puta zapitati tko vas je skinuo i otkud. A time dolazimo i do AI-a koji nije ništa drugo nego set rudimentarnih naredbi koji im govori "kad ga vidiš, pucaj, a ako baci bombu, mogao bi se eventualno maknuti da te baš ne raspe u komade". Ono zbog čega *Chromovi* vojnici možda djeluju "pametno" tek su visoke postavke zadane štete i njihova neljudska preciznost kojom će vas ko od šale detektirati na dvjesto metara. AI? Varanje.

"NAŽALOST, OVA ĆE VAM PUCAČINA IPAK VIŠE KORISTITI KAO TEHNOLOŠKI DEMO VAŠE NOVE GRAFIČKE KARTICE"

Srećom, osim odabira *easy* nivoa, način odupiranja ovom kvazirealizmu leži u pametnoj upotrebi vašeg oružja i nekom nazovišuljanju. Štos je što osim primarnog pucanja, koje je zapravo strahovito neprecizno, možete (morate!) koristiti i sekundarno, kada će Logan svoju pljucu staviti na rame kako bi je stabilizirao i smanjio rasap metaka... Nažalost, nema ciljnika a la *Flashpint*, što bi igri, s obzirom na njezine otvorene prostore i bujnu vegetaciju, dalo itekakav šarm. Dobro, tu je dalekozor, ali to ipak nije to, tako da će najveći gušt ipak pružati snajper s nekoliko nivoa zuma pomoću kojeg ćete ih gadati u glavu. Da, *head shot* je sve što se tiče sektorskih oštećenja, pa nemojte ni sanjati o delicijama poput izbijanja oružja ili otkidanja udova. Ipak, bez obzira na sve *hi- tech* naoružanje, ciljanje s ramena, kvazirealistično natjeravanje po šumetini, sama *Chromova* suština rata je jednostavno suha i sterilna pa ćete se stalno osjećati kao da pucate u pokretne lutke, a ne u vojnike od krvi i mesa.

DEUS EX? NAŽALOST, NE

Kako bi valjda osigurali malo safta, autori su u igru nagurali malo PRG elemenata, od kojih je prvi tipični FRP inventorij s ograničenim prostorom za skladištenje različitih predmeta. Tako će vam u dostupne *slotove* stati tek jedna duga cijev i najviše dvije kratke. Nadalje, svako oružje troši specifično streljivo, koje se ne skuplja automatski nego ga s palih boraca morate odabrati sami. Jasno, u početku nećete imati pojma koje je olovo za što, pa i to uvrstite pod mili nam pojam "iritantno". Shvatili ste, sustav inventorija je spetljan, nepotreban i sasvim glup te ne pridonosi ničemu nego pomanjkanju pravog oružja za pravu situaciju. Srećom, još uvijek su prisutni *shortcuti* za brz odabir određene puške jer kad bismo, naime, svaki put istu morali izabrati iz inventorija, mislim da bismo sasvim poludjeli! Određeni štimung RPG-a daju i 'deusexovski' implantati za koje pogledajte u okvir, dok ćemo ovdje samo reći da ih dobivate postupno i da svi troše nekakvu *psi*-energiju koja, kad iscuri, glavnoga junaka udara u glavu i uduzima mu dobar dio zdravlja! Majmuni, majmuni, majmuni! Što još? Ah, tu su i vozila, koja se, za divno čudo, ponašaju sasvim fino i u skladu sa svim bitnijim zakonima fizike, a obuhvaćaju cijelu paletu različitih *buggyja*, *speeder bikeova*, tenkova i *mechova*. Ona su ujedno i jedan od svjetlijih dijelova *Chroma* i očiti plagijat *Haloa*, iako su, kao i većina drugih elemenata, pomalo zapostavljena. Jednostavno nisu uvjerljivo integrirana u ostatak igre, pa djeluju poput miniigara, a ne sastavnih dijelova bez kojih se ne može; malo ćete se napucavati, pa ćete malo skočiti u džip, odvesti se od točke A do točke B, i to je to. Vidite, *Chromeu* jednostavno manjka zanimljivih skripta, događaja, obrata, i svih onih stvari koje od jednog dobrog FPS-a čine ono što je. Igra je jednostavno previše sterilna, u njoj ima pregršt zanimljivog potencijala, koji jednostavno nije kvalitetno realiziran: imamo šumu, ali nemamo dinamičan gerilski rat, imamo RPG koji to nije i koji više iritira nego što koristi, imamo vozila koja su tu tek toliko da jesu, imamo *Chrome*, ali nemamo hit! Zbog svega toga, na kraju možemo samo reći da nam je jako žao što sve nije ispalo onako kako smo očekivali, nego je igra, jasno i glasno, po(d)bacila. Dečki su, sasvim evidentno, puni elana i potencijala, znaju isprogramirati prokleto dobar engine, ali jednostavno nemaju dovoljno iskustva da od svega toga naprave suvislu i lako probavljivu igru. Žalosno, znači - jedan manje, i još podosta *to go*, pa se samo nadamo da će sve biti bolje kada dođe *Breed*, *Kreed*, *Stalker*, *Speed* (ekhm!)... ■

Hmhm, Robokapko je danas nešto ljut

PLUS
- odličan engine
- brzina izvođenja

MINUS
- sveopća sterilnost
- nadljudski precizni neprijatelji

Ka zalasku sunca uputio se on... Da se popiša

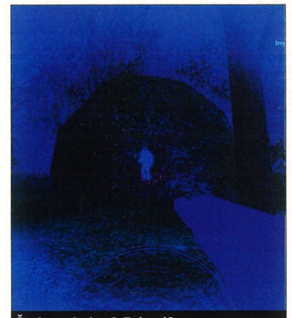
Arrrgh, što se to svijetli - alieni, alieni me 'oće ukrast!?

Jingle bells, jingle bells, jingle oool dveeeeej, heeeej...

» ALTERNATIVNO

- **Halo**

Imate ga u ovom broju pa bacite oko.


Štojeovobolan? Fejzeri?

IZDVAJAMO / NANO IMPLANTI

HACK INTERFACE - sposobnost za hakiranje računala, pali se automatski, a hakirate pamteći simbole u stilu *memoryja*
TARGETING ASSISTANCE - povećana preciznost svih vaših oružja, smanjujući im rasap ubojitih materijala
EYE SCOPE - mini *zoom* koji uparen s puškom na ramenu daje najbolje rezultate pri odstrijelu
ADRENALINE PROCESOR - implantat koji povećeva brzinu trčanja: korisno u situacijama kad morate dati petama vjetra
DERMAL ARMOR - štit ko štit; oni će i dalje pucati, ali će vam zadavati manje štete
MUSCLE IMPROVER - jače mišice, znače manje trzanje oružja, što znači povećanu preciznost i ubojitost
HMV VISION - samorazumljivi *night vision* prijeko potreban za misije koje se odigravaju po mrkloj noći
REFLEX BOOSTER - povećava vašu agilnost i reflekse, što opet znači manje oštećenja od neprijateljske vatre

HACKER OCJENJUJE » Chrome

Igra prelijepe grafike i neostvarenih potencijala

70

POSEBNO IZDVAJAMO/BUJNU VEGETACIJU

"RPG meka?"

TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL A GREYHAWK ADVENTURE

Negdje tijekom sedemdesetih u opskurnim krugovima najzagriženijih *pen&paper gamera* žario je i palio *Greyhawk* – legendarni *AD&D setting*. Gotovo trideset godina poslije, ekipa odgovorna za originalni *Fallout* uzela je Atarijevu AD&D licenciju i odlučila napraviti nešto od dotičnog "starog spisa"

INFOBOX

Temple of Elemental Evil: A Greyhawk Adventure

PROIZVOĐAČ
Troika Games

IZDAVAČ
Atari

MIN. KONFIGURACIJA
P3 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB videokartica

NAŠA PREPORUKA
P4 1.7 MHz, 256 MB RAM, 64 MB videokartica

MULTIPLAYER
nema

WWW IGRE
www.greyhawkgame.com

ALTERNATIVNO

- **Icewind Dale**
Najpopularniji Black Isleov dungeon hack. Doživio je drugi nastavak i ekspanziju, pa si vi mislite.
- **Dungeon Hack**
Igra čiji je naziv isti kao i tema joj. Ukratko, grozno.
- **Pool of Radience**
Zanimljiva igra, s vrlo dobrim temeljima, no, nažalost, izvedbeno vrlo loša.

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

Rezultat tog rada je *Temple Of Elemental Evil*, igra koju recenziramo. Zanimljivo je da je dotična napravljena prema jednom od najpopularnijih *Greyhawkovih* modova. Rad na njegovom preinačenju i prenošenju u noviji set pravila zahtijevao je poprilično truda, no nakon nabavljanja originalnog *rulebooka* te prilično mukotrpnog (*yea right*) iskušavanja istih igra je bila spremna za PC-adaptaciju. I tako, godinu dana nakon toga dobili smo klasični *dungeon hack* s nešto izraženijim elementom diplomacije. Loše obavljen posao? Pa, vjerujemo da će stvari postati daleko jasnije ako sagledamo neke povijesne činjenice (zvuči akademski, zar ne?).

Kao prvo, *Greyhawk* je jedan iznimno star RPG *setting*. Današnji igrači preferiraju *roleplayinge* s makar minimalnom naznakom intelektualnosti, a vi dobro znate da takvih prije baš i nije bilo. Naime, u ono doba većina se priča temeljila na više-manje vječitim fizičkim sukobima između dobra™ i zla™ tako da je, sukladno tome, *Greyhawk* upao upravo u taj agresivniji standard. Doduše, sve je to relativno, s obzirom da je u to vrijeme fenomen AD&D-a bio poprilično apstraktan i uglavnom neprihvaćen od šireg kruga publike (prisjetite se samo onog presmiješnog filma s Tomom Hanksom u kojem dotični prolupa igrajući RPG-ove). Osim toga, kao i kod svih igara, prve inačice popularnog sustava igranja bile su znatno jednostavnije u usporedbi s današnjima pa sve to skupa danas možda izgleda pomalo debilno – no prije 28 godina sigurno nije bilo tako. Ukratko, htjeli smo reći da je riječ o igri stare loze – igri koja će u nama pobuditi određenu nostalgiju, te ju kao takvu treba i promatrati, ne očekujući od nje ništa sezacionalno. Kužite? Ne? Kol'ko-tol'ko? Nije bitno… krenimo mi na neizbježan dio igre, a to je…

PRIČA

Oerth, svijet u kojem se igra odvija, mjesto je slično Europi prije šesto-sedamsto godina, jedino što je u njem nasilje daleko izraženije. Zaveden vjetrovima magije, taj svijet u sebi krije gotovo nevjerojatno velik spektar magičnih i polumagičnih stvorenja, gomilu različitih rasa i kultura te gomilu barbarskih plemena i još veću gomilu neprijateljski raspoloženih frakcija. A to znači da je Oerth – ni manje ni više – nego *roleplayerski* san. Čudovišta na svakom koraku, opasnost iza svakog ugla i avantura na svakom križanju klasični su elementi okruženja u kojem malo tko neće pronaći malo zabave. U načelu, mjesto radnje obuhvaća poprilično veliko zemljopisno područje načičkano dolinama i šumarcima, i što je najvažnije - razina civiliziranosti vrlo je niska. Istina, kraljevstva postoje, civilizacija u svome osnovnome obliku postoji, no rijetko se kad dogodi da neki vladar dugo poživi, s obzirom da ondje vlada divljaštvo i pohlepa. Ukratko, Oerth je iznimno nasilan svijet u kojem su u većini slučajeva sva nastojanja urbanog razvoja ograničena redovitim napadima horde čudovišta. Jedna takva pojavila se neposredno nakon prvog otvaranje ondje vrlo popularnog hrama elementarnog zla. Dotični hram mjesto je iz kojeg je zli *necromancer* pokrenuo invaziju na kraljevski teritorij u namjeri da svrgne kralja i cijelu zemlju dovede u njemu simpatično stanje smrti, paleži, bolesti i kaosa. Na sreću, lokalni čarobnjaci nisu se složili s tom idejom pa su, uz asistenciju lokalnih heroja i goleme vojske, poubijali gotovo sva čudovišta koja su se našla na bojnom polju, a nakon toga moćnom su čarolijom zatvorili i zli hram. Međutim, nakon nekog vremena zlo™ se ponovno počelo širiti tim krajem, a oni koji su za njeg znali zaključili su da se nešto ponovno kuha u starome hramu.

INDIVIDUALAN PRISTUP

Vaša družina, koju slažete tijekom prva dva sata

Crna marica je'n-dva- tri…svi legni na pod!

Tebi dosadno? Ma jok… samo makni ovu paučinu s mene…

igranja, u igru ulazi na način karakterističan za njihov prosječni *karakter*. Primjerice, skupina sklona uništavanju i ubijanju iz čistog hira igru počinje u selu gdje, igrom slučaja, ubijaju i kradu. Grupica likova kaotičnoga karaktera, pak, počet će igru kao i ostatak beskrupuloznih lovaca na blago – usred misterioznog hrama u kojem su čuli da "postoji zlato". No, valja napomenuti da je taj zanimljivi povratak klasičnom pristupu uvođenja igrača u priču iznimno dobro razraden. Štoviše, sam tijek igre uvelike ovisi o načinu na koji likovi komuniciraju sa svojom okolinom. Budući da je priču moguće sagledati i sa strane dobra i sa strane zla, to će vjerojatno navući igrače da je odigraju više puta, a to što je vrijeme potrebno za njeno završavanje relativno kratko, druga je priča, no to sad i nije toliko bitno. Bitno je da spomenuta opci-

"AKCIJA JE JEDAN OD NAJISTAKNUTIJIH ELEMENATA OVE IGRE"

ja igranja *de facto* druge igre nadoknađuje eventualne nedostatke proizašle iz prekratkog trajanja same priče. Naravno, da stvari budu još zabavnije, kao što to biva i u originalnom AD&D-u, vaš *alignment* utječe i na dostupne klase koje možete na početku igre izabrati. Postoji još nešto što bismo eventualno mogli zamjeriti ovoj igri, a to je nepotpuno iskorištenje AD&D pravila vezanih uz *familiare*. Naime, umjesto da kao u originalu svoje mogućnosti manifestiraju progresivno s napre-

IZDVAJAMO / IRON MAN

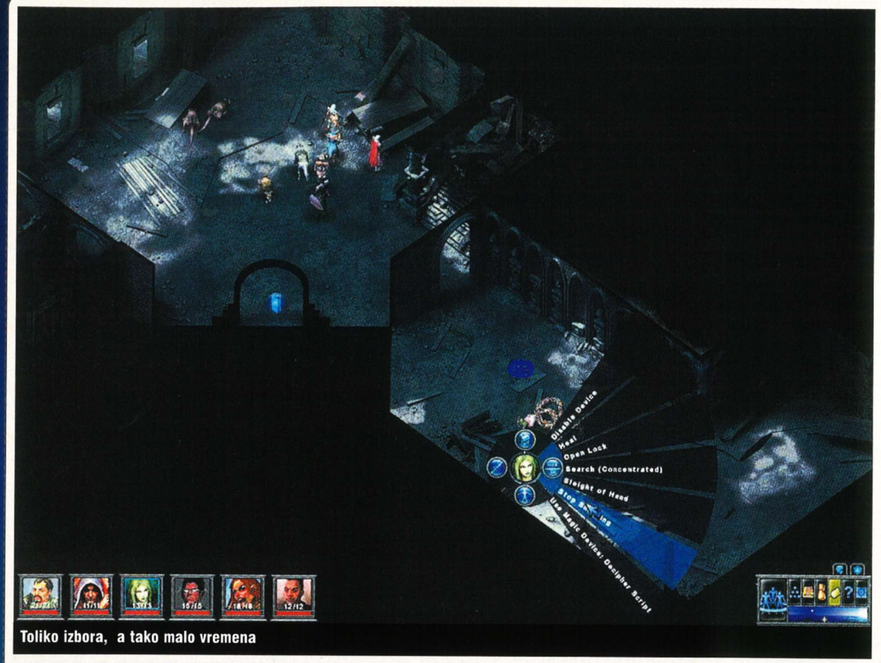
Smatrate li da spadate među one RPG igrače koji igre završavaju u jednome potezu, poseban mod pod nazivom Iron Man prava je stvar za vas. U dotičnom se igra čuva samo kada izlazite iz programa, a kad lik umre, on nestaje potpuno iz igre – ili dok vam se ne posreći da ga *ressurectate*. Uspješnost vašeg napredovanja uvelike će ovisiti o dobrom planiranju jer spomenuta opcija igre ne podržava korištenje "load" opcije.

Kamen Ingrad su šampioni! Šoraaaaaa!

dovanjem svojih gospodara, oni stoje na njegovu ramenu i daju mu fiksni bonus na neku vještinu ili *stat*. No, da ne bismo previše ulazili u pravila, recimo samo da su, osim rijetkih iznimaka, vrlo vjerno prenesena u računalni oblik. Trebalo bi možda reći da će najveći *geekovi* među *gamerima* doživjeti nekoliko trenutaka euforije, jer *Temple Of Elemental Evil* prva je PC-igra koja koristi 3.5 ediciju Advanced Dungeons & Dragons pravila. Štoviše, *statovi*, osobine i vještine likova u tolikoj su mjeri istaknuti da ćete doslovce u svakoj interakciji s okolinom, bila ona NPC ili *critter*, bolno osjetiti posljedice slabog *skilla*, *feata* ili (u borbi) prevelike opterećenosti. Pa ipak, ono vjerojatno najvažnije, zbog čega bi mnogi igrači mogli biti nezadovoljni kupe li igru, je da je riječ o naslovu koji je u svojoj duši – *dungeon hack*.

PREGOVORI?

U prijevodu, *Temple Of Elemental Evil* igra je u kojoj ćete većinu vremena provesti tumarajući tamnicama, spiljama, dvorcima i kletima, čisteći ih od svih oblika života viših od pola metra. Istina, borba protiv protivnika iskustvo je samo po sebi, no činjenica je da će, ako tražite igru s gomilom



Toliko izbora, a tako malo vremena

Čut će on svoga boga!

Određivanje poretka tijekom borbe i kretanja. Ti mala, stani ispred mene da te bolje vidim!

Sorry, kriva vrata!

Leteća žena. Kad bi bar počele padati...

Glazba ubija!

razgovora, pregovaranja ili diplomacije, toga biti nešto manje nego što ste očekivali. Nego, počeli smo o borbi – jednom od najistaknutijih elemenata ove igre – koja je u cijelosti prenesena s klasičnog P&P standarda, a evo što to znači: u igru ulazi inicijativa, brzina, *rollovi* i matematički proračuni. Sukob počinje kad netko od likova na ekranu inicira sukob – nakon čega cijela stvar iz pravog vremena prelazi u poteze, a u igru ulazi polje djelovanja i konzumacija postotka vremena dostupnog pojedinom liku u jednome potezu. Iskustvo se na kraju borbe ne dijeli prema zasluzi nego podjednako svakom članu družine, što je super za čarobnjake koji su na samom početku najčešće nevjerojatni papci. A što se papaka tiče, zanimljivo je da na početku (za razliku od nekih recentnijih RPG-ova) počinjete kao prvi level. A to znači da ćete, ako niste baš uvedeni u tajne AD&D-a (čarolije i specijalnosti), gubiti, gubiti i na kraju isfustrirani (možda čak) odustati. Naime, *Temple Of Elemental Evil* vrlo je teška igra, bilo da je riječ o *questovima* vezanim uz *friendly* NPC-ove ili pak o dobrim starim pokoljima.

Ljudi koji su završili *Baldur's Gate* ili *Icewind Dale* lako će ući u štos (iako će, iskreno, i oni doživjeti zanimljivih trenutaka prilikom dešifriranja svih *hardcore* termina i pravila), no čak ni to nije nikakvo jamstvo da će im igranje poći za rukom, osim ako

"RAĐENA JE PREMA NAJSTARIJEM D&D MODU, TE VEĆ ZBOG TOGA ZASLUŽUJE POŠTOVANJE"

nisu dobri planeri konstrukcije i korištenja određenih klasa likova.
Ukratko, ako mislite da ste ovladali većinom RPG-ova bez nekih većih problema i ako mislite da ste još dovoljno mladi da pohvatate sva potrebna i nepotrebna AD&D pravila, *Temple Of Elemental Evile* vjerojatno je igra za vas. Ako pak ne spadate u klasu *gamera* koji uživaju u *dungeon hacku*, savjetujemo vam da je zaobidete u velikom luku. Ukratko, *Temple Of Elemental Evil* je strogo "jednosmjerna" igra koju će cijeniti svi ljubitelji AD&D-a, s tim da će čistokrvni p&p-aši možda imati kakav prigovor na vjernost prijenosa originalnih pravila. Dakle, uzmite taj +2 wallet of money i kupite igru - bit ćete nam zahvalni. ■

PLUS
- grafika
- glazba
- novi set pravila
- atmosfera
- igrivost

MINUS
- hardverski zahtjevi
- težina
- trajanje

HACKER OCJENJUJE » ToEE: Greyhawk Adventure

Nakon dugo vremena, prva PC-igra koja se približila standardu klasičnih AD&D igara

79

POSEBNO IZDVAJAMO / 3.5 EDICIJA AD&D PRAVILA

Šumski ljudi iz čarobnog drva i Behemothi

INFO BOX

Age of Mythology: The Titans

PROIZVOĐAČ ■
Ensemble Studios

IZDAVAČ ■
Microsoft

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 700, 128 MB RAM, 16 MB grafička

NAŠA PREPORUKA ■
P4, 256 MB RAM, 32 MB grafička

MULTIPLAYER ■
TCP/IP

WWW IGRE ■
www.ageofmythology.com

ALTERNATIVNO
- **C&C: Generals**
Zabavan RTS.
- **Age Of...**
Ne treba opisivati.
- **Blitzkrieg**
Zahtijeva malo više od brzine.

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Atlantiđani će ubrzo postati najigraniji narod na Eso.com servisu

Uvodni ljepotan

Implode magija uvlači sve oko sebe

Zeus će se ubrzo pretvoriti u prašinu

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

Prva i jedina zasad (a nema razloga da se to promijeni ako sagledamo kompletni "Age Of..." serijal) ekspanzija za *Age Of Mythology* nosi naslov *The Titans*. Sam njezin razvoj nije nas impresionirao, kao što je to bio slučaj s igrom na koju se nadovezuje, ali ipak smo bili znatiželjni kakve će se novine naći u finalnom proizvodu, što pogotovo vrijedi za fanove koji svaku večer vise na Eso.com borećí se s velikom zajednicom ljudi sličnih njima i mukotrpno se uspinju na doista podužoj ljestvici igrača. Upravo oni najbolje znaju koliko se u proteklih godinu dana sve iskristaliziralo glede *online* mečeva, što izučavati i graditi, kako igrati s kojim narodom i tome slično, pa su se okršaji protiv drugih igrača uglavnom sveli na rutinirane postupke, odnosno brzinsko klikanje mišem. Nemam je ništa protiv takvog načina igranja, ali jednostavno postane monotono nakon nekog vremena (osim za fanatike, no oni su poseban slučaj).
The Titans je ono što su mnogi čekali i vjerujem da će oživjeti Mythology scenu jer donosi potpuno nov narod s vrlo zanimljivim ljudskim jedinicama i mitološkim čudovištima. *Single player* je odličan, što smo mogli i očekivati, a proteže se kroz 12 misija koje su vrlo zanimljive i prepune preokreta, dok se cijeli zaplet događa deset godina po završetku događaja u *Mythologyju*. Uglavnom, igrat ćete na strani Atlantiđana, ali i protiv njih, a sve da biste što bolje upoznali prednosti i mana tog naroda.
Kao što već vjerojatno znate, u *skirmishu* ili *multiplayeru* na izbor su vam ponuđena tri boga, Gaia, Oranos i Kronos (mama, tata i sin), te ovisno o odabiru, niz manjih pri ulasku u iduće razdoblje. Svaki bog za sobom povlači i određene magije, od kojih neke, za razliku od magija ostalih naroda, možete "baciti" i više puta. Uz bogove su vezana i općenita poboljšanja, bilo ekonomska, bilo vojna, ali i mitološka bića na kojima se *AOM* i temelji.
Među najspektakularnije spadaju titani, koji su izvan svake klase jer ih mogu koristiti svi narodi, no za njihovo "prizivanje" potrebno je izgraditi "titan gate" koji se ponaša kao da gradite Wonder i o tome će protivnik biti obaviješten. Naravno da će vas pokušati onemogućiti svim silama, jer onaj tko to uspije dovršiti izaći će iz partije kao pobjednik u 99% slučajeva, dok 1% otpada na mogućnost da protivnik također *spawna* titana.
"Manja" mitološka bića dizajnerski su maštovita i nema ih previše smisla navoditi, nego ćemo radije izniječi glavne razlike Atlantiđana u usporedbi s ostalim narodima. Ono što je odmah uočljivo je skupljanje resursa, koje ne može biti jednostavnije. Svaki radnik uza se ima mazgu/konja tako da nema šetnje do Town centra ili depoa, nego se sve događa promptno i samim time brže no što to drugi narodi rade. Doduše, i cijena proizvodnje takvog radnika je visoka i sam proces duže traje, no uzmete li u obzir da je sve ljudske vojne jedinice, uključujući i radnike, moguće u sekundi pretvoriti u heroje (naravno, za određenu cijenu, koja nije mala), isplati se višestruko.
Zgrade imaju manje-više slične funkcije, jedina je razlika što osim baraka postoje "protubarake" u kojima gradite protujedinice, dakle one koje su efikasne SAMO protiv određenih, i što u ekonomskom centru nadograđujete apsolutno sve proizvodne procese.
Specifična je razlika i to što manu dobivate brže izgradnjom dodatnih Town centara.
Grafički engine je i dalje isti i na tom polju vidljivi su samo manji kozmetički zahvati. *Cut* scenama *single playera* izrađenim u samom engineu je posvećeno mnogo pozornosti tako da ćete uživati u gledanju popratne priče i vjerojatno ih nećete prekidati kao u ostalim igrama, no glasovi jedinica su i dalje nerazumljivi i sastoje se od ponavljanja uzrečica tipa *umh*, *djitos*, *keramunis* i njima sličnih.
Ako već imate *AOM* i favorizirate ga pred masom ostalih igara, *The Titans* predstavlja dodatak koji jednostavno morate nabaviti. ■

"IZVRSTAN DODATAK"

HACKER OCJENJUJE » Age of Mythology: Titans

Ekspanzija vrijedna svake kune

85

POSEBNO IZDVAJAMO / EFEKTNE MAGIJE

"Jedanaest vatrenih minus deset"

WARHAMMER 40.000 FIRE WARRIOR

I tako, nekoliko mjeseci nakon prve najave, najnovija inkarnacija Warhammer serijala zasjala je na nama omiljenoj platformi. Kvragu, kad smo već kod platformi, nismo sigurni na kojoj to platformi NIJE izašla. No, nećemo o tome, predmet našeg interesa zapravo je je li dobra ili loša

INFOBOX

Warhammer 40.000: Fire Warrior

PROIZVOĐAČ
Kuju, Games Workshop

IZDAVAČ
THQ

MIN. KONFIGURACIJA
P3 700 MHz, 256 MB RAM, 3D kartica

NAŠA PREPORUKA
P4 1,4 MHz, 512 MB RAM, 3D kartica

MULTIPLAYER
LAN, Internet

WWW IGRE
www.firewarriorgame.com

ALTERNATIVNO

- **Space Hulk**
Što se Games Workshopovih igara iz prvog lica tiče, ova je daleko bolja.
- **Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels**
Nastavak originalnog Space Hulka. Solidna igra za hardcore fanove.
- **Halo**
Igra koja je barem djelomice inspirirala tvorce Fire Warriora. Ne treba ni spominjati da je bolja.

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

Prije nego što počnemo s izravnim opisivanjem *Fire Warriorovih* obilježja spomenimo da dobar dio nas u redakciji obožava Warhammer svemir. Uostalom, tko ne bi: svijet podijeljen u dva epska serijala - *Warhammer Fantasy Battles* i *Warhammer 40.000* - jedan je od najopsežnijih i najbrutalnijih fantazijskih *settinga* dostupnih *tabletop gamerima*. S obzirom na da smo imali ekstremno velika očekivanja od ove igre, nadamo se da ste svjesni koliko smo se veselili kad smo je dobili u ruke. Naravno, želeći biti maksimalno profesionalni, što zahtijeva nepristranost i objektivnost, naša razočaranja (eto, i to smo rekli) vazana uz ovu igru pokušat ćemo vam potkrijepiti konkretnim argumentima, a ne ispadima tipa "ovaj nema originalnu kacigu" ili nešto slično.

BILO JEDNOM U BUDUĆNOSTI

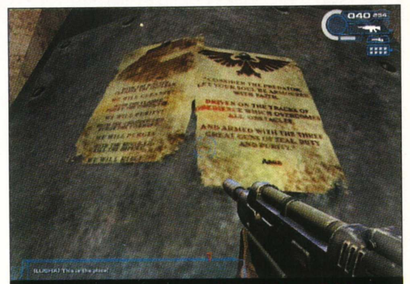
Naravno, situacija s *Fire Warriorom* nipošto nije slična onoj kod nekih slabijih igara. Glavni keč *Warhammera 40.000*, a i njegova krilatica, je "In the grim darkness of far future there is only war". U prijevodu, to bi značilo da se u četrdesetom mileniju manje-više svi kolju. Pa bila to riječ o ljudima predvođenima mrtvim imperatorom, Ork Hordeom predvođenim moćnim *warbossovima* ili nekoj drugoj od mnogobrojnih svemirskih rasa predvođenim kojim već vragom ne. Možda najzabavnija priča u *Warhammer 40.000* svemiru vezana je uz ljudsku rasu. Njihov duhovni voda jednom davno sudjelovao je s ostatkom ljudske vojske u ratu protiv sila kaosa. Kaos u *Warhammeru*, za razliku od većine ostalih "rasa", najlakše je opisiv kao pakao. Ukratko, nakon što je dio svemira poznat pod imenom Eye of Terror

"OVDJE JE, SUOČIMO SE S TIME, RIJEČ O SLABOM *HALO* KLONU"

progutao nekoliko *chaptera* svemirskih marinaca, isti su nakon nekog vremena izašli iz istog – korumpirani i zatrovani demonskim silama. Bitka koja je uslijedila odredila je povijest u korist ljudske rase. Imperator u borbi s predvodnikom demonskih sila, Horusom, izvodi nešto u *Tekkenu* poznato kao Double KO. U prijevodu, obojica roknu, s tim da ljudi, ludi kakvi jesu, svog imperatora spoje na cijevi i počnu ga koristiti za sprečavanje eteričkog širenja kaosa u ljudski svemir. Rezultat tog općenito negativog stava prema pretvaranju svemira u živi pakao nastanak je inkvizicije i mračnog razdoblja sličnog srednjem vijeku. Naravno, osvajačke ambicije ljudske rase raštrkale su homo sapiensa posvuda po svemiru te mu, na jedan ili drugi način, osigurale egzistenciju. Ta egzistencija redovito se temelji na uništavanju svega što se ljudskoj rasi nađe na putu. Tijekom tog osvajačkog pohoda ljudi su, dakako, naišli na mnoge rase koje su postale veći zalogaj nego što su se ponadali. Jedna od njih relativno je samozaštitnička civilizacija pod imenom Tau. To je tehnološki superiorna vrsta koja se nalazi u malenoj galaktici daleko od Sunčeva sustava. Njihova filozofija temelji se na postavljanju društva iznad pojedinca te cjelovitosti civilizacije koja počiva na strahovito strogoj hijerarhiji. U *Fire Warrioru*, konkretno, jednog člana njihove rase igrate upravo vi. Nakon što ljudi odluče oteti im visokog časnika te napasti jedan njihov planet unatoč potpisanom primirju, započinje novi rat. U žaru borbe odred Tau boraca vrši ulet u tajnu imperijsku bazu, gdje je njihov visoki državnik zatočen. Iduća 24 sata opisat će burni život člana ratničke Fire kaste. U prijevodu, vi ćete idućih deset-dvadeset sati provesti koljući se sa svim poznatim svemirskim ološem. Nakon

Lako po njima ovakvima pucat. Čekajte samo da vam se približe na pola metra

Sprojnnjnjnjnj



I samo dodajte vodu i limetu. Kak' su ti imperijalci vražji...sve rade samo da skriju najbolje recepte

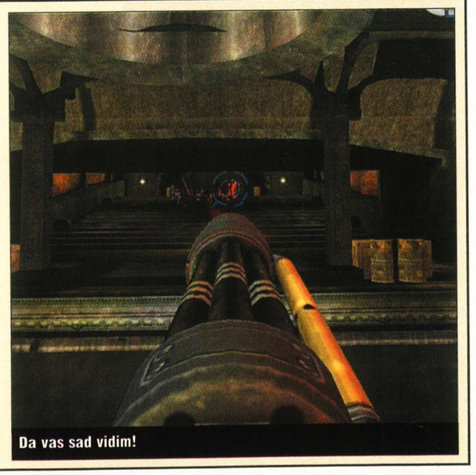
toga biste, ako želite, mogli provesti oko trideset sekundi igrajući mod igre za više igrača – koliko je, naime, dovoljno za zaključak da isti ništa ne valja.

POČINJE

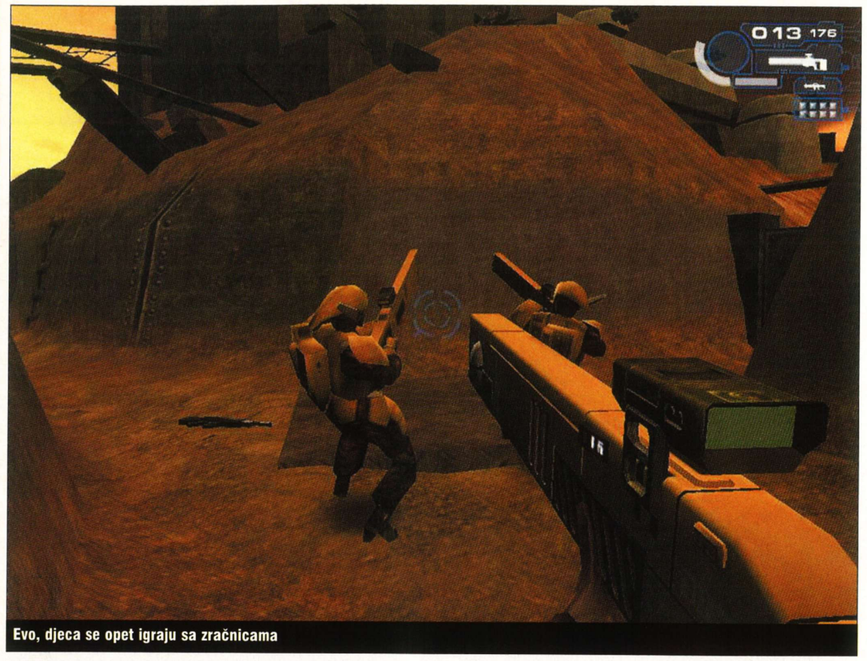
Naravno, mod igre za više igrača nije jedina stvar koja baš ne sjeda kako spada. Štoviše, to što smo toliko pisali o samoj priči vezano je uz naše nastojanje da vam barem djelomice prikažemo koliko je bogati i maštovito napravljeni svemir u ovoj igri neiskorišten. Naime, ma koliko njegova pozadina bila zabavna, *Fire Warrior* je, kratko i jasno, slaba kopija *Haloa*. Štoviše, ako na početku igranja čak odlučite i zanemariti sve zaostatke, poput slabe grafike, jadnog AI-ja i katastrofalno dizajniranih nivoa, i dalje ćete ispasti magarac upravo zbog toga jer vas je ekipa iz Kujua (time što ste igru kupili) nazvala jednim. Autor ovih redaka nije baš siguran koliko su u prošlih nekoliko mjeseci pucačine iz prvog lica evoluirale, no sto posto je siguran da je prije

IZDVAJAMO/ PRIČA KOJOJ NE TREBA UVOD

***Warhammerov* vjerojatno najveći adut leži u činjenici da je riječ o igri koja praktički ne treba uvod: svijet koji ona koristi praktički je pravocrtna orgija uništavanja smještena u daleku budućnost. Još jedna luda stvar vezana uz isti svemir definitivno je njegovo sivilo. U *Warhammeru 40.000*, naime, pozitivci praktički ne postoje. Upravo zbog toga bilo je potpuno svejedno odlučio se Kuju raditi na igri koja se bavi Adeptus Astartesom, Tyranidima ili Ork Hordeom. No, nažalost, pošto se ljudi relativno slabo identificiraju s agresivnim i zlim protagonistima, developer je ipak malo prokopao po Warhammerovim Codexima i pronašao rasu koja se u pravome smislu riječi najviše približila pojmu "pozitivca". Ta rasa nosi ponosno (i pojednostavljeno) ime, Tau. Ako kojim slučajem spadate među one igrače koji nisu čuli za *Warhammer*, pretpostavljamo da bi bilo najbolje da kažemo nešto o globalnom štimungu mračne budućnosti (koja se, eto, provlači kroz cijeli *setting*).**



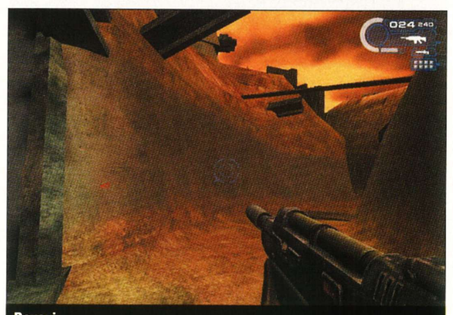
Da vas sad vidim!


Evo, djeca se opet igraju sa zračnicama

Generator s lijepim svjetlosnim efektima

Najnovija generacija LCD-a. Pošto?

Najnovija generacija mobilnih uređaja


Rovovi

Napredni model C3PO, brat po leguri

Opet potresi

Bojni model C3PO. *Steel enhancment*

dvije-tri godine igrao daleko bolje igre spomenutog žanra. Ukratko, da ne filozofiramo o tome koliko su se pucačine poboljšale ili pogoršale, reći ćemo da je *Warhammer: Fire Warrior* jedna poprilično slaba igra. Njezin prvi nedostatak leži u tome da, ma koliko se autori trudili to prikriti, strahovito ovisi o skriptama. Naravno, ponekad se cijela stvar okrene prema tempiranim događajima (poput bježanja iz kotlovnice koja treba eksplodirati), no problem je u tome da je sve unutar igre u cijelosti podložno vašem trenutačnom položaju. Iako bi se taj nesretni detalj čak nekako mogao i ignorirati, činjenica da nikad ne znate jeste li koga pogodili ili niste jednostavno ne može. Točnije, na mnogim lokacijama u igri zna se dogoditi da na udaljenosti od dvadesetak centimetara imperijalcu ispraznite šaržer u glavu, a da on ni ne trzne. E sad, možda se to može objasniti time da su ga kao maloga jako lupali po glavi pa se sada pola metaka odbija od njega. Ipak, pošto se u *FireWarrioru* Fortune ne spominje, zaključili smo da je ovdje riječ o loše izvedenom sustavu ciljanja. Još jedan odurni detalj je da mnogi protivnici, kad vam dodu na kratki domet, zaklanjaju vrh vaše puške, pa tada engine izračuna da pucate u prazno, tj. iza njega. Ukratko, mogli bismo o cijeloj igri pisati još nekoliko paragrafa, no odlučili smo drukčije. Reći ćemo samo još ovo: banalne bedastoće koje su iz igre trebale biti izbačene nakon prvog beta testiranja ostale su netaknute, umanjujući potencijalno solidnu ocjenu za 20%. Ono s pokušajem kopiranja *Haloa* odnosi se na činjenicu da u igru ulazite s *dropshipom*, te da vam je maksimalan broj nosivih oružja dva. Dobar recept možda ovdje i pali, no stvar je u tome da ovu igru neće spasiti nijedno kopiranje na ovom svijetu.

S druge strane, dobre strane igre leže u iznimno dobrim filmskim sekvencama, solidnim glasovima i dobroj atmosferi (barem dok igra ne dođe do trenutka gdje rokovi izlaženja prevladaju nad dizajnom nivoa). I što reći na kraju? Pa, ako recimo spadate među one koji igraju *Warhammer 40K* i skupljaju Taue, možda vam se igra i svidi te ćete je staviti iznad računala da ukrašava kolekciju vaših figurica. Ostali, koji se dvoume kupiti je ili ne, najbolje je da je se klone kako god znaju. Riječ je, naime, o slaboj igri koja je, dijelom zbog programerskih propusta, dijelom zbog koncepcijske nerazradenosti, ispala takva kakva je - loša. ■

"RAZOČARANJE MJESECA"

PLUS
- tematika
- animirane sekvence
- prvih nekoliko nivoa

MINUS
- multiplayer
- grafika
- golema količina *bugova*

HACKER OCJENJUJE » Fire Warrior

Dobra ideja i katastrofal

60

POSEBNO IZDVAJAMO/NEISKORIŠTENOST SERIJALA

Napad čodovišnog robota sastavljenog od automobila i autobusa jedna je od novih katastrofa

INFO BOX

Sim City 4: Rush Hour

PROIZVOĐAČ ■
Maxis

IZDAVAČ ■
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 500, 128 MB, 3D kartica

NAŠA PREPORUKA ■
P4 2.0, 512 MB, GeForce 4 Ti

MULTIPLAYER ■
LAN, internet

WWW IGRE ■
www.simcity.com

ALTERNATIVNO

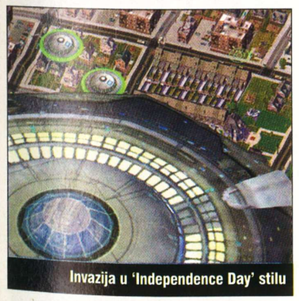
- **The Sims Expansioni**
Maxisov tim sada će imati vremena koncentrirati se na dodatke za Sim City
- **Age of Mithology**
Mislite da za ovu igru ne sljedi još nekoliko dodatka? Promislite ponovo
- **Civilization**
...ista priča

SIM CITY 4: RUSH HOUR

Nije prošlo mnogo od najnovijeg, izvrsno prihvaćenog *Sim Cityja*, a tu je već i (prvi u nizu) dodatak koji bi vašem (vele)gradu trebao udahnuti nov život

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

Na raspolaganju je nekoliko novih mostova


Invazija u 'Independence Day' stilu

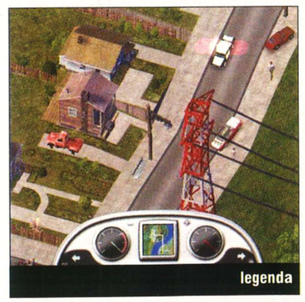
Neredi na ulici

Kao što se iz naziva može zaključiti, težište je stavljeno na rješavanje prometnih problema vašeg grada jer to u najnovijem *Sim Cityju* i nije baš najbolje riješeno. Dakako, osim što rješava "prometnu nepovezanost", *Rush Hour* donosi i neke zanimljive novine poput opcije igranja misija u GTA stilu za upravljačem automobila.

Ključ dobre prometne povezanosti su, naravno, ceste, a ovdje su vam na raspolaganju doista sve moguće vrste – od uskih jednosmjernih ulica do širokih avenija, autocesta i dr. Na raspolaganju su vam i detaljne informacije o svakom 'kvadratiću' ceste. Ni masovni transport nije zapostavljen, naprotiv. Moći ćete izgraditi skupe *monorail* vlakove, podignuti željeznicu, koju možete povezati s podzemnom, a ako imate dovoljno velikih površina, možete uspostaviti i trajektne rute. Izgradite li, primjerice, veliko parkiralište uz autocestu na rubu grada, a pokraj njega postaju podzemne željeznice, bit će gotovo uvijek popunjeno jer će ljudi koji žive izvan grada automobilom dolaziti samo dotud, a do središta produžiti vlakom. Osim velikih parkinga na kat, na raspolaganju vam je i oko pedeset novih objekata kao što su velike policijske postaje, škole, zračne luke i *high- tech* helipadi te pregršt novih mostova. Izdvojimo još i nove povijesne znamenitosti i turističke atrakcije.

Tzv. U-Drive-It misije stavit će vas uglavnom za upravljač automobila, dajući vam određene zadaće koje će vam donositi bodove i povećavati rejting. Tako ćete, primjerice, u ulozi policajca krenuti u potjeru za kriminalcem, uhvatiti ga i odvesti u zatvor. Možete se baviti i prljavim poslovima, koji vam neće donijeti popularnost, ali će vam napuniti kasicu – krada bojne glave iz vojne baze, npr.

Primijetit ćete i različite, uglavnom europske, stilove gradnje iz različitih povijesnih razdoblja, koji će pridonijeti cjelokupnom vizualnom dojmu. S jedne strane, imamo pregršt zanimljivih dodataka koji će razveseliti sve ljubitelje originalne igre, dok s druge strane, druga velika novina, misije iz perspektive vozača, ima problema s *frame rateom* kao i original. Naime, igrate li misije s vremenskim ograničenjem, zastajkivanje i nemogućnost da brzo reagirate poprilično će vas isfrustrirati. No, zanemarimo li taj nedostatak, riječ je o više nego solidnom prvom dodatku za novi *Sim City*. ■


legenda

"POŠTUJTE NAŠE ZNAKOVE!"

HACKER OCJENJUJE » Sim City 4: Rush Hour

Solidan dodatak, koji ispravlja propuste originalne igre

70

POSEBNO IZDVAJAMO/U PROMETU

"Sve ono što je originalni C&C trebao biti"

Scud rakete i mlazovi otrovne kiseline osnovna su oružja terorista

C&C GENERALS: ZERO HOUR

Stiglo je i prvo proširenje za najnoviju igru u C&C serijalu, igru *Generals*, koje nam osim standardnih sadržaja, poput novih jedinica, karte, kampanja, donosi i posve nov način igranja zbog kojeg se na našoj ljestvici našao ispred originala...

Teškom rukom po maloj postrojbi

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

Dočekali smo, dakle, i prvu ekspanziju C&C: *Generalsa*. Kako to već biva s dodatcima kakve veliki RTS hitovi često dobivaju, i ovaj se vrti oko dodatne kampanje s tri puta po pet misija, 25 novih *multiplayer* karti te gomilu novih jedinica i građevina. Tek nam je sada postalo jasno otkud ono *generals* u nazivu igre. Naime, *Zero Hour* donosi i jedan posve nov, vrlo inovativan način igranja za jednog igrača, nazvan *Generals Challenge*, koji će ljubiteljima C&C serijala i RTS-a općenito ukrasti sate i sate. Postoji, dakle, desetak generala, a svaki od njih specifičan je na svoj način. Drugim riječima, jedinice su djelomice ograničene, no zato su, s druge strane, specifične jedinice pojačane, dajući svakom od generala komparativnu prednost u njegovom specifičnom polju. Tako jedan Kinez ima supertenkove, drugi nabrijano pješaštvo, a treći nuklearno oružje. Teroristi imaju ili ekstremno otrovne ili ekstremno kamuflirane jedinice, dok su glavne prednosti američkih generala laseri, oružja masovnog uništenja i zračne snage (svaki ima po jedno od tog). U praksi je to vrlo zanimljivo. Cilj vam je sa svakim od generala poraziti sve ostale – a kad vam to uspije, otvara vam se posljednji general, i to na golemoj karti sa svim živim jedinicama. Imate li svoj omiljeni način igranja RTS-a (defenzivno, brzo ofenzivno, tankrushevi...), moći ćete ga koristiti samo s nekim od generala, a ako ipak odlučite zaigrati i s ostalima, bit ćete prisiljeni mijenjati taktiku, što će rezultirati potpuno novim doživljajem igre, tj. znatno većom igrivošću i duljim trajanjem igre.

Priča se događa nekih 20 godina u budućnosti, a ide otprilike ovako: Amerikanci su dobili prvi rat protiv terorista i sada GLA očajnički pokušava konsolidirati redove. Na čelu se izdvaja posebno zao i beskrupulozan manipulator otrovima Dr. Thrax (Anthrax, od milja). Inače, "otrovne" jedinice znaju biti iznimna gnjavaža kad se bore protiv vas – stoga ih se čuvajte. Osim njega, novu frakciju u terorističkom svijetu predstavlja i egipatski princ, čija je glavna prednost mogućnost kamufliranja svega i svačega, uključujući i građevine. Što se Kineza tiče, njima je sada glavna fora osvajanje Europe pod izlikom "oslobađanja" od terorista. Glavne su im značajke i dalje atomsko naoružanje, masovnost i općenita snaga jedinica. Ameri, pak, standardno koriste najbolja high-tech oružja, uz naglašeno kvalitetne zračne snage, te igraju ulogu iz prošle igre – tj. ulogu svjetskog policajca. Priča je prilično traljava, a u skladu s njom su onda i međusekvence, koje vam zapravo prenose zbivanja vezana uz nju kroz ulomke iz informativnih emisija na televiziji. Nažalost, ni njih ni skriptirane uvode u misije nije moguće preskakati, što zna biti užasno zamorno, pogotovo kad igrate u *Generals* modu i *restartate* primjerice misiju, nakon čega ćete cijelu uvodnu sekvencu morati gledati ispočetka. Osim toga, moramo vam priznati da priču nismo polovili iz međusekvenci nego smo je pročitali na Internetu. Naravno, možete je potražiti i u priručniku, no tko to još čita...

INFOBOX

C&C Generals: Zero Hour

PROIZVOĐAČ ■
EA Los Angeles

IZDAVAČ ■
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800, 128 MB RAM, AGP 32 MB

NAŠA PREPORUKA ■
P4 2.4 GHz, AGP 64 MB Geforce 4 ili bolja

MULTIPLAYER ■
Internet i LAN, do 16 igrača

WWW IGRE ■
www.generals.ea.com

ALTERNATIVNO

Warcraft 3: Frozen Throne
Novosti iz svijeta trolova i elfova u najnovijoj Warcraft ekspanziji.

C&C Red Alert 2: Jurl's Revenge
Prvi uradak ekipe zaslužne za *Generalse*.

Čestični top možete pomicati prema vlastitoj želji, to je najjače oružje masovne destrukcije

IZDVAJAMO / TAKTIKA

Oko igre *C&C Generals* bilo je mnogo problema i intriga. Naime, prvo je promijenjen cijeli razvojni tim koji je dotad radio na serijalu C&C igara, nakon čega se izrada igre otegnula, a kad su probijeni svi rokovi, igra je na kraju puštena u prodaju bez glavnog, nosećeg moda – tzv. generalskog izazova - što je, gledano iz današnje perspektive, bio velik propust jer je dotični mod doista vrlo zabavan – zapravo, možemo reći da tek u ovoj ekspanziji on postaje dodatni adut za igru i razlog za njenu kupnju. Smrdežu pridonosi i potpuno izostavljanje maritimnih jedinica u igri iako je evidentno da u SAGE engineu postoji podrška za njih. K vragu, pa u pozadini glavnog izbornika vodi se pomorska bitka! Možda one stižu u idućem nastavku/ekspanziji? Nadamo se da je tako.

Nije ograničen broj masivnih oružja koja možete izgraditi

Tenkovi-mamuti su, kad postanu, iskusni gotovo neuništivi

"TEMATIKA C&C SERIJALA PRETVORILA SE U PARAFRAZIRANJE SUROVE POLITIČKE SKORO-PA-ZBILJE..."

PLUS
- grafika
- detaljnost
- velike arene

MINUS
- nedovoljna prerađenost sitnih detalja koji odaju da su prioritet bile verzije za konzole

NOVE JEDINICE

Što se novih jedinica tiče, svakako treba spomenuti kineski gigantski *helix* helikopter koji možete nadograditi čak i s propagandnim tornjem! Tu je i defanzivna jedinica Banshee, koja privremeno imobilizira jednu jedinicu te skreće neprijateljske rakete s mete *GPS jammer* funkcijom. Od kineskih je građevina najinteresantniji Internet centar, koji bi bilo dobro nafilati s hakerima, koji će vam onda brže donijeti lovu. GLA pak ima nove ultrabrze motore na koje možete staviti bilo kojeg vojnika, uključujući i *heroja* Jarmen Kella, koji je znatno jači od standardnih gušćera. Tu je još i borbeni autobus koji je zapravo pokretni bunker. Kad ga se dovoljno ošteti, otpadnu mu kotači, nakon čega više nije pokretan. Interesantna GLA "građevina" je tunel kojim možete izbiti na bilo kojem mjestu na karti – uključujući i sredinu protivničke baze. I kod Ameri, dakako, ima novina – spomenimo, primjerice, vrlo atraktivan *avenger* džip, koji gađa i leteće i nepokretne mete svojim brzim laserima velikog dometa, te tenk s mikrovalovima koji privremeno onesposobljuje neku građevinu poput primjerice obrambenog topa. Dakako da to nisu sve novine kad je riječ o jedinicama i nadogradnjama, nego samo one najvažnije, koje odmah upadaju u oči -zadovoljstvo otkrivanja ostalih prepuštamo vama.

Sve u svemu, riječ je o doista hvale vrijednoj ekspanziji originalne igre. Čak bismo bili toliko smjeli i ustvrdili da se *Generalse* isplati kupiti samo da bi se mogao igrati *Generals Challenge* mod *Zero Houra*. Već se veselimo idućoj igri u C&C seriji – nadamo se samo da neće biti puštena u prodaju prije ugradnje glavnog *featurea*, poput *Generalsa* svojedobno. ■

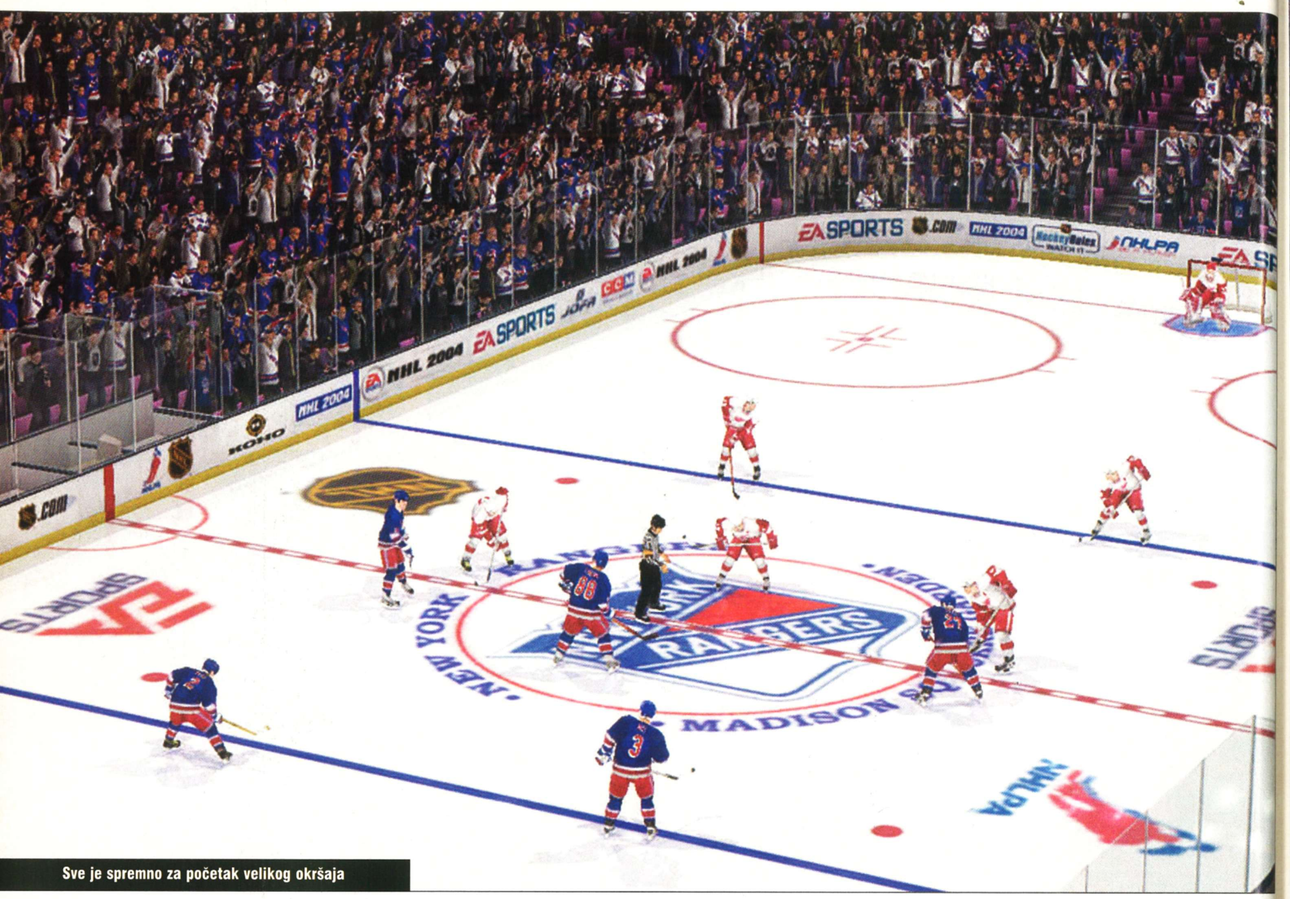
HACKER OCJENJUJE » C&C Generals: Zero Hour

Vrlo kvalitetno napravljen i iscrpno dorađen pravi masni RTS

88

POSEBNO IZDVAJAMO / INOVATIVAN *GENERALS* MOD

"Samo za profesionalce"



Sve je spremno za početak velikog okršaja

NHL 2004

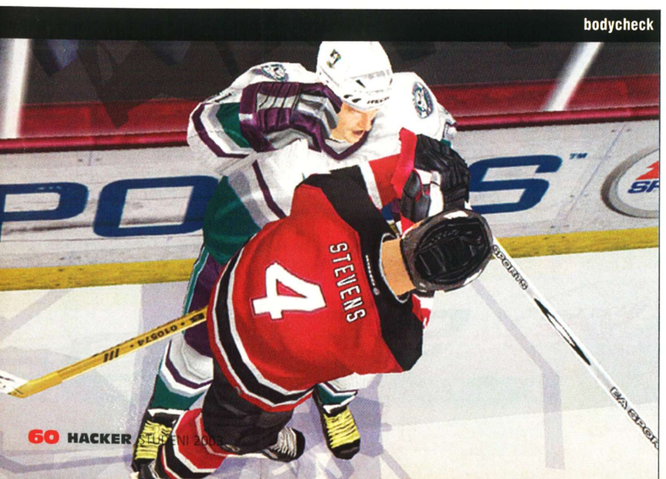
Koliko god nam se činilo kako je mjesta za napredak (izuzev grafičke prezentacije) sve manje i manje svake godine ipak dobijemo nešto novo. Ovoga puta NHL je napravio možda i najznačajniji iskorak u odnosu na prošlogodišnju inačicu na najbitnijem polju - ledenoj plohi

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

Nećemo gubiti vrijeme na uvodna slova iz razloga što svi već zasigurno jako dobro znaju gotovo sve o najdinamičnijoj EA Sportsovoj franšizi. Da, i ove godine ćemo imati prilike uživati u autentičnim momčadima, dresovima, dvoranama i svemu što okružuje najjaču svjetsku ligu u hokeju na ledu. Stoga spustimo se odmah na led i pogledajmo odmah kakve su se promjene dogodile u onom najbitnijem - načinu igranja.

NOVITETI

Prva značajna promjena koju ćete uočiti odnosi se na dodavanje. Sada su nam na raspolaganju dvije tipke odnosno dva načina dodavanja - standardni i nešto rizičniji tzv. saucer pass. Potonji će vam koristiti pri probijanju kroz gužvu protivničkih hokejaša. Naime pak će lebdjeti iznad leda te preletjeti palicu protivničkog igrača. Morat ćete pažljivo odmjeriti smijer i snagu udarca pri dodavanju želite li da pločica stigne na željenu adresu. Kontroliranje pločice također je otežano tako da će se nerjetko događati da ga izgubite među protivničkim palicama. Jedna od glavnih «rupa» prošlogodišnjeg NHL-a bila je pomalo šuplja obrana, odnosno nedoraden AI. Ove godine možete zaboraviti na takove probleme. U NHL-u 2004 ne samo da se nećete moći požaliti na propusnu obranu već je vrlo vjerojatno da, ukoliko niste uporni, vrlo brzo izgubite živce nakon što uvidite da je na težim levelima gotovo nemoguće postići pogodat.



bodycheck

INFOBOX

NHL 2004

PROIZVOĐAČ
EA Sports

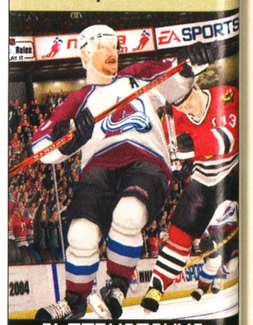
IZDAVAČ
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA
PIII 800, 128 MB, Voodo 3

NAŠA PREPORUKA
P4 2, 512 MB, GeForce 4 Ti

MULTIPLAYER
LAN, modem, internet

WWW IGRE
www.easports.com

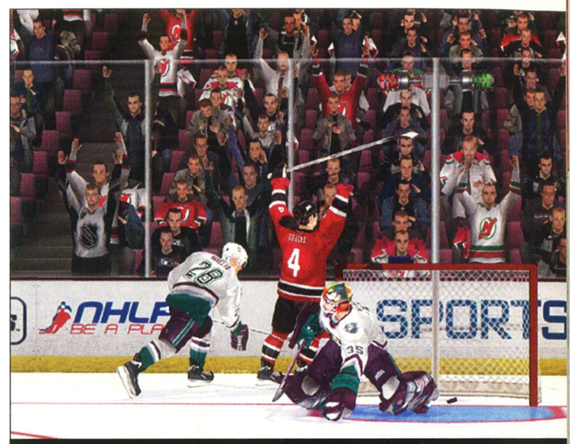


ALTERNATIVNO

- **NHL xxxx**

Najbolji među najboljima

Iz ptičje perspektive



GOOOOL!

IZDVAJAMO / DYNASTY MODE

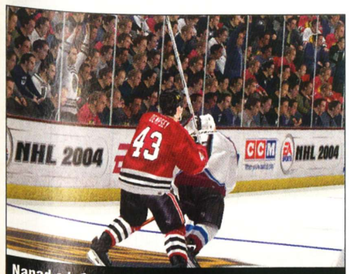
Jedan od glavnih noviteta ovogodišnje igre izvrsni je Dynasty mode koji ovom naslovu daje novu, menadžersku dimenziju. Umjesto na ledu tu ćete se naći u ulozi generalnog menadžera i trenera. Počinjete kao vlasnik momčadi u rasulu. Većina zaposlenih je otpuštena, velik broj klupskih objekata rasprodan, dok je moral igrača na nuli. Na vama je da uskrsnete svoj klub te od njega stvorite moćnu dinastiju za što vam je na raspolaganju dvadeset godina. Kupovat ćete i razmjenjivati igrače, slagati taktiku za svaku utakmicu te nadzirati stanje morala kako momčadi tako i svakog pojedinog igrača. Put ka uspjehu skupljanje je tzv. Iskustvenih bodova koje ćete zaraditi velikim razmjenama i kupnjama zvijezda, uspješnim odabirom na NHL draftu te pobjedama i osvajanjima trofeja. Iskustveni bodovi omogućuju vam nadogradnju na dva polja - infrastrukturi i ljudstvu. Moći ćete izgraditi dvoranu za vježbanje što će poboljšati izdržljivost igrača ili kupiti klupski avion što će smanjiti umaranje pri putovanju na gostovanja. Izgradnja medicinskog centra će pak ubrzati oporavak igrača. Što se ljudstva tiče moći ćete zaposliti iskusnijeg trenera, liječnika ili stručnjaka za marketing koji će napuniti vašu blagajnu. Na vama je i briga za svakodnevne zadaće vaših igrača. Određivat ćete termine za treninge i njihovo trajanje, kao i slobodne dane. Duži trening poboljšat će sposobnosti vaših igrača, ali istovremeno smanjiti moral i izdržljivost. U svakom slučaju svaki detalj koji nadzirete imat će izravan utjecaj na zbivanja na ledu. Jedina zamjerka činjenica je što uvijek počinjete na dnu, stoga ako mislite odmah žariti i paliti te osvajati trofeje ostat ćete razočarani, što uostalom vrijedi i za samu igru.

Ovisno o uspjehu nadograđivat ćete i vlasiti ured

Nemojte me krivo shvatiti, uporni će biti nagrađeni za svoj trud, no ukoliko nemate živaca teško da ćete imati uspjeha u igri.

ŠORA

Svima omiljeni «dodatni sadržaj» hokej utakmice su naravno - tučnjave. Ovoga puta posebna pozornost posvećena je upravo tom zanimljivom segmentu. Umjesto pomalo robotskih tučnjava ove ćemo godine moći uživati u zaista realističnim navlačenjima dresova, naguravanju te naposljetku razmjena mišljenja šakama. Šoru će obično izazvati robusniji, temperamentniji igrač uglavnom gubitničke momčadi frustriran zbog nemoći sebe i svojih suigrača. U trenutku kada se nadete u prilici za borbu moći ćete ili prihvatiti obračun ili odustati od njega. Na raspolaganju su vam dva udarca i dva načina obrane. Prava kombinacija udaraca i blokada odvest će vas do pobjede, dok će vam forsiranje samo jednog udarca ili bloga donjeti razbijen nos s klizaljkama u zraku. Audio prezentacija oduvjek je bila na najvišoj razini, no i ove godine napravljen je iskorak naprijed koji ćete osjetiti pogotovo ukoliko imate surround sustav. Kratko i jasno čut ćete doslovce svaki i najsitniji zvuk od struganja klizaljki do navijanja publike koja bodri domaću momčad. Komentar dobrog starog Jima Hugsona i novopridošlice Craiga Simpsona solidan je no na mahove pomalo monoton. Na kraju dana možemo samo zaključiti kako NHL ni ove godine nije razočarao. Riječ je o naslovu namjenjenom prvenstveno istinskim ljubiteljima hokeja koji će naći vremena da svladaju sve, zaista brojne izazove koje igra krije. □



Napad s leđa

"peglanje"

Pak u letu

PLUS

- Autentičnost
- Dynasti mode

MINUS

- težina

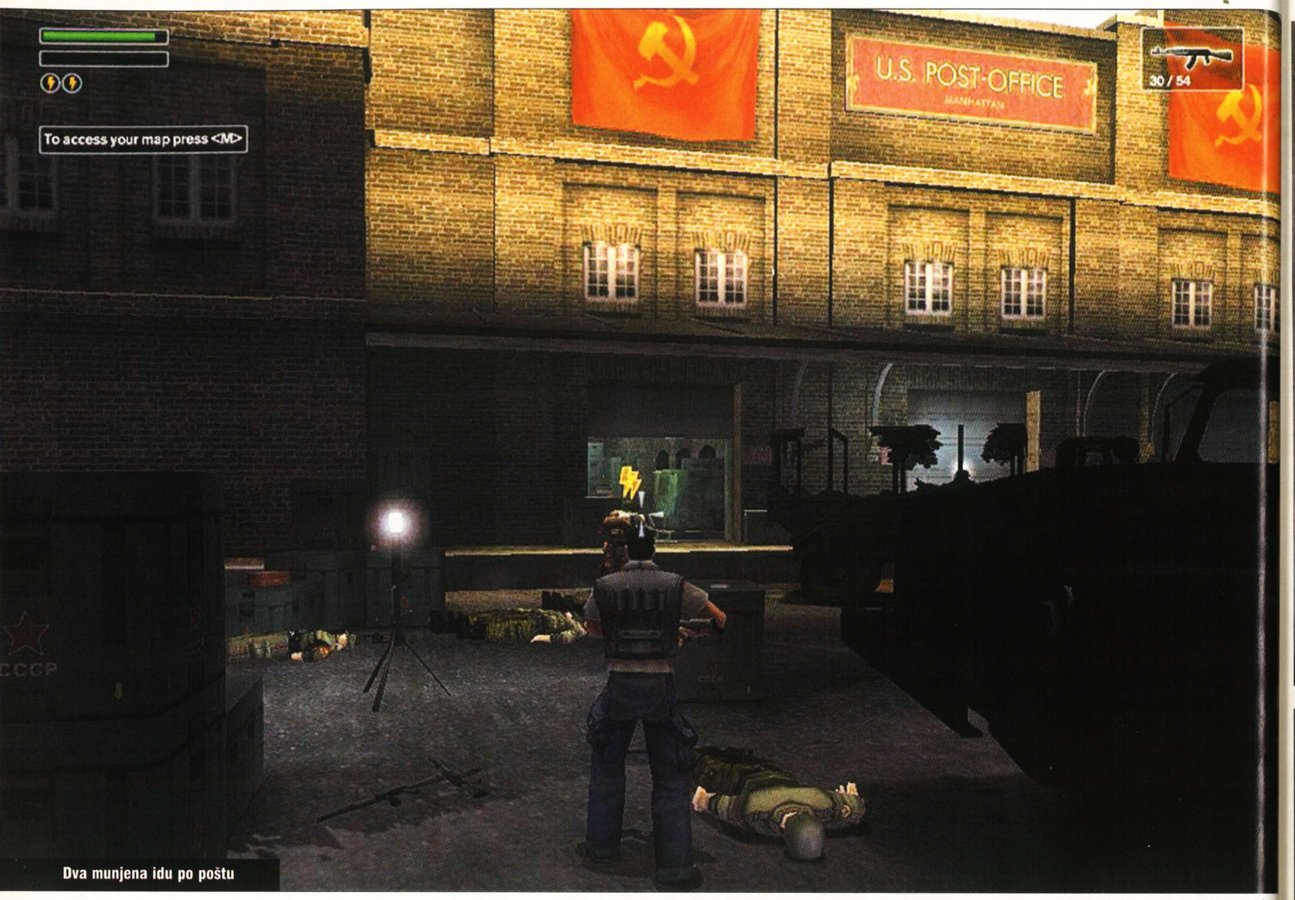
"SVAKI GOL, SVAKA POBJEDA, SVAKI TROFEJ BIT ĆE I VIŠE NEGO ZASLUŽEN."

HACKER OCJENJUJE » NHL 2004

Profesionalni hokej kojem zamjeriti možemo jedino težinu, ukoliko na to gledate kao zamjerku

91

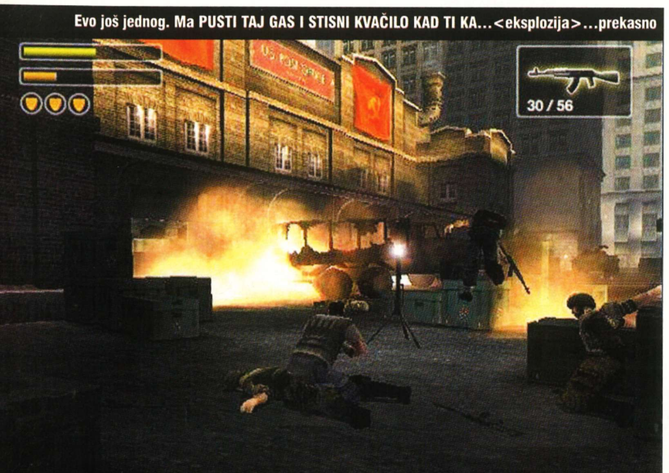
POSEBNO IZDVAJAMO/AUTENTIČNOST



Dva munjena idu po poštu

FREEDOM FIGHTERS

Što jednu igru čini dobrom i uspješnom? Priča, jedinstvena radnja, nov, dosad neiskorišten keč? Ili pak možda činjenica da se nastoji prodati određenoj publici? Ne, narode, najvažnije je da je kupuju Ameri!



Evo još jednog. Ma PUSTI TAJ GAS I STISNI KVAČILO KAD TI KA...<eksplozija>...prekasno

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

Pošto ne spadamo među kupce koji gaje bilo kakve predrasude vezane uz ovu igru, vjerujemo da bez ikakvih problema možemo sagledati sve njezine kvalitete i nedostatke. Štoviše, sama ideja po kojoj u alternativnoj povijesti Rusi osvoje svijet zvuči poprilično zabavno, mada onaj dio u kojem ga Amerikanci oslobađaju zvuči, najblaže rečeno, smiješno. No, to nije bitno, bitno je da je *Freedom Fighters* jedna vrlo zanimljiva igra. Rađena od strane developera koji su nam donijeli *Hitman* serijal, u sebi krije neke doista dobro razrađene elemente, koji bi mogli biti dobar putokaz budućim naslovima u akcijsko-taktičkom žanru.

KAKO BITI JEDAN OD NJIH!

Igru počinjete nekoliko sati prije početka invazije Rusa na Ameriku. Glavni lik, priprost, ali častan vodoinstalater, dobiva poziv za hitnu intervenciju popravka slavine u stanu jedne novinarke. Umjesto da se ondje pojavi i uhvati je taman kad izlazi iz kupaonice, on uhvati desetak do zuba naoružanih Rusa koji planiraju uhititi i izmlatiti sve stanare zgrade. Naime, igrom slučaja, naš je junak tijekom pretresa stana nešto prtljao po tuš-kabini, pa zli momci

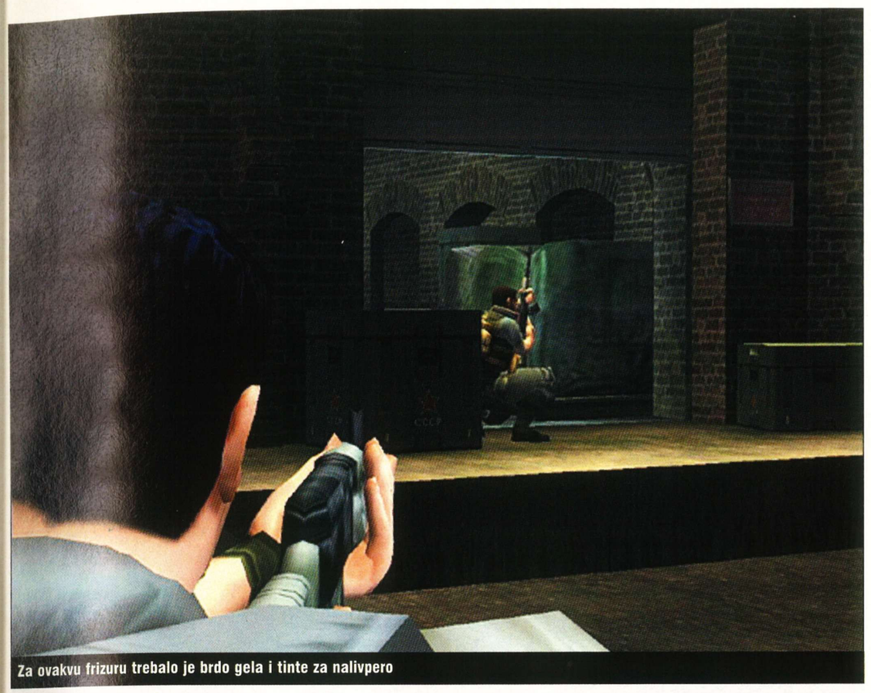
INFOBOX

Freedom Fighters

PROIZVOĐAČ ☐
IO Interactive
IZDAVAČ ☐
Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA ☐
P3 733, 128 MB RAM, 32 MB video
NAŠA PREPORUKA ☐
P4 1.4, 256 MB RAM, 64 MB video
MULTIPLAYER ☐
LAN, Internet
WWW IGRE ☐
www.ioi.dk

ALTERNATIVNO

- **Rainbow Six serijal**
Taktička pucačina s pedigreom. Definitivno idući korak za one koji završe FF.
- **Hidden and Dangerous**
Igra koja je daleko manje akcijski orijentirana nego Freedom Fighters. I da, iziskuje daleko više razmišljanja.


Za ovakvu frizuru trebalo je brdo gela i tinte za nalivpero

Ma ne bojim se ja njega!

Za mnom, prijatelji!

nisu ni skužili da nekoga nisu uhvatili. I tako, Chris izlazi iz zahoda, uzima svoj ključ i obližnjeg Rusonju odalami po glavi. Jedan od stanara pomogne mu zbrisati iz zgrade, nakon čega se on, kao što to obično biva,

"JEDNOSTAVNO I ZABAVNO"

odluči suprotstaviti okupatoru priključivši se Tajnom pokretu otpora. Ostatak priče je relativno predvidljiv: boreći se protiv Sovjeta, Chris će tijekom igre osloboditi New York od napadača služeći se gerilskom taktikom, brzim i odlučnim napadima na osjetljive protivničke točke te nagovarajući druge šljakere da mu se pridruže u borbi. I onda neka nam netko nakon ovoga kaže da korištenje lakog jurišnog naoružanja ne spada u opis posla za vodoinstalatere.

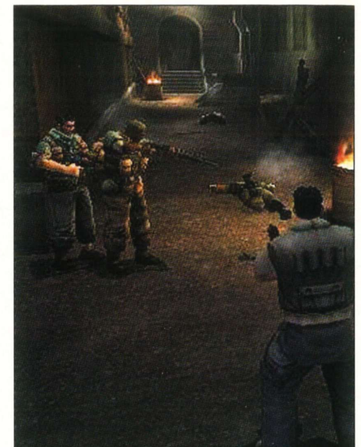
POSLJEDNJI AKCIJSKI JUNAK

Prvih nekoliko misija vrti se oko oslobađanja nekih protagonista ili naoružavanja vaše borbene skupine, dok se poslije borba uglavnom svodi na napade na određene točke u sovjetskoj obrani. Kako se to izvodi, sasvim je druga priča u odnosu na druge igre ratne tematike, s tim da je ovdje riječ o klasičnoj akcijskoj igri. Štoviše, ovdje je čak i koncepcija inače očitog ogranka taktičkog žanra tipa *Rainbow Six* izokrenuta ne bi li se svidjela igračima koji preferiraju malo više izravnog pristupa (u prijevodu, pucanja u nešto). Takav preokret svakako je dobrodošao, pogotovo uzmemo li u obzir da mnogi gejmeri nisu zaigrali ni jednu od članica *hardcore* loze samo zbog toga jer su im takve igre previše komplicirane ili nezan-

IZDVAJAMO / KOME ONI TO PRODAJU?

Prije nego što se počnete smijati ideji da Amerika, kao jedino svetište demokracije, brani svoj teritorij od sovjetske najezde, zapitajte se barem nakratko koliko je *Freedom Fighters* dobro reklamiran proizvod. Ma koliko se trudili ne možemo se oteti se dojmu da je Io Interactiveov proizvod napravljen da se svidi uglavnom sjevernoameričkoj publici. Štoviše, uzmemo li u obzir trenutačna svjetska zbivanja, vrlo je vjerojatno da će, paralelno s osciliranjem popularnosti SAD-ove antiterorističke kampanje, i igra također dobivati ili gubiti na popularnosti i prodaji...dakako, ako tamošnja ekipa popuši foru s patriotskim vodoinstalaterom.

Ma pusti gas, majku mu, pusti gas!


Ajde, sad treba leševe u kante zapaljene potrpat. 'Ko će?

imljive. Štoviše, vjerujemo da će igrači koji su završili *Freedom Fighters* daleko prije zaigrati kakvu "složeniju" igre nego oni koji to nisu učinili. Dijelovi igre koji pojačavaju "jednostavna zabava" faktor vezani su uglavnom za jednostavan način koordinacije akcija vaših suboraca. Točnije, sve što im govorite svedeno je na tri naredbe koje se, ovisno o prilici, uobličuju u napad, povlačenje ili obranu. Oružje koje koristite nabavljate od palih neprijatelja, dok se borba svodi na jednostavno gađanje kombinirano s dinamičnom kamerom koja glavni lik prati iz trećeg lica. Iako, iskreno, možemo prigovoriti na strahovito banalnu priču, koja se tijekom igre toliko razvodnjuje da o njoj ne želimo pisati više nego što je potrebno, moramo priznati da je ostatak igre IO Interactive jako dobro skockao. E, da, još nešto! Ma koliko igra bila dobra, nikako se ne možemo pomiriti s činjenicom da su vaši neprijatelji (što se AI-ja tiče) mentalni pacijenti, čije pamćenje seže pet sekundi u prošlost. Jesu li za to krive duge hladne sibirske zime i razrijeđeni etilni alkohol, ne znamo, no reakcije neprijatelja uspjele su nas nasmijati svojom bizarnošću. Nakon dvadesetak minuta igranja bilo nam je sumnjivo što Rusi, čim zapucate po njima, pobjegnu u obližnji zaklon i zauzmu gadan obrambeni položaj, da bi već nakon nekoliko sekundi ponovno krenuli prema vama. Takve situacije obično su završile serijom od tri-četiri serije rafala nakon kojih su kompletne blokade obično bile počišćene – što je, dakako, minus na račun realnosti.
Zgodan trik ili blesav AI , zaključite sami – mi samo kažemo da je to problem ove igre. Unatoč tomu, sasvim je očito da je riječ o vrlo kvalitetnoj razbirigi koju će zaigrati svatko koga ne iritira spomenuti slab AI i blesava radnja.
Ukratko, *Freedom Fighters* igra je koja će se vjerojatno pamtiti po svojem jedinstvenom i jednostavnom sučelju, solidnoj grafici i simpatičnoj atmosferi. Ono po čemu će također biti upamćena je da posjeduje tako blesavu, a toliko komercijalno iskoristivu radnju. Drugim riječima, gejmeri, ako niste sigurni koju stranu zauzeti – pokrenite demo. Nećete zažaliti. ☐

PLUS
- grafika
- jednostavnost
- jako visoka razina igrivosti

MINUS
- tematika
- AI

HACKER OCJENJUJE » Freedom Fighters

Dobro, zabavno i jednostavno **80**

POSEBNO IZDVAJAMO/JEDINSTVENOST

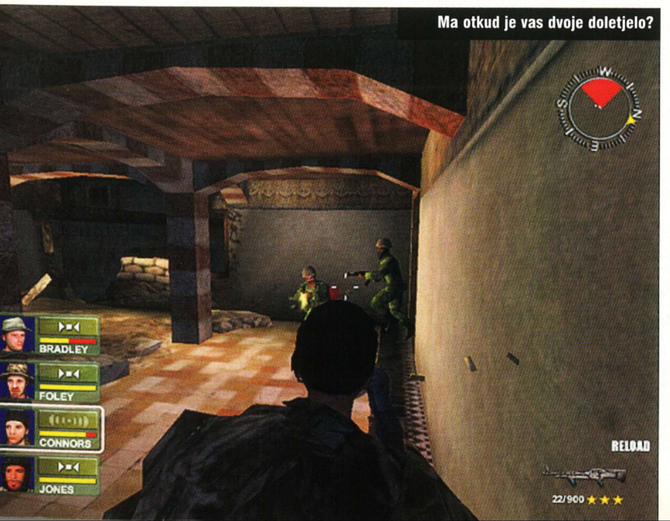
"Preživljavanje u Bagdadu"

Priprema... Pozor.... Sad!!!!!

CONFLICT: DESERT STORM 2 RETURN TO BAGHDAD

Koliko je ovaj naslov aktualan najbolje je da prosudite sami

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



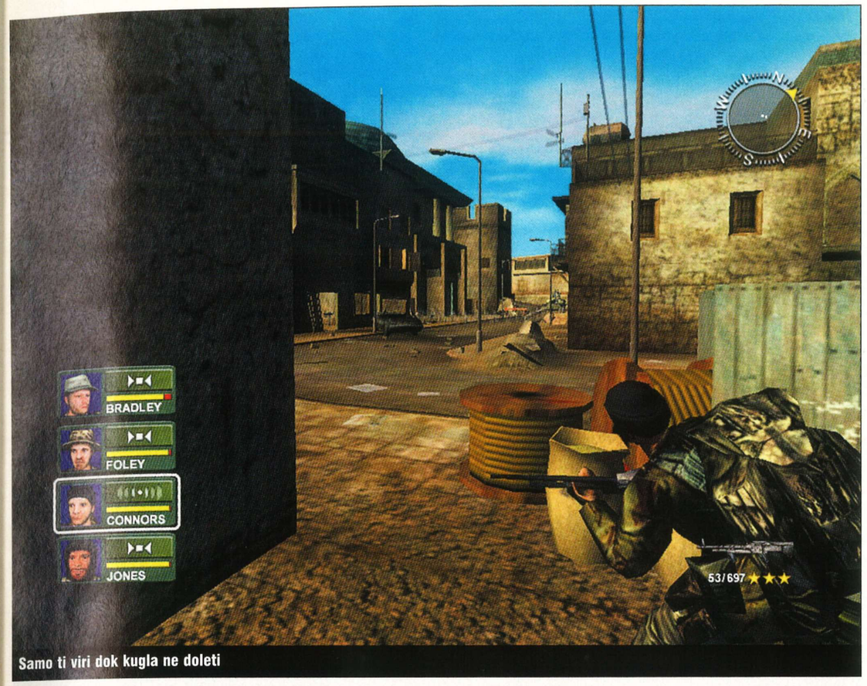
Radnja *Conflict: Desert Storma* odvijala se davne 1991., u vrijeme Zaljevskog rata, stoga je naša prva asocijacija bila da se "duja" vjerojatno događa desetak godina poslije. Krivo. Mjesto i vrijeme radnje su potpuno isti, kao i likovi koje vodite. Kao pripadnik elitnog odreda SAS-a ili Delta Forcea, pred vama je deset akcijom nabrijanih misija plus četiri *tutoriala* koje bi svaki virtualni ratnik trebao odigrati jer ovaj put ne upravljate samo jednim likom nego čak četirima, čija je suradnja neizrecivo važna za uspješno okončanje misija, stoga će bezglavo ulijetanje u glavnu radnju završiti za većinu odvažnih kobno.

Raščistimo jedno odmah: iako se može reći da je ova igra zapravo dobro prebačena s konzola, ona, nažalost, kao i svaki takav uradak sa sobom donosi i ono idiotsko spremanje pozicije jednom ili samo nekoliko puta tijekom misije. Možda to ne bi bio problem kad bismo znali koliko nam je ostalo do kraja, no kako to ne znamo, vjerojatno ćemo ih uzalud potrošiti ili poginuti čuvajući ih za poslije. Ne moram vam opisivati koliko me takav sustav izluđivao tijekom igranja, pogotovo zato što je *Desert Storm 2* i na najlakšem nivou ubitačno težak. Ne samo da su neprijatelji neograničeni (vidi okvir), nego

"DA NIJE SNIMANJA POZICIJA, IGRAČ NE BI NI ZNAO DA JE RIJEČ O KONZOLAŠKOM *SHOOTERU*"

je i sama radnja toliko nabrijana da vas ubacuje u niz naizgled bezizlaznih situacija, čije rješavanje iziskuje koordiniranu akciju i pravog čovjeka na pravom mjestu, što posebno naglašavam jer vam se, naime, može dogoditi da vam promakne neki RPG ili LAW kojim biste se riješili tenka nasred ulice, a ako ga pak i pokupite, pitanje je hoće li član koji ga nosi biti u poziciji ispaliti ga. Ili još gore, ako ga i ispali, što ako ste baš trznuli mišem i promašili? Nema vam druge nego učitati posljednju poziciju i krenuti ispočetka. Dakako, nitko vam ne brani da im pokušate odvući pozornost i nekako se provučete pokraj uvijek budne posade tenka, ali vjerujte da vam se to ne isplati (pokušao ja nekoliko puta :)). Dakako, ovo je igra, a u njoj čak i mrtvaci oživljavaju. Dobro, ne baš doslovce - naime, kad vam zdravlje (glup izraz, ali jedini prikladan) nekog čovjeka padne na nulu zbog silnih metaka koje je popio, a vi ga tada baš niste kontrolirali, zbog čega nije zaliječio ni rane na vrijeme, on pada u neku vrstu nesvijesti. Crvena crta se polako smanjuje, a neki drugi član ima dovoljno vremena izliječiti ga prije no što potpuno nestane. Tek tada je "skroz" mrtav i igra se prekida. No, kako za takvu akciju imate doista dovoljno vremena, prije nego što krenete sa zabadanjem adrenalina u venu, raščistitite prostor od suvišnih protivnika.

Protivnički AI je na momente odličan, no, s druge strane, radi takve idiotarije da čovjek ne povjeruje. Primjerice, Iračani će vrlo dobro koristiti zaklone i loviti vas u unakrsnu vatru, da bi u istim tim scenama bacili bombu i potrčali prema njoj: *bonk*. AI



Samo ti viri dok kugla ne doleti

Bubamara na šljemu

Ode sve u zrak... što god je to bilo

Bambino postavlja C4

IZDVAJAMO / ENEMY SPAWNED!

Povijest klasičnog *spawna* je poprilično duga, no u *Desert Stormu 2* imamo pomalo specifičnu situaciju. Naime, mnoge će se bitke voditi po različitim uličicama, a neprijatelji će izvirati sa svih strana. Čak i ako zanemarimo njihov AI, koji smo opisali u samoj recenziji, frustrira to što će se pojavljivati dokle god ne zavirite u ulicu iz koje dolaze, pa makar bila i slijepa. Doduše, nakon nekon vremena će prestati, ali ipak, elegantnije je prošetati nekoliko koraka i zaustaviti tu besmislicu. Srećom, leševi nakon nekog vremena nestaju pa se određena područja neće pretvoriti u brda mrtvaca iza kojih bi "friško" stvoreni mogli potražiti zaklon.

vaših suboraca je solidan kad je riječ o gađanju, samo što ih je potrebno često kontrolirati jer ne znaju sami uzeti RPG u ruke i skloniti se u zaklon nego stoje nasred ceste sa snajperom i čekaju da ih tenk pogodi granatom u čelo. Dodatne frustracije izaziva i uporaba prekidača za otvaranje različitih vrata – itekako ćete se namučiti da se namjestite u poziciju iz koje ih možete pritisnuti, no, na svu sreću, samo ih je nekoliko u cijeloj igri.

Grafički engine je prilično iznenađenje – na tom su polju doista načinjene velike izmjene u odnosu na inačice s konzola. Neću opisivati spektakularne eksplozije vozila ili kako će vam dim iz zapaljenih zgrada smanjivati vidljivost, no ono što svakako moram pohvaliti su vidljive rane na pripadnicima vašeg odreda, tako da ćete sada znati koliko je čovjek ozbiljno ozlijeđen bez pogleda na *health bar*- ako je rana ozbiljnija, počet će čak i šepati, a isto vrijedi i za protivnike. "Defaultni" pogled iz trećeg lica omogućit će vam bolju preglednost cijele situacije, a posebno će biti koristan za virenje iza ugla, no za samo ciljanje ćete ipak više rabiti onaj iz prvog lica zbog bolje kontrole ciljnika. Spomenimo da su u mnoge misije uključena i vozila, koja morate koristiti ako želite preživjeti, i eto veselja za široke narodne mase. Doduše, kad nekog pregazite, raspadne se kao od stakla, no ne može baš sve biti savršeno :).

Za igru o kojoj nisam ništa čuo sve dok nije izašla, *Conflict: Desert Storm 2* je i više nego solidan. Sitnice koje smo naveli neće vam umanjiti gušt igranja koliko god zvučale opako, pa mu stoga čak ni nedostatak *multiplayera* nećemo previše zamjeriti. Ipak je to igra rađena za plastične kutijice zvane konzole, koja je potom odlično prerađena. ■

INFOBOX

Conflict: Desert Storm Return to Baghdad

PROIZVOĐAČ ☐
Pivotal Games

IZDAVAČ ☐
SCI

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P3 700, 256 MB RAM, 32 MB grafička

NAŠA PREPORUKA ☐
P4, 512 MB RAM, 64 MB grafička

MULTIPLAYER ☐
N/A

WWW IGRE ☐
www.conflict.com

ALTERNATIVNO

- **Conflict: Desert Storm**
Prvijenac.
- **DF: Black Hawk Down**
Isto mjesto, drugo vrijeme.
- **Raven Shield**
Komentar je suvišan.

PLUS

- igrivost
- težina
- misije
- grafika
- kontrole

MINUS

- snimanje pozicija
- AI u nekim situacijama
- prekidači

HACKER OCJENJUJE » Conflict: DS - Return to Baghdad

Deset godina unatrag **78**

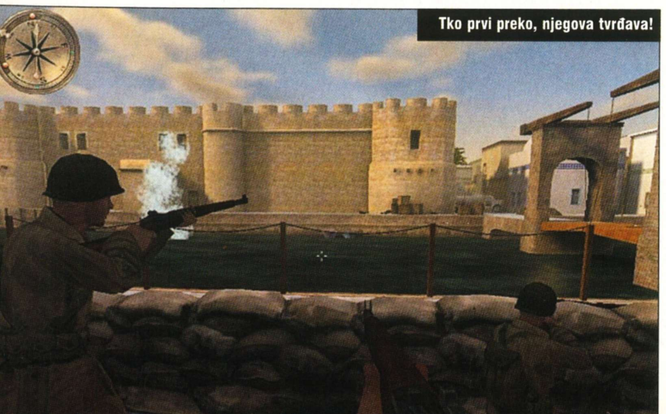
POSEBNO IZDVAJAMO/ULIČNE BORBE

"Borba za istu medalju po treći put"

Leti, leti, leti - vojnik!

MEDAL OF HONOR BREAKTROUGH

Nadamo se posljednja ekspanzija za ovu izvrsnu igru iznenadila nas je dobrom atmosferom i solidnim trajanjem



Tko prvi preko, njegova tvrđava!

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

Iako svi jedva čekamo svježe poligone upumpane u *Medal Of Honor* naslove, EA Games nam je odlučio prije toga ipak podariti još jednu ekspanziju. Ne baš previše oduševljeni, zaigrali smo je i - za divno čudo - ponovno otkrili *Medal Of Honor*. Naime, *Spearhead*, koliko nas god oduševio scenom skakanja iznad Normandije, toliko je izazvao i razočaranje svojom kratkoćom, obožavatelji *MOH* serijala ostali su kratkih rukava, s mišem u jednoj i tipkovnicom u drugoj ruci, pitajući se: zar je to sve? Stoga smo oprezno zaigrali *Breakthrough*, očekujući kako ćemo za dva sata prijeći *easy* da vidimo što ima, a potom možda još jednom *medium*, ako nas baš iznenade. Bar ćemo se moći hvaliti da je ova recenzija napisana sa sto posto završenom igrom. Odmah vam moramo reći da smo se malčice prevarili. Priznajemo, zaboravili smo kako je

INFOBOX

MOH: Breaktrough

PROIZVOĐAČ ☐
2015

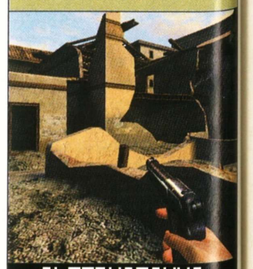
IZDAVAČ ☐
EA

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P3 800, 128 MB, 3D 32 MB

NAŠA PREPORUKA ☐
P3 1 GHz, 256 MB, GeForce

MULTIPLAYER ☐
LAN, Internet

WWW IGRE ☐
www.eagames.com



ALTERNATIVNO

- **MOH serijal**
  nema se tu što za reći
- **Call of Duty**
  čitajte u slijedećem broju

Ovi ozbiljno shvaćaju krađu grožđa

IZDVAJAMO / BITKA ZA ITALIJU

Invazija na Italiju polučila je dobar rezultat jer su se Talijani predali i prije nego što su se saveznici zaozbiljno počeli tući, ali su im konce pomrsili Nijemci i njihovih nekoliko divizija stacioniranih u Italiji (znao je Hitler kako je Mussolini dobar saveznik, op.a.) Nakon Italije, taj front nije daleko stigao zbog konfiguracije terena – čitaj, velike hrpe kamenja zvane Alpe, koje su priječile put ka Njemačkoj, ali su tamo vođene neke od najljućih bitaka Drugog svjetskog rata. Rijetko tko nije čuo za utrku Pattona i Montgomeryja po Siciliji pa čuveno iskrcavanje u Anziu ili živčano bombardiranje prastarog i kulturno neprocjenjivog samostana Monte Cassino.

Od koga su Amerikanci kopirali stroge narednike!?

Prijeđete li na crveno, bit ćete kažnjeni

to lijepo iskustvo igrati *MOH*, pa smo se s nostalgijom zaletjeli kroz pješčanu oluju sjeverne Afrike. Zadnji su dani superuspješnog generala Romela, čak ni najpametniji i najdarovitiji ne mogu ratovati kad mu vojska nema što jesti, piti ni ispucavati. Prava istina je zapravo da je prevagu odnio jedan nepoznati narednik svojim *one man army* nastupom, ali to nitko nije povjerovao pa su u povijesne udžbenike napisali da su Britanci prekinuli opskrbu morem. Šalu na stranu, ali neki dodatci serijalu, kao što je drugačija raspodjela resursa, ozbiljno su nas iznenadili. *One man army pristup* zahtijeva ispucavanje goleme količine streljiva u glupe Nijemce, što je zapravo zabavno jer su zvučni efekti super. I onako glupi Nijemci rasipaju streljivo dok jasno i glasno umiru, ali - tu smo se prevarili. Naime, osim što vlada nestašica streljiva među silama osovine u sjevernoj Africi, programeri su odlučili vrlo škrto dozirati likove koji iza sebe ostave paketić metaka. Ni zdravlje nije mnogo lakše pronaći. Dok smo se u originalu i *Spearheadu* uzrujavali čim bi ono palo ispod 90 posto, ovdje je energija nerijetko manja od 20 posto, pa čak i na luzerskom najlakšem nivou igranja. Za pohvalu je ta novina, ali onda su bar mogli implementirati bacanje kamenja jer se, naime, prečesto događalo da smo se kroz neprijateljske redove probijali lupajući ih kundakom po glavi.

UNIFORMA ČINI IGRU

Nakon što smo se probili kroz prve linije bojišnice, koje su držali njemački vojnici, pa kroz druge, koje su također držali njemački vojnici, pa kroz treće... shvatili ste, došli smo do nekih vojnika, koje smo pozdravili s 'Gdje ste, braćo?', no oni su progovorili na čudnom jeziku i počeli pucati. Naime, riječ je o Talijanima, koji su isto bili prisutni na tom ratištu, ali su im dizajneri napravili uniforme vrlo slične britanskima, što nas je na trenutak zbunilo (i stajalo glave). Znatiželjni kakvi jesmo, potražili smo uniforme vojnika na netu i došli do podataka da su neke talijanske postrojbe koje su se borila na savezničkoj strani nakon kapitulacije Italije

"NEMAM VIŠE METAKA!!"

koristile američku i britansku opremu. Možda je došlo do neke pogreške od strane autora, ali ako i nije, bilo bi zgodno da su Talijanima dodijeljene njima svojstvene uniforme s krepanom kokoši na galvi jer malo je teško paziti tko je kako obučen dok smičete šestoricu vojnika brzom automatskom paljbom, izbjegavate raketu iz *panzerfausta* i mijenjate oružje jer vam je nestalo metaka u trenutačno izabranom.

Superzabavan dio kad vas netko vozi u džipu, a vi pucate iz veeeelikog mitraljeza koji se puni mecima iz magičnog sanduka kojemu metaka nikad ne nestaje ovdje je nešto naglašeniji nego u prijašnjim nastavcima. I ne samo to, vaš vozač ne vozi samo po cesti nego podivlja pa vozi po prirodi, što će vas možda i zaplašiti, ali to je samo znak dobre atmosfere.

Dakako, ne smijemo zaboraviti reći kamo vas je pobjeda u Africi dovela (zar ste sumnjali da ćete pobijediti?) - izravno u jedrilicu koja se srušila nad Sicilijom (neki bi to nazvali slijetanjem, ali ti nikad nisu bili u jedrilici). Na Siciliji ćete proći legendarnu borbu za dominaciju nad otokom, da biste onda prošli kroz iskrcavanje u Anziu, te na kraju i opsadu samostana kod Monte Cassina. To lijepo putovanje kroz povijesne bitke začinjen je dobrom starom akcijom u stilu *MOH-a* koja još uvijek nije izgubila žar, i to je otprilike sve što se može izvući iz tog naslova. Nemojte više raditi ekspanzije! Dajte nam novu igru, još bolju!

Pješčana oluja je napravljena vrlo uvjerljivo

PLUS

- vozila nas voze, a mi pucamo
- superprigušena puška
- malo teže igranje
- duže od Spearheada
- odlična atomosfera

MINUS

- dosta ekspanzija
- ista grafika
- nema krvi

DRUGA PRIČA

Mnogi neće nikad zaviriti u *multiplayer*, što je velika šteta jer ovom ekspanzijom društveni dio igre jako je profitirao. Prekrasne karte su iznimno dobro razrađene, na svakom se koraku vidi da je netko izgubio sate osmišljavajući ih, ali za naš ukus su trunčicu prevelike pa akcija gubi na brzini. Naravno, u igri su nova oružja, ponajprije je riječ o talijanskom naoružanju sličnih performansi kao i odgovarajuće njemačko, američko ili britansko. Osim oružja, postoji i novi mod igranja s ljudskim suigračima. *Liberation* mod omogućuje zarobljavanje igrača, koj onda suborci moraju osloboditi. Nije loše, iako za takvo što treba malo masovnije okupljanje na LAN partyju. Možemo reći da smo zadovoljni ekspanzijom kao ekspanzijom, ali kao što smo već naglasili, sad je vrijeme za pravu stvar pa bismo voljeli da originalni *MOH: Allied Assault* ode polako u mirovinu i prepusti mjesto pacifičkom bojištu. U Europi smo ionako sve vidjeli osim ruskog fronta, ali to već zaslužuje posebnu igru. ■

HACKER OCJENJUJE » Medal of Honor: Breaktrough

Solidno, ali vrijeme je da se pođe u mirovinu

73

POSEBNO IZDVAJAMO / JURANJE U VOZILIMA

"Fenomenalna ekspanzija dostojna svog imena!"

Nisu zaboravljena ni klasična oružja

BATTLEFIELD 1942 SECRET WEAPONS OF WW2

Nove karte, nova oružja, poboljšana grafika, ubrzano izvođenje, treba li uopće ići dalje???

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

Iskreno, kad smo prvi put čuli za ovu Battlefield ekpanziju, bili smo pomalo sumnjičavi, smatrajući da će ponuditi tek pokoju novu kartu i poneko zanimljivo oružje/vozilo. Nasreću, nismo bili u pravu - naime, već iz potpuno nove špice odmah je jasno da je riječ o predivnom dodatku, krcatom najrazličitijim sadržajima zahvaljujući kojima može ponijeti i epitet polunastavka!

MOJE IME JE MACE... A KOGA JE TO BRIGA MLADIĆU?

U tom prekrasnom uvodu vidjet ćete glavninu novododanog naoružanja oko kojeg se i vrti ova ekspanzija, a tiče se za Drugi svjetski rat modernih sustava od kojih neki zbog okončanja sukoba nisu bili ni iskušani. Većina je pak svoju premijeru doživjela upravo u posljednjim godinama, nadamo se, zadnjeg generalnog klanja s ove strane hemisfere, poput legendarnih V1 i V2 raketa koji-

2010? Jok, 1945.

INFOBOX

BF 1942: Secret Waepons of WW2

PROIZVOĐAČ
Digital Illusinos

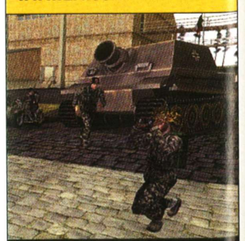
IZDAVAČ
EA

MIN. KONFIGURACIJA
P3 800, 128 MB, 32MB 3D

NAŠA PREPORUKA
Athlon 1600+, 256 MB, 128 MB 3D

MULTIPLAYER
Net, LAN, modem

WWW IGRE
www.EA.com



ALTERNATIVNO

• **NIŠTA**
BF je jedan jedini i u svom žanru nema nikakvu konkurenciju.

Ugh! Malo mu je debeo. Top!

Bomba iz vedra neba

Legendarni V2, konačno pod vašom kontrolom!!!

ma su Nijemci dalekometno zasipali prilično nezaštićeni London. Krasno. No, prije svega, valja naglasiti da će vam Secret Weaponsi podići postojeću inačicu Battlefiealda za još jedan broj, što znači dodatne optimizacije, veću stabilnost igre i, naravno, bolju grafiku. A baš je lijepo promatrati evouluciju izmedu prve i trenutačne inačice, jer je grafika toliko napredovala da bi neupučeni mogli reci da je riječi o dvije zasebne igre. Tako će vam teksture sada biti oštre poput skalpela, modeli oružja i tenkova još uvjerljiviji, a teren dodatno zaobljen i natrpan uistinu brojnim poligonima. Ne trebamo zaboraviti ni za nekoliko postotaka brže izvođenje, što je s obzirom na hrpu natrpanih featuresa upravo nevjerojatno. Prema tome, Secret Weapons bi se isplatio i kao najobičniji patch, a da ne govorimo o njegovom ostalom blagu, od kojeg odmah izdvajamo čak osam novih karti po kojima ćete se natjeravati bilo s botovima, bilo s vašim kolegama. Iako nisu toliko poznate kao one prije (što je i logično jer se tiču skrivenih komplekasa), vrlo su zanimljive i pametno posložene kako bi svojim konfiguracijama terena i postavljenom arhitekturom osigurale napeto i slatko taktičko nadmudrivanje. A varijacija na temu ima pregršt, pa ćemo tako opet imati nekoliko karti uz more, pa nekoliko na kopnu popločenu pistama i hangarima itd., a siguran sam da će vam na pocetku biti najinteresantnije posjetiti Orlovo gnijezdo, ako ni zbog čega, a ono zato što ste vrlo vjerojatno dotičnu gradevinu gledali i na filmu. Dobro, a sad glavne novine. Osobno naoružanje i nije pretrpilo neke bitnije promjene, pa tako sada imate sačmaricu, ali i što je još bolje nož za bacanje, koji ćete veselo zapikavati svojim prijateljima u leđa. Tu je i impresivni jetpack, uz čiju ćete pomoć letjeti u kratkim mlazovima i hand to hand combatu pridodati posve novu perspektivu!!! Jasno, najviše promjena ima u fondu upravljih vozila pa su tu tako...

FREESPACE?

Kopnena prometala: motor sa suvozačkom kabinom i tenkovi sherman s ugradenim bacacem raketa, flakpanzer, T95/T28 superteški s protuavionskim topom, i sturmtiger. Ako nas pitate, definitivni favorit je motorčić koji je toliko brz i agilan da ćete s lakoćom zaobilaziti neprijateljsku vatru, dok će vaš kolega prašiti strojnicom

Čekanje na skok iz pokretne baze

Di češ mene s tim propelercom ganjat!?

sa suvozackog mjesta. Sherman s bacačima raketa je opet nešto posebno; na kupoli ima namontiran VBR kojim praši na velike udaljenosti i zasipa još veće područje svojim moćnim raketama. Njegovom napadu mogu odoljeti tek najokloplјeniji tenkovi, dok je pješaštvo i laka motorizacija lagano nadrapala. Ostatak metalnih mrcina nam se nije toliko svidio jer se uglavnom svode na sporopokretne haubice, ali ne znači da neće ni vama. Nadalje, tu su i neka kombinirana kopneno/amfibijska vozila poput LVT-2 water buffala koji je zapravo sličan kom-

"PUN POGODAK, EKSPANZIJA KOJU BI TREBAO ZAIGRATI SVATKO"

paktnome tenku s dvama mitraljezima i nešto prostora za dodatne putnike. Njemačka varijanta amfibijskog vozila zove se schwimmwagen i najviše sliči jeepu s dodanim mitraljeskim mjestom. A jedino novo isključivo vodeno prometalo je commando raft ili britanski čamac na napuhavanje. No, predvodnica novog BF hardveraja svakako su zracne jedinice, i to one mlazne, koje se sastoje od McDonnell F-85 goblina i natter raketnog aviona. Oba su brza, mala i pokretna te ne zadaju neku veću štetu, stoga ćete ih najviše koristiti za munjevite "udari i bježi" operacije na nezaštićene pješake ili izolirana vozila. Nadalje, uživat ćete i u dvama novim mlaznim bombarderima kodnih oznaka armstrong whitworth AW-52 i horton HO 229, čija je primarna funkcija upravo dalekometno bombardiranje, i to pomoću kombinacije visokoeksplozivnih bombi i nenavodećih raketa. Šteta koju te grdosije mogu pričiniti prilično je nezamisliva i da biste shvatili svu njihovu ljepotu, jednostavno morate nabaviti igru. Konačno, tu je i veliki transportni propelerac C-47, koji služi kao mobilni spawn point iz kojeg iskačete padobranom, što je nešto nevjerojatno, samo je malo zeznuto što vam ga mogu srušiti. Kao šlag na kraju spomenimo V2 rakete, kojima upravljate iz prvoga lica laganim pomacima miša, a osjećaj brzine i moći što proizlazi iz upravljanja tom jurećom stvarčicom natjerat će vas da uz nju provedete barem nekoliko sati. Nakon svega ovoga vjerujem da vam nikakav zaključak nije ni potreban i da ste se već zaputili k vašem lokalnom dostavljaču igara kako biste i vi uživali u čistokrvnoj užívanciji Skrivenih oružja Drugog svjetskog rata! ■

PLUS

- hrpa novih vozila
- hrpa novih karti
- poboljšana grafika

MINUS

- baš ništa

HACKER OCJENJUJE » BF 1942: Secret Weapons of WW2

Izvrsno, jednostavno izvrsno **91**

POSEBNO IZDVAJAMO/UPRAVLJANJE V2 RAKETAMA

"ETERMANIJA"

INFOBOX
- Etherlords 2
- PROIZVOĐAČ: Nival
- IZDAVAČ: Strategy First
- MIN. KONFIGURACIJA: P3-800, 128MB RAM, 3D kartica
- NAŠA PREPORUKA: P3-1,7, 256MB RAM, 3D kartica
- MULTIPLAYER: LAN, Internet
- www.etherlords.com

OCJENA: 70

"TCG fanovi pojest će ga za doručak"

ETHERLORDS 2

Etherlords prvi bio je prava stvar. Kombinirao je strategiju na potege, kartaške igre i gubljenje vremena na najbolji mogući način te Nivalu priskrbio lijepu količinu novca. No, pošto potoci votke nisu vječni, ruski developeri odlučili su se na nastavak. Dajmoška većijuška mapuška. Check. Dajmoška višoška kartoška. Check. Dajmoška boljoška pričoška. Check. I tako, nekoliko mjeseci nakon inicijalnog *brainstorminga* igra je bila gotova, te je relativno brzo nakon toga došla i do naše redakcije. Što kažemo, pitate se? Solidno, i možda malo preslično prvom nastavku. No, nije bitno…TCG fanovi pojest će ga za doručak. *(dr)* ■

Mlati ih! MLATI IH, KANARINCU JEDAN DEFEKTNI!

Ajmo, Minka! Šora

"MUMIJA TI MATERINA"

INFOBOX
- Amenophis: Resurrection
- PROIZVOĐAČ: Galilea
- IZDAVAČ: Adventure Company
- MIN. KONFIGURACIJA: P3500, 64MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P3500, 64MB RAM
- MULTIPLAYER: nema
- www.amenophis.tacgames.com

OCJENA: 50

AMENOPHIS: RESURRECTION

Amenophis je još jedna od onih igara koje dolaze iz Adventure Companyja, tvrtke koja bi se najlakše mogla opisati kao proizvođač *junk fooda* avanturističnog gejminga. Istina, igre koje od njih dolaze variraju po kvaliteti, no ova o kojoj ovdje govorimo iznenadila nas je. Pod tim, dakako, želimo reći da ovaj put nije riječ o apsolutnom komadu smeća, nego o igri koja bi mogla zainteresirati ekipu kojoj Indiana Jones predstavlja najbolji filmski setting ikad. Uglavnom, ako vam je do detektivluka, nacista i avanturiziranja po egipatskim grobnicama, slobodno navalite. *(dr)* ■

Istražuje li ga on, istražuje

Vidi ti njega opet. Opet istražuje!

"PARADISE LOST"

INFOBOX
- Paradise Cracked
- PROIZVOĐAČ: Buka Software
- IZDAVAČ: MiST Land
- MIN. KONFIGURACIJA: 3500, 128MB RAM, 3D kartica
- NAŠA PREPORUKA: isto
- MULTIPLAYER: LAN
- www.bukasoft.com

OCJENA: 30

PARADISE CRACKED

Kad netko uzme Matrix i Gibsonove novele kao inspiraciju za strateški igru, ne postoji jednostavno šansa da ona ne podigne obrvu barem dijelu gejmerske publike. Kad shvate da igra koju su kupili posjeduje bijedne *voiceovere*, tanku priču i prokleto repetitivan sustav napredovanja, počinje se pitati u čemu je štos. Pa, prije svega u tome što igru radi tim koji i nije baš izvježban u izradi igara. Druga i još važnija stvar je da igra jednostavno nije tako zabavna koliko bi mogla biti. Idi do karte, poubijaj, idi do druge (identične) karte, poubijaj, i tako unedogled. *(dr)* ■

Brapppp

Brapppp

"SVEMIR JE PUN OLOŠA"

INFOBOX
- Space Colony
- PROIZVOĐAČ: Firefly
- IZDAVAČ: Gathering
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 500, 128MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P3 500, 256MB RAM
- MULTIPLAYER: nema
- www.fireflystudios.com

OCJENA: 75

SPACE COLONY

Što je to dobra igra? Ona koja ima likove s kojima se igrači mogu poistovjetiti, igriva je i privlačna široj publici. *Space Colony* nema ništa od toga, no svejedno spada među igre koje su nam ukrale srce. Zašto? Pa, prije svega, prisjetila nas je na one divne trenutke kad smo igrali *Simse*. Ti divni trenuci, napominjemo, trajali su oko petnaestak sekundi, no eto u ovoj igri oni su se, čini se, produljili. Razloga je toliko da ne stanu na ovu četvrtinu stranice, no to nije sada bitno. Bitnije je reći da ćete, ako smatrate da igre koje kombiniraju izgradnju objekata, osposobljavanja privrede i dobru staru manipulaciju života posade imaju nešto posebno zbog čega biste ih igrali dugo u noć, vjerojatno postati ovisni o *Space Colonyju*. Uostalom, jeste li očekivali išta manje od ekipe koja je napravila *Stronghold*. *(dr)* ■

Kakav kozmički predivan metež!

"EJLIJLEJENI U 3D-U"

Pucaj po tom sivonji, majku li ti ljubim marinačku!

UFO: AFTERMATH

Unutar LEGO zdanja. Negdje

Alieni su jedna strašna stvar. Taman ih sve poubijate u jednoj igri, evo ti njih u drugoj. Koji put se čak zna dogoditi da se isti pojave, ali kao 3D objekti naoružani jednom te istom pričom kao u originalu. Taj rijetki fenomen moguće je promatrati u novom *UFO-u* koji je zapravo kopija prvog Microproseova *UFO: Enemy Unknowna*. I što je još bolje, proizvođač se nije udostojio makar malčice izmijeniti pokoji element igre. I kad na kraju shvatimo da je igra komad kravljeg govna, ostaje nam samo zapitati se: koliko će vremena proći prije negoli ejlijlejeni opet napadnu. *(dr)* ■

INFOBOX
- UFO: Aftermath
- PROIZVOĐAČ: Altar Interactive
- IZDAVAČ: Altar Interactive
- MIN. KONFIGURACIJA: Zaista vas zanima?
- NAŠA PREPORUKA: Ne kupujte igru
- MULTIPLAYER: LAN, Internet

Šh-Šh-Šh-šh-šh-šh

OCJENA: 05

Veličina likova nije bitna – mala Talim brza je i opasna protivnica

SOUL CALIBUR 2

Legendarna 3D tučnjava konačno je dobila nastavak, koji je odmah po izlasku proglašen najboljom igrom žanra. S pravom?

Prsate djevojke i "bouncing" efekt značajni su, iako ne i najvažniji elementi vizualne privlačnosti igre

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

O nekim je igrama vrlo teško pisati – pogotovo o najboljima. Zašto? Ponajprije stoga što dolazite u opasnost da ih previše nahvalite, pa počnete zvučati neozbiljno. Nadalje, često je problem i to što autori teksta pokušavaju igru usporediti sa sličnim prije izašlim igrama, ističući kako je ovim ili onim elementom bolja od ove ili one igre, pa čitatelji nikako da dobiju pravu sliku o naslovu koji bi jednostavno MORALI kupiti. Zbog toga imajte na umu da je ovaj prikaz *Soul Calibura 2* pisan u igraćem zanosu, prekidanom samo kratkim borbama koje su autoru pružale energiju i ideje za nastavak teksta. A da ga morate kupiti, to već znate i sami.

LEGENDA SE VRAĆA

Ne znate li ništa o povijesti *Soul Calibura*, informirajte se u okviru, a ako baš ne volite proučavati igre sa starih konzola, znajte da je riječ o 3D tučnjavi s likovima opremljenim različitim hladnim oružjem – kako povijesnim, tako i izmišljenim. Ono čime se *Soul Calibur 2* izdiže iznad konkurencije je kvaliteta svakog od pojedinih elemenata igre, koja je ponajprije rezultat iskustva što su ga kreatori tog naslova stekli izradom 3D tučnjava tijekom gotovo deset godina (isti studio zaslužan je i za legendarni *Tekken*). Od sustava borbe (koji uključuje različite stavove, udarce, obrane i kombinacije) preko izgleda (stvarno vrhunski) do bogatstva načina igre i bonusa za otključavanje (svaki lik = desetak oružja + tajni likovi + arene + ...), *Soul Calibur 2* odiše doređenošću, za razliku od mnogih igara koje na tržište dolaze s atmosferom "beta inačice". No, krenimo redom.

INFOBOX

Soul Calibur 2

PROIZVOĐAČ ■
Namco

IZDAVAČ ■
Electronic Arts

MULTIPLAYER ■
do 2 igrača

WWW IGRE ■
www.soulcalibur2.com

ALTERNATIVNO

- **Dead Or Alive 3**
Ljepše djevojke i posve drugačiji sustav borbe čine ovu igru jedinom pravom konkurencijom Soul Caliburu 2.
- **Mortal Kombat: Deadly Alliance**
Ima i oružja, i djevojaka, i krvi, ali nije to to.

U POTRAGU ZA KONAČNIM ORUŽJEM

Kao i najveći broj tučnjava, i ova ima svoju priču, koja i nije pretjerano bitna da bi se uživalo u igri. Uglavnom, sve se vrti oko magičnog i mača Soul Edge, koji bi obuzeo svakog tko bi ga uzeo u ruku, tjerajući ga da ubija sve oko sebe. Nakon što je uništen (čime se bave prve dvije igre serijala), njegovi su dijelovi razasuti po cijelom svijetu, gdju su ponovno počeli izazivati nevolje, pa su ratnici koji su se nekoć borili za nj odlučili krenuti u skupljanje krhotina. Želite li im se pridružiti, na raspolaganju vam je Weapon Master mod,

"SAMI ILI U DRUŠTVU, POČETNICI ILI ISKUSNI BORCI... NE ŠTEDITE NOVAC"

u kojem se krećete po karti i na svakoj lokaciji obavljate različite zadatke te doznajete nove detalje o priči i krhotinama. To je ujedno i najoriginalniji dio igre, dok se ostali načini igranja svode na standardne *arcade/time attack/survival*, uz nekoliko specifičnih razlika. Weapon Master je, osim toga, i jedini način igre u kojem možete zaradivati – tj. kupovati – nova oružja. Naime, izvršavanjem zadataka (riječ je o borbama uz posebne uvjete: protivnika možete ozlijediti samo specijalnim udarcima, borbu morate završiti u određenom vremenu, morate se boriti dok vam se energija smanjuje i sl.) razrađujete priču, ali i zarađujete novac, kojim kupujete nova oružja za likove, ali i druge bonuse poput novih odjela, posebnih animacija i slično. Vjerujem da će svaki ljubitelj tučnjava najveći dio vremena provesti uz Weapon Master, koji obiluje misijama i bonusima i stalno vas nagrađuje za napredovanje.

ZA MENE I CURU

Ono što je možda najznačajnije za univerzalnu igrivost *Soul Calibura 2* i ocjenu koju je dobio je to da je riječ o igri koju će jednako rado igrati i iskusni *DOA* borci, kao i početnici kojima je to prvi susret s 3D tučnjavom. Na najnižim razinama težine gotovo je cijelu igru moguće prijeći pritišćući nasumce tipke na kontroleru, pa iako će sigurno naići na nekoliko protivnika koji će im zadati muke, i najmladi igrači (ili igračice) sasvim će se sigurno uspjeti probiti kroz Weapon Master mod nakon nekoliko pokušaja. S druge strane, više razine težine traže dobro poznavanje svih udaraca, načina obrane i izmicanja, kao i specijalnih, magičnih napada koje posjeduje svaki od likova. Dodajmo tome još i činjenicu da različita oružja značajno utječu na stil i kvalitetu borbe svakog od likova promjenom dohvata, snage, čvrstoće obrane i sličnih elemenata. Ono najvažnije je da iskusnog borca nikad neće uspjeti pobijediti neiskusni početnik, a tajna vrhunske borbe leži u vježbanju i korištenju svih udaraca i kombinacija prema potrebi, prilagođavajući se protivniku, oružju i situaciji. Ukratko, borba je vrhunski izbalansirana i doređena, a kako je riječ o najvažnijem elementu 3D tučnjava, ne treba se čuditi što je donijela visoku ocjenu *Soul Caliburu 2*.

I NA KRAJU...

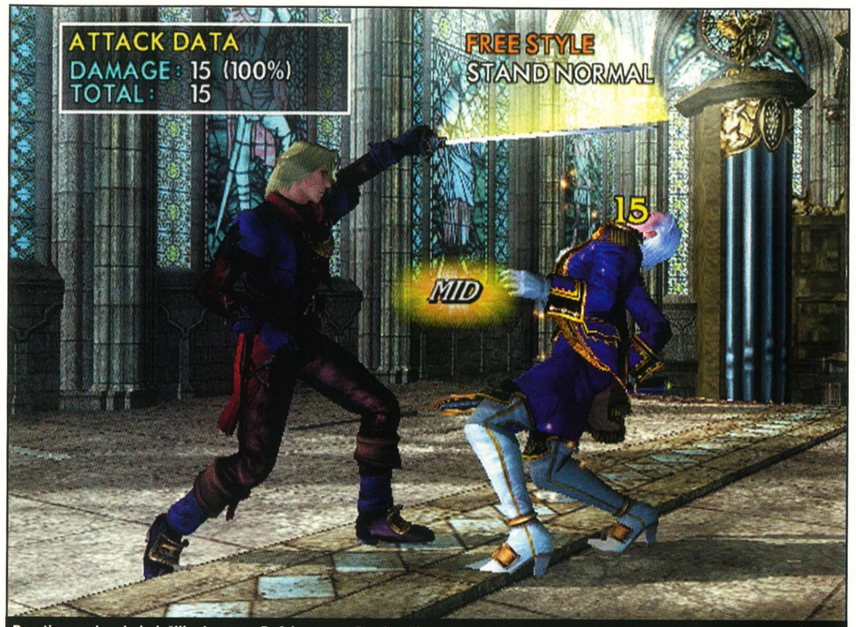
Što? Pa da, zvuk i grafika. Na vizualnom polju *Dead Or Alive* je postavio iznimno visoke kriterije, no sa zadovoljstvom možemo reći da ih *Soul Calibur 2* sasvim dobro slijedi. Arene nisu toliko kompleksne, to je istina, ali likovi izgledaju jednako dobro (možda malo manje seksi), specijalni efekti su vrhunski, a brzina kojom se sve kreće jednostavno oduzima dah. Namcovi dizajneri uspjeli su nešto u čemu Tecmo (po mom mišljenju) nije, a to je da svakoj areni podare posebnu atmosferu. Tako će se tučnjave pokraj jezerca obrubljenog zelenim livadama činiti lakšima i opuštenijima od onih u tmurnim tamnicama i dubokim špiljama – neovisno o tome tko vam je protivnik. Uz razinu osvjetljenja i dizajn lokacije, tome znatno pridonosi i zvučna podloga, koja je također za svaku pohvalu. Posebno oduševljava golem repertoar uzvika i komentara koje posjeduje svaki lik (oko stotinjak po glavi – moguće ih je i otključati i preslušavati) – i to na engleskom, ali i na japanskom.

Ukratko, *Soul Calibur 2* predivna je, igriva i brza tučnjava, s dovoljno zanimljivih elemenata da vas uz ekran zadrži tjednima.

A što je najvažnije, riječ je o igri bez ijednog elementa kojem bi se mogli ozbiljnije prigovoriti. ■

PLUS
- oružja
- brzina
- bonusi

MINUS
- je li ljepše od DOA?



Practice mod malo je lošiji od onog u DoA jer vas pušta da učite sami

Obratite pozornost na djevojčinu pozadinu

IZDVAJAMO / OD STOLJEĆA SEDMOG

Kao i većina Namcovih igara, *Soul Calibur* je konverzija s automata, no njegova povijest seže mnogo dalje od obližnjeg vam zadimljenog bara. Sve je počelo 1997., kad je tučnjava *Soul Blade* (također poteklа s automata) izdana u inačici za PlayStation. Zanimljivi likovi, od kojih je svaki imao svoje oružje i stil borbe, velika brzina i inovativan način igre (Edge Master) za jednog igrača bili su aduti tog skrivenog hita koji se nikad nije uspio izvući iz sjenke mnogo popularnijeg, ali zapravo sporijeg i manje zanimljivog *Tekkena*. Nastavak (*Soul Calibur*) je uslijedio 1999. - i to za Segin Dreamcast, postavši ubrzo jednom od najprodavanijih igara tog brzo umirućeg sustava. iz nekog razloga, *Soul Calibur* nije omogućavao zarađivanje novih oružja, ali je grafikom, likovima i sustavom borbe znatno nadmašio svog prethodnika i sve ostale tučnjave svog vremena. Otad, unatoč igrivim, kvalitetnim i vrlo popularnim tučnjavama za PS2 i za Xbox, svi ljubitelji tučnjava kao najbolju igru tog žanra birali su samo i jedino *Soul Calibur*.

HACKER OCJENJUJE » Soul Calibur 2

Igra koja nema mane

97

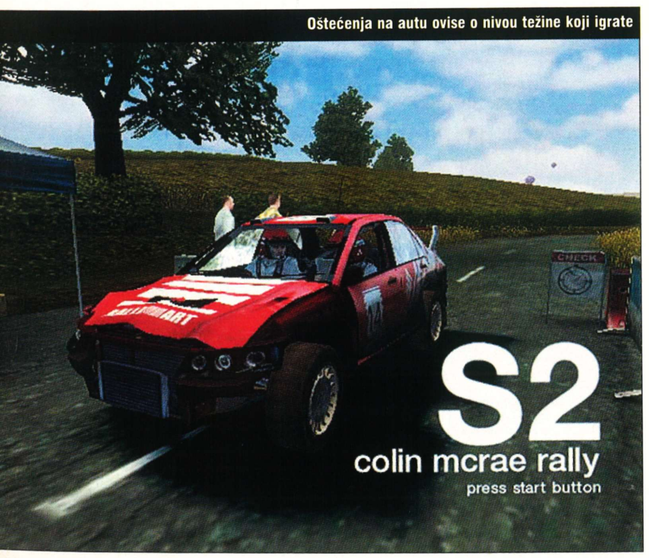
POSEBNO IZDVAJAMO/ORUŽJA

"*CMR 04* će začepiti usta svima koji su prigovarali trojci"

Na omotu kutije sada se ponosno šepuri *citroen xsara* WRC dok *ford focus* čeka neka bolja vremena...

COLIN McRAE RALLY 04

Počela je nova sezona relija, Škot McRae je promijenio tim – više ne vozi za Ford nego za Citroen, dok je sve ostalo po starom. No, pogledajmo što nam novo donosi igra



Oštećenja na autu ovise o nivou težine koji igrate

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

Colin McRae Rally franšiza dosad je prodala više od 6 milijuna kopija te videoigre. Volani nam se još nisu ohladili ni od igranja *trojke* – pogotovo na PC-ju, gdje je izašla tek prije koji mjesec (recenzija u Hackeru br. 93) – a već nam je na ogled stigao četvrti nastavak, i to za Xbox. Isukali smo volan iz korica (tj. kutije) i bacili se na igranje. Bez brige, *CMR 04* fino je isporiran, u mnogim aspektima čak i znatno poboljšan u odnosu na prethodnika, pa se ne morate bojati da je riječ o istoj igri s tek neznatno izmijenjenim imenima vozača i timova

CITROEN

Ime tog proizvođača auta vjerojatno je prvo što će vam pasti na pamet kad se dohvatite igre. Naime, po prvi put kutiju ne krasi *ford focus WRC*, nego je njegovo mjesto zauzeo crveni *citroen xsara WRC*. Colin je promijenio momčad, a s novom momčadi tu je, dakako, i novi suvozač. Doduše, ovaj put to je svojevrsni povratak korijenima jer vam je suvozač Derik Ringer, koji je, sjećate se,

INFOBOX

Colin McRae Rally 04

PROIZVOĐAČ ■
Codemasters

IZDAVAČ ■
Codemasters

MIN. KONFIGURACIJA ■
Xbox

NAŠA PREPORUKA ■
Dolby Digital 5.1 ZVUK, VOLAN

MULTIPLAYER ■
DA, 4 igrača na podijeljenom ekranu, Xbox Live

WWW IGRE ■
www.colinmcrae4.com

ALTERNATIVNO

- **Colin McRae3**
  Podsjetite se kako je to izgledalo prije... hmmm... nekoliko mjeseci...
- **Rally Challenge**
  Microsoftov legendarni prvi reli na Xboxu.

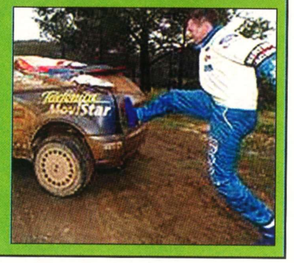
WRC 3
Sonyjev pulen. Dobar, ali ne bolji od CMR 04!

Evo, dakle, i Colinovih novih kolica

Integralka, iako stara, ždere cestu kao i nekoć, jedino što se ponaša mnogo sirovije od modernih WRC bolida

IZDVAJAMO / TKO JE TAJ VRAŽJI ŠKOT?

Colin McRae je vjerojatno najpopularniji, a i jedan od najuspješnijih vozača relija svih vremena iako mu, khhhhmm, u posljednje vrijeme baš i ne ide – trenutačno je u ukupnom WRC poretku tek sedmi. Dosad je ukupno pobijedio u 25 utrka relija, a WRC šampion je bio 1995. Sad mu je 35 godina, a kad je osvojio WRC, bio je najmlađi pobjednik tog natjecanja svih vremena! Oženjen je za Alison i ima dvoje djece. Od 2003. vozi ponovno za Citroen, a zanimljiv je i detalj da mu se pridružio i suvozač iz 1995., Derik Ringer, s kojim je tada i osvojio prvenstvo. Auto tjera do granica, a ponekad u tome i pretjera. Nadimak mu je "Leteći Škot". Na slici ga vidimo u trenu kad je odlučio napustiti Fordov tim i prijeći u Citroenov.



Colinu pomagao u osvajanju WRC naslova sada već davne 1995. I sve ostalo je ažurirano u skladu s tekućom WRC sezonom, poput ostalih vozača, novih automobila (više u *bonus* segmentu igre)... No, što je najvažnije, onaj dobro poznati osjećaj *Colina* koji se dobije nakon nekoliko odvoženih

"*CMR 04* ĆE ZAČEPITI USTA SVIMA KOJI SU IMALI PRIGOVORE NA TROJKU"

zavoja i dalje je tu, samo još poboljšan te nabrijan do maksimuma. Evidentno je da je mnogo vremena i *playtestanja* trebalo da bi se ostvarila maksimalna ravnoteža između atraktivnosti i zabavnosti vožnje te simulacijskog efekta. Moguće je, naravno, razinu simulacije, a samim tim i težinu same igre, prilagoditi po želji, što sada ostavlja dublji

Igranje učetvero moguće je na jednom ekranu ili s podrškom Xbox Live! servisa

osjećaj na doživljaj vožnje, a posebno će biti zanimljivo gledati kako se auto posve drukčije raspada i oštećuje kad stavite napredni nivo. Modeli automobila su još dorađeniji, a staze i njihov okoliš prirodnije nego ikad. Poseban dojam stvaraju predivni svjetlosni efekti i simulacija reljefa površine (tzv. *bump mapping*) koju realizira Xbox. Staza, tj. segmenata kroz koje ćete voziti, je 48 + 4 završne po segmentu, a vode vas kroz osam zemalja, od Amerike preko Europe do daleke Australije. Svaka je, kako kažu, rađena tako da na odgovarajući način prenese glavne značajke pojedinog relija. Nismo iskušali pa ne možemo procijeniti koliko je to točno, ali da je zabavno – jest. Fascinira minucioznost izrade fizike automobila. Svako od dvadeset vozila koje susrećete kroz igru drukčije se ponaša na cesti – bilo zbog svoje težine, bilo zbog pogona. Pravi je izazov voziti stare reli-šampione poput *audi quttro* ili *lancie HF integrale*, a potom se ponovno vratiti današnjim WRC monstrumima. Kao što se moglo i pretpostaviti, fond automobila povećan je samo utoliko što su dodani novi *bonus* auti jer su proizvođači igre ograničeni na modele koji se natječu u WRC-u. Dakako, ni ovaj put nisu zastupljeni svi proizvođači (Škoda, Hyundai), no barem su škrci odvrnuli pipu i platili Peugeotovu licenciju.

INOVACIJE

Kritizeri *CMR 03* bit će sretni kad saznaju da *CMR 04* ima čak 8 različitih načina igranja – bilo za jednog, bilo za više igrača. Moguće je natjecati se u različitim pogonskim skupinama u više razina težine. Šlag na tortu su specijalni dijelovi igre gdje igrač vrši određena testiranja pa ako zadovolji, dobiva na

Krajolik kroz koji se vozite je predivan, a bolji pogled na njega vam daju nove kamere u *replayu*

PLUS

- idealan omjer simulacije i zabave
- grafika
- osjećaj vožnje

MINUS

- Colinov ovogodišnji neuspjeh u WRC-u

korištenje novu prototipnu tehnologiju poput boljeg motora ili guma. Što se *multiplayera* tiče, Xbox omogućuje igranje četvorici igrača na jednom ekranu. Za ekstrafrikove tu su trkaće lige u kojima će se moći sudjelovati preko Xbox Live! servisa (nažalost, ne i mi u Hrvatskoj). Interesantan oblik *multiplayera* je onaj gdje dva igrača ne igraju paralelno, nego se u istom ili pak u različitim timovima bore da osvoje prvenstvo. U varijanti gdje se utrkujete sami protiv sebe, tj. vremena, ponovno je vraćen *ghost car*. U odnosu na treći nastavak, uvelike je poboljšan i *replay*. Dodane su nove kamere i algoritmi za njihovo upravljanje tako da više nećete propustiti nijedan djelić akcije. Predlažemo vam igranje uz 5.1 Dolby Digital kućno kino – doživljaj je nevjerojatan.

Nakon što smo dobro proučili *CMR 04*, počinjemo sumnjati da je *CMR 03* namjerno okljaštren kako bi se sve što je bilo u *dvojci*, pa čak i više od toga, vratilo veličanstveno u *četvorci*. Bez daljnjega, riječ je o najboljoj simulaciji relija, a možda čak i svih četverokotačnih prometala na Xboxu. Nabavite je i uživajte u rici motora i proklizavanju najnaprednijih vozila današnjice – ili ste *diesel-lover*....hehehehe ■

HACKER OCJENJUJE » Colin McRae Rally 04

Jednostavno, najbolji reli, ali i jedna od najboljih autoutrka na X konzoli

92

POSEBNO IZDVAJAMO/LANCIU DELTA HF INTEGRALE

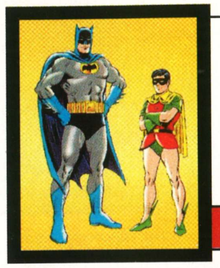
CHAT

PISMA ČITATELJA

BEZ PANIKE

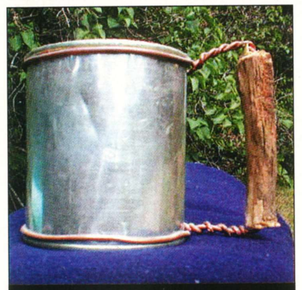
SOS

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



Pohvale, pohvale... sve neke pohvale. Ajde dobro, zalomi se tu i tamo pokoja kritika zbog toga što ipak nismo vratili CD, no i to bismo, na zadovoljstvo svekolikog čitateljstva, uskoro trebali riješiti. Naime, u proteklih nekoliko tjedana bili smo doista ugodno iznenađeni količinom pozitivnih kritika i dobronamjernih pisama koja ste nam uputili. Dakako, pozivamo vas da nam i dalje pišete, tim više što ćemo od idućeg broja ponovno uvesti praksu da najbolje pismo mjeseca nagradimo nekom skromnom nagradicom.

Prigodno odgovara: BATMAN I ROBIN *www.batman.com*



Potić za trganje ljutih

LAUŠ SAX

Yo' legende!
Konačno je stigao taj ponedjeljak kad izlazi Hacker. I tako se ja lijepo odmah ujutro zaletim po kruh, pa do tiska, a jadan prodavač novina ćemeni: Ma evo, mali, konačno ti je došao taj tvoj novi broj Hackera (u sebi si misli, jebote, konačno mi je išlo s vrata...)! Kod kuće sam se odmah bacio na krevet i otvorio časopis. Gledam najave, naslovnicu, CD-a opet ni od korova i onak' iz šale otvorim 26. str., MAX PAYNE 2 – zadivljen, gledam slike i čitam najavu jer sam prešao prvi dio i znam priču napamet, a kad ono vidim, citiram, "dečki će ubaciti i žensku po imenu Mona Sax (Sax i Max, uahahahahahaha!)". Istog trena sam potražio da vidim tko se to tako osramotio pred igraćom populacijom. Sorry, Lauš, ako sam te uvrijedio, ali jesi li ti ikad igrao *Max Payne 1*??? Pa, Mona je lik iz prvog dijela, što se tu više ima za ubacivati? Nadam se da nećete odmah škartirati ovo pismo, ali dajte razmislite o onome što pišete kad se prihvatite nekog posla. Vi ste najbolji časopis u nas, ali ako želite biti još bolji, morate paziti na takve propuste. Slažem se da ljudi ne bi trebali kuditi Lauša i Rukavinu zato što nije lako pisati tekstove cijeli dan, ali uživati u igrama.....Žmirićeva kolumna je zakon i uvijek me uspije nasmijati. Nadam se da je ovo pismo trgnulo neke od vas da budu malčice oprezniji.

Neke od nas je tvoje pismo trgnulo, a Lauša je pak natjeralo da trgne dvije-tri ljute ispod stola dok nitko ne gleda. Istina je, propusti se događaju pa čak i nama, koliko god mislili da smo savršeni :). Kad si već tako velik fan Max Paynea, htjeli bismo ti samo skrenuti pozornost na idući broj Hackera, u kojem ćeš pronaći doista iscrpnu recenziju nastavka tog akcijskog 'noir' spektakla. A što se tiče Lauševog i Rukavininog cjelodnevnog pisanja tekstova, mo'š si mislit... da bar rade koliko se igraju i pričaju, eh, eh.

Xbox. Priznajte, nikad ga niste dobro zagledali s ove strane, lijeve

MLADOST - LUDOST

Pozdrav cijeloj redakciji HACKERA !!!!!!!!!!!
Zovem se Janko, čitam vas od 79. broja i mislim da ste zakon.
Iako mi je samo 12 godina, iza mene je već dugo razdoblje igranja PC-ja. Što se tiče vašeg časopisa (već sam napomenuo da ste zakon), nemam većih zamjerka, osim tiskarskih grešaka. Želio bih da vratite strip te da više prostora posvetite Xboxu. Istina, gotovo pa ga nitko nema, ali nije loše čuti što ima za (supariničke ?!) uređaje popularno nazvane konzole.
Zašto kupone za nagradne igre ne stavite u sredinu časopisa – naime, ispunio sam anketu, ali nisam imao srca (istina, pretjerujem) izrezati dio časopisa.
Sad slijedi dio u kojem vas rešetam glupim pitanjima:
1. Kad će izaći SW: KOTR ?(nije glupo)
2. Hoće li i, ako hoće, kada, izaći *Monkey Island 5* ? (ni to nije glupo)
3. Prema najavama, hoće li biti hrvatskih klubova u *FIFA-i 2004*? (not stupid)
4. Kad (točno) izlazi *FIFA 2004*? (opet nije glupo)
5. Darujte mi Xbox! (nije glupo)
6. Hoćete li u stoti HACKER ubaciti DVD ili originalnu igru? (glupo)

To što imaš samo 12 godina može ti biti samo na čast jer su pred tobom još godine pravoga uživanja u igranju na najbolji mogući način. Poslije, kad ostariš, recimo, kao Rukavina ili neke druge redakcijske starine poput Kovačevića ili Maravića, mogao bi zabrazditi u tzv. pljuvačke vode. Tj. da počneš više vremena provoditi kritizirajući i pljujući određene igre, nego igrajući ih. Mislim, nije da to nije zabavno, ali eh... da mi je sad jedno 14 godina. A sad odgovori na tvoja pitanja:

PUCAJ!

1. Što će se dogoditi za vaš stoti broj?
2. Zašto domaće trgovine igara poput Algoritma nemaju nešto veću ponudu Xbox igara?
3. Kada Ahtlon FX stiže u Hrvatsku?
4. Može li poster *Star Wars: KOTR*-a?
5. I, kakav je *Half-Life 2*?
6. Izlazi li na kraju *Deus Ex: Invisible War* ove ili iduće godine, stalo čujem različite informacije?

1. Otvorit će se zemlja, razdvojit će se mora, ukratko... apokalipsa.
2. Moramo priznati da ne znamo s obzirom da se broj vlasnika Xbox u nas iz dana u dan osjetno povećava.
3. Prema našim saznanjima, već se pojavio, no samo kod nekoliko odabranih domaćih prodavača hardvera.
4. Želja ispunjena.
5. Na to ćemo ti pitanje, bojim se, moći odgovoriti tek za jedno šest-sedam mjeseci.
6. Najnovija vijest iz Eidosa je - ipak ove, i to točnije 5. prosinca.

1. Vrlo vjerojatno koncem idućeg mjeseca, svakako do kraja godine.
2. Glasine o novom *Monkey Islandu* već duže vrijeme kruže, ali još uvijek nema nikakvih konkretnijih informacija - čim nešto saznamo, moći ćeš o tome čitati u Hackeru.
3. Najavili su oni to i za nekoliko prethodnih FIFA pa ništa od toga – ništa im više ne vjerujemo dok ne vidimo svojim očima.
4. Tijekom ovog ili idućeg mjeseca.
5. Prijavi se za interesantnu nagradnu igru u ovom broju i osvoji ga.
6. Ne, ali ćemo ubaciti striptiz-plesačicu i sto maraka, njemačkih.

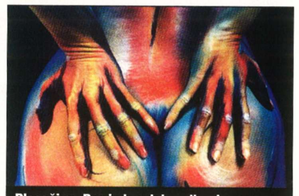
KRATKO, KRATKO

Bog!!!
Zovem se Jakov i 11 mi je godina. Čitam HACKER od 85. broja. Najbolji ste časopis za PC- igre. Imam nekoliko pitanja:
1.) Pišu li vam *gameri* moje dobi?
2.) Izlazi li *Star Wars: KOTR* na

Pisma čitatelja

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

U prodaji svakog 20. u mjesecu



Plesačica. Bar jedan dobar dio nje

PC-ju?
3.) Hoće li biti neka originalna igra u 100. broju?
P.S. Molim vas, objavite moje pismo!

1. Kontaktiraju nas, no nije da nas baš obasipaju *mailovima*, razlog tomu je vrlo vjerojatno još nedovoljno razvijena želja za kritiziranjem i sočnim pljuvanjem po svemu i svačemu, ali polako, doći će i oni s godinama na svoje :)
2. Da, definitivno izlazi, i to s jednim dodatnim planetom i pripadajućim mu *questovima* u paketu.
3. Kao što smo već spomenuli, nažalost, samo plesačica.

NAGRADNA IGRA

REZULTATI NAGRADNE IGRE

Bruce Banner kaže:

IGRU
Hulk
MILIJANA REBAC, Čapljina
ANTE KRAV, Zagreb
ALEKSANDAR KOVAČEVIĆ, Zadar

PRINTER
Deskjet HP 5150
ALEN BUDAK, Zagreb

OSVRT

Pišem Vam iz Vukovara, i 13 mi je godina.E sad, svi, ali baš SVI (čast iznimkama) kažu na početku pisma da ste najbolji informatički časopis u Hrvatskoj. Ja to neću reći. Da ste dobri, dobri ste, ali ljudi miješaju prošlost i sadašnjost - vi ste BILI najbolji, ali otkad nemate onu sitnu, ali vrlo bitnu stvar, CD, postali ste samo dobri. Naime, svi vam se žale zbog tog CD-a, pa što vam je toliko smetao u časopisu? Ajd', da ne mislite da previše kritiziram, moram vas i pohvaliti. Žmiriću, legendo od čovjeka, kolumna ti je zakon!!! Recenzije su vam super, Lauš i Rukavina su zakon, a i prilično ste duhoviti pa se mora priznati da vrlinama ipak donekle prikrivate mane, ali znate kakvi su ljudi - "bolje vide trn u oku prijatelja svog nego kućnu konstrukciju u oku svom." Eto, to je to. Nadam se da nisam bio previše naporan i vrlo kritičan, ali - život je takav, čupav i dlakav, a kad ga obriješ, nikakav. Nemojte me krivo shvatiti, i dalje vas čitam i trošim 30 kuna svaki mjesec zbog vaših fora pa vam to valjda nešto dokazuje.
S poštovanjem, Branimir!

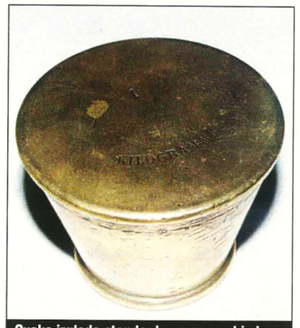
TADAAAAA! EVO IH! SUPERJUNACI!

Kritike primljene na znanje, a Lauš i Rukavina bi se mogli umisliti koliko ih ljudi hvale u zadnje vrijeme. Nastavi li se tako, mogli bi na našim prostorima postati popularniji od dinamičnog dua Batman i Robin, a onda... onda snimanje filma, izrada plastičnih figurica s njihovim likom i dalje je samo nebo granica.

MULTIIGRAČ

Poštovani,
Evo, nakon nekog vremena ponovno se javljam (*mail* mi je bi objavljen u 91. broju, na čemu sam vam vrlo zahvalan). Tada sam vam dao neke prijedloge, koji nisu bili ozbiljno shvaćeni, ali vas razumijem jer sigurno svaki dan dobivate po 100-tinjak prijedloga kako da vaš časopis bude što bolji. Htio sam vam reći kako bi bilo dobro da imate rubriku u kojoj biste izvještavali o sadašnjoj hrvatskoj (pa i svjetskoj) ut, ut2k3, wc3, itd. sceni. Mogli biste izvještavati s turnira, LAN-ova, raditi intervjue s najboljim hrvatskim igračima (u bilo kojoj igrici). Mislim da bi to jako zanimalo vaše čitatelje, jer bi tako mogli još bolje upoznati gejming stanje u Lijepoj našoj. Sve ostalo je O.K., iako biste mogli dati gospodinu Patriku Pancingeru više stranica, jer su njegovi gajdovi kroz hardver odlični (slično bi mogao pisati i o softveru). Ovo su samo neki prijedlozi, koji bi još podigli kvalitetu vašega časopisa. Hvala na vašem vremenu. Vaš vjerni čitatelj

Ma ne, nismo te krivo shvatili. Potpuno se slažemo s tobom da bi što prije trebalo ponovno uvesti rubriku posvećenu *multiplayer* igranju Hrvata, no to ćemo moći realizirati tek kad konačno dođe do povećanja broja stranica - dok se to ne dogodi, ne možemo ni razmišljati o nekim novim rubrikama i sadržajima.



Ovako izgleda standardna massa od jednog kila u francuskoj za koju kažu da je slična massi od jednog kila u nas.
Kako izgleda massa od 50-80 linkanih gejmera?... zamislite

PISMO MJESECA » ANTOLOGIJA HACKERA

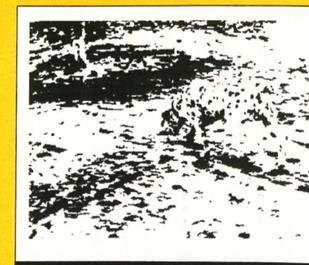
Poštovano uredništvo, ma šta, najdraži moji!
Eto, baš prelistavam vaš 95. broj (ujedno i moj 95. broj pa vi zaključite otkad vas čitam :)) i došao sam do zaključka da bih se mogao malo i javiti nakon svih tih godina. Zadnje pismo sam poslao još kad vam ni Kiki Žibreg nije bio urednik i kad je Amiga još cvala na Hackerovim stranicama, zahvaljujući baš Kristijanu i Beri. Ne, lažem. Poslao sam vam i šifre za *Superfrog* na Amigi. Ah, svašta se otad promijenilo, vi ste imali i boljih i lošijih brojeva, rubrike su dolazile i odlazile, stripovi i posteri isto tako, ali uvijek ste nas ugodno iznenađivali poboljšanjima, povećanjima stranica i formata te, općenito, konstantnom nadogradnjom i unapređenjem cijelog časopisa. Kad se samo sjetim kako je sve počelo i kako sam jednog prohladnog dana, dana koji je polagano nagovještavao skori dolazak zime, došao kod prijatelja i na njegovom stolu vidio to nešto. Kratak prelet pogledom po

"Bilo je to u studenom, davne 1994"

naslovnici brzo mi je dao do znanja o čemu je riječ. Drhtavim rukama primio sam to maleno, papirnato stvorenje, pazeći da ne svinem koju stranicu, i počeo prelistavati prvi broj Hackera. Bilo je to u studenom, davne 1994. A dalje neću ni komentirati. Od drugog broja (14 kn mu je bila cijena, hehe), krasne recenzije *Dooma 2* (Marko Vulić 100%) pa preko *Cannon Foddera* i *Theme Parka*, svakim je brojem sve bilo bolje i bolje. Dobro, ajde, dosta hvale, ostanite takvi i dalje i odgovorite mi na jedno pitanje: Kraj Larine fotke u "Pisma Čitatelja"; (br. 95) piše da je fotka snimljena u Sabunikama pokraj Zadra. Pošto ja ondje ljetujem već više od 23 godine, zanima me tko od vas *freakova* ondje odsjeda? Hehehe, ne sjećam se da sam vidio Kristinu na plaži. A bome ni Rukavinu. To bi mi sigurno ostalo u sjećanju. Dakle? Puno uspjeha u daljnjem radu želi vam vaš vjerni čitatelj
Lt. Cmdr. Zeno the Fox

Eh da, bilo je to doba ponosa i slave. Vrijeme kad su 3D kartice bile čudna nepoznanica koju su samo najveći frikovi imali ne bi li vrtjeli što bolje svoj Quake ili tko zna koju tamo opscenu pucačinu - ah, nostalgija! A što se Amige tiče, nikad nisam bio previše zainteresiran za nju, pa i bolje da ju je pregazilo vrijeme (blasfemične izjave li!), uostalom PC rulez.

Što se Sabunika tiče, trenutačno u redakciji imamo dva Zadranina. Naime, oba su naša grafičara, zahvaljujući kojima i možete uživati u svim tim prekrasnim živopisnim bojama Hackera iz broja u broj, pravi Dalmatinci, tako da se vrlo često pitamo kako uspijemo svaki put na vrijeme završiti broj.



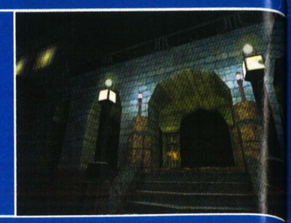
Na slici je dalmatinac. Vidljivo je da imaju izuzetne mimikrijske osobine

SOS

THIEF 2: THE METAL AGE

A Nepotpisani čitatelj ima problema s prelaskom misije Framed. Zna što treba napraviti i vrlo je pažljiv da nitko ne pokrene alarm, ali misija ipak ne uspije.

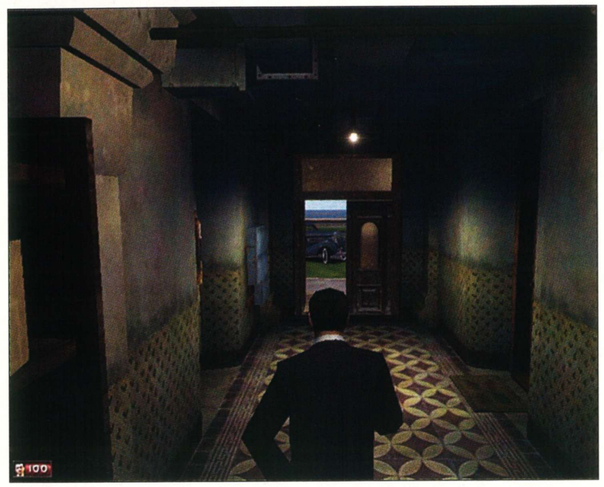
O **Najvjerojatnije je stvar u tome da ne smiješ onesvijestiti ili ubiti previše stražara. Ovisno o težini na kojoj igraš, smiješ se riješiti najviše 5 (na normal), ili 2 (na hard). Ukoliko igraš na expert, ne smiješ nikoga onesvijestiti niti ubiti.**



Prvo je na redu isprika za pogrešku u prošlom broju. Dva puta je objavljeno isto pismo, u vezi Hitman 2, umjesto okvira «Problemi sa šiframa» koji objavljujemo u ovom broju. Osim povremenih sitnih greškica poput ove, mi i dalje funkcioniramo donoseći vam odgovore na sva vaša pitanja i probleme (osim onih životnih).

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ



MAFIA

A Mafijaš ima problema s misijom Great Deal. Došao je pred kraj i uzeo vozilo s pičem ali kaže da ga uvijek srede Morellovi ljudi koji su vani.

O **S njima se ne trebaš boriti. Misija ti je vratiti se doma s pičem pa ih samo ignoriraj i izjuri van. Isto vrijedi i za dva automobila koja će te pratiti. Ukoliko će ti auti stvarati problem, probaj stati i pričekati da gangsteri izađu iz njih. U tom trenutku kreni dalje, a dok oni opet uđu u aute ti ćeš biti daleko.**

GL PROBLEM

A Čitatelj Alen kaže da mu puno igara ne radi na novo instaliranim Windowsima XP nego se pojavi neka poruka koja spominje GL subsystem?

O **Open GL se javlja zbog grafičkih problema i nemogućnosti iscrtavanja igre. Budući da je WinXP namijenjen kao poslovni Windows, pola stvari ga vidi kao Windows NT i zbog toga se neke ne mogu instalirati. Naime, ne možeš staviti starije Direct X od 8 ili 8a, a bez njega ti igre neće raditi. Dakle, stavi najnovije grafičke drivere za svoju karticu te instaliraj Direct X (najnoviji koji možeš naći).**

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

A Ivan je došao do samog kraja igre, ušao u veliku majmunsku glavu i stavio simbol na mjesto. No, ništa se nije desilo. Provjerio je i u rješenju i više ništa ne mora napraviti pa pita što sad.

O **Prvo, jesi li ubacio simbol na pravo mjesto (prominent slot)? Drugo, najvjerojatnije si propustio zatvaranje Timmya u rudnik (daj mu banane kako bi te pratio). Ondje ga moraš natjerati da ti otvori vrata kako bi pokupio napravu za rješavanje korova pa nju upotrijebi na lišće kod bazena lave. Lava će procuriti prema rudniku... Uostalom, to sve piše u rješenju.**

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

A Mr. Poznati nas je zamolio za lokaciju na kojoj može naći dva pištolja s prigušivačima. Radi se o Silver Baller .45 Suppressed.

O **Ne možeš ih naći, ali ih možeš zaraditi. Trebaš postići Silent Assassin rejting na misiji Anathema na Siciliji.**

FREELANCER

A Alen me lijepo i ljubazno pita gdje sam nabavio very heavy fighter Sabre.

O **Kad igram takve velike igre zapisujem si neke sitnice kako ne bih zaboravio. Zato ti mogu točno reći da Sabre možeš naći u sistemu Omicron Alpha (Planet Malta) i Dresden (Vogtland Base). Nažalost, ne sjećam se rasporeda sistema ali znam da sam u neke sisteme mogao ići tek kada je priča završila pa...**

CHEAT TERMINAL

Europa Universalis: Crown Of The North

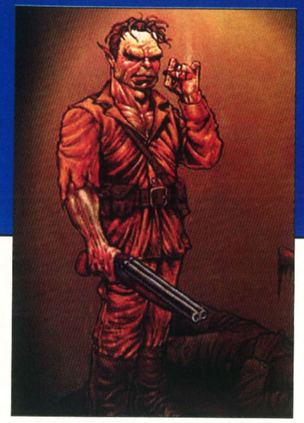
Za vrijeme igre stisnite TAB pa upišite jedno od sljedećeg:

Sve zgrade vidljive	dimmuborgir
Pobjeda nad pobunjenicima	utopia
Rat nije objavljen	svensk
Nema dodatnih događaja	burp
5000$ manje	aik
5000$	manunited
God mod	stefanrehn
1000 Victory Pointsa manje	richardbad
1000 Victory Points	richardnice
Ubite Hertig Stiga	killstig
Ubite Hertig Valdemar	killvaldemar
Ubite Hertig Erik	killerik
Ubite Konung Birger	killbirger
Ubite Menved	killmenved
Završite igru	killhaakon

Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy

Za vrijeme igre stisnite SHIFT + ~ te upišite devmapall. Sada možete upisati jednu od sljedećih šifri:

Sva oružja i predmeti	give all
Dead mod	undying
Municija	give ammo
Oklop	give armor
Zdravlje	give health
God mod	god
Prolazite kroz zidove	noclip
Ubite sve NPCe	npc kill all
Nevidljivost	notarget
Zamrznite sve NPCe	d_npc freeze 1
Odmrznite sve NPCe	d_npcfreeze 0
Namjestite level	
Force Jumpa	setforcejump <1-3>
Namjestite level	
Force Heala	setforceheal <1-3>
Namjestite level	
Force Pusha	setforcepush <1-3>
Namjestite level	
Force Pulla	setforcepull <1-3>
Preskočite nivo	victory
Bullet time	thereisnospoon
Letite u X-Wingu	fly_xwing



PROBLEMI SA ŠIFRAMA

A Povremeno imate problema s upotrebom šifri kada piše da igru treba pokrenuti s nekim dodatnim parametrima. Za jedan takav problem nam se javio Dino (konkretni problem leži u igri Star Trek: Elite Force 2) i moli za pomoć i objašnjenje.

O **U nekim brojevima sam već nudio velika objašnjenja tako da ću ovdje samo ukratko napisati kako se to pokreće na zadanoj igri pa se poslužite primjerom. Dakle, treba dodati parametre +set developer 1 + set cheats 1. Najlakše ti je da ideš pod properties shortcuta za tu igru (desni gumb, properties) i vidjeti ćeš polje «Target:» u kojem već piše lokacija igre i exe koji se pokreće. Klikni u to polje i iza svega upisanog napravi razmak (samo jednom space) te upiši +set developer 1+set cheats 1. Sada pokreni igru preko shortcuta i to je to.**

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

A Tin ima problema s jednim questom u ovoj igri. Našao je neke halflinge blizu Black Roota koji mu postavljaju pitanja. Ne zna koji je odgovor i što učiniti.

O **Trebaš razgovarati s njima u pravom redoslijedu (prvi je blizu gradonačelnikove kuće, drugi zapadno od grada, a treći u kamenom krugu) te im odgovoriti na pitalice. Odgovor na prvu je clock, drugu spring, treću fire.**

GABRIEL KNIGHT 3: BLOOD OF THE SACRED BLOOD OF THE DAMNED

A Jedan nepotpisani čitatelj pita kako pomaknuti vrijeme dalje. Zapeo je u rano popodne prvog dana i napisao sve što je napravio.

O **Još trebaš razgovarati s Moselyem (soba 33). U razgovoru odaberi gornje dvije opcije te tiho izađi iz sobe (SNEAK). Nakon što vidiš što se desilo, porazgovaraj o svemu drugom s Moselyem pa izađi i uzmi čašu.**

PROJECT EDEN

A Čitatelj je došao do Ground Zero – Home of the Scavengers te zapeo odmah na početku. Našao je neku mašinu koju vjerojatno treba pokrenuti, ali izgleda da ne radi. Kada stisne gumb ništa se ne dogodi, a ima i nekih iskri...

O **Mašina radi ali joj nedostaje jedan dio. Kreni jedinim hodnikom dalje (preporučam Amber) i na prvom račvanju skreni desno. Nastavi hodnikom sve do skupine bačvi pa prođi kroz otrovni plin i vrata iza njega. U ovoj prostoriji pregledaj police na desnoj strani i naći ćeš dio za mašinu.**

SIMON THE SORCERER 2

A Ivan kaže kako se nalazi na otoku u trećem dijelu i želi pobijediti u limbo natjecanju. Nažalost, ne zna kako.

O **Treba ti posebna fučkaljka za pse (ona koja ispušta zvukove visoke frekvencije) koju si vjerojatno već uzeo kod prodavača. Također, moraš iskoristiti psa na generator i zatim povući ručku pored kako bi ga ukopčao (dakle na ON). Sada si spreman pa idi na natjecanje i puhni u fučkaljku.**

ANNO 1602

A Ivan igra continueous play ali uvijek bankrotira. Probao je nekoliko puta i, neovisno o tome kako mu dobro krene, na kraju ostane bez para.

O **Stvar je u načinu igre, a ja ti samo mogu dati neki savjet. Na početku izgradi drvosječu (ili dva), pobrini se za hranu te napravi puno kuća. Kad si to napravio – čekaj. Kada će ti se kućice napuniti ljudima i gubiti ćeš manje para, udovolji nekim zahtjevima svojih stanovnika i opet čekaj dok ne narastu na drugi nivo razvoja. U tom trenutku bi već trebao biti u plusu. Kao što vidiš, igra je puna planiranja i čekanja pa igraj polakše te ćeš uspjeti. U svakom slučaju, kada ćeš moći proizvoditi alat više nikada ne bi smio biti u minusu.**

CHEAT TERMIN

Aquanox 2: Revelation

Započnite igru s dodatnim parametrima: -drake -strega -amitab -fuzzyhead –mice.
Tokom igre pritisnite određenu funkcijsku tipku.

God mod	F7
Nevidljivost	F8
Automatski završena misija	F10
Ručno završena misija	F11
Neuspjela misija	F12

Age Of Wonders: Shadow Magic

Za vrijeme igre stisnite CTRL + SHIFT + S. Sada možete upisati jednu od sljedećih šifri:

1000 zlata	gold
1000 mane	mana
Besplatne čarolije	spells
Istražene sve čarolije	research
Završen nivo	win
Izgubite na nivou	lose
Micanje bez potrošnje bodova	freemove
Svi gradovi vidljivi	towns
Cijela mapa	explore
Fog of War (ukopčan/iskopčan)	fog
Brza proizvodnja	instantprod
Brzo istraživanje	instantres
AI za vaše jedinice (uk./isk.)	ai
Špijuniranje neprijateljskih gradova	cityspy
Poboljšanje heroja	upgradehero
Prizivanje heroja ukoliko je moguće	emergehero

Warlords: Battlecry 2

Za vrijeme igre upišite jedno od sljedećeg (šifre ne funkcioniraju na v1.03.):

God mod	iamatank
Cijela mapa	iamaseer
Izgubite scenario	iamaloser
Pobijedite scenario	iamawinner
Sve čarolije	iamanarchmage

BloodRayne

Idite u opcije te odaberite Cheat. Složite stupce u sljedeće kombinacije riječi te ćete na taj način omogućiti šifru koju aktivirate iz izbornika koji se pojavi kada pauzirate igru.

God mod	TRIASSASSINDONTDIE
Obnovite zdravlje	LAMEYANKEEDONTFEED
Napunite Bloodlust	ANGRYXXXINSANEHOOKER
Vremenski mod	NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE
Izbor nivoa	ONTHELEVEL
Zamrznite neprijatelje	DONTFARTONOSCAR
Pregled oružja	SHOWMEMYWEAPONS
Raspadanje neprijatelja	INSANEGIBSMODEGOOD

BezPanike

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

Panike vas rješava: IVAN POLOJAC

Wohoooo... Koja monstruozna tvorevina

SUICID

Pozdrav!
Posljednjih mjesec dana ubih se tražeći po SiCG i BiH gdje se može kupiti kućište "Thermaltake Highest Xaser III Skull_VM3000A", ali ništa (novije je pa nisu još nabavili).
Tražio sam putem Interneta i u Hrvatskoj, i opet ništa.
Znam da pitanje nije baš za ovu rubriku, ali ne nadem li to čudo uskoro, počet ću paničariti ;)
Molim Vas, ako imate ikakve informacije, da mi odgovorite.
Stay the Best !!! Killer Dog

Pozdrav! Za sve takve nove sprave treba proći određeni vremenski period, a treba biti i dovoljno zainteresiranih za njih da bi ih assembleri počeli nabavljati. Predlažem da im pošalješ mail i pitaš, pa ćeš vidjeti što će ti oni reći.

ŠPANJOLAC

Ola!
Htio sam te pitati je li u redu da na ovu konfiguraciju:
MBO: A7VE 550, socketA, WA AC97, 266 MHz Bus,
CPU: AMD Athlon K7 1000,
VGA: GeForce 2 MX400 64 MB, tv out, excel,
RAM: SDRAM 256 MB, PC 133 MHz,
HDD: WD 20 GB, 7200 rpm

Radeon 9600, tako divno šarena

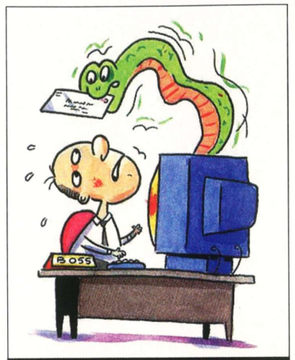
stavim ATI RADEON 9600 128bit, 325 MHz, 256 MB, TV out?
Sve najbolje!

Yep, mislim da će to čisto dobro funkcionirat, ne bi trebalo biti apsolutno nikakvih komplikacija.

HAJ!!! HAJ!!!

Javljam vam se po prvi put jer imam jedan veliki problem i nadam se da mi možete pomoći. Naime, pojavio mi se virus i nikako ga se ne mogu riješiti. Mislim da se zove BLASTER 32 ili nešto slično. Pojavi se svaki put kad udem na Internet, i to nakon 10-15 min. Kad se to dogodi, odbrojava 1 minutu i onda restarta računalo. Sve mi se čini da ste mi vi posljednja nada, čvrsto vjerujem da ćete mi znati pomoći.
Unaprijed ZAHVALJUJEM !!!!!!!!
Đivo iz DUBROVNIKA!!!!!

Hej! Da, to je definitivno Blaster.W32 Worm. Najpametnije bi bilo da se dočepaš nekog novijeg antivirus programa (Norton, Sophos) i da ga počistiš. Postoje i Blaster Fixevi, ali su relativno komplicirani za uporabu (koriste se iz DOS-a), pa da se s time ne gnjaviš, varijanta s antivirusom je mnogo jednostavnija.



Sličica na pragu kubizma.
Pssevo ssti ssmejl. Drht, drht, ssikt

KRITIČAR PO P.S.-U

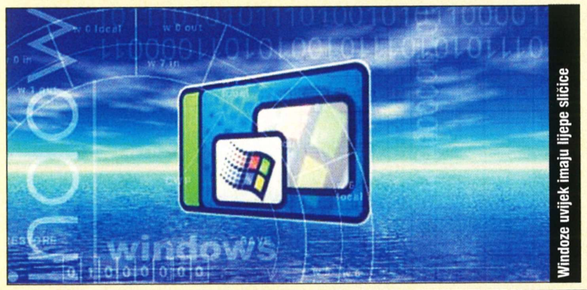
Molim Vas da mi pomognete! Moj modem ne radi sasvim dobro! Imam Intel 573 Data Fax V.90. Svakih 15 sekundi prestaje slati i primati *bytove*, a potom nakon 10 sekundi počinje slati *bytove*, a dobivati ih tek nakon nekih 20! Ako vam išta pomaže, HTnet plus sam korisnik i živim u okolici Zagreba! Skoro sam zaboravio: kad otvaram neke *siteove*, npr. IGN, Gamespot i forume na Webmasterima, odmah sam diskonektiran i ne mogu surfati dok ne restartam komp. Google i Iskon mi rade O.K.!
P.S. Vratite Rukavini stare recenzije, nije on kriv što je *Warcraft* čisti SHIT! Vratite CD, stari dizajn, staru cijenu i strip te povećajte broj stranica.
Shoopack

Pretpostavljam da je riječ o softverskom modemu, pa me takvo što uopće ne čudi. Pokušaj pod advanced settings modema upisati init string ATX3&C1, a ako ni to ne pomogne, mijenjaj modem. Predlažem US Robotics eksterni – jest da je skup, ali vrijedi svake lipe. Ono za Rukavinu mora urednik riješi-

ŠTO JE SIGURNO, SIGURNO JE

Molio bih vas za pomoć oko Win 98 SE, naime, totalno su mi u komi. Kad pokušam instalirati neke igre, pojavi se neka poruka u kojoj piše *error* i *kernel*, te mi javlja da nema dovoljno memorije, a neke igre ne mogu deinstalirati kroz add/remove opciju jer također javlja istu poruku. No, neke igre rade savršeno i uopće nemam nikakvih problema. Osim toga, postoje i popratni efekti, ne mogu otvoriti *wordpad*, *freecell* i *solitaire* jer opet javlja probleme. Norton veli da mi fali mscoree.dll u c-program files-common files-install shield-professional-runtime-0701-intel32-dotnetinstaller. Želio bih preko ovih Win instalirati opet Win 98 SE jer mi je frend rekao da se neće ništa dogoditi,nego će se samo popraviti greške. Mene je frka za particije, podatke i drivere jer sam ne znam instalirati OS, iako frend veli da se neće ništa dogoditi i da neće biti problema. Mogu li to zbilja učiniti bez posljedica i hoće li to uopće upaliti? Što mislite o spomenutim problemima u Win? Hrvoje

Frend ti dobro kaže, nećeš imati nikakvih problema ako "pregaziš" postojeću instalaciju 98-ice novom instalacijom, s tim da vodiš računa da je ista inačica – dakle, Win 98 SE. Ostat će ti sve datoteke, svi driveri i folderi netaknuti, iako bi, dakako, bilo bolje da snimiš na CD-e stvari koje trebaš sačuvati i da preformatiraš disk i instaliraš Windowse "u čisto".



Ne znaš? NOVO JE UVIJEK BOLJE! :)

PITANJE BROJA

1 (jedan) PROBLEM

Pozdrav!
Imam jedan problem.
Moja konfiguracija je: MBO Asus socket 478 P800 I865PE bus 800, AGP 8x zvuk 5.1 serial ATA RAID GIGABIT LAN DDR400 H.T., CPU PENTIUM 4 2.4 GHz 512 kb, BUS 800 MHZ, 256 MB DDR RAM 400MHz BRAND NAME, VGA GAINWARD PRO/660-8x TV/DVI GE FORCE FX 5200 128 bit, 256 DDR, HDD SEAGATE BARRACUDA 7200o/min 40GB UDMA100, MONITOR SAMSUNG 753 DFX DYNAFLAT 17".
Evo u čemu je problem: složivši spomenutu konf. i instalirajući XP-PRO, primijetio sam da slika na monitoru nije jasna, pogotovo uza sam rub monitora - instalirao sam i grafičku te CD od monitora, ali i dalje je mutna. I još nešto, kad pokrenem igre *Mafia* i *Colin 2* u rezoluciji većoj od 1024 X 768, zacrni se ekran i piše *Sync out of range*. Iskušao sam je na prijateljevu monitoru, tamo je slika čista, ali je s rezolucijom isto.
Molim vas, recite mi što mislite o ovoj Konfiguraciji. Pomozite!!!!
Viktor

Vjerojatno zbog toga jer monitor ne podržava rezolucije veće od 1024 x 768 u nekoj frekvenciji koja je podešena u postavkama grafičke kartice. Malo je 17"" monitora koji mogu ""vući"" rezolucije veće od 1024x768 u više od 75 Hz - tvoj vjerojatno može ići do maksimalnih 1280x1024, ali u 60 Hz. Konfiguracija je inače sasvim u redu.

Bitno je provjeriti koje frekvencije osvježavanja monitor podržava

ti! Što se tiče stranica i CD-a, o tome odlučuje matična nam kuća (i mi se nadamo, ne samo CD-u nego i DVD-u). A što fali novom dizajnu? ;)

KLASIKA

Zdravo!
Svi znamo da ste super, najbolji, bla bla bla (bezveze vam to kažem, ionako to znate, a i ne da mi se pisati).
Imam nekoliko problema.
1. Imam problema s DVD-ROM-om. Naime, imam LG DVD-ROM model: DRD-8160B i neće mi očitati neke DVD-e, npr. Animatrix. Ubacim DVD, on ga malo okrene i ne očita. Kao da DVD nije unutra.
2) Moja je konfiguracija GeForce 4 MX 420, 512 MB DDR, LG DVD-ROM, Athlon XP 1700+, zanima me što bih trebao pojačati ili zamjeniti da mi kanta prede ko mačka na nadolazećim igrama i koliko bi to koštalo?
3) Jednog lijepog dana, mislim da je bio 20., dođem na kiosk, kupim Hacker, malo pogledam, no - nema CD-a. Hoćete li ga ponovno vratiti?
Luka

**Hvala na pohvalama! Što se DVD-ROM-a tiče, iskreno, ne znam u čemu bi mogao biti problem; ako DVD nije original, možda je kopija loša? Odgovor na drugo pitanje je pitanje – koliko imaš RAM-a, koliko diska? Predlažem konfiguraciju s 512 MB DDR-a, nekih 80 GB 7200 diska s 8 MB cachea i neku od novijih Radeon kartica (9100, 9600).
Glede CD-a, to je pitanje koje nam svi postavljaju. Ne znamo hoće li biti vraćen ili ćemo ići na DVD – ne ovisi o nama, nažalost.**

AUDIOFILIJA

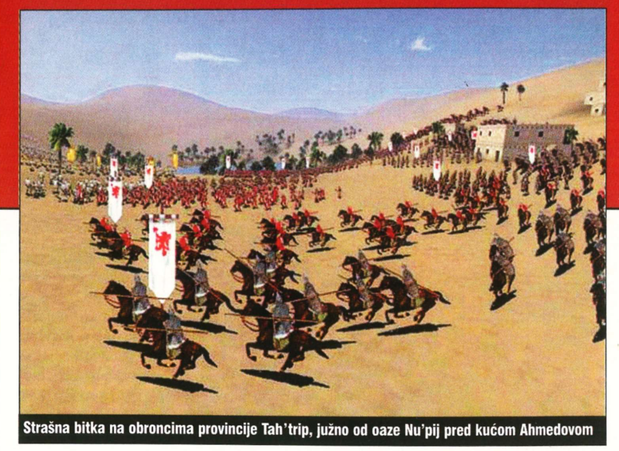
Pozdrav!!
Imam jedno pitanje za Vas, gosp. Polojac: odlučio sma unaprijediti svoj audiosustav u 5.1 i u najuži izbor su ušla 3 sustava - Creative Labs Inspire 5300,Trust Soundwave 2000 P i Green Power DCW-9880. Pokušao sam izabrati jedan, al' ne uspijevam, čak ni nakon prelistavanja starih brojeva Hackera i kopanja po kritikama po netu, pa bih jako cijenio mišljenje jednog *hardware maga* poput Vas, pri čemu pokušajte uzeti u obzir sve, od tehničkih specifikacija koje sigurno znate pročitati bolje od mene pa do cijene i ukupne isplativosti.
Tomislav Topolovšek, Zagreb

Creative Inspire 5300 - LEGO®.

Nekako bih od navedenog bio najskloniji Creativeu, djeluje mi nekako najuvjerljivije. Jest da je nešto skuplji, ali je i kvalitetniji od konkurencije u tom cjenovnom rangu.

LOGIKA

Pozdrav!
Imam jedan problem (očito).
Posjedujem P4 2.4 GHz, 512 MB GeForce FX 5600 256 MB..winxp
Kupio sam igricu *Medieval:Total War* i instalirao DX 9.0, pokrenuo je i... banana - grafika je mutna (M_U_T_N_A).
Čuo sam da je riječ o nekim problemima s DX 9.0 i nekompatibil-



Strašna bitka na obroncima provincije Tah'trip, južno od oaze Nu'pij pred kućom Ahmedovom

nošću s 8.1,no stvarno ne znam kako i zašto (nešto su mi ljudi spominjali isključivanje FSAA drivera itd., no ne znam baš mnogo o tome). Inače, sve ostale nove igrice super mu rade, a dotična pak radi sasvim normalno kod bratića.
Help! Lord_Legolas

Da, to bi mogao biti problem s nekompatibilnošću DX9 i DX8.1. Predlažem ti da malo pročačkaš po FAQ-u igre, vidiš postoji li kakav patch – to je obično najgluplje, ali i najučinkovitije rješenje.

KOLEGA, NASTAVITE

Pozdrav!
U prošlom broju objavili ste *mail* tipa iz Travnika, koji se žalio da mu je frekvencija osvježavanja slike u svim rezolucijama 60 Hz.
Očigledno je riječ o *bugu* koji postoji u kombinaciji Windowsa XP i neke nVidia grafičke kartice,
a ispoljava se nemogućnošću promjene *refresh rate*a na bilo koju drugu vrijednost osim 60 Hz. Naravno, svi mi znamo da je riječ o Microsoftovu triku kako bi anulirali jednu od prednosti PC-ja u odnosu na onu smrdljivu crno-zelenu kutiju, a to je veći *refresh rate*. Lijeka ima, a zove se nVidia refresh rate fix programčić, koji će mu omogućiti da podešava frekvenciju osvježavanja za svaku pojedinačnu rezoluciju. Pa ako možete, pošaljite mu odgovor, šteta da momak izgubi oči zbog Microsoftovih prljavih radnji.

Da, to je istina kad je riječ o igrama, ali koliko sam ja shvatio, mladić ima problema s frekvencijama osvježavanja općenito, i to zbog kilavog monitora. Inače, da, problem frekvencije osvježavanja u igrama rješava se nVrefresh toolom, s tim se slažem.

NVRefreshTool

JEDAN ALI VRIJEDAN

Imam jedan golemi problem što se tiče grafičkih anomalija. Naime, kad pokrenem *FIFA-u 2003* i počnem utakmicu, igrači i svi objekti su prozirni. Negdje u drugoj polovici drugog poluvremena sve se vraća u normalu. Nadalje, ponekad mi pri pokretanjima igara odmah na početku učitavanja zna baciti sliku u *taskbar*, tako da moram po nekoliko puta klikati na naziv igre u *taskbaru* da mi vrati *fullscreen*. Imam ATI Radeon 9000PRO s 128 DDR-a te XP2200+ Thoroughbred, 512 MB DDR PC3200 dual DDR, MBO Chaintech 7NIL1, stavio sam najnoviji Catalyst 3.6 i *clockao* core clock s 275 na 300MHz te memory clock s 250 na 275MHz. Flashao sam BIOS i *refresh rate* mi je 75Hz na 1024x768 u 32-

FAUL! OFSAJD! RUKA! SUDAAAC! SVIRAAAAJ!

bitoj boji. Vratio sam oba *clocka* od kartice na *default*, no ne pomaže. U ostalim igrama mi se navedena prozirnost ne događa. Molim vas za pomoć. Unaprijed zahvaljujem.
Martin

Bojim se da nema druge nego otići na EA-ov site i potražiti za patcheve. Ne postoji nijedan drugi razlog zbog kojeg ne bi radila kako se spada, pogotovo što s drugim igrama nemaš problema.

Bogec, Ivane, imam mali problem s kompom. Kad igram bilo koju igru, slika počne treperiti i pojavljuju se neke crte. Je li to do lošeg napajanja na kompu ili do grafičke (Radeon 9000 s najnovijim driverima) ili pak nečeg trećeg? Unaprijed hvala!!! Darkojanus.hr

Živio! Moglo bi biti do memorije na grafičkoj, a možda i do monitora – najbolje da je iskušaš na nekom drugom stroju ili da spojiš drugi monitor.

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

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

BLUETOOTH ILI WI-FI U 25 MILIJUNA VOZILA

Prihvaćanje Bluetootha polako raste otkako je predstavljen kao standardna oprema u Saabovom modelu 9-3 za 2003. godinu. Iako će Bluetooth nastaviti sa širenjem u modelima za 2004. koje proizvodi Acura, Audi, Lexus, Lincoln, Maybach i Toyota, njegova uloga bit će ograničena, prema rezultatima istraživanja koje je izradio *Allied Business Intelligence*.
Protokoli zasnovani na 802.11 kao što je DSRC (Dedicated Short Range Communications, tj. rezervirane kratkodometne komunikacije) obećaju veći domet, veći protok podataka koji ne samo da će povezivati vozila s pristupnim točkama uz cestu nego i jedno s drugim. Prvi automobili s 802.11 bežičnim vezama pojavit će se potkraj godine, s inicijalnim fokusom na aplikacije za zabavu.
Unatoč mnoštvu bežičnih tehnologija koje se nemilosrdno testiraju za uporabu u automobilima, ABI studija vidi Bluetooth i 802.11 kao favorite. Prema istraživanju, broj vozila u svijetu koja će imati tu vrstu bežičnih veza narast će do 2008. na 25 milijuna.
Sustavi će naći primjenu i u sadašnjim i u budućim automobilskim aplikacijama – u već spomenutoj telematici, za sigurnost, u telefoniji te sustavima za naplatu cestarine bez plaćanja novcem.
www.abiresearch.com

PRAZNA BATERIJA? NAVINITE VAŠ MOBITEL!

Japanska tvrtka izradila je punjač koji stoji 42 dolara, a omogućuje 20 minuta razgovora nakon petominutnog okretanja ručice.
Ovo vam se već sigurno dogodilo: kraj je dana, morate obaviti hitan poziv, baterija na mobitelu gotovo je prazna, a nigdje u blizini ne vidite utičnicu. S 'GoGoPower' punjačem na navijanje mogli biste obaviti taj poziv. Pet minuta okretanja ručice omogućuje mobitelu da se napuni toliko da možete obaviti 20-minutni poziv. "Ovaj punjač nije namijenjen kao zamjena punjaču priloženu uz mobitel, ali je odličan za slučajeve nužde", rekao je Nobumasa Neishi, šef marketinga Fuso Rikaseihin Co., tvrtke koja ih izrađuje. S obzirom na cijenu od 42 dolara, moramo reći da nije baš jeftin - osim toga, i prilično je bučan, a dolazi i s ugrađenom svjetiljkom. Moguće ga je koristiti s Nokijinim, Sony Ericssonovim i NTT DoCoMo mobitelima. Neishi je izjavio da očekuju da će ih prodati 30 tisuća ove godine i oko stotinu tisuća dogodine. Punjač bi, kažu, mogao biti posebno interesantan jugoistočnom azijskom tržištu i Kini, gdje utičnice nisu uvijek dostupne. Planiraju ih prodavati i u dućanima s opremom za kampiranje, kao uređaj za slučaj nužde, na europskom i američkom tržištu – pogotovo u dijelovima koje često pogađaju uragani.
www.fusorika.co.jp

Nokia 3300
HORIZONTALNA ORIJENTACIJA

Prošlo je dosta vremena otkako je Nokia izbacila prvi mp3-mobitel – sjećate se "ružnog pačeta" 5510 s QWERTZ tipkovnicom, nezgrapnog čudo čudnog dizajna koje ljudi nikad nisu uspjeli sasvim probavit?. Nakon poduže pauze, usudili su se napraviti novi uređaj, koji je ovaj put vrlo interesantan. Možemo reći da izgleda kao mali "N-Gage" – naime, orijentacija uređaja je vodoravna, a ne horizontalna, ima d-pad (navigacijsku klackalicu) s lijeve strane, alfanumerički dio s desne strane te funkcijske tipke ispod samog zaslona koji je kao i na 6800-ici testiranoj u prošlom broju postavljen vodoravno i više je kvadratnog oblika. Osim toga, moram reći da su obje kombinacije boja vrlo dopadljive. Nažalost, korištenje ovog uređaje jednom rukom postaje u određenom trenutku naporno zbog vodoravnog položaja, unatoč vrlo dobroj tipkovnici.
Nokia 3300 je *dual-band* mobitel, čija je softverska osnovica provjerena Nokijina platforma 40. Korisničko sučelje mrvicu je izmijenjeno ljepšim animiranim ikonicama glavnih izbornika. Zgodni dodatci su Java (J2ME) podrška te mogućnost glasovne kontrole nekih funkcija. Kako je uređaj namijenjen ponaprije reprodukciji glazbe, a tek onda telefoniranju, ima već dobro poznati integrirani FM radioprijamnik, a mp3 player je mračno dobar. Glazbu je vrlo jednostavno nakrcati pomoću USB kabela koji se spaja na Pop-Port i priloženog softvera, a na Pop-Port se potom mogu spojiti slušalice ili alternativno glazbu možete slušati putem *hands-free* zvučnika.
Picek (računalo) prepoznaje 3300 prilikom spajanja kao uređaj za pohranu podataka (*mass-storage device*), a njegova MMC kartica se nakon instalacije u Windowsima vidi kao uklonjivi tvrdi disk. Ako se rabi kompresija od 112 Kbit/s (što je za preslušavanje glazbe na mobitelu sasvim dostatno), priložena MMC kartica kapaciteta 64 MB bit će dostatna za oko sat vremena glazbe. Pomoću priloženog softvera moguće je pretvoriti mp3 datoteke u ATRAC3 (AAC) format te se u tom slučaju može pohraniti oko dva sata glazbenih zapisa slične kvalitete.
Zgodni dodatci mp3 reprodukciji su integrirani *equalizer* te *loudness* kontrola. Nažalost, kapacitet MMC kartice ograničavajući je čimbenik ako želite pohraniti veću količinu glazbe, a i položaj joj je malo nezgodan – naime, da biste je izvadili, morate otvoriti poklopac baterije i izvaditi bateriju da biste došli do nje. Šteta je također i što ne postoji standardni 3,5" *jack* za slušalice, jer bi nesumnjivo zvuk iz naglavnih slušalica bio kvalitetniji.
I za kraj nipošto nebitna stvar – vijek trajanja baterije Nokije 3300 vrlo je solidan, a punjenje, zahvaljujući priloženom punjaču, traje svega tri sata (1,5 sati s punjačem ACP12). I da, potencijalnim kupcima mali *hint*: nemojte se zbuniti - da, dobro vidite, dio oko zaslona je fluorescentan.

CIJENA: oko 2400 kn + PDV
USTUPIO: Mobis Electronic
www.mobis.hr, www.nokia.com

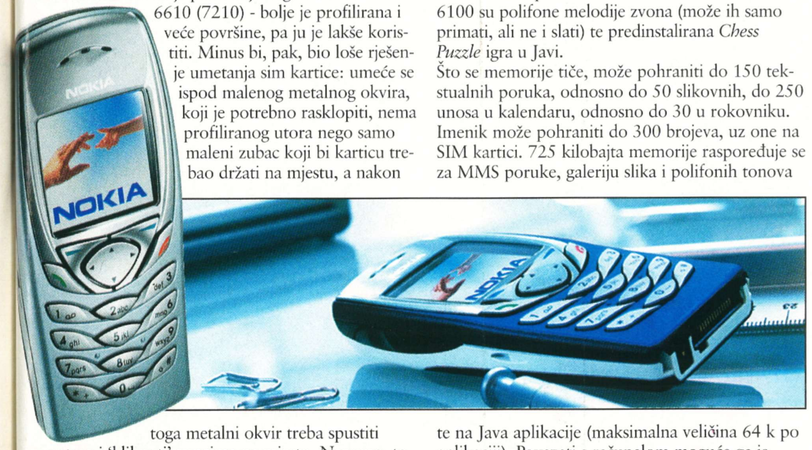
NOVI GADGETI IZ VIRGINA?

Virgin, isti ljudi koji stoje iza Virgin prodavaonica "nosača zvuka" (mrzimo taj izraz), Virgin Cole, zrakoplovne kompanije, mobilnog operatera, uskočili su u igru potrošačke elektronike s novom linijom proizvoda namijenjenom ponajprije mladima. Brand *gadgeta* zove se Virgin Pulse **(www.virginpulse.com)**. Proizvedeno je nekoliko MP3 playera (modeli s 64 i 128 MB kapaciteta, s tako malo memorije, bilo bi im bolje da su jeftini), CD player, bežični telefon, mobitel, voki-tokiji i nama najsimpatičniji – prijenosni televizor/DVD player s 10,4-inčnim zaslonom.

Nokia 6100
ELEGANTNO I DOJMLJIVO

Ovaj model nastavak je, točnije nadopuna, klasičnoj Nokijinoj kategoriji – seriji 6xxx.
I dalje je zamjetan trend smanjivanja telefona, što u ovom slučaju, srećom, nije naštetilo upotrebljivosti i ergonomiji.
Odličan skandinavski dizajn vidljiv je i na ovom mobitelu. 6100 iznimo je lagan, teži svega 76 grama, i stoga u prvi mah ostavlja dojam plastičnosti, koji se gubi nakon temeljitije 'inspekcije'. Evo nekoliko sitnih dizajnerskih pohvala i pokuda: bočna tipka za podešavanje glasnoće zvuka u slušalici izvedena je pametnije nego na modelu 6610 (7210) - bolje je profilirana i veće površine, pa ju je lakše koristiti. Minus bi, pak, bio loše rješenje umetanja sim kartice: umeće se ispod malenog metalnog okvira, koji je potrebno raskopiti, nema profiliranog utora nego samo maleni zubac koji bi karticu trebao držati na mjestu, a nakon toga metalni okvir treba spustiti natrag i 'kliknuti' zupcima na mjesto. Naravno, to bi bilo znatno jednostavnije da nije tanak kao mušje nožice, kako bi rekli naši stari. Tipkovnica je izvedena vrlo dobro, tipke su blago profilirane i ispupčene pa se mogu s lakoćom koristiti iako su jedne drugima vrlo blizu. Gornja tipka za uključivanje i isključivanje mobitela stilski je također dobro uklopljena, a i dovoljno velika da je se može lijepo pritisnuti jagodicom prsta. Zaslon i izbornici klasični su za ovu seriju. Riječ je o već poznatom zaslonu koji pasivnom matricom u 128 x 128 točaka može prikazati 4096 boja te do osam redaka teksta. Preglednost na dnevnom svjetlu nešto je lošija, ali to je već dobro poznata boljka zaslona u boji. Softver je izrađen u klasičnom Nokijinom stilu – prilično je brz, a izbornici su intuitivni i pregledni. Što se funkcionalnosti tiče, 6100 je *tri-band* mobilni telefon, ima punu MMS funkcionalnost, GPRS u komplementu s WAP pretraživačem u 1.2.1. inačici te podršku za Java aplikacije. Naravno, tu su i korisne funkcije kao što su sat, budilica, brojilo vremena, *hands-free* zvučnik i kalkulator s pretvornikom valuta. Zabavna strana 6100 su polifone melodije zvona (može ih samo primati, ali ne i slati) te predinstalirana *Chess Puzzle* igra u Javi.
Što se memorije tiče, može pohraniti do 150 tekstualnih poruka, odnosno do 50 slikovnih, do 250 unosa u kalendaru, odnosno do 30 u rokovniku. Imenik može pohraniti do 300 brojeva, uz one na SIM kartici. 725 kilobajta memorije raspoređuje se za MMS poruke, galeriju slika i polifonih tonova te na Java aplikacije (maksimalna veličina 64 k po aplikaciji). Povezati s računalom moguće ga je putem infracrvenog sučelja (uz uređaj dolazi CD-ROM medij s potrebnim softverom), odnosno putem kabela koji se spaja na Pop-Port sučelje. Putem njega je također moguće spojiti i MMS kameru, ali ne i stereoslušalice jer 6100 nema radioprijamnik.

CIJENA: oko 2300 kn + PDV
USTUPIO: Mobis Electronic
www.mobis.hr, www.nokia.com



NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

SONY ERICSSON P900 - SPREMAN ZA ISPORUKU

Sony Ericsson je prodao oko milijun "pametnih mobilnih telefona" P800, što ga čini najprodavanijim digitalnim pomoćnikom na tržištu, unatoč tome što ih je na američkom tržištu prodano vrlo malo. Za razliku od dugo očekivanog modela P800, koji se pojavio na tržištu sa zakašnjenjem i koji se "kupao" u publicitetu, Sony Ericsson je nasljednika pokušao čuvati kao strogu tajnu. Bezuspješno. Recenzije su se pojavile na *web*-stranicama, neke bazirane na prototipovima, neke s ranim inačicama uređaja u kompletnom budućem prodajnom paketu. P900 je, po svemu sudeći, konzervativniji, nema dodirnih tipaka koje je Ericsson prvo koristio na modelu R380s/e, a zaslužne su za konveksan oblik P800. Nasljednik će imati bolji zaslon i pravi *stylus* (olovčicu) te niz drugih poboljšanja. Ispod kamere je maleno zrcalo, kako bi se korisnici mogli vidjeti kad se slikaju. Na tržištu bi se trebao pojaviti oko Božića. Njegov najbliži protivnik, Treo 600, trebao bi se pojaviti do kraja mjeseca, izjavili su u Handspringu.

trendovi

DOTJERAN OPERIN PREGLEDNIK ZA MOBITELE

Opera Software dotjerala je svoj Internet-preglednik za Sony Ericsson P800, poboljšavši način na koji se složene stranice prikazuju na malenom zaslonu uređaja. Inačica 6.2 izbačena je u četvrtak kao poboljšanje prve inačice, koja je dobila odlične kritike za veliko poboljšanje iskoristivosti pretraživanja Interneta na priručnim uređajima. Opera je inače izvorno počela na osobnim računalima, ali je odlučila vrlo agresivno ući u svijet mobitela ne bi li izborila svoje mjesto kao svojevrsna alternativa Microsoftovom Internet Exploreru. IE ipak dominira tržištem *desktop* računala, ali još uvijek ne uživa slavu na drugim područjima.
Operin preglednik besplatan je i dostupan na njihovim *web*-stranicama. Može se instalirati i na druge mobitele koji koriste Symbian platformu, kao što su primjerice 'pametni telefoni' koje su izradili Nokia i Siemens. Novi preglednik poboljšan je SSR tehnologijom (Small Screen Rendering tj. optimizacijom prikaza za male zaslone) koja reformatira standardni HTML format u realnom vremenu, tako da ga se može pregledati u jednostrukom vertikalnom prozoru, bez potrebe za *scrollanjem* niz stranicu. Poboljšane su i funkcije vezane uz pritisak olovčicom (*stylusom*) na zaslon – nova je funkcija dugačkog klika, koji omogućuje jednostavno pospremanje slika te podešavanje prikaza okvira na pojedinim stranicama.
www.opera.com

novosti

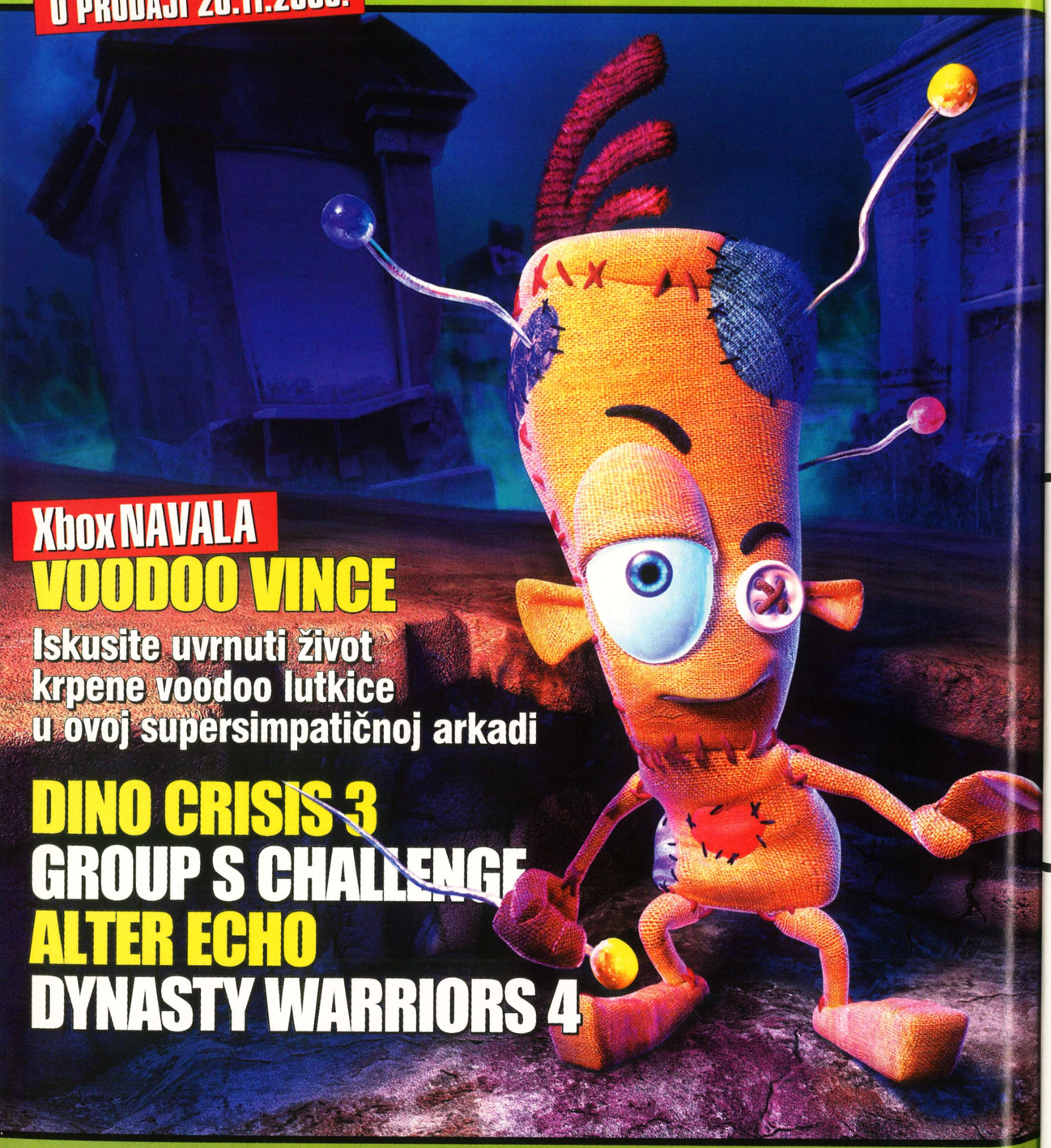
COMMODORE 64 EMULATOR ZA SYMBIAN MOBITELE

Programer Christian Bauer napravio je novu inačicu Frodo programa - Frodo S60 - koji je emulator Commodore 64 računala za Nokijinu seriju 60 koju pokreće Symbian operativni sustav.
Izvorni Frodo bio je emulator za Amigu.
Neki se od vas pitaju zašto bi, dovraga, vrtjeli emulator Commodorea 64 na mobitelu? Pa, naravno, zbog veselja koje će vas obuzeti kad vidite zaslon starog C64 na vašem dlanu, a i zbog čuđenja koje ćete izazvati među prijateljima i obitelji!
Istina, to su uglavnom emulacije arkadnih igrica, ali su iznenađujuće dobro napisane i vrlo uvjerljive kopije originala (hm, smiješno je govoriti o 'originalima' među emulatorima emulatora...). Igrice je moguće skinuti na **C64 UNLIMITED** stranicama – među kojima su i favoriti ranih 80-ih, *Galaxian* i *Gorf*, te brojni drugi naslovi.
Kako pokrenuti stvar? Morate, za početak, skinuti Frodo S60 s ove *web*-stranice: **http://koti.mbnet.fi/čhavi-ital/Frodo/**

FrodoS60_050.sis.
Nakon toga ga putem PC Suitea za Nokiju instalirate na uređaj. Korisnicima Nokije 3650 s čudnom tipkovnicom bit će koristan ovaj dodatak za mapiranje tipaka: **http://koti.mbnet.fi/čhavital/Frodo/frodo_keymap.SIS.**
Nakon toga odete na C64 UNLIMITED stranice i skinete igru koja vam se svida. Prebacite ".d64" file na Nokiju putem infracrvenog sučelja ili Bluetootha – možete je ostaviti u mapi dolaznih poruka ili kreirajte novu gdje vam odgovara – Frodo će je prepoznati i *bootat* čim kliknete na nju.
Nije Xbox, niti GA, ali je sasvim sigurno zabavno.

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.11.2003.



Xbox NAVALA

VOODOO VINCE

Iskusite uvrnuti život krpene voodoo lutkice u ovoj supersimpatičnoj arkadi

DINO CRISIS 3

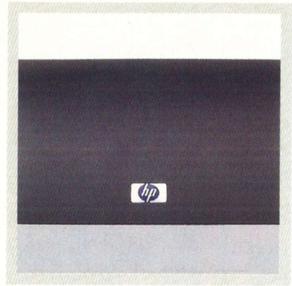
GROUP S CHALLENGE

ALTER ECHO

DYNASTY WARRIORS 4

TEMA BROJA U ZEMLJI IZLAZEĆEG SUNCA

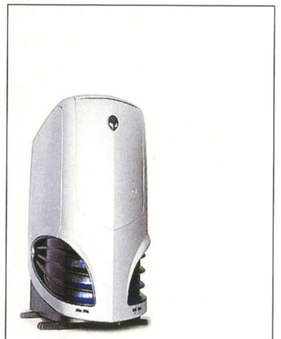
Sve o istočnjačkom stilu gejminga, zašto su japanci opsjednuti konzolama, a zašto korejci multiplayer igranjem



HARDWARE

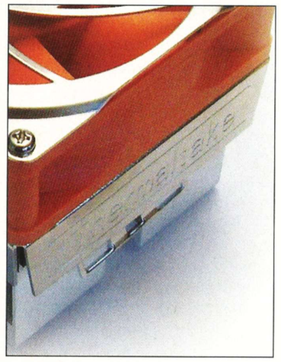
HARDWARE TEMA

GAMING PC



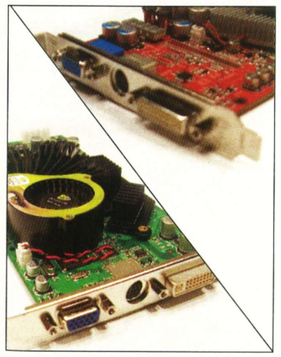
MINITEST

CPU COOLERI



HARDWARE RECENZIJE

SRAZ TITANA



HARDWARE MJESECA CAMBRIDGE SOUNDWORKS MEGAWORKS 250D THX

2.1 ZA ČISTU PETICU

Svim ljubiteljima zvuka na računalu evo povoda za veselje. Naime, Megaworks 250D THX najbolji je 2.1 zvučnički sustav koji smo ikad iskušali, pročitajte zašto

PRIZNAJEMO, svima nama u redakciji zvučnici su postali fetiš. Uopće se ne usudimo navoditi cifre koje smo odvojili za magične svirajuće kutije da nas se obitelji ne bi odrekle. Stoga ne čude ni iznimno visoki kriteriji kojih se držimo pri ocjenjivanju "PC zvučnika", te ih rijetko kad poštedimo neugodnih epiteta. No, za ovaj top 2.1 model Cambridge Soundworksa doista nemamo što loše reći. Jednostavno nas je svojim zvukom oborio s nogu. I kvalitetom, i snagom.

U suštini, riječ je o naizgled klasičnom 2.1 sustavu. Sateliti su kockasti, pomalo izduženi iz profila, dok je *subwoofer* bas-refleks ustroja s membranom okrenutom prema podu. Tu je još i zgodan daljinski upravljač s digitalnim kontrolama visokih i niskih tonova glavne glasnoće te s mogućnošću instantnog potpunog stišavanja zvuka (*mute*). Uz satelite i daljinac dolaze elegantni plastični stalci, koji zvučnike usmjeravaju izravno prema glavi slušatelja. Naravno, pod pretpostavkom da su zvučnici na radnom stolu, a korisnik sjedi za računalom. *Subwoofer* je lišen bilo kakvih kontrola i jednom kad sve spojite, više ne postoji potreba da bude dostupan. Čak je i gašenje sustava riješeno preko daljinskog. Kutija *subwoofera* je inače mozak cijelog sustava. U njem se nalazi patentirano BASH pojačalo velike snage koje je u stanju 150 W usmjeriti u *sub* i po 75 W svakom satelitu. Jasno je da su ovi zvučnici namijenjeni hi-fistima među korisnicima PC-ja. Upravo stoga u *sub* je ugrađen 24-bitni/96 KHz digitalno-analogni pretvarač. On stvara neizobličen zvuk visoke rezolucije koji mu je iz računala poslan u ovom visokokvalitetnom digitalnom formatu putem koaksijalnog SP/DIF kabela. U paketu dolazi i "RCA u 3.5 mm *mini-jack*" pretvornik, koji je potreban za spajanje na SP/DIF izlaze glazbenih kartica. Za svaki slučaj, tu su još dodatna 2 klasična stereoulaza na koje možete spojiti vanjski *discman*, MP3 *player* ili što već.

I konačno dođosmo do kvalitete zvuka. Apsolutna milina. Iznimno je ujednačen – ugođen kada vi to želite, ali i moćan, brutalan i trgalački kada treba ostaviti dojam. Ovi zvučnici pripadaju ekskluzivnoj skupini PC-multimedijskih zvučnika na kojima itekako možete čuti razliku između audio CD-a i MP3-ja. Veličina *subwoofera* će vas itekako zavarati jer riječ je o pravom monstrumu što se generiranja basa tiče. Na kojoj god glasnoći slušali reprodukciju ne dolazi do distorzije zvuka. Ma divota. Dakako, ovakav zvuk nije slučajan. Naime, da bi se dobio THX certifikat, zvučnik jednostavno mora biti iznimne kvalitete. Na George Lucasovom Skywalker ranču, u THX laboratorijima, prije izdavanja certifikata svaki komad opreme koji je njime okićen mora proći rigorozno testiranje. Gledaju se frekvencijska obilježja zvučnika, rad bez distorzije, odnos signal/šum, kvaliteta izrade. Sve te testove Megaworks 250D očigledno je prošao jer i sateliti i *subwoofer* ponosno nose THX etiketu. *(pp)*

INFO CAMBRIDGE SOUNDWORKS MEGAWORKS 250D THX

PROIZVOĐAČ	CAMBRIDGE
USTUPIO	FENIKS KOMPJUTORI
CIJENA	– KN
ZA	KVALITETA ZVUKA I IZRADE, ERGONOMIJA
PROTIV	VISOKI PRORADE KAKO SPADA TEK NAKON NEKOLIKO SATI RAZRADE
DOJAM	NAJBOLJI 2.1 PC ZVUČNICI NA TRŽIŠTU

HARDWARE

KAKAV PC SANJAJU SVI GAMERI?

Ako ste ljubitelj PC-igranja, svjesni ste da su igre čudne zvjerke. Moderni igraći strojevi - tzv. *gaming konfiguracije* - izgrađene su prema specifičnim pravilima kako bi se na njima sve sadašnje, ali i buduće igre vrtjele zadovoljavajućom brzinom. Dakako, sve o tome doznat ćete u tekstu koji slijedi, a zbog vas smo malo prošvrljali i po domaćim trgovinama te iskušali nekoliko zanimljivih *gaming* dragulja | **PIŠE:** Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

DRIVERI

Kupujete li konfiguraciju namijenjenu igranju, svakako posvetite dio svog vremena ugađanju *drivera* te nabavci i instalaciji najnovije inačice. Naime, trgovci računala najčešće instaliraju *drivere* koji dolaze s hardverom koji ste kupili. To što pojedini *driver* dolazi na CD-u s hardverom ne znači da na Internetu ne postoji poboljšana inačica, koja radi brže i stabilnije, a ponekad i otključava neke nove mogućnosti hardvera. Drugim riječima, nakon kupnje *gaming* konfiguracije, trkom na Internet stranice proizvođača grafičke (tj. GPU-a) i matične ploče. *Driveri* tih dviju komponenti imaju najvećeg utjecaja na stabilnost i brzinu računala u igrama!

KOMPONENTE

Ne možemo si pomoći, jednostavno obožavamo proučavati komponente različitih *gaming* računala pa se upravo stoga nadamo da će vas zanimati mala ekstravagancija koju smo si dopustili pretražujući domaće dućane. Pred vama je, dakle, naša idealna *gaming* konfiguracija. Nemojte nam zamjeriti što nismo bili skromni što se konačne cijene tiče. Ipak je to pomalo fantastika...

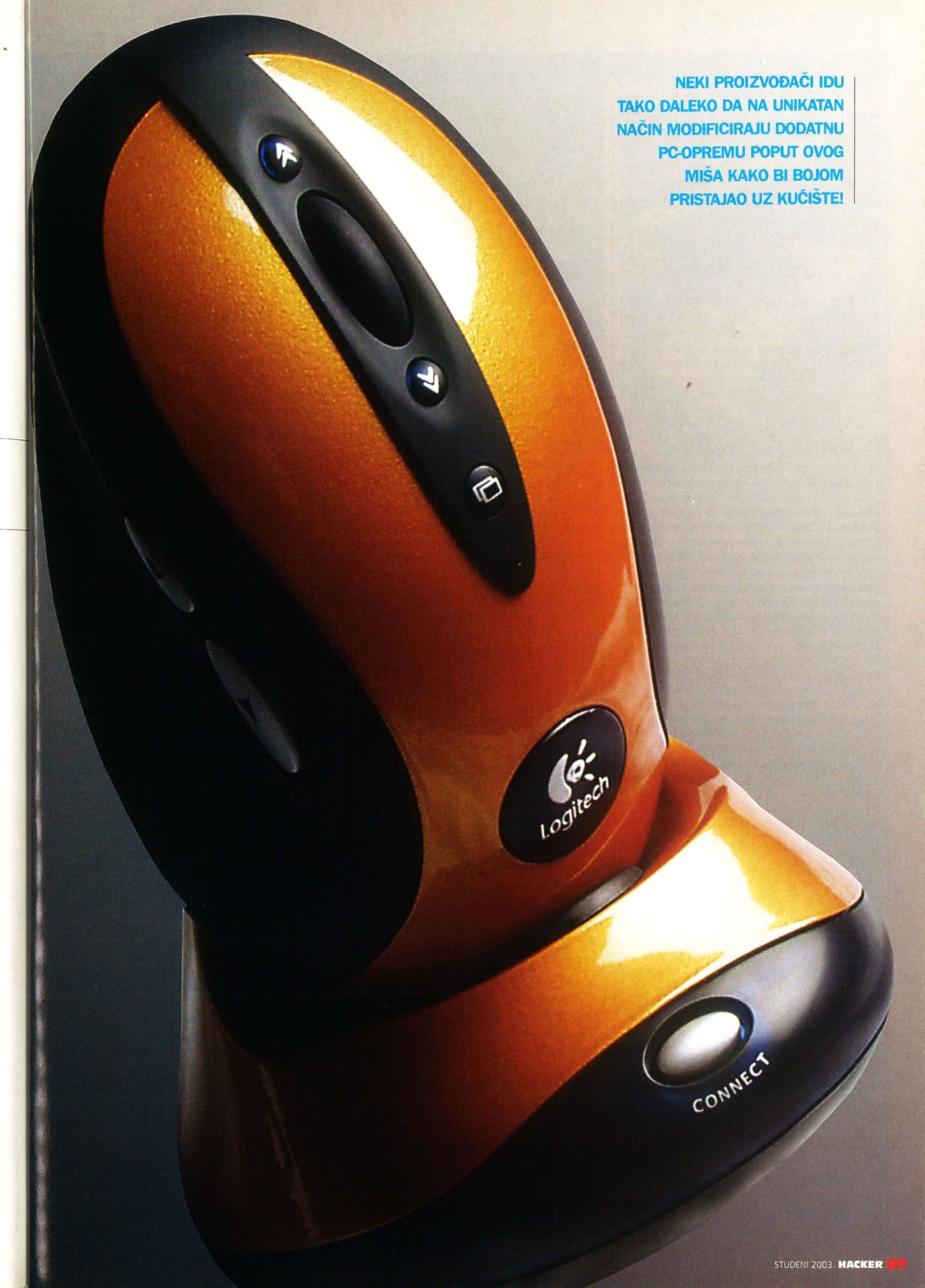
- **matična ploča - Abit IC7, čipset I875, Serial ATA RAID**
- **Intel Pentium 4 C 3.2 GHz HT**
- **2x 512 MB PC4000 DDR RAM**
- **WD Raptor 10.000 rpm RAID, 2 komada u RAID-u**
- **250 GB neki disk 7.200 8 MB za pohranu podataka**
- **ATI Radeon 9800 PRO 256 MB memorije VIVO**
- **Creative Labs Audigy 2 ZS Platinum PRO 7.1**
- **Pioneer A06**
- **Wi-Fi kartica prema 802.11g standardu**
- **Enermax napajanje**
- **Xaser kućište**

Da biste ugodno igrali igre, potrebno vam je prije svega moćno računalo. Naime, osim visokih zahtjeva za procesorskom snagom, nužno je da vaše računalo podržava i specifične grafičke funkcije, iz čega onda proizlazi i potreba za sirovom snagom same grafičke kartice. Upravo ta dva segmenta (procesori i grafičke) igraćih konfiguracija su najdinamičnija pa ako samo nekoliko mjeseci prestanete pratiti zbivanja u svijetu hardvera, više niste svjesni dosega tehnologije. Tehnološka dostignuća praktički iz tjedna u tjedan dosežu nove visine što se tiče lagodnosti i ugode igranja, a samim tim i cijena procesorske snage nezaustavljivo pada. Upravo ćemo se na tom dijelu igraćih konfiguracija, koji uostalom smatramo i jezgrom, pretežno zadržati u ovome testu. Ostalu smo opremu nužnu za ugodno igranje (veliki monitor, kvalitetni zvučnici sa *subwooferom*, vrhunski miš, različiti *gaming* kontroleri) ostavili za neke druge usporedne testove. Kao ogledne primjerke, uzeli smo desetak konfiguracija domaćih, ali i stranih *brandova*. Pročitajte, dakle, u nastavku kakvi trendovi vladaju na domaćem i svjetskom *gaming* tržištu, koji procesori i koje grafičke kartice se preferiraju.

Uspijevamo li doista po pitanju *gamerskih* pila držati korak sa svijetom? Ispada da baš i ne. Zamijetili smo, naime, zanimljiv raskorak u domaćem i stranom shvaćanju *gaming* konfiguracije. Pod strano ovdje mislimo na američko, a dojmove o tim konfiguracijama dobili smo prekopavajući po Internet stranicama PC-arhitekata poput Voodoo PC-ja (www.voodoopc.com) ili Alienwarea (www.alienware.com). Već i pogled na njihovu najjeftiniju konfiguraciju odaje da je raskoš i profinjenost tih uređaja obično popraćena i paprenom cijenom. No, kako u mnogim inozemnim destinacijama vlada mnogo veće blagostanje nego u našoj zemlji, logično je da njihovi kupci i trgovci neće toliko biti opterećeni cijenom. Vani se *gaming* konfiguracije smatraju samim vrhom ponude. U njih se stavljaju samo najbrži procesori i najopremljenije grafičke kartice, dodatci koji dolaze uz njih često su na specijalan način doradeni. Jedan takav simpatičan primjer bio je najnoviji Logitechov miš MX700, specijalno dodatno izbrušen i obojan u jedinstvenu metalik narančastu boju, koja savršeno odgovara istom takvom kućištu Voodoo PC konfiguracije uz koje dolazi. Kad kupujete u tim specifičnim dućanima poput navedenih, oni se iznimno trude da proizvod koji kupite osim jedinstvenih performansi ima i jedinstven izgled. Tako nisu rijetka jedinstvena kućišta s brojnim ventilatorima i dodatnim svjetlosnim ukrasima. Najdalje su, bez konkurencije, otišli u Alienwareu, čija predivna kreacija od brušena aluminija podsjeća na – malog sivog aliena, baš kao što im i naziv tvrtke kaže. Tipična konfiguracija tih sklapatelja sadrži primjerice Pentium 4 procesor s Hyperthreadingom na 3.2 GHz, 1 GB PC4000 DDR memorije na 500 MHz, Radeon 9800 s 256 MB i specijalno bešumno unikatno obojano kućište s vodenim hlađenjem koje onima kojima ni sulude brzine što ih te komponente zajedno postižu nisu dovoljne – dopušta još i značajno *overclockanje*. Uostalom, bacite pogled na usporednu tablicu domaćih i stranih konfiguracija, gdje obilježja i cijene računala najzornije potvrđuju sve što smo prethodno rekli.

NJEGOVO VELIČANSTVO - PROCESOR

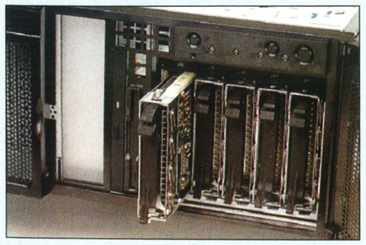
Na tržištu, hvala bogu, ima desetak procesora u cjenovno dostupnoj nam klasi, a može ih se koristiti u računalima namijenjenima *gamingu*. No, nije uvijek očigledno koji procesor, kad je pred vas stavljen izbor, kupiti. Iako nisu jedini koji mogu tjerati Windowse, za *gaming* vam preporučujemo isključivo AMD i Intel procesore. Osnovna podjela procesora je na one namijenjene jeftinim konfiguracijama i one druge, nazovimo ih skupljima ili normalnima - kako vam milije. Jeftinu kategoriju čine Pentium 4 Celeroni i povratnički Duroni u novom proizvodnom procesu. Iako mi propovijedamo da se od te kategorije procesora, kad je riječ o igrama, mora bježati jer ništa ne valjaju, situacija je ipak ponešto drukčija. Naime, brzine proceso-



NEKI PROIZVOĐAČI IDU TAKO DALEKO DA NA UNIKATAN NAČIN MODIFICIRAJU DODATNU PC-OPREMU POPUT OVOG MIŠA KAKO BI BOJOM PRISTAJAO UZ KUĆIŠTE!

MEDIJI ZA POHRANU PODATAKA I GAMING

Kad biste računalo koristili isključivo za *gaming*, ne biste imali neku veliku potrebu za pohranom podataka. Rijetko kome više od pedesetak gigabajta na disku zauzimaju igre i popratni sadržaji. No, *gaming* konfiguracije često su, samim time što su izgrađene od najkvalitetnijih temeljnih komponenti, predodređene da budu i prava multimedijalna čudovišta. Ne čudi stoga što poneke od njih imaju i više od 200 GB diskovnog prostora i gotovo u pravilu dva optička *drivea*. Nekako ustaljena konfiguracija je brzi i kvalitetni CD snimač (Plextor, Teac - 52X) i top model DVD-ROM-a, obično identičnog proizvođača. Elegantno. Od uređaja za pohranu podataka na ugodan *gaming* najviše utječe tvrdi disk i optički čitač u kojem se nalazi CD ili DVD s igrom. Imajte na umu da se većina novih igara u cijelosti instaliraju na tvrdi disk, a CD mora biti u uređaju samo zato da bi računalo znalo da doista posjedujete igru. Stoga najveće breme pada na tvrdi disk. Defragmentirani tvrdi disk s barem 20-30% slobodnog prostora radit će znatno brže. Imajte to na umu i u tom smislu držite red na hardu. Kad imate dojam da vam se računalo "s vremenom usporava", to nije plod vaše mašte nego stvarnost, a uzrokuje je ponajprije fragmentacija diska. Ako ste totalno nabrijani na što veće performanse, preporučujemo vam kupnju dva jeftinija diska - recimo od 60 ili 80 GB - i spajanje u RAID polje specijalno optimizirano za brzinu. Windowsi će vam se učitavati brže nego ikad, a vremena učitavanja u igricama će se prepoloviti. Imajte na umu da kad koristite RAID konfiguraciju podređenu brzini, pati sigurnost podataka - tj. ako krepa jedan disk, oprostite se od podataka na oba. No to i nije neki problem ako su vam najvredniji podatci *save gameovi* iz omiljenih igri.



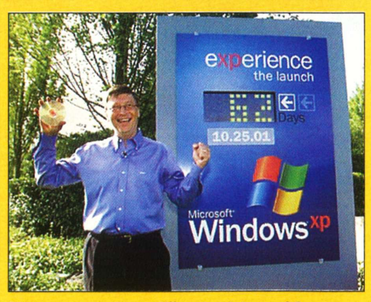
VOODOO PC JEDAN JE OD NAJPOZNATIJIH SVJETSKIH PROIZVOĐAČA SPECIJALIZIRANOG GAMERSKOG HARDVERA POPUT OVE PILE!

ra su toliko narasle da će i s Celeronima i s Duronima igranje biti jako ugodno. Imajte na umu da su Celeroni dosegli gotovo 3 GHz. Što zapravo jako pogoduje prodavačima konfiguracija, koji uspijevaju na trik prodati 3 GHz konfiguracije vješto izbjegavajući navesti tip procesora koji kuca na toj suludo visokoj brzini. S grafičkom karticom srednje klase kakve su primjerice one temeljene na Radeon 9600 ili GeForce FX GPU-ovima i neki Celeron/Duron će vam pružiti sate i sate zabave uz igre. Naravno, pod uvjetom da niste jedan od onih koji uvijek moraju igrati s najvećim postavkama detalja u igrama. Ipak, upozoravamo vas - već ovog Božića pojavit će se igre koje bi mogle glatko odbiti suradnju ne posjedujete li dovoljno snažan procesor. Kakvi su AMD-ov Athlon XP i Intel Pentium 4. Ne smijemo zaboraviti ni trenutačno najnapredniji Intelov procesor - Pentium-M (Banias) poznatiji pod imenom koje nije samo njegovo nego obuhvaća skup tehnologija - Centrino. Imali smo ga prilike iskušati u igrama i pokazao se nevjerojatno dobrim! Varijanta koja radi na 1,5 GHz pokazala je bolje performanse od pola gigaherca bržeg Pentiuma 4 2 GHz.

Na domaćem tržištu, što se *gaminga* tiče, dominiraju AMD-ovi Athloni XP - i to ponajprije zbog znatno niže cijene u usporedni s Intelom. Ne bismo sad koji je bolji od tih dvaju procesora – nego bismo vas možda samo uputili na komparativne tablice domaćih i stranih *gaming* konfiguracija. Prilično dobar pokazatelj odnosa performansi u igrama je radna frekvencija kod Intela i tzv. brzinski ekvivalent, kako se zove brojka koja označava brzinu Athlona XP. Imajte pritom na umu da će, ako imate, recimo, XP 2800 i Intel Pentium 4 na 2.8 GHz, Intel uvijek biti nešto sitno brži, tj. AMD-ov ekvivalent je što se igara tiče malo preoptimistično postavljen.

Vani trenutačno najveću novost predstavlja Athlon FX. Prema informacijama koje se mogu pronaći na Internetu, značajno je brži od Intelova najbržeg pulena - Pentiuma 4 C HT 3,2 GHz. Inače, ovo C je kod Intela oznaka koja daje do znanja da procesor radi uz sabirnicu efektivne brzine 800 MHz (200 MHz Quad-Pumped, tj.). Interesantno je da je AMD za demonstraciju snage novog procesora odabrao kao medij upravo igre. Tako postoji specijalna inačica igre *American Army*, čiji CD *image* možete besplatno skinuti te potom snimiti u obliku *boot* CD-a. Taj CD na sebi sadrži specijalni 64-bitni operativni sustav i igru. Riječ je o prvoj igri koja na vrlo specifičan način iskorištava prednosti Athlona FX - koji je prvi komercijalno dostupan 64-bitni procesor. Samo da biste zaslinili stranice, naveli smo i Alienwareovu Auroru koja se diči dotičnim u usporenoj tablici s ostalim konfiguracijama. Tko zna, možda razvoj *boot* CD-a i igara pisanih u nativnom

OPERATIVNI SUSTAV ZA GAMING



Mnogo se graje podiže oko izbora OS-a za *gaming*. Nema tu nikakve posebne pameti. Apsolutno najbolji i najstabilniji odabir za novo računalo su Windowsi XP Pro. Uz novo računalo, originalni Windowsi mogu se kupiti po povlaštenoj tarifi u tzv. OEM izdanju, stoga vam preporučujemo da tu pogodnost pri kupnji računala iskoristite. Zaboravite Linux, Windows ME, Windows 98 SE. Ne vjerujete nam? Iskušajte ih sve pa nakon mjeseci mučenja i sami dođite do zaključka da su Windowsi XP najbolji odabir!

MONITORI ZA GAMING

Iako smo *gaming* konfiguracije na testiranje uzimali bez pripadajućeg monitora, osjećamo se dužnima dati vam nekoliko bitnih savjeta vezanih uz kupnju tog važnog dijela vaša PC-konfiguracije. U posljednje vrijeme vladaju zanimljivi trendovi na tržištu monitora. LCD-i (tanki *digitalni* monitori od tekućih kristala upravljanih strujom) sve više potiskuje CRT-e (velike kištre koje izgledaju kao televizor, a temelje se na katodnoj cijevi). I koliko god LCD monitori bili divni i prelijepi, jednostavno nisu dobri za igranje igara. Naime, veliki problem predstavlja jedinstvena naravna ("native") razlučivost LCD zaslona koja sliku čini u svim rezolucijama osim te mutnom i neprirodnom. Suludo je očekivati da ćete apsolutno sve igre igrati u 1280x1024 ili razlučivosti koja se već odnosi na pojedini tip monitora. Štoviše, mnoge igre, poput avantura, dopuštaju igranje samo u jednoj rezoluciji za koju su posebno napravljene. Također, slabije konfiguracije možda neće moći uz odgovarajuće performanse vrtjeti kompliciranе nove igre u spomenutoj naravnoj rezoluciji LCD-a. Potom, jeftiniji LCD-i su još uvijek prilično tromi tako da intenzivna izmjena sadržaja na zaslonu, koja je specifična za igre, zna ostavljati "tragove" po njemu zbog presporog "gašenja" pojedinih piksela.

Idući trend se odnosi na omjer stranica zaslona. Naime, televizori i monitori su u početku morali biti "kockasti", tj. s omjerom stranica 4:3, zbog tehnoloških ograničenja katodne cijevi. Ta ograničenja ne postoje već dulje vrijeme, no tek je u posljednje vrijeme sve češći trend izrade tzv. širokozaslonskih monitora. Naime, kako su ljudima oči postavljene jedno pored drugog, sasvim je logično da nam vidno polje više ide u širinu negoli u visinu, što će vam itekako postati jasno kad se, nakon što neko vrijeme proveli radeći uz široki zaslon, morate vratiti pred staru 4:3 ragu. Širokozaslonski monitori dolaze u dvije različite dimenzije - s omjerom stranica 14:10 te 16:10. Primjećujete da su monitori nešto manje "široki" nego *widescreen* televizori. E sad - vjerujte nam – igranje pred širokim zaslonom je milina. To ste vjerojatno i sami iskusili u nekoj od novih igara s konzola ako posjedujete širokozaslonski televizor, no valjda 5% igara podržava taj vid igranja. Ostale igre nude vam samo "svoje" rezolucije za igranje – a tek će rijetke na odabir ponuditi sve razlučivosti koje dopušta .inf datoteka *drivera* u kombinaciji s .inf datotekom monitora! Drugim riječima, igranje igara koje su zamišljene za 4:3 na 16:10 monitoru prava je muka. Kao da su vas odjednom prebacili u zemlju debelih i zdepastih stvari i ljudi. Čudno. Stoga, koliko god žalimo zbog toga, prisiljeni smo reći NE *widescreen* monitorima što se igara tiče. Što vam onda ostaje za igranje. Dvije su solucije. Prva je veliki 4:3 CRT monitor (19"-22" su dijagonale zaslona koje predlažemo za bogovsko igranje). A druga je igranje na TV-u putem videoizlaza. Moderne grafičke kartice poput Geforce FX ili Ati Radeon 9x00 serijala imaju doista kvalitetne TV izlaze, gdje s minimalnim podešavanjem možete paralelno imati odličnu sliku i na TV-u ili monitoru. Vrlo dobra solucija, što se jeftinih televizora tiče, su 72 cm modeli dalekoistočnih proizvođača poput Smartvisiona. Jedan takav model stoji samo 2.000 kn (www.kvark.hr) (PDV uključen) i po nama predstavlja odličnu alternativu monitoru za igranje.

procesorskom modu nakon ovog eksperimenta postane trend. To da instaliranja igre nije nužno, nego je pokrećete po želji jednostavnim dizanjem računala s CD-a preuzeto je iz konzolaškog svijeta i jako je jako jednostavno, pa tko zna, možda to prevagne. Više informacija o *Americas Armyju* saznajte na www.americas-army.com i *downloadajte* ga besplatno. Ako je CPU kralj računala, onda su čipset i radna memorija njegovi najbliži kraljevski pobočnici. Između memorije, čipseta i procesora postoji izravna međuovisnost u performansama pa je konačan rezultat brzine rada tih triju komponenti jednak brzini najsporije karike! Osnova svega je čipset. Da ne bismo gubili vrijeme filozofirajući koji sve čipseti postoje, recimo odmah da su naši favoriti Intelov I875, za Intelove procesore, te nVidijin nForce2, za AMD-e. Oni su sposobni za trenutačno najbržu i najefikasniju međukomunikaciju memorije i procesora te je dotična na njima najkvalitetnije izvedena. Ako pak kupujete neki drugi čipset, vjerojatno će vam njegovo najvažnije obilježje biti maksimalna podržana brzina procesorske sabirnice i memorije. Kod obaju tih brojki obratite pozornost na činjenicu da postoje "efektivne" brzine i stvarne. Efektivna je najčešće dvostruko ili četverostruko veće od stvarne. A i morate priznati da bolje zvuči kad se kaže da procesor radi uz sabirnicu od 800 MHz nego od 200!

OVERCLOCKING

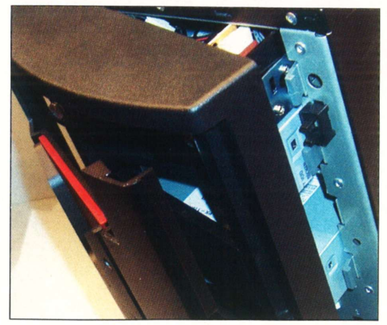
Proizvođači konfiguracija su uvidjeli da je kupcima *overclocking* itekako bitan faktor u životu te *gaming* konfiguracije nerijetko dolaze s predimenzioniranim hlađenjem i napajanjem koji dopuštaju sigurno i stabilno povećanje performansi i do 15% tjeranjem CPU-a, GPU-a i memorije preko brzinskih granica za koje su idejno zamišljeni. Posebno nam se svidio programčić Fuzzy Logic koji postupno povećava frekvenciju rada procesora i potom ga terorizira da bi procijenio koja je vršna frekvencija na kojoj sa sigurnošću može raditi. Pentium 4 2.4 GHz ugrađen u MSI-jev MEGA mini PC je, primjerice, *overclockan* s 2392 na 2538 MHz.

KRALJICA GRAFIČKA

Iza svakog uspješnog muškarca stoji još uspješnija žena – ili u ovom slučaju, iza procesora stoji grafička kartica. Neka vas nimalo ne začudi ako u nekom od sintetičkih *benchmarka* dobijete gotovo identični skor na paru računala koja se razlikuju u svemu osim grafičke. Čak bismo išli toliko daleko te ustvrdili da pri slijepom testu ne biste između dvaju računala na kojima se vrti ista igra mogli odrediti u koje je ugrađen brži procesor ako imaju istu grafičku i količinu memorije, pa makar razlika u brzini procesora bila i 500 MHz. Naravno, to je primjenjivo na najbržim procesorima današnjice od 2 – 3 GHz.

KUĆIŠTA

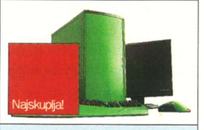
Praktički, nijedna igraća konfiguracija ne dolazi u standardnom kućištu. Dizajn kućišta za *gamere* krenuo je u dva vrlo intrigantna pravca. Naime, postoje golema nazovikućišta s ekstremno mnogo prostora, mjesta za ventilatore, lako dostupnim utorima i sl. Posebno su pogodna za *modding*, a već i postoje gotovi dodatci za njih, poput prozirnih bočnih stranica i sl. Toj skupini pripadala su sva testirana kućišta osim jednog. Ono se priklonilo drugom trendu PC-industrije – minimizaciji. U suštini, sastoji se od standardnih komponenti, osim matične ploče koja je izvedena u Micro ATX formi. Bez brige - i u tako minijaturnom kućištu će bez problema raditi jedan Radeon 9800 PRO!



Što se tiče samog vrha ponude grafičkih kartica današnjice, preporučujemo vam da pročitate nekoliko stranica dalje tekst "Sraz titana", gdje smo sučelili najbolje od najboljega. Pohvalno je da smo slične ili identične kartice našli u nekim od domaćih *gaming* kanti. Jedino će nekome malo nestvarno djelovati činjenica da čak i kod najluksuznije opremljenih kanti u cijeni ukupne konfiguracije takva grafička sudjeluje s više od 50%. Znatno razumniji odabir svakako je tzv. sredina ponude. Nju trenutačno predstavljaju kartice poput GeForce FX 5600 i Radeon 9600 PRO. Da posljednja generacija grafičkih kartica kojoj pripadaju svi dosad navedeni modeli nije daleko otišla od prošle, potvrđuju i stabilne cijene kartica poput onih temeljenih na GeForce 4 Ti4200 i jačim procesorima. Uz takve kartice možete biti mirni barem godinu dana i sigurni da ćete moći igrati sve žive naslove. U usporedbi s prošlim godinama i kartice iz donjeg segmenta dovoljne su za kvalitetnu zabavu – no ipak uz poneki kompromis. Iako je u čistoj sirovoj snazi nVidija s GeForce FX 5900 Ultra brža, gledamo li zasebno niži i srednji segment te sveukupnu kvalitetu prikaza (tu ponajprije mislimo na kvalitetu *antialiasinga*), tada svi iz nVidija tabora, uključujući i autora ovog teksta, ponizno moraju priznati da u ovom trenutku sve lovorike pripadaju ATI-ju te da kartice temeljene na njihovim GPU-ovima do daljnjega predstavljaju bolju kupnju.

BRAND	Alienware	Alienware	MSI	SmartBox	Info Gama
NAZIV KONFIGURACIJE	Area 51 Extreme	Aurora FX	MEGA PC	Magic Barton	Macom Intel Black Thunder Special Edition
PROCESOR	Pentium 4 3.2 GHz 800 MHz FSB	AMD Athlon™ 64 FX-51 Opteron	Pentium 4 2.4 GHz 800 MHz FSB	AMD Athlon XP 2500+	Pentium 4 2.4 GHz 800 MHz FSB
MEMORIJA	2GB Corsair XMS DDR SDRAM PC3200	2GB Corsair XMS DDR SDRAM PC3200	512 MB DDR SDRAM PC2700	256 MB DDR SDRAM PC2700	1 GB DDR SDRAM PC3200
GRAFIKA	NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra 256MB	Ati Radeon 9800 PRO 256 MB	ATI Radeon 9200 64 MB	GeForce FX 5600 128 MB	GeForce FX 5900 128 MB
HARD DISK	500GB Western Digital Caviar SE Serial ATA RAID 0 Array	500GB Western Digital Caviar SE Serial ATA RAID 0 Array	80 GB Seagate Barracuda 7200 8 MB	80 GB Seagate Barracuda 7200 8 MB	120 GB Seagate Barracuda 7200 8 MB
OPTIČKI UREĐAJ	Pioneer DVR-106 DVD+/-R + Plextor PlexWriter Premium 52x32x52x CD-RW	Pioneer DVR-106 DVD+/-R + Plextor PlexWriter Premium 52x32x52x CD-RW	LG 16x DVD	CD-RW/DVD Liteon 48/24/48/16	Plextor PX-116A DVD-ROM + Plextor 52/24/52 CD-RW
ZVUČNA KARTICA	Creative Sound Blaster® Audigy 2 ZS Platinum Pro - 7.1	Creative Sound Blaster® Audigy 2 ZS Platinum Pro - 7.1	Integrirana na matičnoj	Integrirana na matičnoj	Integrirana na matičnoj (Abit IC7)
NAPAJANJE	431 W Enermax	431 W Enermax	200 W	400 W	400 W
KUĆIŠTE	Ekskluzivno Alienware kućište	Ekskluzivno Alienware kućište	MSI Barebone MEGA PC 651	Midi Tower Focus	THERMALTAKE Xaser III Black SUPER Tower V1000A
3DMARK03	oko 7200**	oko 7500	1205	2577	5230
PRODAJE	Alienware (www.alienware.com)	Alienware (www.alienware.com)	Dingo Computers	Kvark	Info Gama
CIJENA	25,700 kn	28,900 kn	6,089 kn	5,200 kn	Nazvati!
OCJENA	10	10	7	7	9
DOJAM	Čista perverzija. Najbolje od najboljeg iz svijeta PC hardvera - bez ikakvog kompromisa što se cijene tiče. Ista odgovara količini novca koju prosječni hrvat odvoji za rabljeni automobil.	Prva Athlon FX gaming pila na svijetu. Bolesno nabrijane komponente i još bolesnija cijena od Alienwareovog Intela. Bez brige, imaju oni i slabije konfiguracije...	Minilinija i PC u jednom. Genijalna ideja koja donosi Best Buy etiketu. Nešto slabija grafička uvjetuje povoljniju cijenu.	Cjenovno najpristupačnija gaming konfiguracija. Dodati još 256 MB memorije i uživati u dvogodišnjem jamstvu.	Najmarkantniji stroj na testu - pogotovo zbog monstruozno dobrog kućišta.

*cijene inozemnih konfiguracija su dobivene preračunavanjem uz uzimanje kursa dolara od 6,45 Kn za jedan američki dolar

						
BRAND	Info Gama	Feniks Kompjutori	Feniks Kompjutori	Voodoo PC	Overdrive PC	Overdrive PC
NAZIV KONFIGURACIJE	Macom AMD Black Thunder Special Edition	FX-PLATINIX-4003-LX	FX-PLATINIX-4002-LX	Voodoo Fury	i.Torque	a.Torque
PROCESOR	AMD Athlon XP 2500+	Pentium 4 2.8 GHz 800 MHz FSB	AMD Athlon XP 2800+	AMD Athlon XP 3200+	Pentium 4 3.2 GHz 800 MHz FSB (overclockan na 3.8 GHz)	AMD Athlon™ 64 FX-51 Opteron overclockan za dodatnih 500 MHz
MEMORIJA	1 GB DDR SDRAM PC3200	512 MB DDR SDRAM PC3200	512 MB DDR SDRAM PC3200	1 GB DDR SDRAM PC3500 Corsair	1 GB DDR SDRAM PC4000 Corsair	2 GB DDR SDRAM PC2700 Corsair
GRAFIKA	ATI Radeon 9800 Pro 128 MB	ATI Radeon 9800 Pro 128 MB	GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	NVIDIA GeForceFX 5900 Ultra 256 MB	ATI® RADEON™ 9800 PRO 256MB (overclockan na 425 / 730 MHz)	ATI® RADEON™ 9800 PRO 256MB (overclockan na 425 / 730 MHz)
HARD DISK	120 GB Seagate Barracuda 7200 8 MB	80 GB Seagate Barracuda 7200 8 MB	80 GB Maxtor 7200 8 MB	2 x 180 GB Western Digital 7200 8 MB RAID	2x 36 GB Western Digital Raptor 10.000 RPM RAID + 200GB Maxtor 7200 8 MB	2x 36 GB Western Digital Raptor 10.000 RPM RAID + 200GB Maxtor 7200 8 MB
OPTIČKI UREĐAJ	Plextor PX-116A DVD-ROM + Plextor 52/24/52 CD-RW	Teac DV-516E DVD-ROM + Teac 52/24/52 CD-RW	Teac DV-516E DVD-ROM + Teac 52/24/52 CD-RW	Plextor Plexwriter 8x DVD+/- RW	CD-RW/DVD Liteon 48/24/48/16 + Sony DVD+/- RW 4/2	CD-RW/DVD Liteon 48/24/48/16 + Sony DVD+/- RW 4/2
ZVUČNA KARTICA	Integrirana na matičnoj (Abit NF7-SL)	Integrirana na matičnoj	Integrirana na matičnoj	Creative Sound Blaster® Audigy 2 ZS Platinum Pro - 7.1	Creative Labs Audigy 2	Creative Labs Audigy 2
NAPAJANJE	400 W	300 W Codegen	300 W Codegen	550 W Antec	431 W Enermax	431 W Enermax
KUĆIŠTE	Chieftec	Codegen	Codegen	Specijalno modificirano i ukrašeno kvalitetno kućište po želji.	Lian Li Space nadograđeno eksternno moćnim i bešumnim hlađenjem	Lian Li Space nadograđeno eksternno moćnim i bešumnim hlađenjem
3DMARK03	5544	5820	5988	oko 6000	oko 7500	oko 8000
PRODAJE	Info Gama	Feniks Kompjutori	Feniks Kompjutori	VoodooPC (www.voodoopc.com)	Overdrive PC (www.overdrive.pc)	Overdrive PC (www.overdrive.pc)
CIJENA	Nazvati!	9,925 kn	9,500 kn	20,000 kn	28,800 kn	31,000 kn
OCJENA	9	9 (ili 8)	8	9	10	10
DOJAM	S ovakvim skupom najkvalitetnijih komponenti jednostavno ne možete pogriješiti!	9800PRO pobjeđuje u nekim testovima 5900 ultra, ali ukupno gledano je mrvicu sporija!	Ukupno najbrži na testu od domaćih!	Ako ne uzmete najjači AMD-ov procesor, ostane više novaca za ostale ljepote.	Interesantno je da na ovaj proizvod dobivate trogodišnje jamstvo na sve dijelove iako je "tvornički" jako overclockan! Što se sklopa komponenti tiče, nešto najmoćnije što smo ikad vidjeli.	Ni potpuno novi Athlonov procesor nije tabu pa u Overdrive PC-ju ostaju vjerni svojem imenu te ga bezobrazno overclockaju. Moramo priznati da nikad nismo čuli za skuplji Desktop PC!

**Za GeForce FX 5900 rezultate shvatiti uvjetno, jer ih ni sam 3D Mark ne priznaje, tako da je prema njima Radeon 9800 PRO trenutačno najbrža,a slijedi je Radeon 9700PRO, što nije jednako stvarnosti

TRAŽIMO najhladniji i najtiši

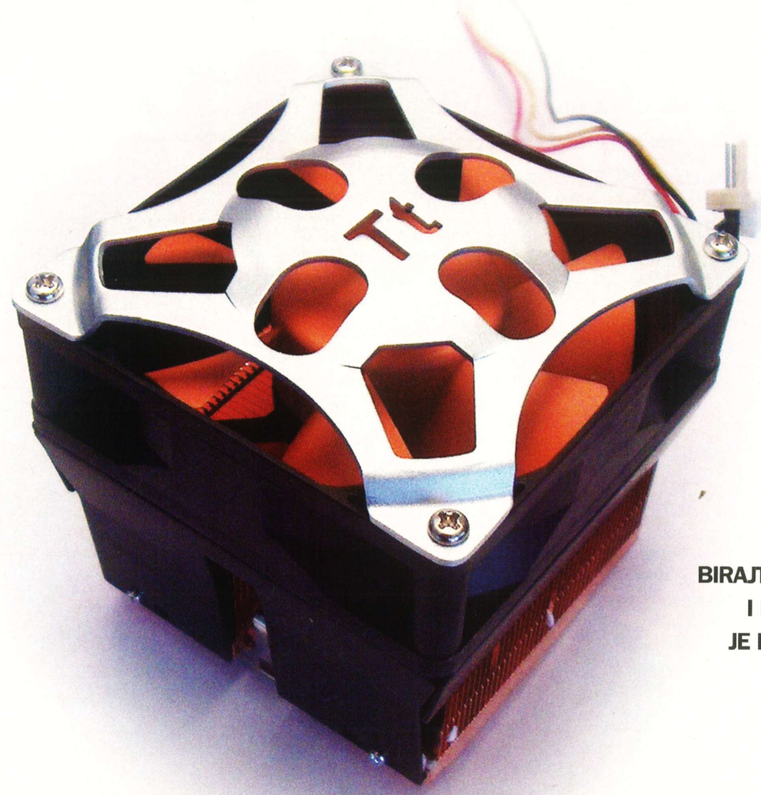
JEDVA DA SE TKO JOŠ I SJEĆA DOBRIH STARIH VREMENA KAD SU PROCESORI DOLAZILI BEZ IKAKVIH VENTILATORA. I DOK SU U POČETKU ZA HLAĐENJE BILI DOVOLJNI PASIVNI RADIJATORI, SADA NA PROCESORIMA NALAZIMO KOMPLICIRANE KONTRAPCIJE BEZ KOJIH PROCESORI NE MOGU ISPRAVNO RADITI NITI NEKOLIKO SEKUNDI | PIŠE: Patrik Pencinger
partik.pencinger@janus.hr

Kako procesori postaju brži, aktivni hladnjak iliti po "naški" *cooler* postao je jedna od bitnijih komponenti računala. Neadekvatno hlađeni procesori rade nestabilnije, a pridonose i ukupnom zagrijavanju unutrašnjosti računala, što štetno djeluje na ostale komponente. Mnogi će vam posvjedočiti da su im ukupne performanse i stabilnost sustava porasli nakon zamjene. Naime, u gotovim konfiguracijama se često štedi na "nevidljivim" dijelovima poput hladnjaka pa se upravo stoga mnogi odlučuju na nadogradnju te komponente. No, kako odabrati pravi model? Mnoštvo ih je na tržištu, a i sam *cooler* je sklop kontradiktornih uvjeta koje valja zadovoljiti. Prvo ćemo vam objasniti zašto je *cooler* bitan, a onda ćemo se fokusirati na njegove glavne značajke i njihovo pojašnjenje.

Hladnjaci za procesore sastoje se od dvaju osnovnih dijelova, pasivne i aktivne komponente. Pasivna se komponenta često naziva i radijator. Redovito je izrađen od toplinski dobro provodljivog materijala i konstruiran tako da ima što veću površinu. Sastoji se od mnoštva rebaraca, koja su kod nekih modela toliko tanka da ih se može zvati i listićima. Taj dio hladnjaka radi se od aluminija, bakra ili je kombinacija tih dvaju metala. Aluminij je lakši i jeftiniji, ali slabije provodi toplinu, dok je bakar skuplji, ali i efikasniji što se provođenja, a samim time i rasipanja topline tiče. Što se pak termodinamike koja se primjenjuje kod *coolera* tiče, situacija je donekle jednaka. Što je veća kontaktna površina između dvaju sredstva i što je bolja toplinska provodljivost, to je efikasniji prijenos topline s toplijeg na hladnije. Na mjestu dodira jezgre procesora i pasivnog hladnjaka sitne nesavršenosti u površinama obiju strana, u kojima se inače zadržava zrak, eliminiraju se termalnom pastom. Ona je doista vrlo bitan faktor jer često snižava temperaturu procesora i za nekoliko stupnjeva. Naime, toplinska pasta provodi toplinu otprilike dvjestotinjak puta bolje od zraka! Kako se toplina procesora raširi na veliku površinu radijatora, dostupno je više zraka koji će na sebe preuzeti dio topline. A još kad zrak iz kućišta počne puhati u *cooler,* tehnika hlađenja doseže optimum.

Naravno, hlađenje ovisi o količini i temperaturi zraka koji se upuhuje na radijator. Upravo zbog ukupne temperature kućišta poželjno je imati model s dobrim protokom zraka. Nabolji recept za to su jedan do dva ventilatora s prednje strane, dva ventilatora u samom napajanju, a ni otvor s ventilatorom izravno iznad procesora nije naodmet. Ti dodatni ventilatori doista dodatno snižavaju temperaturu kućišta, no razina buke koju znaju stvarati neće svima biti podnošljiva. Osim o temperaturi upuhivanog zraka, efikasnost procesora ovisi i o njegovoj količini, tj. volumenu. Ovaj pak ovisi proporcionalno o dvama faktorima – volumenu zraka koji zahvaćaju lopatice ventilatora te brzini vrtnje. Pojednostavljeno, što su veći volumen ventilatora i brzina vrtnje, to će bolje hladiti. Veći ventilatori u pravilu se sporije okreću pa su i tiši. Svi parametri rada *coolera* su fiksni – osim brzine vrtnje, kojom se često može upravljati ili pomoću specijaliziranog softvera putem matične ploče (Fanspeed..) ili eksternog potenciometra s kakvim dolaze luksuzniji hladnjaci – poput onih Thermaltakeovih.

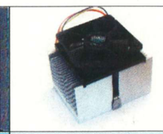
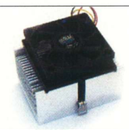
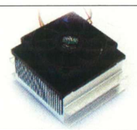
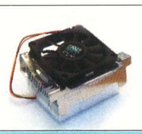
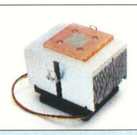
Prošvrljali smo domaćim dućanima i odabrali ono što nam se činilo nekakvim presjekom tržišta hladila za dvije najpopularnije kategorije procesora – onih koji rade na Socketu 478 i Socketu A - te smo ih podrobno istestirali. Nadamo se da će vam naša procjena pomoći u kupnji boljeg hladila za svoj procesor. Kako zbog forme ovog priloga nemamo mjesta za testiranje svih stotinjak ili više modela, koliko ih je prisutno na tržištu, uzeli smo tri tipična proizvođača – Cooler Master za jeftinije modele hladnjaka, Spire za srednju kategoriju te Thermaltake za luksuznu, skuplju. Ukratko, zaključak do kojeg smo došli je da ako cooler *cool* izgleda i skup je, ne znači automatski i da dobro radi. Dakako, iznimno su nam se svidjeli Thermaltakeovi modeli, koji imaju ugrađene potenciometre kojima sami možete regulirati brzinu vrtnje – i razinu buke! *(pp)*

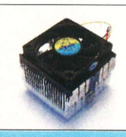
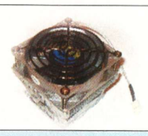
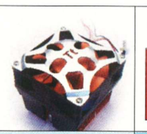


BIRAJTE ŠTO VEĆI COOLER I PO MOGUĆNOSTI DA JE IZRAĐEN OD BAKRA.

OSTALE VRSTE HLAĐENJA

Iako je zračno hlađenje najrasprostranjenije i najjeftinije, nikako nije i jedino. Posebno su popularna vodena hlađenja, čija su obilježja uglavnom bešuman rad, ali i visoka cijena. S kritičnih mjesta toplina se tekućinom (koja ima veći toplinski kapacitet od zraka) odvodi do golemih radijatora koje često hlade sporovrteći golemi ventilatori. Takva rješenja tipično u kompletu hlade i CPU i GPU. U posljednje vrijeme na tržištu se mogu naći i hladila koja rade na principu toplinske pumpe. Naime, suvišna toplinska energija disipira se djelomice radijacijom, a djelomice promjenom agregatnog stanja medija koji prenosi toplinu po sustavu. Cijenom su negdje između zračnih i vodenih hlađenja, a također su i bešumni. Postoje još i *Peltier* hladnjaci, utemeljeni na termo-električnom efektu istog imena, te hladila koja koriste kompresor koja nisu ništa drugo nego hladnjaci u malom. Posljednje dvije metode u stanju su ohladiti procesor ispod temperature okoline! Pa vi odaberite.

						Best Buy Socket 478!
PROIZVOĐAČ	COOLER MASTER	COOLER MASTER	COOLER MASTER	COOLER MASTER	COOLER MASTER	SPIRE
MODEL	SP5-6J31C	DP5-6I31C	DI4-6H53B	DI4-7H53D	CP5-6J31C	EASYSTREAM
TIP PROCESORA	SOCKET A/SOCKET 370	SOCKET A/SOCKET 370	SOCKET 478	SOCKET 478	SOCKET A/SOCKET 370	SOCKET 478
MATERIJAL	ALUMINIJ	ALUMINIJ	ALUMINIJ	ALUMINIJ	ALUMINIJ S BAKRENIM PODNOŽJEM	ALUMINIJ
DIMEZIJE VENTILATORA	60X60X20MM	60X60X20MM	60X60X20 MM	70X70X15 MM	60X60X20 MM	70X70X15 MM
GLASNOĆA	NIJE NAVEDENO, RELATIVNO TIH	38 DBA	32.3 DBA	34.5 DBA	35.6 DBA	29.7 DBA
BRZINA VRTNJE	3500 OKR./MIN	5400 OKR./MIN	4200 OKR./MIN	3800 OKR./MIN	4800 OKR./MIN	3800 OKR./MIN
USTUPIO	KVARK	KVARK	KVARK	KVARK	KVARK	FENIKS KOMPJUTORI
CIJENA	53.66 KN	49.70 KN	56. 43 KN	56.43 KN	75.19 KN	53 KN
OCJENA	4	3	4	6	6	8
DOJAM	Solidan i jeftin hladnjak. Ipak, male dimenzije se baš ne doimlju uvjerljivima.	Još jedan aluminijski jeftinjak. Radije dodajte još malo novca. Glasan.	Iznimno tih, no procesor drži relativno toplim, čak toplijim od originalnog Intelovog hladnjaka koji bi trebao zamijeniti.	Najveći Cooler Masterov model pokazao se kao solidno rješenje za jeftini Socket 478 procesor - npr. Celeron.	Jedini od jeftinih modela s bakrenim podnožjem.	Jeftini alumninijski hladnjak uz koji dolazi i solidna termalna pasta.

			Best Buy Socket A!		Naš izbor Socket 478!		Naš izbor Socket A!
PROIZVOĐAČ	SPIRE	SPIRE	SPIRE	SPIRE	THERMALTAKE	THERMALTAKE	THERMALTAKE
MODEL	SUPERROCK	COPPERSTREAM	MICROFLOW II	FALCON ROCK II	VOLCANO 7+	VOLCANO 9	VOLCANO 11+ XASER ED.
TIP PROCESORA	SOCKET 478	SOCKET 478	SOCKET A/SOCKET 370	SOCKET A/SOCKET 370	SOCKET 478	SOCKET A/SOCKET 370	SOCKET A/SOCKET 370
MATERIJAL	ALUMINIJ	BAKAR	ALUMINIJ	ALUMINIJ S BAKRENIM PODNOŽJEM	BAKAR	ALUMINIJ S BAKRENIM PODNOŽJEM	BAKAR
DIMEZIJE VENTILATORA	70X70X15 MM	70X70X20 MM	70X70X15 MM	80X80X25MM	70X70X25MM	80X80X25MM	80X80X25MM
GLASNOĆA	31.8 DBA	25.0 DBA	31.8 DBA	25 DBA	24-47 DBA	17-48 DBA	17-48 DBA
BRZINA VRTNJE	4200 OKR./MIN	2500 OKR./MIN	4200 OKR./MIN	2300 OKR./MIN	3000-6000 OKR./MIN	1300-4800 OKR./MIN	1300-4800 OKR./MIN
USTUPIO	FENIKS KOMPJUTORI	FENIKS KOMPJUTORI	FENIKS KOMPJUTORI	FENIKS KOMPJUTORI	INFO GAMA	INFO GAMA	INFO GAMA
CIJENA	50 KN	129 KN	61 KN	63 KN	185 KN	167 KN	213 KN
OCJENA	7	7	8	8	9	9	10
DOJAM	Ovaj cooler prošao je rigorozna AMD-ova testiranja, stoga ga AMD preporučuje za svoje procesore sve do 3.2 GHz Bartona.	Odličan izbor. Iako postoje i bolji i jeftiniji hladnjaci od ovog, hladite li svoj Pentium 4 s ovom mrcinom, ne morate brinuti za pregrijavanje.	Unatoč velikoj brzini okretanja, ovaj hladnjak je slabo čujan, a uza sve to, efikasno hladi i jeftin je! Pravi Best Buy!	Iznimno tih hladnjak moćnog izgleda i impresivnih dimenzija te nečujnog rada, što je prava rijetkost kod Socket A modela.	Iako malo skuplji, ovaj hladnjak dopušta vam da sami odlučite što vam je bitnije - hladniji rad procesora ili apsolutna tišina pri radu.	Mamutske dimenzije ovog hladila ohladit će i najužareniji Athlon. Ako vam ne treba 5,25" kontrola, onda je ovo naš izbor za Socket A	Najopremljeniji hladnjak, s kontrolama za prednju i stražnju stranu kućišta te atraktivnim dizajnom.

SRAZ TITANA

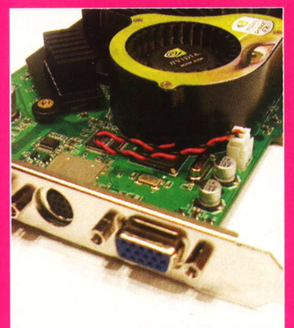
Gaming bez kompromisa - kako drukčije opravdati 5.000 kn potrošenih za 3D grafičku karticu. Što vam mogu pružiti trenutačno najbolje od najboljih iz svijeta PC-grafike i koji tabor – nVidijin ili ATI-jev - trenutačno ima najbolji proizvod na tržištu?

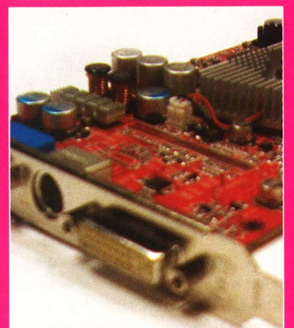
TRENUTAČNO kupnja najbolje grafičke kartice na tržištu nije više tako jednostavan zadatak kao što je to bilo prije. U samom vrhu ponude su modeli s ATI Radeon 9800 PRO i nVidia GeForce FX 5900 Ultra procesorima. Stoga smo nabavili po dva proizvoda s tim GPU-ima ne bismo li ipak otkrili koji je isplativiji, tj. bolji. Proteklih godina vodio se nesmiljen rad na području grafičkih kartica. Ustalio se ritam izbacivanja novih generacija procesora svakih 6 mjeseci. Bio je to ubitačan ritam, za koji je suludo bilo očekivati da će se održati unedogled. Došlo je do dogovora među proizvođačima pa je tako sada aktualna frekvencija od 18 mjeseci između generacija grafičkih kartica. nVidia je stalno bila ispred ATI-ja, sve do posljednje generacije. Radeon 9700 PRO je dotukao svaki GeForce 4 koji bi mu prišao. Od trenutka kad je na tržište stigao GeForce FX, zavisno već od varijante GPU-a pojedinog proizvođača, malo je u prednosti nVidia, malo ATI. Situacija na vrhu nikad nije bila ovako izjednačena kao sada.

Današnje grafičke kartice prava su čuda elektronike u usporedbi s prvim 3D akceleratorima. Čipovi kojima se ovdje bavimo imaju 110 i 130 milijuna tranzistora, što je dvostruko više od najkompliciranijeg CPU-a iz PC-svijeta (Pentium M - Banias ima sedamdesetak milijuna). Tipične 3D igre današnjice koje su kompleksne poput 3D Marka 2001 ove kartice će uz nekakav "2 i nešto GHz" procesor vrtjeti u tristotinjak sličica u sekundi. Takve astronomske brzine GPU-a, količina i propusnost memorije dolaze ponajprije do izražaja kod visokih rezolucija i u *antialiasingu*. Više nije dovoljno da grafička kartica igru vrti u 30-50 fps, nego ta slika mora biti savršeno zaglađena. Primjere takvog naprednog korištenja danas možete vidjeti tek u ponekom tehnološkom demou poput 3Dmarka03 ili Aquamarka3. Igre koje će u cijelosti iskoristiti mogućnosti tih monstruoznih grafičkih kartica bit će tek *Doom 3* i *Half-Life 2*. Uglavnom, tek će od ovog Božića pa nadalje hardverska DirectX9 podrška doći u igrama do izražaja.

INFO POWER COLOR ATI RADEON 9800 PRO 128 MB

PROIZVOD	ATI R9800 PRO	NVIDIA GEFORCE FX 5900 ULTRA
CHIP	RV350	NV35
PROCES	150 NM	130 NM
TRANZISTORA	110 MILIJUNA	130 MILIJUNA
BRZINA GPU-A	380 MHZ	450 MHZ
MEMORIJA	128 ILI 256 MB DDR-2	256 MB DDR
BRZINA MEMORIJE	340 (680 EFEKTIVNO) MHZ	425 (850 EFEKTIVNO) MHZ
BANDWITH	21.8 GB/S	27.2 GB/S
3DMARK 2001		
3DMARK03		





INFO POWER COLOR ATI RADEON 9800 PRO 128 MB

PROIZVOĐAČ	ATI
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	3060 KN
ZA	CIJENA, KVALITETA ANTIALIASINGA
PROTIV	IMA NAJMANJE MEMORIJE OD SVIH USPOREDIVANIH KARTICA
DOJAM	S OBZIROM DA JE RAZLIKA U CIJENI PRILIČNO VELIKA, A I TEK NEZNATNO ZAOSTAJE PO PERFORMANSAMA, OVA KARTICA JE NAŠ IZBOR!

INFO GAINWARD POWER PACK ULTRA/1600 XP GS

PROIZVOĐAČ	GAINWARD
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	5100 KN
ZA	BRZINA, KVALITETA MEMORIJE, SADRŽAJ PAKETA
PROTIV	DRIVERI, KVALITETA ANTIALIASINGA
DOJAM	TRENUTAČNO NAJSKUPLJA I NAJBOLJA KARTICA (KOMPLET) KOJU MOŽETE KUPITI

INFO XFX PINE GEFORCE FX-5900 ULTRA

PROIZVOĐAČ	nVIDIA
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	4331 KN
ZA	RELATIVNO JEFTINA ŠTO SE FX-ICA 5900 ULTRA TIČE
PROTIV	DRIVERI, KVALITETA ANTIALIASINGA
DOJAM	KAD BISMO KUPOVALI NEKU OD OVIH ČETIRIJU KARTICA, OVA BI BILA DRUGA PO ISPLATIVOSTI. PREPORUKA!

INFO CONNECT 3D ATI RADEON 9800PRO 256 MB

PROIZVOĐAČ	ATI
USTUPIO	FENIKS KOMPJUTORI
CIJENA	4743 KN
ZA	KOLIČINA MEMORIJE, KVALITETA PRIKAZA, VIVO
PROTIV	U ODNOSU NA 128 MB INAČICU, PREVELIKA RAZLIKA U CIJENI
DOJAM	NAJJAČA RADEONKA IKADA!

MB i Connectovu 256 MB inačicu. Zaprepašćuje razlika od gotovo 1700 kn za dodatnih 128 MB memorije. Koristi se DDR-2 memorija, a memorijsko sučelje je 256- bitno.

nVIDIA

FX 5900 Ultra kartice, kad sve zbrojimo, jesu najbrže. Ali ne mnogo i ne uvijek. Još uvijek postoje kategorije u kojima ATI stiže prvi na cilj – poput Aquamarka ili nekih starijih igara. FX5900 Ultra predstavlja veliki odmak od totalno promašene FX5800. Znatno je tiša (što je logično jer od mlaznih motora FX 5800 Ultre malo što može biti glasnije), a najveće ubrzanje postiže zbog 256-bitnog memorijskog sučelja. Interesantno je da se top-performanse i 9800-tke i 5900-tke mogu poboljšati 10-12% *overclockanjem*. No, kako je riječ o istom postotku za oba proizvoda, nijedan zbog te činjenice ne dobiva prednost u komparaciji. Cijena od 5.000 kn je iznimno visoka za grafičku karticu, no ako se i odlučite toliko iskrcati, znajte da nećete pogriješiti. Pineov model je tristotinjak kuna jeftiniji i ima VIVO mogućnosti, a uz Gainwardov dobivate i Firewire sučelje i 5.1 zvučnu karticu te 2,2 ns memoriju (famozni Golden Sample Power Pack).

TKO JE JAČI?

Što se DirectX 9 benchmarka (Aquamark3, 3Dmark03) tiče, GeForceFX 5900 suvereno vlada, no kvaliteta slike (*antialiasinga*) je u svakom slučaju debelo na strani ATI-ja. Nadamo se da će nVidija poboljšati *antialiasing* u idućim inačicama *drivera*. *Fill-rate* i propusnost memorije su na strani 5900-tke, dok 9800-tka može prožvakati 15% više trokuta u sekundi. Usporedbu smo ponajprije radili uz 4xAA, što nam se čini razumnim kompromisom performansi i kvalitete slike za normalnu upotrebu. Iako će se pri kupnji "najbrže i najbolje" rijetko tko voditi glasom razuma, mi smo ga u ovom slučaju odlučili poslušati. Naime, razlika od 1.700 kn do idućeg konkurenta i činjenica da se trenutačno nema gdje suvislo iskoristiti dodatna (a nema je mnogo) snaga preostalih modela, natjerala nas je da u prvi plan stavimo PowerColorov ATI Radeon 9800 PRO s 128 MB memorije. *(pp)*

PISACI HP DESKJET 3650

Novo lice kućne klase

HP-ov novi temeljni kućni model ne samo da je jeftin nego i omogućuje ispis fotografske kvalitete

DESKJET 3650 novi je HP-ov kućni pisač u boji, stoga se, logično, u izvjesnoj mjeri razlikuje od uredskih modela, no ono što nas je najviše razveselilo je da se ne razlikuje po kvaliteti ispisa. Naime, 4800 optimiziranih točki po inču zavidna je razlučivost, a uz specijalno dimenzioniran i kemijski obrađen tzv. fotopapir moguće je ispisivati fotografije formata 13x10 cm bez ikakve margine. Vjernost i bogatstvo boja postignuta je korištenjem čak 6 temeljnih boja. Iduće, ništa manje bitno obilježje su vrlo malene dimenzije, koje su još manje kad ne koristite uređaj, tj. sklopite ladicu za papir. Dakako, razveselit će vas sigurno i povoljna cijena. Ako morate mnogo ispisivati, da biste uštedjeli, predlažemo vas da razmislite o jačem modelu s većim spremnicima za tintu, dok će pak za uobičajeno 'školsko' i 'kućno' ispisivanje i manji spremnici tinte biti dostatni. Pisač radi tiho uz deklariranu brzinu ispisa od 17 crno-bijelih stranica i 12 u boji. I ovaj model dolazi sa specijalnim 'Hulk' multimedijalnim dodatkom. Riječ je o multimedijalnom CD-u s licenciranim multimedijalnim sadržajima iz recentnog holivudskog filma, odnosno popularnog Marvelovog stripa. Uz Hulk Multimedia CD, moći ćete ispisivati postere vrhunske kvalitete, slagati zabavne mozaik sličice te - nakon svega - pregledati filmiće i pročitati tekstove o zelenom superjunaku. Kategorija pisača poput ovog zbog svoje se cijene u pravilu najviše prodaje, stoga tu, dakako, vlada i najveća konkurencija. Nakon što smo se upoznali s mogućnostima HP-ova temeljna modela, zaključujemo da se konkrenti moraju itekako potruditi da bi ponudili još bolji i jeftiniji kućni pisač.

INFO HP DESKJET 3650

PROIZVOĐAČ	HP
USTUPIO	HP
CIJENA	732 KN
DOJAM	HP S MODELOM 3650 POSTAVLJA NOVE STANDARDE OPREMLJENOSTI U TEMELJNOJ KUĆNOJ KLASI

MODEMI PCI V.92 FAX

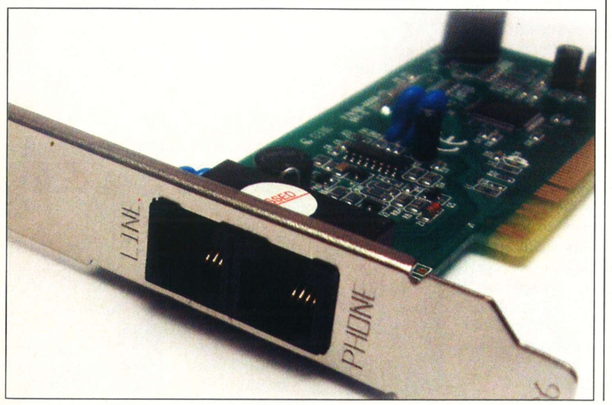
Dial-up mališa

U nas većina korisnika i dandanas Internetu pristupa preko desetljećima stare bakrene parice, tj. obične telefonske linije

KAD se dosegla brzinska granica od 56K/48K (V.92 standard), svaka iduća generacija modema bila je sve jeftinija, a model koji vam ovdje predstavljamo vjerojatno je najjeftiniji. Jednostavno ne možemo pojmiti da taj uređajčić koji je nekoć bio i dvadesetak puta skuplji danas može stajati 53 kn!!! Pa samo je poštarina do neke od dalekoistočnih zemalja, otkud je jamačno potekao, veća od tog iznosa. Modem je inače softverski. Kodiranje i dekodiranje podataka vrši procesor, a ne čip na samom modemu. V.92 osim veće brzine *uploada* od V.90 standarda (48K naspram 33.6K) omogućuje stavljanje modema "na čekanje" i brže spajanje. Ljudi, samo 53 kn!!!

INFO PCI V.92 FAX MODEM

PROIZVOĐAČ	PCI
USTUPIO	KVARK
CIJENA	53 KN
DOJAM	MODEM, NEVJEROJATNO JEFTIN. I JOŠ K TOME RADI



DVD PISAČI LITEON LDW-401S

DVD pržilice nikad jeftinije

Svi smo znali da će cijene DVD pržilica kad-tad pasti na prihvatljivu razinu - ali tako brzo i tako nisko, tomu se ipak nismo nadali

DA ĆE u samo godinu dana DVD pržilice pojeftiniti više nego trostruko, s nekih 3.000 kn na današnjih osamstotinjak, ni najveći optimisti nisu se nadali. Može, prodano! Pa dobro, što im fali, sigurno se pitate kao i mi. No, apsolutno ništa nismo pronašli. Eventualno jedino to što ne snimaju i "+" i "–" DVD-e kao neke druge nove DVD pržilice. DVD+R i DVD+RW medije ovi će uređaji (tj. uređaj, jer su identični u svemu osim u boji) zapisivati će maksimalno 4x brzinom (5.400 Kb/s), a obične DVD-e će čitati maksimalno 12x brzinom. Uz jedan od ovih dvaju malaca, ovisno o tome koji vam više paše uz boju kućišta, moći ćete škartirati i staru CD pržilicu jer rade u 40x24x40x režimu s CD-ima.

INFO LITEON LDW-401S

PROIZVOĐAČ	LITEON
USTUPIO	KVARK
CIJENA	995 KN (CRNI), 1.028 KN (BEŽ)
DOJAM	NAJJEFTINIJA 4X DVD+RW PRŽILICA NA TRŽIŠTU

internet kalendar STUDENI

01 borac za pravdu

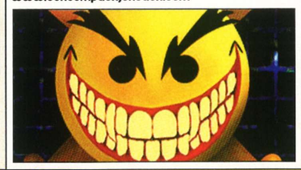
Evo stranice na kojoj možete vidjeti jedan doista zanimljiv primjerak gotovo izumrle vrste heroja. Vjerovali ili ne, cilj mu je uništiti sve lokote kojima su zaključani nepropisno parkirani automobili – u Londonu. Nešto kao da u nas neki luđak buši gume paucima na autima… www.anglegrinderman.co.uk

02 iluzije

Očima ne treba vjerovati. Ne vjerujete li našoj smjeloj tvrdnji, posjetite ovo Internet odredište. Oni će vas uvjeriti, hmmm, očiglednim primjerima. www.eyetricks.com

03 humor

Na ovim ćete stranicama naći najbolesnije i najnepristojnije viceve za "odrasle", a bome i ponešto besplatnog videa. Prava stvar za surfere sociopate :)
www.consumptionjunction.com

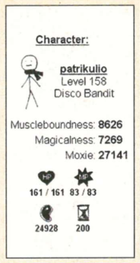


04 erotika

Ako vas je oduvijek zanimalo koliko vrijede u očima drugih surfera neki od omiljenih vam nepristojnih *siteova*, sada to možete provjeriti na ovom inventivnom *siteu* čije ime govori sve o njegovu sadržaju.
www.theeroticreview.com

05 mmorpg

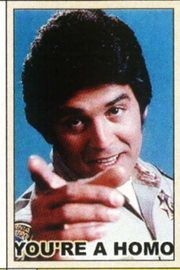
Kingdom Of Loathing prebolesna je MMORPG igra koju igra dobar dio naše redakcije. Iznimno je jednostavna, ali i nevjerojatno zabavna zbog svog krajnje uvrnutog smisla za humor. Zaigrajte – sigurno ćete se zakvačiti. Mi jesmo. www.kingdomofloathing.com



06 cyber anđeli

Ovu atraktivnu domenu posjedovala je jedna megaspamerska tvrtka, ali su joj je samo pola sata nakon što je istekla popalili nizozemski antispam aktivisti. Dajte i vi svoj obol protiv spama i posjetite ovaj *site*.
www.cyberangels.nl

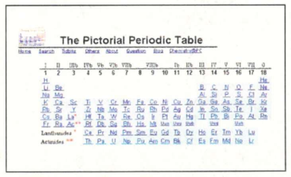
07 gay



Svi vi s predrasudama, posvetite malo svog vremena ovom *siteu* i napustite te zastarjele konzervativne stavove o homoseksualizmu - statistika je neumoljiva: jedan od deset!
www.gay.hr

08 kemija

Prava stvar za sve kemičare među vama - bilo da ste pravi kemičar ili onaj koji dodir s kemijom ima samo vikendima. *Learn your shit*!
chemlab.pc.maricopa.edu/periodic/



09 moda

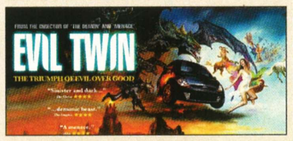
Otkačeni modni *site* koji jednostavno morate posjetiti čak i ako niste neki fanatični obožavatelj krpica. Kakav dizajn! Ekstravagantno i ludo!
www.listaplayers.net/boghe/light02.htm

10 crvena četvrt

Useneta, u ovom slučaju. Riječ je o ekstenzivnom HTML pregledu svih mogućih XXX binaries news grupa. Pa ako vam je digitalno meso fetiš – navalite!
www.urdx.com/index2.html

11 automobili

Odlično zakopane promotivne internetske stranice za novi *ford sport Ka*. Auto je navodno toliko furiozno dobar i lud da ćete se, vozeći ga, ponašati i osjećati kao zli brat blizanac. Pa vi vidite…
www.the-evil-twin.co.uk



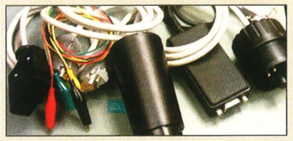
12 politika

Mi u Hackeru često diskutiramo o tome kako ćemo za nekoliko godina postati imperatori dobrog dijela svijeta ili barem neke državice. Ako imate slične političko-diktatorske pretenzije poput naših, pravo mjesto da proučite građu je ovo Internet odredište koje se bavi EU politikom.
www.eupolitix.com

13 horor

Omiljeni nam horor-akcić *Resident Evil* se vraća. Ovaj put još i više u treši-zombi stilu. Heroina Mila kao i uvijek dobiva novu megapomoćnicu i razbijanje zombija može početi.
www.sonypictures.com/movies/residentevilapocalypse

14 kilometraža



Ako još uvijek postoji tukac koji vjeruje navedenim kilometražama kako u autosalonima, tako i u rabljenim automobilima koji se prodaju preko oglasnika, neka samo posjeti ove stranice, surova stvarnost će ga zašamarati.
www.chiptuning.net.tc

15 poduzetništvo

Svi vi potencijalni poduzetnici, prestanite kukat i pravac na stranice pripadajućeg vam ministarstva. Ondje ćete naći uistinu pregršt različitih poticajnih programa i sličnih stvarčica koji će vam možda u budućnosti olakšati život. A i furaju se na tetris.
www.momsp.hr

16 kultni dućan

Ako slučajno niste znali, kultni zagrebački strip/film/igre dućan ima i odlične Internet stranice/dućan. Posjetite ih sada ili će vas Hulk zdrobit!
www.more-comics.hr

17 mađija

Svi vi potencijalni Copperfieldi, želite li barem nakratko biti s Claudiom Schiffer ili sličnom, morate svladati umjetnost mađioničarstva. A ovdje vam se ona nudi u pitkom *online* obliku.
www.illusionist.com

18 plastična kirurgija

Iako estetski zahvati najčešće i psihički i fizički povoljno djeluju na određenu osobu, ponekad se stvari i ne odvijaju baš prema planu. Ili pak pojedinci pretjeraju s odlascima pod nož. Ovdje je sve to fino opisano i popraćeno slikama…
www.awfulplasticsurgery.com

19 marketing

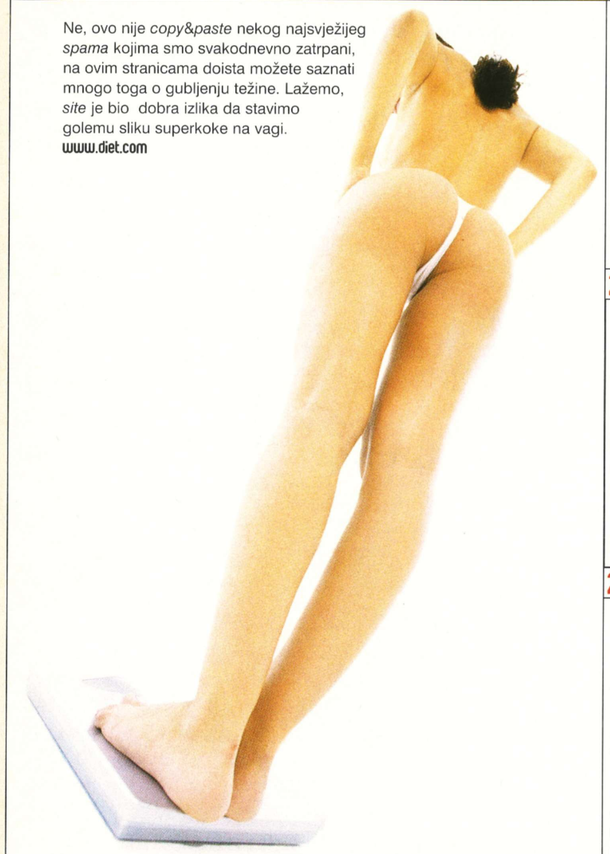
Novi način reklamiranja svojih stranica zakupljivanje je intrigantnih imena domena koje se naknadno preusmjeravaju na željeni *site*. Ova domaćeg web providera nam se posebno svidjela…
www.pijanisaborski-zastupnik.net

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

20 izgubite na težini

Ne, ovo nije *copy&paste* nekog najsvježijeg *spama* kojima smo svakodnevno zatrpani, na ovim stranicama doista možete saznati mnogo toga o gubljenju težine. Lažemo, *site* je bio dobra izlika da stavimo golemu sliku superkoke na vagi.
www.diet.com



21 benchmark

Aquamark je atraktivan novi *benchmark* koji se koristi naprednim engineom najnovije inačice Aquanoxa (koja će tek izaći). Predivne podvodne scene – preporučujemo *download*.
www.aquamark3.com

22 menadžment

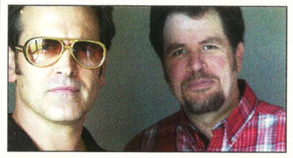
Saznajte kako postati menadžer ili, ako već jeste, kako se unaprijediti, dodatno educirati itd. Croma je prava stvar za vas ako imate ikakvih pretenzija u tom smjeru.
www.croma.hr

23 multimedija

Najnoviji hit u Windows svijetu je Windows XP Media Center Edition. Riječ je o inačici XP-a namijenjenoj specijalnim PC-jima koji rade i preko monitora i preko TV-a, a u TV-modu se upravlja putem priloženog daljinca.
www.microsoft.com/windowsxp/mediacenter

24 film

O.K., tko je tu lud? Onaj tko je zamislio ovaj film, eto tko! Elvis koji zapravo nije mrtav šora se s mumijama, a gdje drugdje nego u Las Vegasu. Ako naiđete na DivX, obavezno nam javite.
www.bubbahotep.com



25 fat!so?

Masivni Mike ima sve predispozicije da postane novi američki nacionalni heroj. Težak je ko omanje sunce, i to mu je super. Stoga, ako volite debelo muško (poput njega, khmm…) posjetite njegov debeli site. Massive!
www.massivemike.net

26 clubbing

Beograđani znaju partyjati! O da, pogledajte samo na ovom moćnom *siteu* što se sve događa u beogradskom noćnom životu, odnosno što se ne događa u zagrebačkom…
www.izlazak.com

27 hardver

Alienware stvarčice su nam postale totalni fetiš. Najnovija konfiguracija sazdana im je oko Athlon FX procesora i stoji oko 3 soma dolara. I dolazi u crnom alienskom kućištu. I hoćemo je!
www.alienware.com

28 hi-fi

Jedan od najpopularnijih engleskih proizvođača kvalitetnih hi-fi zvučnika izbacio je novu seriju modela! Serija 700 u cjenovni rang dostupan smrtnicima donosi tehnologiju koja se prije plaćala desecima tisuća eura..
www.bwspeakers.com

29 jedinstvo

Ludi magazin za digitalnu kulturu s kratkim vijestima, događaniima, linkovima itd. Jednostavan i savršeno funkcionalan.
www.jedinstvo.hr

30 umjetnost

Netzspannung je *online* arhiva digitalne kulture, dizajna i tehnologije. Funkcionira kao platforma gdje moderni umjetnici prezentiraju svoje radove.
www. netzspannung.org

31 extReme

Vans - proizvođač legendarnih skejterskih tenki - izbacio je ovoj zimsku kolekciju animiranih stvarčica, koje potražite na:
www.vansshow.com

Zoran Žmirić
gandalfo@bora.hr

Freaky Show

[multimedia log: uz čitanje preporučljivo slušati: Simple Minds - Promised you a Miracle]

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Zsjedim i gledam Copetove podočnjake i ispijeno blijedo lice.

- Cope, izgledaš ko panda s tom bijelom facom i crnim krugovima oko očiju. Još ti nedostaje komad šećerne trske ili bambus u ustima i možemo te strpati u kavez i deportirati u Maksimir.
- Nije meni lako, frende. Slabo spavam, slabo jedem, mučnina od iscrpljenosti, razdražljiv sam, sve mi smeta, tukao bih se s ljudima.
- Da nisi u drugom stanju?
- Nisam.
- Jesi siguran?
- 100%, tehnički je neizvedivo, nemam maternicu.
- Možda je izvanmaternična trudnoća?

Cope spušta šalicu kave koja klik-klaka na keramičkom tanjuriću i drhtavom rukom me vuče za rukav:

- Trebam uslugu, veliku uslugu. Platit ću, ne pitam koliko košta!
- Slušam. Koga treba ubiti?
- Frikija – odvrati Cope, a oči mu bljesnu. - Ubij Frikija, Gande, vječno ću ti ostati dužan. Bit ću ti rob, pratit ću te svuda, otvarati vrata kad budeš ulazio, nosit ću ti stvari, čistiti stan, vozit ću te na šljaku, bit ću tvoj štitonoša, kopljonoša, vodonoša…..
- Počeo si trabunjati.
- Bit ću sve, Gande, samo ubij Frikija.
- Kad sam pitao koga treba ubiti, to je bilo figurativno, Cope, stilska figura, da naglasim kako tvom problemu dajem značaja. Dakle, ostavi Frikija na miru i reci kako mogu pomoći?
- Ne govorim o Friku iz naselja, drugi lik je u igri. Ti si, Gande, hladnokrvan, ubojica. Ti si vičan oružju, ti kolješ, a da okom ne trepneš, a ja… ja to ne mogu.
- Ja ubojica? Posljednje što sam ubio bila je glavica kupusa, kuhinjskim nožem jednim potezom, neki dan kad sam kuhao ručak.

Cope me primi za ruku.

- Svaku večer ubijaš Švabe na serveru. Sjedim tu iza tebe dok igraš i snimam te kako ih hladnokrvno kokaš, gaziš tenkom, treseš zračni suport na njihove vojarne, gaziš preko leševa, čovječe, i još se smješkaš!
- *What's the point*?
- *Point* je da ja to ne bih mogao, meni je puška puška, bila prava ili u *Wolfensteinu*. Ne bih mogao naciljati u čovjeka i okinuti. Obarač ili *left mouse,* ista stvar. Ti možeš, i zato mi treba tvoja pomoć.

Cope se nasloni u fotelji i nastavi.

- Počelo je naivno. Skužio sam da moje tvrdoglavo opiranje progresu ne vodi nigdje, pa sam telefonsku karticu zamijenio mobitelom. Nakon nekoliko dana skužio sam osnovne funkcije i sve je bilo super do tog popodneva, kad je stigao prvi SMS. Otvorim poruku, kad unutra piše: ''Vrijeme je da nahraniš Frikija.'' O.K., mislio sam da mi se sestrini klinci sprdaju, pa sam je ignorirao, no nakon nekoliko sati stigla je nova poruka: ''Friki je gladan, nahrani ga''. Onda sam skontao da netko greškom šalje poruke i da je Friki nekakva džukela, ili mačak kojem treba dati klopu, a kako me se nije ticalo, nastavio sam ignorirati poruke. Nije prošlo pola sata, a stigla je nova, u kojoj me se moli da Frikiju dam jesti i piti. Ushodao sam se po kući, pomislio da me netko provocira, a broj s kojeg su poruke dolazile bio mi je totalno nepoznat. Pokušao sam nazvati taj broj, ali javljao se automat sa spikom: ''Dobro došli u VIP….'', nakon čega sam prekinuo poziv. Moram priznati da me to unervozilo, uhvatila me paranoja, čak sam izašao iz kuće i hodao ko muha bez glave po naselju i pritom sumnjičavo gledao prolaznike tražeći krivnju na njihovim licima. Znaš do kud je došlo kad sam osmijeh koji mi je u prolazu uputila Tina s trećeg kata protumačio kao: ''E da, ja sam ta koja ti je poslala poruke''. Naravno, žena me nakon pitanja da li ona šalje Frikija, bijelo pogledala i otišla dalje. Taj dan klopa mi je teško pala na želudac, pogotovo što sam predvečer dok sam s nećacima radio zadaću dobio još jedan SMS. Bio sam upozoren da će Friki umrijeti ako mu hitno ne dam nešto za klopu. Klinci su odmah po primitku SMS-a u jedan glas zapitali: Je l' to Friki?
- Dakle, ipak su te oni svo vrijeme palili?
- Ne, Friki postoji, on je stvaran, Gande! On je mala životinja koja živi u mobitelu.
- Cope, tebi treba terapija.
- Ne meni, nego Frikiju! Stalno nešto izvoljeva. Nije dovoljno što ga moram hraniti, nego se pogospodio, molim te, sad traži i vitamine, traži da ga mazim, da ga grlim, da mu tepam nekakve nebuloze kako je on moje malo zlato i slično. Čak hoće da mu puštam glazbu, i to samo *heavy metal.*
- Ček' malo, Friki je nekakva igra u mobitelu koja ti je prirasla srcu, ili što? Pa gukni više, čovječe?
- Prvo sam namjeravao i dalje ga ignorirati, no onda su klinci poskakali na noge kako mu moram dati jesti jer će inače umrijeti. Nisam mogao ne imati srca pa sam ih poslušao, a oni su mi objasnili kako šljaka stvar s Frikijem. Poslao sam SMS na isti taj broj s kojeg sam dobio poruku i napisao da mu, eto, napokon dajem jesti, i otad su kola krenula nizbrdo. Svako malo dobivam SMS u kojem Friki hoće jesti, piti, piša u gaće pa mu moram mijenjati pelenu, moram ga tetošiti, hoće da s njim igram ping-pong, čak bi se i boksao. Osim toga, stalno ždere! Hamburgeri, špinat s kobasicama, varivo, jetrica, bomboni, loče *fantu* u hektolitrima, ne možeš mu je nadodavati, a voli liznuti vino ili pivo, a bogami i kavu! Čovječe, on bi pio kavu! Ja za to stvarno više nemam snage. Čak sam pomislio da promijenim broj, ali sam na koncu ipak otišao na VIP-ov *site* i pročitao sve o Frikiju. Friki je SMS igra na tragu Tamagochija. Dobiješ ljubimca o kojem se moraš brinuti, a meni je to totalna tlaka i najradije bih Frikiju zavrnuo malim vratom, ali ne mogu. Zato te molim da ti to učiniš. Sve sam saznao, može ga se ubiti na četiri načina, možeš ga zadaviti, možeš ga objesiti, dati mu tablete….

…Posljednje što sam ubio bila je glavica kupusa, kuhinjskim nožem jednim potezom, neki dan kad sam kuhao ručak…

- Licemjeru prokleti!

Copetu je zastala riječ u grlu.

- Što je sad?
- Sve si osmislio, isplanirao si ubojstvo do zadnjeg detalja, a ti sam to ne želiš učiniti nego mene nagovaraš na zločin?
- Daj, Gande, ne budali, pa to nije pravi ljubimac, to je virtualno, igra!
- Zašto ga onda ti ne ubiješ? Nećaci ti neće saznati da si ga otpilio, možeš jednostavno reći da je riknuo od starosti ili od prežderavanja.
- Nije *point* u jednom SMS-u kojim bih ubio Frikija i riješio se napasti nego u tome što bih se nakon toga loše osjećao. Kužiš, Gande, djeca su mi ga dala s povjerenjem i ja to povjerenje ne mogu izdati. Kao da je bitno sviđa li mi se Friki ili ne? *Point* je da će klincima biti krivo ako ga odbacim od sebe. Razočarat ću ih, a mi odrasli smo previše sebični i previše smo puta iznevjerili povjerenje mladih da bih sad mrtvo hladno Frikiju stavio omču oko vrata, i to pred očima svojih nećaka. Srozao bih se u njihovim očima totalno. Razočarao bih ih, no tebi neće zamjeriti, a i lakše ti je dići ruku na to stvorenje nego meni.

Sjedili smo uz ispijene kave i mobitele na stolu i šutjeli, zaokupljeni svatko svojim mislima. Izdati povjerenje. Koliko puta sam to učinio, a da uopće nisam o tom činu razmišljao na takav način? Koliko sam puta bio nesvjestan svoje grubosti, koliko puta nedostojan tuđeg prijateljstva, koliko sam puta izdao tuđa nadanja. Koliko sam puta nešto čvrsto obećao, a nakon nekoliko dana svojevoljno umanjio važnost obećanja, umanjio važnost potrebe da čovjeku izađem u susret i riječ održao kad je bilo prekasno. Zbog lijenosti, zbog nesposobnosti da u tuđoj zamolbi prepoznam istinsku potrebu da nekome pružim ruku. Izdati povjerenje.

- I nećeš, je l' da? – zaključio je Cope.
- Kako se uopće može dobiti taj Friki?
- Pošalješ SMS na broj 091700 i oni ti ga aktiviraju.
- Dodaj mi mobitel, Cope, i ne gledaj me tako! Mobitel, rekao sam!

mobis electronic
Ovlašteni distributer i serviser Nokia mobilnih telefona za Hrvatsku i BiH
Heinzelova 96, 10000 Zagreb, telefon 01/61-88-511 • www.mobis.hr

Ovdje sam
od Danijele naučio kako
se to zapravo radi.

Autorska prava © 2003 Nokia. Sva prava pridržana. Nokia i N-Gage su zaštitni znaci i registrirani zaštitni znaci Nokia Corporationa.

Bežično multiplayer igranje
Igre najboljih izdavača
Podržava 3D grafiku
Bluetooth
MP3 music player - FM radio
Tri-band mobilni telefon

n-gage.com

N·GAGE
NOKIA

bilo tko
bilo gdje

ČAKOVEC TEHNO GRUPA, Vatroslava Lisinskog 19, Josipa Broza 6, 040/363-515 • **DUBROVNIK** VE-MIL, Josipa Pupačića 5, 020/438-470 • OSIJEK VE-MIL, Reisnerova 38, 031/213-444 • **POREČ** LYRA, P. Kandlera 6, 052/453-365 • **PULA** VE-MIL, Gregovića 30, 052/383-925 • **RAB** INFOTEL, Poslovni centar Mali Palit, 051/725-111 • **RIJEKA** TEHNOCENTAR, Korzo 18b, 051/211-387; T.C. ANDREA, 051/675-548; VE-MIL, S. Cindrića, 051/377-300 • **SPLIT** VE-MIL, Smiljanićeva 22, 021/544-124 **ZAGREB** HG SPOT, Avenija Dubrovnik 46, 01/66-11-555; MOBIS ELECTRONIC, Heinzelova 96, 01/61-88-511; Iblerov trg 2, 01/46-16-006, Savska 28 (prolaz Cibona), 01/48-44-054; VE-MIL, Baštijanova 52a, 01/366-79-60.