U SVAKOM broju i BESPLATAN primjerak knjige

HACKER

BROJ 100 (sto) • OŽUJAK 2004. • CIJENA 30.00 KN, 1000 SIT, 220 DIN, 270 DEN, 7.30 KM

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

BROJ 100

OSVOJI VRIJEDNE NAGRADE!

KONZOLE GameBoy Advance • 1x PlayStation 2 • 1x Xbox • 1x GameCube IGRE 2x Lord of the Rings War of the Ring • Deus Ex: Invisible War / Call of Duty MULTIMEDIJA Osvoji Boyin zvučnike za kućno kino • Hacker majice • Score majice

xnet
digital city media

PROLJETNI POPUSTI U DCM-u

XNET - NOVA DIMENZIJA INTERNETA
KABELSKI INTERNET JE TU! - UPOZNAJTE GA, NAUČITE NOVE STVARI I VAŽNIJE OD SVEGA, ZABAVITE SE!

06.03.2004. ZAGREB — Nacionalna Sveučilišna Biblioteka **10.00 - 17.00h**
13.03.2004. OSIJEK — Hotel Central **10.00 - 17.00h**
20.03.2004. SPLIT — ŠC Gripe **10.00 - 17.00h**

››› gaming turnir, star chat, seminari, DJ, koncert Minimum System Requirements i potpuna sloboda surfanja! ››› dođite i isprobajte!

OSJETITE I VI POTPUNU SLOBODU SURFANJA!

POSTANITE XNET KORISNIK PO 25% NIŽOJ CIJENI PRIKLJUČKA

NOVA DIMENZIJA INTERNETA – FLAT RATE INTERNET!

UVIJEK ON-LINE, PO FIKSNOJ MJESEČNOJ CIJENI, BRZINOM I DO 512 KB/S, BEZ OGRANIČENJA...

PO PRVI PUTA UŽIVAJTE U POTPUNOJ SLOBODI SURFANJA!

Od 01.03. -01.04.2004. DCM Vam u svojoj proljetnoj akciji poklanja popust od 25% na priključke za Xnet i DCM kabelsku televiziju, te druge pogodnosti!

WWW.DCM.HR — WWW.XNET.HR — DCM@DCM.HR

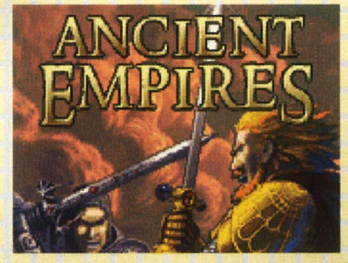
Tom Clancy's Splinter Cell®Extended Ops (Ključna riječ: **Ops**)
CIJENA: 24,40 kn
Za: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 8910i
Veličina: 65 Kb

Strange Maze (Ključna riječ: **maze**)
CIJENA: 18,30-24,40 kn
Za: Nokia 3100, 3200. 3300, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7650, N-Gage, Siemens C55, M50, MT50, S55, SL55, M55, C60
Veličina: 24-72 Kb

Bitka za Titan (Ključna riječ: **titan**)
CIJENA: 18,30 kn
Za: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage, Siemens S55, SL55, M55, C60
Veličina: 53-87 Kb

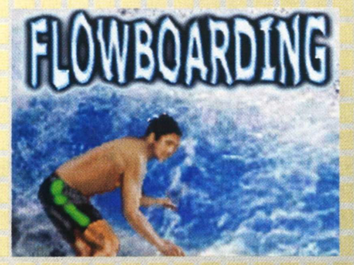
ConQuest 1773 (Ključna riječ: **kvest**)
CIJENA: 24,40 kn
Za: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage; Siemens S55, SL55, M55, C60
Veličina: 62-88 Kb

Crash n Burn (Ključna riječ: **crash**)
CIJENA: 24,40 kn
Za: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650
Veličina: 65-100 Kb



Ancient Empires (Ključna riječ: **Empire**)
CIJENA: 24,40 kn
Za: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i
Veličina: 64-129 Kb

SlotRacing (Ključna riječ: **Utrka**)
CIJENA: 18,30 kn
Za: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100,6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650
Veličina: 55-91 Kb



Surfanje (Ključna riječ: **Surf**)
CIJENA: 18,30-24,40 kn
Za: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, Siemens C55, M50, MT50, M55, S55, SL55
Veličina: 61-168 Kb

Prince of Persia®: Harem Adventures
CIJENA: 24,40 kn (Ključna riječ: **Prince**)
Za: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, Siemens C55, M50, MT50, M55, MC60, S55, SL55
Veličina: 65-120Kb

JAVA™ zimske radosti

Pošalji ključnu riječ VIP.sms porukom na 333

Samo jedan VIP.sms tvoja je ulaznica u raznolik i zabavan svijet JAVA™ igara. Uživaj u igranju na svom mobilnom telefonu u bilo koje vrijeme, na bilo kojem mjestu. JAVA™ igru koju želiš možeš naručiti putem VIP.sms poruke, VIP.wap ili VIP portala. Provjeri listu top igara tako da pošalješ poruke sljedećeg sadržaja na broj 333:
• npr. **TOP 6600** - za listu najtraženijih igara za određeni model mobilnog telefona (u našem slučaju Nokia 6600)
• npr. **NOVO 6600** - za informaciju o novim igrama za određeni model mobilnog telefona (u našem slučaju Nokia 6600)
Igru plati samo jednom i igraj koliko god puta želiš, jer ona ostaje u mobilnom telefonu.

Napomena: cijena i veličina igre ovise o tipu Java mobilnog telefona kojem je igra namijenjena.
Dodatne informacije potražite na http://java.vip.hr ili kod Službe za korisnike na 091 77 00. Pozivi upućeni na ovaj broj iz VIP mreže besplatni su.

VIP
SNAGA KOMUNIKACIJE

NAGRADNA IGRA

povodom jubilarnog broja **100**

HACKER

vam daruje

SET Boyin zvučnika za kućno kino

KONZOLE

1x PlayStation 2
1x Xbox
1x GameCube
1x GameBoy Advance

IGRE

2x LOTR War of the Ring
2x Deus Ex: Invisible War
2x Call of Duty

5x Hacker majice
5x Score majice

Popunjen nagradni kupon pošaljite do 12.03. 2004. na adresu:
HACKER, Čakovečka 17,
10000 Zagreb, s naznakom: **"100"**

NAGRADNI KUPON

100

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

HACKER

SPONZORI NAGRADNE IGRE

Boyin Hrvatska (Alfa d.o.o.)
Info Gama
Algoritam Multimedija

VELIKIH 100

Cijenjeno naše čitateljstvo, u ruci držite stoti, jubilarni broj Hackera. Kao što znate, s Vama smo već više od deset godina, tijekom kojih smo proživjeli doista najrazličitije promjene, od konceptualnih do onih sadržajnih i autorskih. Kroz redakciju je prošlo mnogo autora, od kojih mnogi danas rade u najpoznatijim domaćim tiskovinama najrazličitijih vrsta te vodećim domaćim web-portalima. Odrastali smo zajedno s Vama i sazreli u vodeću novinu na polju videoigara i interaktivne zabave u obliku koji sada držite pred sobom. Bilo je tu brojnih uspona i padova, no nadamo se da smo nakon svih tih godina dosegli razinu s kojim ste Vi kao naši čitatelji zadovoljni jednako kao i mi, naravno, gledano s profesionalne strane. No, ostavimo sve što je bilo iza nas u lijepom sjećanju i prebacimo se u današnje vrijeme i blisku budućnost. Naime, upravo ovim jubilarnim stotim brojem htjeli smo Vas iznenaditi lijepim darom, i to u obliku knjige, koje je tek prva u nizu knjiga u novoj Hackerovoj biblioteci, koja postaje standardni dio časopisa ili, bolje rečeno, Hacker paketa u kojem ćete po staroj cijeni od 30 kn odsad svaki mjesec dobiti, naravno, časopis Hacker, mini časopis Score posvećen svim vrstama konzola i prijenosnika za igranje te novu knjigu iz Hackerove biblioteke u kojoj ćemo se baviti najrazličitijim temama s polja informatike te različitim vidovima digitalne zabave. U skorijoj budućnosti očekujte još niz iznenađenja i podosta pozitivnih promjena vezanih uz sve aspekte časopisa, i nikako nemojte misliti da smo zaboravili na CD... Svima Vam, u ime cijele redakcije, od srca hvala što ste nas podržavali sve ove godine i svojim brojnim javljanjima i kritikama pridonosili stvaranju Hackera, koji danas predstavlja najače ime kad je riječ o domaćim tiskovinama posvećenim digitalnoj zabavi. Još jednom, svima hvala na stotinama lijepih želja upućenih povodom stotog rođendana i vjerujte nam - bez Vas ne bismo stigli ovako daleko.

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

Mali korak za čovjeka, ali veliki korak za gejmersku populaciju Hrvatske

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

NAJAVA BROJA: Tribes: Vengeance
str. 26 Atmosferična SF akcija

TEMA BROJA: Igre u 2004.
str. 38 Pregled najvažnijih naslova koje ćete zaigrati ove godine

PRVI POGLED: Bard's Tale
str. 20 Nakon dva desetljeća izbivanja bard se odlučio vratiti

HACKER ekipa

DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

DAMIR RADEŠIĆ
novinar

TIBOR HITRI
novinar

KRISTINA JEREN
novinar

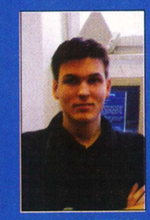
KREŠIMIR JOZIĆ
novinar

BERISLAV JOZIĆ
novinar

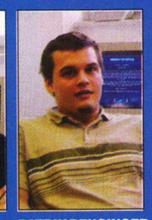
KREŠIMIR LAUŠ
novinar

IVAN KOVAČEVIĆ
novinar

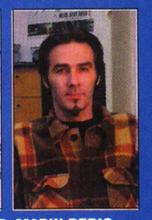
GORAN MARAVIĆ
hardver



MISLAV MATAIJA
novinar



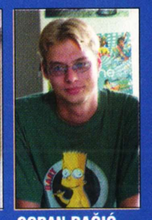
PATRIK PENCINGER
hardver



MARIN PERIC
grafički urednik

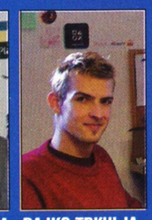
STIPE PERKOVIĆ
DTP

IVAN POLOJAC
novinar



GORAN RAČIĆ
novinar

DAMIR RUKAVINA
novinar



RAJKO TRKULJA
novinar

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar

HACKER
BROJ 100
OSVOJI VRIJEDNE NAGRADE!
KONZOLE GameBoy Advance • 1x PlayStation 2 • 1x Xbox • 1x GameCube IGRE 2x Lord of the Rings War of the Ring • Hmm Ez: Invisible War / Call of Duty MULTIMEDIJA Xenoji • Kopija znučnika za kućna kino • Hacker majice • Ozare majice

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

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
prodaja, tel. 01/ 6162167
Ivan Valečić
marketing, tel. 01/ 6162215
Sanja Vernić
voditelj marketinga - Hacker,
tel. 01/ 6161949
Krešimir Mijić
promocija, tel. 01/ 6102215
Ivanka Filipović
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
Kiosk d.o.o.
Odranska 1/1
10 000 Zagreb
Besplatni telefon (za pozive iz Hrvatske)
0800/606 303
Tuzemna / Inozemna pretplata
01/616 2631 • 01/6162632
Broj faxa
01/6162633
e-mail
pretplata@eph.hr

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

europa press HOLDING

sadržaj #100

Hacker broj 100 | issue 100 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **ožujak 2004.** | march 2004

IGRA BROJA

CHICAGO 1930

Gangsteri u izvornom obliku

str. 5

TEMA BROJA

IGRE U 2004.

Svi najbitniji naslovi koje ćete zaigrati u tekućoj godini

str. 38

HARDWARE TEMA

VELIKI CRT MONITORI

Puno centimetara za malo novaca

PROČITAJ:

- **Best buy**
  Zašto su veliki CRT monitori još uvijek *best buy* varijanta
- **Razlike i prednosti**
  Veliki pregled modela dostupnih na našem tržištu

str. 84

RUBRIKE

8 PC Info
14 Tech Info
16 Aktualno - Metamorfoza PC-ja u 2004.
19 Mikroskop
74 HackChat - Pisma čitatelja
76 HackChat - SOS
78 HackChat - Bez panike
80 MobiReport
96 Internet kalendar
98 Kolumna by Zoran Žmirić

PRVI POGLED

20 Bard's Tale
22 CIty of Heroes

NAJAVA BROJA

26 Tribes: Vengeance

NAJAVA

30 Gangland
32 Painkiller
34 Joan of Arc

ZAVRŠNICA

36 Sam and Max 2
36 Syberia 2
36 Matrix Online
37 The Movies

RECENZIJE

54 Chicago 1930
58 Vietcong Fist Alpha
61 The Sims: Makin' Magic
62 Onimusha
64 Midnight Club Race
66 Delta Force: Black Hawk Down - Sabre Team
68 Crazy Taxy 3: High Roller
70 Fair Strike
70 Railroad Pioneer
71 Storm Angel
71 Sonic Adventure DX - Director's Cut
71 School Tycoon

HARDWARE

HARDWARE MJESECA

83 Olimpus C-5060WZ

HARDWARE TEMA

84 Veliki CRT Monitori

HARDWARE MINITEST

90 Miševi za probirljive

HARDWARE RECENZIJE

92 AOC LM 279
92 Innovision ATA 133 Raid
92 IDE "Hot-Swap"
93 ATI Radeon SE serija
94 Bluetech DVD 838S
94 D-Link DWL-122
94 Twinmos 256 MB Mobile Disk III
95 Fujitsu Siemens Touchbird Optical
95 USB svjetiljka
95 USB punjač mobitela MB

Da čovjek ne povjeruje,
pravi Samuraj.
S katanom, oklopom i
« mrkim pogledom

IZRAVAN PRIJENOS

PCinfo

BLOODY RAYNE 2

Povratak zubate sisačice — str. 12

TECHinfo

IBM Digital Set-Top Box Integrated Controller PowerPC™ 75H6051 03BM 1F11D00RPB KOREA IBM39 STB02100 PBC 22C

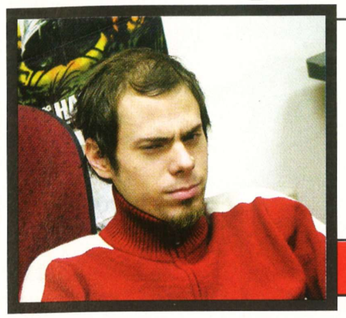
Xbox2

Imat će PowerPC procesor — str. 14

Aktualno

PC U 2004.

Promjene u svijetu PC računala — str. 16



POVRATAK OTPISANIH

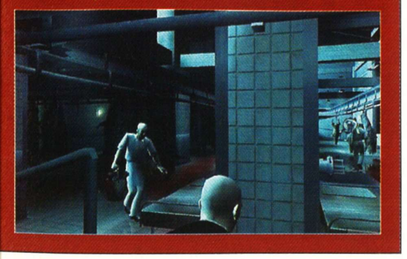
Naizgled dovršene priče u *Baldur's Gateu 3* i mnogih drugih prošle godine "ugašenih" naslova ipak se neočekivano nastavljaju. Stoga, idući put kad čujete, bez obzira iz kojeg izvora, da je neki projekt zauvijek ugašen, uzmite to sa zrnom sumnje, jer nikad se ne zna kad će se pojaviti novi ambiciozni ulagač i ponovno pokrenuti stvari. U svakom slučaju, proljeće se polako bliži, a s njim i sve veći broj friških, ekskluzivnih najava i vijesti o novim naslovima koji će pristizati tijekom iduće dvije godine.

Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

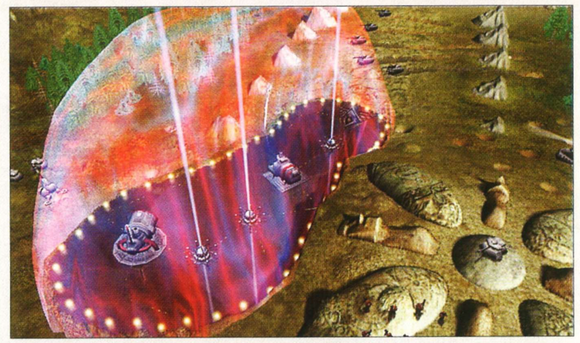
HITMAN 3 CONTRACTS

JOŠ UBOJITIJI JOŠ HLADNOKRVNIJI

Kad neki serijal dosegne treći nastavak, znači da drži vodu, tj. da su prethodnici postigli velik tržišni uspjeh i time omogućili razvoj franšize. Upravo se to dogodilo *Hitmanu*, vjerojatno jedinoj igri koja vas stavlja u ulogu plaćenog ubojice. Tražili ste, dobili ste, jer - *Hitman 3* sadržavat će sve dobre strane dvaju prijašnjih nastavaka i, naravno, donijeti hrpu novih. Spomenimo tako prvo priču, koja će biti vrlo interesantna - umjesto da se dotiče neke sadašnje radnje, ona je retrospektivnog karaktera, tj. prati Hitmanova prošla ubojstva kako mu se ona roje u glavi. No to nije sve, trebala bi nam dodatno približiti i njegovu psihologiju - naime, imat će i moralno-propitivalačku komponentu kako agentova ljudska strana bude polako izbijala na površinu. Zbog zanimljive priče, očekujte i vrlo bogate nivoe, kojih će biti manje nego u drugom nastavku, ali će biti znatno veći, nakrcaniji. Osim toga, *Hitman 3* će se vratiti korijenima , tj. 'jedinici' koja je, za razliku od 'dvojke, bila smještena u civilniji *setting*, u kojemu su mogli pogibati i nedužni građani. Nadalje, igranje će biti manje linearno jer će vam u nivoima biti dana mogućnost većeg izbora, poput primjerice odabira vaše iduće žrtve i sl. Optimizirana grafika, nova oružja i više krvi se podrazumijevaju, pa već sada s radošću ugovaramo novi hladnoubilački sastanak!



PERIMETER



STRATEGIJA S IDEJOM!

RTS s idejom? Da, jer što je drugo nego ideja i originalnost mogućnost apsolutne promjene terena u realnom vremenu i osvajanje pojedinih njegovih zona pomoću jedinica koje generiraju neprobojni zid??? Ovako, igrač će na raspolaganju imati određene jedinice kojima će mijenjati teren po svojoj volji, tj. kopati ga, oblikovati i uništavati, kako bi potom zauzeo manje komadiće zemlje, osvojeno obranio i u konačnici proširivao. A takva čuda moguća su zbog izvrsnog grafičkog potjerivača koji daje gotovo nevjerojatne rezultate. Inače, *Perimeter* nudi još jednu priču o dalekoj budućnosti i borbi između rasa koje su nekoć nastaljivale Zemlju.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

ANARCHY DOBIVA EXPANSION

I to pod nazivom *Alien Invasion,* koji vam, vjerujemo, dovoljno govori što ćete u njemu pronaći. S obzirom da je *Anarchy Online* trenutačno jedan od najačih SF MMORPG-ova, izdavanje spomenutog dodatka učinit će ga još interesantnijim široj gejmerskoj populaciji.

BURNOUT STIŽE NA PC

Iz pouzdanih smo izvora doznali kako se razmatra širenje *Burnout* franšize, i to na PC platformu. Naime, konverzija *Burnouta 3* s Xboxa na PC bila bi prilično jednostavan proces, a izdavač je uočio kako među PC populacijom definitivno ima velik broj zainteresiranih za treći nastavak.

RAT IGRE I DALJE NAJPRODAVANIJE

Prema istraživanjima različitih analitičarskih kuća, ratne igre u posljednjih šest mjeseci i dalje su bile u samom vrhu prodaje, stoga, dakako, nimalo ne čudi da je za ovu godinu najavljeno više od dvadeset novih visokobudžetnih naslova te tematike.

BROKEN SWORD IDE DALJE

Nemojte se odmah previše nadati, no, sudeći prema dobrim kritikama i jednako dobrim rezultatima prodaje trećega *Broken Sworda,* avanturističnom žanru smiješe se bolja vremena i četvrti nastavak tog prekrasnog, vrlo atmosferičnog avanturističnog serijala sada je sve izvjesniji.

FINAL FANTASY XI - VELIK USPJEH NA PC-JU

I dok druge izdavačke kuće sumanutom brzinom gase svoje MMORPG projekte, Sony zadovoljno trlja ruke zbog fantastičnog uspjeha njihova *Final Fantasya XI* na PC tržištu. Iako pomalo neočekivano, našao se na top-ljestvici najigranijih MMORPG-ova u posljednje vrijeme.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

PCinfo TOP3 NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. FAR CRY

02. STALKER

03. DOOM 3

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

SIMSI NA MALIM EKRANIMA

Nevjerojatna popularnost *Simsa* jedan je od najvećih fenomena u svijetu igara posljednjih nekoliko godina. Što je rezultiralo i proizvodnjom raznoraznih drugih čudesa vezanih za tu franšizu, a najnovija ludost je snimanje animirane TV serije o dragim nam uvrnutim virtualnim čovječuljcima. Na što će to u konačnici sličiti, tek treba vidjeti.

ŠTO NAM KUHA MOLYNEUX

Iako svoje prste britanska dizajnerska legenda trenutačno ima upletene u mnogo doista raznovrsnih projekata, doznali smo kako mu najviše vremena zapravo oduzima novi, još uvijek potpuno tajni naslov o kojem je protekli godina samo davao naznake da bi jednog dana mogao biti ostvaren. Nitko ne zna što se krije iza kodnoga imena *Dimitry*, a ne vjerujemo ni da ćemo saznati tako skoro, barem ne prije 2005.

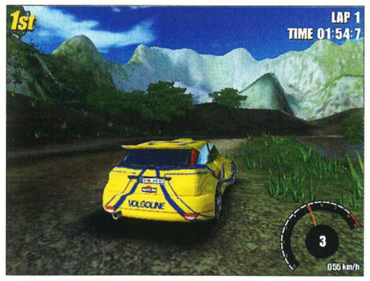
FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

XPAND RALLY

RALLY

S POSEBNIM DODATKOM

Dopadljivi *rally* s dvadesetak automobila polurealistično modeliranih, slatka trkalica s tridesetak staza razbacanih po cijeloj majčici Zemlji, neobvezan i nelicenciran proizvod za što širi krug igrača koji bi se trebao dopasti svima... Zvuči izlizano i šablonizirano? Možda, no kako vam zvuči podatak da će se igra vrtjeti u engineu iz *Chroma* koji se dokazao, ako ničim drugom, a ono barem grafičkim potjerivačem. I fenomenalnom fizikom vožnje u kojoj smo mogli uživati u samo nekoliko misija, no zato ćemo ovdje jurcati koliko nas volja. Tko zna, možda negdje sretnemo i pokojeg aliena.



WHITE

- **PREGRŠT NOVITETA** – PC-tržište će uskoro procvjetati, što dokazuje i tema broja, koju možete pronaći na idućim stranicama
- **MOBILNO IGRANJE** - N-Gage je došao i vrijeme je za igranje u vlaku, avionu, helikopteru, podmorници, ciklotronu...
- **RUŽNO VRIJEME**- Dajte nam što više odvratnih dana kako bismo ih mogli provoditi izgubljeni pred ekranom. Jer mi to volimo!

KAKO SU OVAJ MJESEC PROŠLI...

- **NEDOSTATAK IGARA** - Nije da ih ovaj mjesec nema, ali ih je većina ipak B-kvalitete. Hoćemo *block bustere*!
- **POŠTENE SIMULACIJE** - Crni dani i crne godine za simulacijski žanr - osim *Flight* simulatora, gotovo ništa
- **IŠČEKIVANJE IGARA UBOJICA**- Je, je, radimo svoj posao, ali kao i vi nestrpljivo iščekujemo *HL2* i *Doom 3*, što je totalno *black*!

BLACK

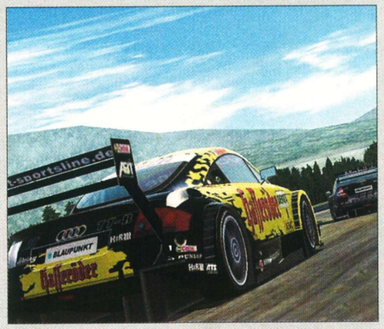
www.hacker.hr

USKORO POSJETITE NOVU, REDIZAJNIRANU STRANICU

TOCA RACE DRIVER 2

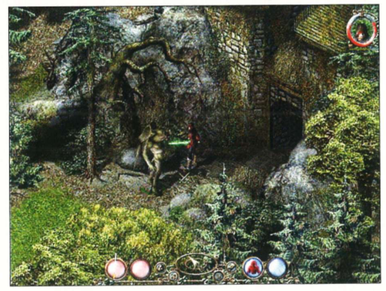
NAJKOMPLETNIJA UTRKA NA PC-ju

Ako ispune sve obećano, *Race Driver 2* bi mogao biti najkopletnija trkaća igra na PC-ju. Naime, ponudit će više od trideset prvenstava sa svim zamislivim načinima vožnje, poput GT-a, *rallyja*, V8 kupa, Street racinga, Formula forda, Classic racinga itd. Držeći se i dalje avanturističnih postavki iz originala, *Race Driver 2* će vas još jednom staviti u ulogu mladog trkača koji svoje napredovanje u karijeri promatra u filmičnom modu iz prvoga lica. Dodatno su nabrijali i grafički engine, za koji kažu da je u stanju iscrtavati triput više poligona od originala. Valjda nam neće trebati i isto toliko puta jači hardver?!



SACRED

NAKRCANO KAO ŠIPAK KOŠTICAMA



Ovo će biti jedan tipični RPG stare škole s prerenderiranom grafikom i hrpom stvari koje će je ispuniti. Tako se najavljuje više od 30 glavnih misija i čak 200 malih *questova* koji će se rasprostirati na čak šesnaest vrsta terena! Znate ono, malo džungle, malo pustinje, malo zaleđenih goleti, malo tamnica…? Likova će biti 6, od kojih se posebnu ističu Vampir i Seraphim, za koje kažu da će "...RPG igračima pružiti posve novo iskustvo." Računajte i na specijalne poteze izvedene kombinacijom magije i oružja, napadanje s konja u galopu, pojačavanja oružja različitim draguljima, dijamantima itd. Bogato i nakrcano!

INFO GAMA IT CENTAR
Av. V. Holjevca bb, 10010 N. Zagreb
tel. 01/6651 777, fax: 01/6651 799

USB FLASH DRIVE DISK
128MB Sansun SN-82 + MP3 player, LCD.... 546 kn
128MB USB Flash drive disk.... 321 kn
256MB USB 2.0 Flash drive disk.... 605kn
512MB USB 2.0 Flash drive disk, TwinMOS.. 1.096kn

MULTIMEDIJA
Zvučne kartice CREATIVE
Audigy2/Audigy2 NX/Audigy2 ZS PlatinumPRO.. 680/ 945/ 1.891 kn
Zvučnici CREATIVE Inspire
Inspire 2.1 P380/T2900/I-Trigue L3500.... 359/529/ 1.049 kn
Inspire 5.1 P580/Inspire 7.1 T7700.... 567/1.021 kn
CD-R/RW uređaji
LITE ON48/24/48TEAC 52/24/52/PLEXTOR 52/24/52 274/406/529 kn
DVD+R/RW uređaji
RICOH MP5240A.... 661 kn !!!!!
DVD±R/RW uređaji
Nec ND-1300/ Pioneer DVR-106/Plextor PX-708.. 850/1.011/1.635 kn
LOGITECH miševi
MX310/ MX500/ MX700.... 264/359/ 586 kn

PC MODDING AKCIJA !!!
Case Fan ANTEC transparent with 3 LEDs (Red, Green, & Blue) 2600rpm, 80mm 157 kn
Cold Cathode YELLOW Light Kit katodna lampa, 31cm 113 kn
HDD rounded kabel fluorescent ATA66/100/133 (35,45,60,90 cm) od 56 kn

X-BOX
XBOX konzola standard.... 1.749 kn
XBOX konzola modificirana.... 1.956kn
(Evox, emulatori, region free, DVD-R/CD-RW, X-BOX Media Player 2.2, Divx/MP3/SVCD/VCD play)
Controller JoyTECH.... 150 kn
Controller LOGITECH, Feedback.... 217 kn
Controller MICROSOFT S.... 330 kn
DVD Movie Playback Kit.... 282 kn

WIRELESS-G LAN (54Mbit)
LINKSYS WMP54G, PCI card.... 529 kn
LINKSYS WPC54G, PCMCIA card.... 614 kn
LINKSYS WRT54G, AccessPoint + Router.... 898 kn

DIGITALNI FOTOAPARATI
FUJI
Finepix A310/S5000/S7000.... 1.919 / 3.290 / 6.240 kn
OLYMPUS
C-150/C-350/C-750/C-5060WZ.... 945/1.938/3.640/5.578 kn
NIKON
Coolpix SQ/4300/5700.... 2.637/ 3.356 / 7.838 kn
CANON
A70/ IXUS 400/ EOS 300D (w lens).... 2.647/ 3.678 / 8.556 kn
xD-Picture Card
128MB Fuji/ 128MB Olympus/ 256MB Olympus.... 472/520/926 kn

PDV je uračunat u cijene!

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

PCinfo

SPACE HACK

Već je bilo nekoliko pokušaja transferiranja Diablo ideje u neku SF varijatnu no manje više svi dosada bili su nezapaženi. Space Hack, interesantan akcijski SF RPG trebao bi to promjeniti, vizualno i stilski zasada nemamo na igru nikakvih zamjerki no pitanje je koliko je cjela stvar zaista igriva i zabavna.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

MYTHICA PROPALA

U zadnji čas, pred zaključenje broja, do nas je došla informacija kako je Microsoft potpuno obustavio sva daljnja ulaganja u svoj ambiciozni MMORPG projekt *Mythica*. Kao glavni razlog navode to da tržište MMORPG igara trenutačno ne smatraju dovoljno unosnim, te ne namjeravaju u skorijoj budućnostu trošiti veće količine novaca na taj žanr.

BALDUR'S GATE 3 REVIVAL?

Sudski spor oko licencije za izdavanje trećega naslova PC serijala *Baldur's Gatea* završen je. Dobitnik u cijeloj priči je Interplay, koji je time vratio sporna prava, no problem je što je gotovo cijeli *Black Isle* otpušten i pitanje je tko će, odluče li se na daljnji razvoj igre, uopće prionuti tom poslu.

DEUS EX 3 U 2005.?

Glasine, glasine... U nedavnom intervjuu Spector je izjavio kako će, čim dovrše *Thief 3*, vjerojatno tijekom proljeća, krenuti u puni razvoj trećeg *Deus Exa*, a po raznoraznim medijima se već spominje zima 2004. kao mogući datum izlaska, no teško da će se nešto po tom pitanju dogoditi prije 2006.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

BLOOD RAYNE 2

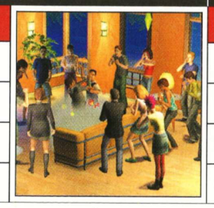
POVRATAK ZUBATE SISAČICE

Nakon što u prvome dijelu nije uspjela ubiti svojeg nacističko-vampirskog oca Kagana jer je slučajno poginuo u nesreći, vampirica Blood Rayne posljednjih je šezdeset godina provela tamaneći njegove vampirske potomke. S pravom, zato što je njezina zločesta obitelj svih tih godina radila na mističnoj supstanci zvanoj "Shroud" koja bi, nakon aktivacije, trebala vampirima osigurati šetanje po danu i pobjedu u konačnoj dominaciji nad ljudskom rasom. S tim pretpostavkama počet će nastavak ove odlične igre koju smo igrali s istinskim užitkom! I doista, sve nedostatke vampirskog prvijenca trebao bi ispraviti upravo ovaj bezbožni nastavak. Tako se pod broj jedan strastveno reklamira konačna implementacija *comboa* koja će vampirici pružiti nešto više poteza od onih slučajno generiranih bedastoća iz 'jedinice'. Osim toga, Rayne će se ovaj put hvatati za različite šipke, pretvarajući se tako u ubojitu čigru, te se čak sklizati po oštrim rubovima u stilu ludih skejtera! Posebno nas raduju i *finishing* potezi kojima ćete ubijati nesretnike nakon što im popijete krv… pa... pa... ne možemo više čekati!

PREGLED

NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA U IDUĆIH 3 MJESECA

OŽUJAK	
01.	Sims 2
02.	Dead Men's Hand
03.	Black 9
04.	Battlefield Vietnam
05.	Joint Operations



TRAVANJ	
01.	Hitman 3 Contracts
02.	Ultima X Odyssey
03.	City of Heroes
04.	Lineage 2
05.	Doom 3

SVIBANJ	
01.	Sam&Max 2
02.	Star Wars Republic Commando
03.	Four Horsemen of the Apocalypse
04.	Thief 3
05.	Black 9

LAGSTERS

UTRKIVANJE PO CIJEVIMA

Još jedna utrka, ali ne klasična, nego od onog specifičnog tipa koji je utemeljio legendarni *Wipeout*. Prema tome, radnja se umjesto u sadašnjosti, odvija u budućnosti, a umjesto automobila i cesta, uživat ćemo u futurističnim letjelicama i cijevima. Da, utrke se odvijaju u zatvorenim i uvrnutim tunelima po kojima su razbacani različiti artefakti, trake za ubrzavanje i poboljšanja. Valja također spomenuti i upotrebu oružja, koje ćete kupovati i nadograđivati između misija i njime tamaniti suparnike. *Single player* će sadržavati 4 turnira, a *multiplayer* tri moda koji se zovu "Last man driving", "Fox and hounds" i "Divided glory".

VICTORIA - EMPIRE UNDER THE SUN

INDUSTRIJSKA REVOLUCIJA

Dok ovo čitate, *Victoria* je možda već vani. Radili su je autori odlične *Europe Universalisa*, zove se po britanskoj kraljici Viktoriji, a obuhvaća povijesno razdoblje od 1836. do 1914. Budući da je to razdoblje industrijske revolucije, ali i brojnih pronalazaka, od kojih će većina biti i u samoj igri, trebala bi biti vrlo interesantna. Osim toga, moći ćete izabrati bilo koju značajniju državu tog doba i od nje napraviti europskog ekonomsko-kolonijalnog vladara. *Victoria* se temelji na istom engineu kao i *Europa Universalis*, stoga će biti posebno primamljiva upravo ljubiteljima tog naslova.

TKO JE TKO U 5 POTEZA

Ray Gresko

STAROST: oko 40
PREBIVALIŠTE: SAD
ZANIMANJE: dizajner, programer

NIHILISTIC

1. Je li riječ o starom mačku ili balavom pridošlici?

Naš Ray nije nikakav prištavac, u igrama je gotovo od samih početaka. O.K., nije bio previše aktivan u danima C64 i Spectruma, no počeo je raditi još u 16-bitno vrijeme, i to na razvoju tada popularnih simulacija *Mig-29*, *Falcon 4.0* (nešto novije, očito) i *Top Guna*. To su mu ujedno bili i glavni zadatci u nekoć velikom Microproseu, nakon čega ubrzo seli u drugu tvrtku.

2. Rayevi dani u Lucas Artsu

Nakon Microprosea, bio je dovoljno sretan da dobije priliku raditi u danas grandioznom Lucas Artsu, i to ni manje ni više nego na prvom *Star Wars* FPS-u, *Dark Forces*! Logično, pripala mu je i čast sudjelovanja u izradi nastavka, iliti odličnog *Jedi Knighta*, no to nije sve, Ray uvelike pridonosi stvaranju hitova kao što su: *Shadows Of The Empire*, *X-Wing vs. Tie Fighter*, *Grim Fandango*, *DroidWorks*, *Force Commander*, *Indiana Jones* i *The Infernal Machine*, *Mysteries Of The Sith* i *The Phantom Menace*. Impresivno, nema što.

3. Koji su mu glavni zadatci u razvoju igara?

Ray je zapravo dizajner/programer, što znači da radi na stvaranju osnovnog kostura svih igara iliti grafičkog enginea te njegovog uklapanja u ostatak igre. Prema tome, osim programiranjem, bavi se i svim ostalim stvarima poput testiranja i poštimavanja kako bi igra ispala cjelovita i zaokružena. Svojim sposobnostima stvorio je neke od temeljnih pretpostavki 3D grafike kao takve koje se u evoluiranim oblicima koriste i danas.

4. Uspon i pad karijere?

Znakovito je da je nekoć bio u samom vrhu i dalje mu matične tvrtke (Nihilistic Software), i to u ulozi glavnog direktora, CEO-a, dizajnera i programera. No, danas je ondje tek programer-dizajner, dok je na njegovo mjesto uskočio Robert Huebner. Zašto? Ne znamo, a gamad nam ne želi reći.

5. Na čemu trenutačno radi?

S ostatkom Nihilisticove ekipe koja trenutačno broji točno dvadeset ljudi upravo dovršava njihov najnoviji projekt, koji se radi u suradnji s Blizzard Enterteinementom. Jasno, riječ je o *Starcraft: Ghostu*, tj. atmosferičnom, *Alienu* sličnom FPS-u u *Starcraftovu* svijetu. Ne daj se, Floki, ovaj, Ray, i ostani u vrhu *gaming* razvoja kao što si i nekoć bio! Programeri, volimo ih (pogotovo programerke)...

Piše: Goran Maravić

TECHinfo

BLITZ

DOMAĆI INTERNET VEĆI ZA 41 POSTO

Projekt mjerenja hrvatskog web prostora što ga je 2002. pokrenulo SRCE pokazao je da je ukupna veličina dostupnih stranica .hr domene u 2003. narasla na 548 GB, što je 41 posto više od rezultata dobivenog mjerenjem 2002. Ukupan broj web stranica koje se nalaze na hrvatskom webu u stvarnosti je vjerojatno i nekoliko stotina puta veći od rezultata dobivenih istraživanjem. Naime, projekt SRCE-a bavio se uglavnom mjerenjem 'površinskog weba', koji ne uključuje stranice 'dubinskog weba' koje se dinamički generiraju, niti stranice koje koriste različite autentikacijske i autorizacijske mehanizme. Takve stranice ne uključuju se u istraživanje zato što ih posebno napravljen robotski program pomoću kojega se istraživanje provodi nije u stanju pouzdano detektirati. Prema nekim procjenama, 'dubinski web' je globalno čak 400 do 550 puta veći od 'površinskog'.

GBA ZA KOLEKCIONARE

Korisnike iz ostatka svijeta vjerojatno neće obradovati ova vijest: Australija će dobiti ograničenu seriju GameBoy Advance SP konzola. Riječ je o posebno obojenim konzolama koje je zamislio australski lanac Toys R Us trgovina. Pristupili su Nintendu s idejom i naišli na dobar odaziv proizvođača. Dijem Australije prodavat će se tako minikonzole zasad još nepoznata izgleda i gotovo je sigurno da će prodaja ići jako dobro jer se i obična konzola izvrsno prodaje. Kolekcionarima bi činjenica da će konzolu biti moguće nabaviti samo u Australiji mogla biti samo dodatni izazov. Prodaja počinje sredinom ožujka.

iTUNES MP3

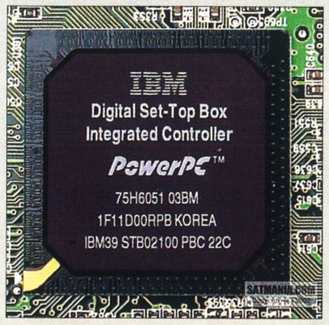
PRODAJA MP3 GLAZBE U MODI

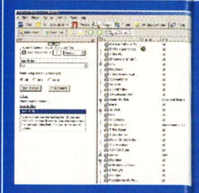
Nakon solidnog uspjeha Appleovog iTunesa, servisa za *online* prodaju glazbe, mnogi velikani svjetskog tehnološkog tržišta odlučili su napraviti isto. Microsoft je već najavio da pregovara o organizaciji svog servisa. Istim se poslom kani baviti i Yahoo, tražilica koja je izrasla u pružatelja svih mogućih Internet usluga. Sad se već govori i o ulasku mobilnih operatera poput Virgin Mobilea u posao prodaje glazbe u MP3 formatu. Nadajmo se samo da će silna konkurencija dovesti do niskih cijena i kvalitetne usluge, tek treba vidjeti kako će ti velikani realizirati svoje planove.

PROCESORI Xbox2

Xbox2 IMAT ĆE POWERPC PROCESOR

Prema nedavno dostupnim neslužbenim informacijama, Xbox 2 bi trebao biti iznimno jak stroj. Današnji Xbox posjeduje jedan procesor PIII generacije, dok će ih njegov nasljednik imati čak tri - riječ je o 64-bitnim PowerPC procesorima sličnim onima u najjačim IBM-ovim serverima. Xbox 2 će biti nekoliko puta jača platforma od najsnažnijeg današnjeg PC-ja. Novi Microsoftov partner za grafički dio konzole sada je ATI; sukladno tome, za poslove prikaza bit će zadužen grafički čip kodnog naziva R500. Govorimo, dakako, o budućnosti jer se trenutačno na tržištu nalaze grafički čipovi R3xx serije. Uz grafički čip dolazit će 256 MB memorije kako bi i najzahtjevnije igre radile bez problema. Nije još poznato hoće li igre s današnjeg Xboxa raditi na Xboxu 2 te hoće li on imati tvrdi disk. Bila bi velika šteta izgubiti ga sada kada su se korisnici navikli na nj, pa čak i konkurencija ide kopirati taj dodatak. Jedan od većih problema je kompatibilnost između današnjeg grafičkog čipa, koji dolazi iz nVidije, i budućeg, koji dolazi iz ATI-ja.





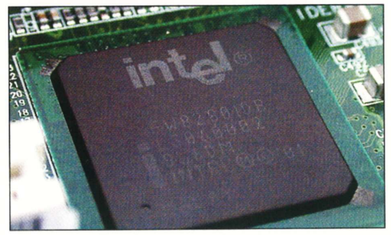
RACIJA U SJEDIŠTU KAZAAE

Vlasnici Kazaa su Sharman Networks, tvrtka sa sjedištem u Australiji. Početkom veljače australska udruga koja se bavi zaštitom autorskih prava glazbenika ishodila je sudski nalog za premetačinu prostorija Sharman Networksa, privatnih domova direktora tvrtke pa čak i nekolicine australskih domova, ISP-a i sveučilišta. Iako istražitelji vjerojatno neće pronaći inkriminirajuće dokaze u prostorijama Sharman Networksa, taj je nalog vrlo znakovit dapače, otvara mogućnost da bogata i moćna glazbena industrija dobije efikasno sredstvo za maltretiranje tvrtki poput Sharman Networksa. Povlačenje po sudu moglo bi biti veliki problem manjim tvrtkama, dok glazbena industrija ima dovoljno novca za takve egzibicije.

INTEL PENTIUM

64-BITNI PENTIUM?

Krajem siječnja Intel je objavio da ipak ima 64-bitni procesor temeljen na x86 strukturi u razvoju. U suprotnom, AMD bi vrlo lako preuzeo popriličan komad tržišta sa svojim Athlon 64 procesorima. Svejedno, zahtjevnije tržište bi moglo uvidjeti da su u im AMD-ovi Opteroni ipak nešto jeftinija solucija od Intelovih rješenja. Intelova je procjena, doduše, da kućni korisnici nemaju potrebe za 64-bitnim procesorima, što je možda i istina, ali ako stavite na policu trgovine dva procesora, od kojih na jednom piše 64, a na drugom 32, prosječni kupac će se odlučiti za veći broj iako mu uopće nije jasno o čemu je riječ. Tomu smo svjedoci posljednjih nekoliko godina i u svijetu grafičkih kartica, koje su se oslanjale na



sirove brojke, i u svijetu procesora, koji su se prodavali samo zbog visokog takta i vjerojatno se još uvijek prodaju. Navodno će Intel svoje rješenje predstaviti na IDF-u tijekom veljače.

NOVINE DNEVNIK

OD 01.03. NOVA DNEVNA NOVINA!

Dnevnik je naziv novih, poslovnih dnevnih novina, koje će donositi svježe, provjerene i aktualne informacije. U sklopu Dnevnika, nalazit će se i mikropojasna rubrika Portal, koja će sadržajno pratiti mnoga područja; od tehnologija i znanosti preko kulture i umjetnosti do sporta i lifestylea.
Jedan od highlighta rubrike bit će dnevna IT stranica, što predstavlja novum u hrvatskoj žurnalističkoj praksi. Kako se snaga Interneta zasniva i na brzini objavljivanja podataka, takva će stranica umnogome pridonijeti učinkovitom praćenju zbivanja u IT industriji i oko nje.
Osim poslovnih IT informacija, Portal će pratiti i novitete iz telekom sektora, opisivat će se hardver i softver, bit će prostora i za računalne igre, a najveći naglasak će biti na trendovima koji se pojavljuju u primjeni računala i Interneta u poslovnom okruženju.
Za Portal će pisati provjereni autori iz svijeta IT novinarstva, a već sad je sigurno kako će se pojedinih dana rubrika i širiti, već u ovisnosti o praćenju velikih događaja na svjetskoj sceni, od čega će reportaže s predstojećih 3GSM Congessa u Cannesu i CeBIT-a u Hannoveru biti prve na repertoaru.
Dnevnik počinje izlaziti 1.ožujka na 32 stranice i za razliku od standardnih dnevnih novina, neće izlaziti

PORTAL
Wireless uskoro i u Eurostar vlakovima
Godišnja nagrada Zlatni Moby 2003.

subotom i nedjeljom već će, upravo iz tog razloga, petkom sadržavati specijalni vikend-prilog na 16 stranica, koji će, dakako, uključivati i informatičke teme.

TOP 5 GADGET

Ovaj ćemo se mjesec baviti džepnim digitalnim fotoaparatima. Dok se još donedavno trebalo odreći kvalitete da bi fotoaparat bio mali, danas kvaliteta nema apsolutno nikakve veze s veličinom.

01. CANON IXUS 500

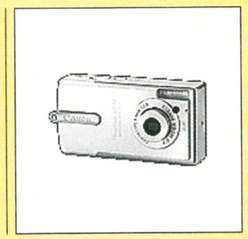
Odlikuju ga male dimenzije, čvrsto kućište od metala i magnezija te vrhunska kvaliteta fotografija veličine 5 megapiksela

02. CASIO EXILIM EX-S3

Ovaj fotoaparat je malen, ali još više fascinira njegova debljina: toliko je tanak da je objektiv izbačen iz profila. Idealan za džep košulje

03. CANON SD 10

Minijaturni fotoaparat vrlo visoke razlučivosti fotografije (4 megapiksela). Morao je žrtvovati zoom zbog dimenzija



04. FUJIFILM FINEPIX F402

Realna razlučivost CCD-a na ovom fotoaparatu je 2 megapiksela, fotografije su solidne kvalitete, a kućište metalno – ako vam mališa padne na pod, neka se čuje

05. SONY DSC-U30

Ovaj minijaturni Sony više podsjeća na privjesak za ključeve nego na fotoaparat, no u tome leži njegova snaga. CCD senzor je od 2 megapiksela

METAMORFOZA PC-ja 2004

U PC-industriji, 2004. će biti godina velikih promjena. Gotovo svi sustavi bit će izmijenjeni i zavladat će neki potpuno novi standardi, omogućujući nam brži i sigurniji rad s računalima i - naravno - igranje

Mnogo će se toga dogoditi u idućih desetak mjeseci, a poglavito u prvih pet. PC-ji kakve danas poznajemo doživjet će korjenite promjene – isti će ostati uglavnom detalji koji se tiču periferije. No, krenimo redom – od procesora, temeljnog dijela računala, gdje nas očekuje jedna potpuno nova generacija tih uređaja. Intel će svoj Socket 478 zamijeniti novim, Socketom 775 – i to, kako je najavljeno, negdje prije ljeta. AMD će pak prijeći s 745 i 940-pinskih utora na 939-pinski dizajn. Doći će i do prelaska na finiji proizvodni proces, s 130 na 90-nanometarski. Novi procesori biti će pravi žderonje energije pa će tako, primjerice, Intelov Prescott nabrijan na kakvih 3.8 GHz cuclati oko 150 W.

Naravno, promjena tipa procesorskih utora znači i potpuno nove matične ploče, na kojima će, osim novih *chipseta*, doći do još nekih bitnih izmjena – iniciranih ponajprije od Intela. I sam format matičnih ploča će se izmijeniti – iz ATX-a će se prijeći u BTX, što sa sobom donosi brojna poboljšanja, no spomenimo samo ona najvažnija: poboljšano hlađenje, bolja raspodjela električne energije te potpuno novi raspored rupica i vijaka da biste ih mogli što bolje učvrstiti na kućište.

Kao što rekosmo, matične ploče bit će temeljito izmijenjene zbog potpuno nove sabirnice i utora, dok je, s druge srane, jedan manji dio izmjena normalan generacijski korak u razvoju memorije. DDR memoriju zamijenit će DDR-II potpuno drukčijeg formata od sadašnjih DIMM-ova. Stoga zaboravite na iskorištavanje memorije iz stare kante!

Druga velika izmjena na matičnim pločama bit će uvođenje potpuno nove sabirnice, koju smo spominjali već više puta. Riječ je, dakako, o PCI Expressu. I AGP i običan PCI konačno odlaze k vragu – a bilo je i vrijeme – jer je, naime, sabirnica već dulje vrijeme usko grlo brojnim aplikacijama – pogotovo grafičkim karticama. Svoje AGP grafičke moći ćete, dakle, prilikom izgradnje novog računala ritualno spaliti. S druge strane, pohvalno je što je PCI Express kompatibilan sa "zastarjelim" PCI karticama pa njih, znači, nećete morati spaliti. Propusnost PCI Expresa u usporedbi s AGP-om je peterostruko veća. Novim grafičkim karticama više neće trebati eksterna napajanja iz *molexa*. Naime, PCI Express će im moći dati maksimalno do 60 W snage, za razliku od 25 W kod AGP 8X. I napon struje je promijenjen – tako će PCI Express raditi na 12V, za razliku od 5 V linije koja je bila zadužena za AGP.

Sva ta dodatna snaga generirat će i dodatnu količinu topline, tako da je za najbrže tzv. X16 utore predviđen poseban ventilator na kućištu, a ostavljen je i iznimno velik razmak između grafičkog (X16) i ostalih PCI Express utora kako bi zrak što bolje strujao. Što će, primjerice, omogućiti proizvođačima grafičkih kartica veće hladnjake, koji bi sasvim lako mogli narasti do veličine onih glavnog procesora.

Što se sučelja za tvrde diskove i periferiju tiče, nastavit će se penetracija S-ATA diskova i kontrolera. Doduše, vjerujemo da će još neko vrijeme koegzistirati s klasičnim P-ATA uređajima. Tijekom godine pojavit će se i Serial ATA 2.0 standard, koji bi trebao ponuditi još veće brzine prijenosa podataka te mogućnost spajanja više uređaja u lanac. Interesantno je da će i SCSI diskovi, koji su već neko vrijeme rezervirani isključivo za profesionalne primjene poput velikih servera, doživjeti prelazak s Ultra320 na SAS standard. Riječ je o sličnom koraku kao što je ATA u S-ATA.

Kao i svake godine, očekuje nas i nova generacija grafičkih kartica. nVidija će izbaciti NV40 GPU, a ATI će izaći pak s R400. Sve će se to dogoditi u proljeće. Iskreno se nadamo se da će spomenute grafičke kartice doista i ponuditi nekakav brzinski skok, za razliku od prošlogodišnjih, gdje nam se više činilo da je riječ o prelijevanju brojki i oznaka iz šupljeg u prazno

Istodobno s velikom hardverskom smjenom generacija očekuje se i smjena operativnog sustava. Windowse XP zamijenit će Longhorn, a i Microsoft i Intel teže odbacivanju starih tzv. tehnologija iz ostavštine (*legacy*), poput PS/2 portova, 3,5" disketnih jedinica, paralelnog i serijskog porta i sl.

Ukratko, PC-je će zadesiti brojne promjene u kratkom vremenu, stoga se doista može govoriti o metamorfozi ili, ako želite, ponovnom rođenju PC-ja.

BTX kućišta
POTPUNO NOVI PC-ji

Jedna od većih i vizualno svakako najuočljivijih promjena bit će novi *form-factor* kućišta. Ime će mu biti BTX (ATX pa BTX, kužite?), što je skraćenica od Balanced Technology Extended, a jedna od važnijih značajki znatno kvalitetnija i moćnija napajanja. BTX specifikacija u cijelosti redefinira putanju zraka kroz kućište. Tako će napajanje imati najmanje 2 ventilatora u sebi, te stražnja strana kućišta barem još dva dodatna, od kojih će jedan upuhivati, a drugi ispuhivati zrak. Predviđen je i zaseban ventilator koji će upuhivati hladni zrak izravno na grafičku karticu. Novi format omogućit će znatno veće slobode kad je riječ o veličini matičnih ploča te se predviđa da će najmanja kućišta na BTX specifikaciji biti volumena oko 6 litara. BTX specifikacija uključuje i brojne preporuke koje se tiču ograničavanja elektromagnetske interferencije te ukupne glasnoće rada sustava.

KAKO ĆE IGRE PROFITIRATI?

Pa, odgovor se nameće sam od sebe. Opće je poznato da su moderne 3D igre najveći potrošači procesorske snage. One će, dakle, izravno profitirati u brzini zbog viših frekvencija koje će procesori i grafičke moći postizati. Najveću zaslugu za to ima poboljšano napajanje i hlađenje novog BTX standarda kućišta. Igre će uvelike profitirati od novog PCI Express sučelja – čiji je zagovornik i pobornik što bržeg uvođenja upravo ATI – trenutačni "kralj" grafike.

Xnet se munjevito širi Hrvatskom

Xnet za ožujak pripremio velike i interesantne događaje

Nakon HT-ovog DSL-a, koji je prosječnom *gameru,* nažalost, još uvijek prilično skup, sve veći broj sretnika ima priliku postati korisnikom Xneta – prvog hrvatskog ISP-a koji vam omogućava kabelski pristup Internetu. Možda još važnija činjenica je da je taj pristup neograničen količinom podataka, tj. *flat-rate,* i to brzinama od 64 do čak 512 kbps!

U skladu s tim, tvrtka DCM, koja je vlasnik Xnet kabelskog pristupa Internetu, organizira edukativni program čija je glavna svrha popularizirati širokopropusni (broadband) pristup Internetu u Hrvatskoj. Spomenuti će događaji biti u prve tri subote u ožujku, a obuhvaćat će različite prezentacije tehnologije, predavanja, demonstracije itd.

UPOZNAJTE INTERNET PREKO KABELA

Sam event zove se **"Xnet – nova dimenzija Interneta", a održat će se na idućim lokacijama u navedenim datumima:** Zagreb, 6. ožujka 2004.: Nacionalna i sveučilišna knjižnica, Osijek, 13 ožujka 2004.: Hotel Central, te na kraju Split, 20 ožujka 2004.: Športski centar Gripe. Xnet eventi zabavno su edukativnog karaktera. Ciljevi su im upoznati široko pučanstvo s prednostima i mogućnostima korištenja širokopojasnog (broadband) pristupa Internetu. Sami događaji bit će podijeljeni u nekoliko kategorija. Tu će biti Star Chat, chat s poznatim osobama, te Microsoftov seminar o najboljem načinu korištenju njihova softvera putem kabelskog Interneta. Za sve zabrinute u sigurnost Interneta, bit će zanimljivo predavanje Lucijana Carića iz Sophosa o virusima. Naime, kabelski Internet donekle je specifičan što se zaštite od virusa tiče i upravo o tome će se raspravljati.
Šećer, naravno, na kraju: Xnet, naime, organizira na svakom od svojih evenata i veliki gaming turnir. Posjetitelji eventa prijavljuju se na listu natjecatelja u igri *Unreal Tournament* (pucnjava), a pobjednici turnira dobivaju vrijedne nagrade – pobjednik dobiva DVD player, drugoplasirani besplatan priključak i tri mjeseca Xnet Interneta na brzini od 256, dok trećeplasirani dobiva Reality TV ruksak i Xnet kapu. U svakom slučaju, ako vas imalo zanima brz i jeftin *flat-rate* pristup Internetu, svakako budite nazočni na Xnetovim događajima.

BRZ RAST KORISNIKA

Iako je Xnetova kabelska mreža tek u procesu širenja, pa je samim tim ograničen i broj njezinih korisnika, brz rast i veliki Interes pokazuju da je riječ o iznimno zanimljivoj usluzi. U vrlo kratkom vremenu Xnet je skupio čak 1500 korisnika.

No, što je tu tako zanimljivo, zašto je Xnet kabelski Internet interesantna ponuda? Pa, *flat-rate* pristup Internetu putem kabelskog modema u svijetu je uvelike raširen i popularan način pristupa Internetu. Xnetova varijanta vam omogućuje da po fiksnoj mjesečnoj cijeni, bez obzira na vrijeme provedeno na Internetu ili na količinu prenesenih podataka, vaš mjesečni trošak Xnet pristupa Internetu ostaje isti - fiksna mjesečna pretplata ovisna o brzini/paketu koji ste odabrali te mjesečnom najmu modema.

Pristup je iznimno brz i jednostavan za korištenje. Ovisno o odabranom Xnet paketu, brzina pristupa Internetu može biti i do 512 kb/s, što je više od 10 puta brže nego kod *dial-up* pristupa Internetu. To znači da možete zajahati na neki od P2P klijenata i skidati filmove i glazbu koliko vas volja…

S kabelskim Internetom možete zaboraviti na vremenska ograničenja pristupu Internetu. Čim upalite računalo, beskrajan svijet Interneta vam je nadohvat ruke.
I povrh svega, vaša telefonska linija ostaje slobodna. Točnije, telefonska linija vam više uopće nije ni potrebna!

DCM kabelska televizija je, za uslugu kabelske televizije i Xnet pristupa Internetu, izgradila i dalje razvija suvremenu optičku mrežu te posjeduje posebnu infrastrukturu za komunikaciju s Internetom, odvojenu od postojeće HT mreže fiksne telefonije. Za više informacija i dostupnost predlažemo vam da prosurfate do **www.xnet.hr**

Kako radi Internet preko kabela?

Vrlo jednostavno. Kabel kojim vam se dostavlja kabelska televizija ima još dosta prostora za prijenos podataka i pored brojnih programa visoke kvalitete. Taj preostali "bandwith" koristi se za pristup Internetu, tj. slanje i primanje podataka. Naravno, Internet preko kabela dodatna je usluga iste tvrtke koja vam daje kabelsku televiziju te se sama po sebi ne podrazumijeva. Ako primate kabelsku televiziju preko DCM-a, znači da možete ili ćete moći koristiti i Xnet.

Mobi(te)lno igranje

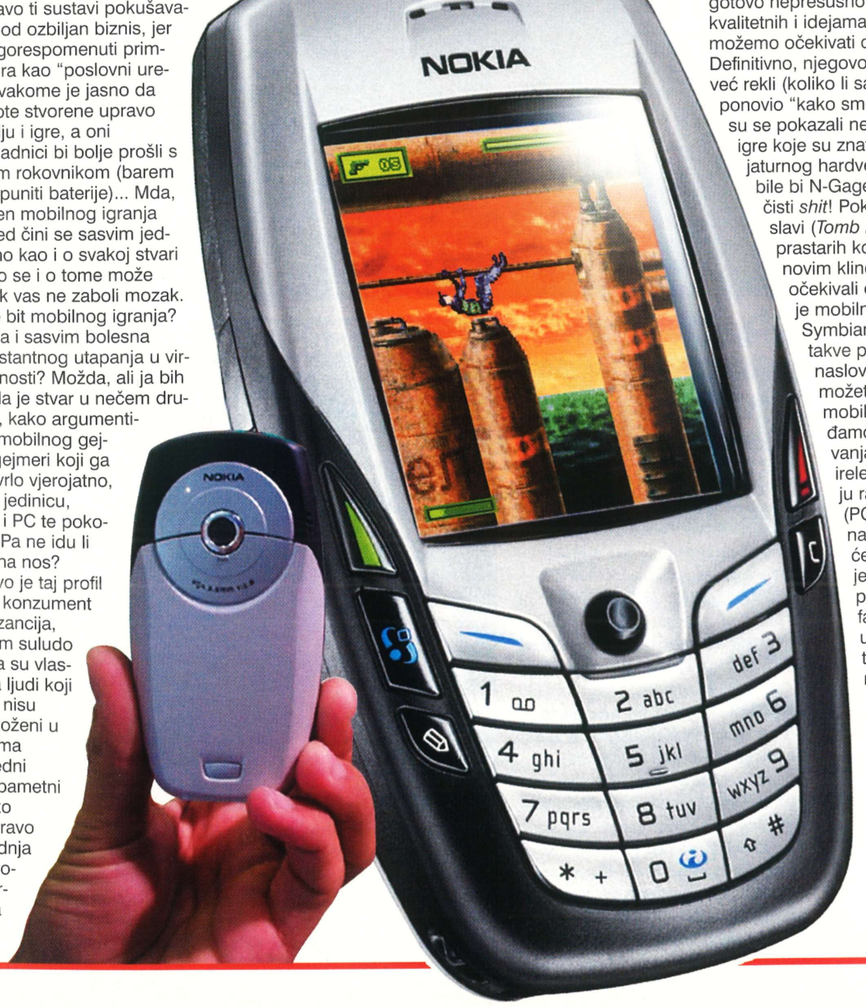
Zašto ću vam ovaj put zboriti o mobilnom igranju? Mislite da više nemam ideja i hvatam se za inspiracijske grančice? *Nijet*, o mobilnom igranju ću vam zboriti zato što sam i sam nakon podosta godina promijenio aparatić kojim volimo slati SMS-ome i upuštati se u dokone razgovorčiće. A ta je promjena na mene imala učinak elektrošoka jer me je - nećete vjerovati - tehnološki osvijestila!

ZAROBLJENI PRED EKRANOM NA DLANU

Sad, koliko je moguće tehnološko osvješćivanje ljudi koji od tehnologija zapravo žive, tema je za neku drugu dozu prodavanja magle, ali sam, bez obzira na sve, ostao frapiran. Naime, dotična spravica koja se odaziva na ime 6600 (naravno, i drugi uređaji sličnih obilježja) zapravo je predstavnik mobilne revolucije koja nas je osvojila na prepad! Razmislite, nismo se pošteno ni snašli, a svari su se iz primitivnih monokromatskih "žbrkči" transformirale u esefične uređaje s čistokrvnim operacijskim sustavima. A onda se upravo ti sustavi pokušavaju podvaliti pod ozbiljan biznis, jer se, naime, i gorespomenuti primjerak reklamira kao "poslovni uređaj". Drek, svakome je jasno da su takve divote stvorene upravo za multimediju i igre, a oni atehnološki jadnici bi bolje prošli s dobrim starim rokovnikom (barem ne bi morali puniti baterije)... Mda, igre i fenomen mobilnog igranja na prvi pogled čini se sasvim jednostavnim, no kao i o svakoj stvari u životu, tako se i o tome može seruckati dok vas ne zaboli mozak. Okej, koja je bit mobilnog igranja? Da li nasušna i sasvim bolesna potreba konstantnog utapanja u virtualnoj stvarnosti? Možda, ali ja bih ipak rekao da je stvar u nečem drugom; naime, kako argumentirati procvat mobilnog gejmanja ako gejmeri koji ga prakticiraju vrlo vjerojatno, uz pokretnu jedinicu, doma imaju i PC te pokoju konzolu? Pa ne idu li im igre već na nos? Znate, upravo je taj profil ljudi najveći konzument mobilnih zezancija, bilo bi sasvim suludo i pomisliti da su vlasnici tih čuda ljudi koji već u startu nisu debelo potkoženi u igranju. Prema tome, napredni mobiteli (ili pametni telefoni, kako hoćete) zapravo su nadogradnja njihovog životnog/gejmerskog stila, a nikako zaseban element koji se izrodio tek tako. Također, ista ekipa vjerojatno spada u klasu barem djelomičnih *power usera* (pazite, ovdje ne govorimo o GBA-u) jer je i sama instalacija igre na mobitel operacija koja zahtijeva dosta informatičkog znanja; pa pošalji IRDOM ili Bluetoothom SIS, JAR file, pa ih prebaci na memorijsku karticu, pa instaliraj aplikaciju, bla, bla... Uglavnom, nikako za malu dječicu koja samo tutnu *catridge* u svoj GBA i baš ih briga! Hm, u N-Gage se baš i ne može tutnuti MMC i baš vas briga jer za tu operaciju valja rasklopiti cijeli uređaj, ali o tom potom. Bolje se vratimo razlozima mobilne gaming manije...

ODRASTANJE

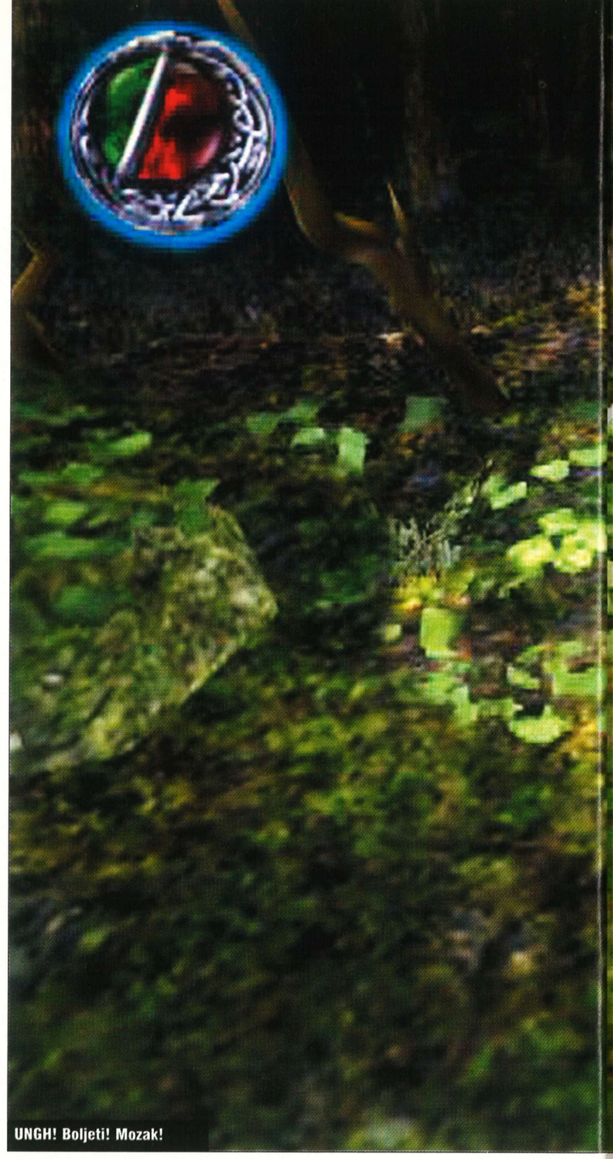
Kao što sam rekao, malo je vjerojatno da je riječ isključivo o nasušnoj potrebi za stalnim igranjem, nego je tu, dakako, riječ i o pukoj fascinaciji tehnologijama. Tako je zapravo sama činjenica da u ruci držite ekran u boji na kojemu se vrti originalni *Doom* ili nešto još napredniji (pazite, govorimo o mobitelima!) dovoljna da svaki ljubitelj igara ostane šokiran. Sumljam da se mobilne igre sustavno odigravaju do kraja, nego će prije biti da igrač jednostavno uživa u instalaciji naslova za naslovom i traganju za onim elementima koje još nije vidio. Pa vidi ti tu grafiku u 65000 boja, pa zar je moguće da mala zvjerka podržava 3D i tako dalje. To očito znaju i *developeri,* pa zato rade igre koji se mogu odigrati za 2 sata, a ne neke trakavice za koje bi ljudi brzo izgubili interes, što, istina, ponekad i nije baš najsretnije rješenje. Primjerice, prilično me je oneraspoložilo što vrlo hvaljeni i iščekivani mobilni *Splinter Cell* ima tek šest nivoa, koje možete prijeći lijevom nogom. Tu je i neizbježna nostalgija, koju neki istinski mrze, valjda zato što su imali nesretno djetinjstvo, dok drugi u tome uživaju, proživljavajući ponovno one slatke osjećaje nevinog odrastanja. Vi jako dobro znate da i vaš autor spada u tu kategoriju, pa si je stoga nafilao uređaj svim mogućim emulatorima. Emulatorima koji nisu toliko ni loši, zato što bi ljudima koji nikad nisu ni čuli za emulirane sustave mogli postati gotovo nepresušno vrelo i danas sasvim kvalitetnih i idejama nabijenih igara. Što još možemo očekivati od mobilnog igranja? Definitivno, njegovo sazrijevanje jer, kako smo već rekli (koliko li sam puta u ovome tekstu ponovio "kako smo već rekli"???), developeri su se pokazali nespremnima, još uvijek rade igre koje su znatno ispod mogućnosti minijaturnog hardvera. Najbolji primjer za to bile bi N-Gage igre, od kojih je većina čisti *shit*! Pokušaj da se živi na staroj slavi (*Tomb Raider*) i reciklažna prodaja prastarih koncepata (*Puyo Pop*) nekim novim klincima nije ono što smo očekivali od trenutačno najnaprednije mobilne konzole. Srećom, Symbian zajednica nadoknađuje takve propuste i na tržište lansira naslove za koje jednostavno ne možete vjerovati da se vrte na mobilnom uređaju. Hm, predviđamo i sve veći stupanj objedinjavanja igraćih sustava i totalnu irelevantnost o kojem se uređaju radi... Jasno, fiksne jedinice (PC i konzole) uvijek će ostati na vrhu tehnološkog lanca, ali će jaz između njih i malih zvijeri biti sve manji. Dakako, predviđamo i lagani pad fascinacije tim nevjerojatnim uređajima jer će nam sve to uskoro postati normalo, nezanimljivo.... Stoga treba zgrabiti ove vrijedne trenutke mobilnog "tinejdžerstva" koje je, kao i u pravom životu, tako uzbudljivo i slatko.



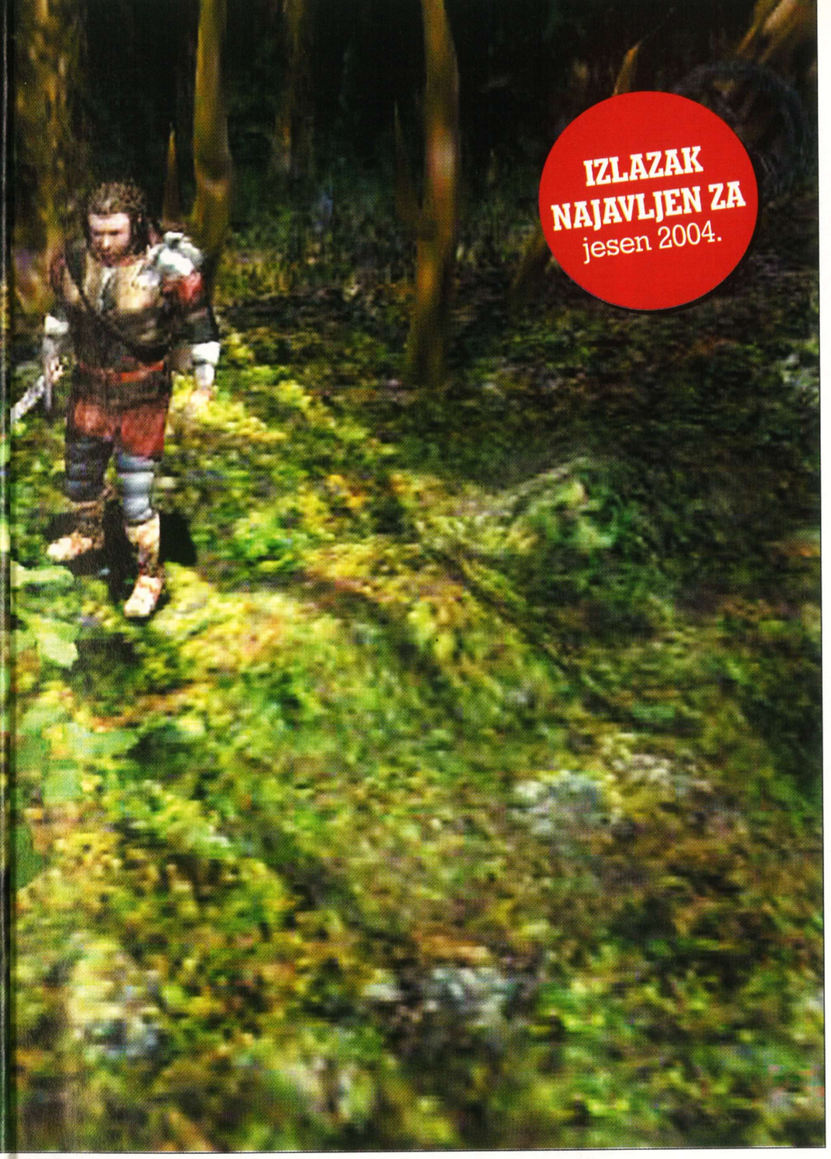
Prvo ću se slikati, a onda ću se igrati. Ma, vidiš, moglo bi se koga i nazvati, ipak je to mobitel

Šanse = nula

E, AJDE MI SAD okreći programe za vrijeme utakmice!



UNGH! Boljeti! Mozak!



IZLAZAK NAJAVLJEN ZA jesen 2004.

VATRENI JE KRIV. Vatreni ga je cjepanicom po vratu

IHIHI! Peseki!

VRAG TI JE** te zlatne ribice, daš im malo hormona za rast svinja i vidi što se dogodi! Umri! UMRI!

Idem šorom, a tambura svira

THE BARD'S TALE

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **inXile Entertainment** ■ IZDAVAČ / **Acclaim** ■ ŽANR / **akcijski RPG** ■ **www.inxile-entertainment.com**

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

"*Bard's Tale* je prije svega koncentriran na solidnu narativnu strukturu"

Nekoć davno, u vrijeme prebrisanih audiokaseta, postojao je Commodore 64, a na njemu igra *The Bard's Tale*. Dvadesetak godina poslije nekom je palo na pamet napraviti modernu i znatno napredniju inačicu te RPG legende.

Jasno, pokretač projekta nije neki bezveznjak, nego Brian Farga, čovjek izravno odgovoran za hitove poput *Fallouta* i *Wastelanda*. Razlozi zbog kojih se dotični odlučio na iskopavanje i restauriranje nenormalno stare igre poput ove su, među inim, kritično stanje nezavisnog fonda pod nazivom Fargov novčanik te to što je spomenuti gospodin nedavno otvorio tvrtku pod nazivom inXile Entertainment, koja će, eto, od samog početka krenuti u RPG vode. Uostalom, jeste li i na trenutak pomislili da bi čovjek koji je tijekom svoje karijere radio samo igre tog žanra (i to iznimno uspješne, napominjemo) odjednom krenuo u neki drugi, neprofitabilniji žanr?

SVIRKA

Naša teorija zavjere temeljena na pretpostavci da je ovdje zapravo riječ o čistom eksploatacijskom pothvatu u početku nam se činila prilično točnom. Naime, igra o kojoj ovdje govorimo ne treba, kao prvo, apsolutno nikakvu reklamu. Ako i niste pratili povijest RPG igara kao ni njihov razvoj tijekom prošlih dvadesetak godina, ova će vam igra biti poznata barem po nazivu. Neki će, dakako, znati i više: da je bila popularna tijekom osamdesetih godina prošlog stoljeća, da je igrač bio u ulozi probisvijeta koji putujući drevnom i zamišljenom zemljom upada u svakojake avanture, da je bila rađena na temelju *Dungeons & Dragons* seta pravila, da je bila začinjena humorom te da je bio vrlo izražen avanturistički pristup rješavanju problema. Novi nastavak, koji, prema Fargu, nije *The Bard's Tale 4*, počinje u gradu Shaka Brae, gdje se u originalu naš bard suočio sa zlim čarobnjakom koji je, eto, evidentno, usko vezan uz pojam vječite zime. Kao što je to bilo i u njegovim prethodnicima, novi *The Bard's Tale* je prije svega koncentriran na solidnu narativnu strukturu, što znači da ćete, iako je igra temeljena na pokretaču *Diablo* klona, izgubiti vrlo mnogo vremena na brojnim slagalicama. A one će (kao i priča), na oduševljenje veterana RPG-a, biti užasno zanimljiva sprdačina na klasične *roleplaying* klišeje. Primjerice, na početku igre glavni lik, kojemu evidentno ništa nije važnije od love i ženskih atributa, u lokalnoj krčmi potraži tipični početnički *quest*. Pipničar, naime, ima problema s najezdom štakora u podrumu, koje treba potamaniti. Vi ćete se, kao avanturist-početnik, nonšalantno prošetati do podruma, razmišljajući već o novcu koji ćete zaraditi i lakim ženama. Međutim, na bardovo iznenađenje, lokalni glodavci opremljeni su vatrenim zadahom, što će uvelike zakomplicirati stvari. Nakon što našeg karboniziranog junaka ismiju i gosti i domaćin, našavši se ponovno na ulici, shvati da može zazvati biće s električnim napadom. Sve što potom treba učiniti je ispaliti munju u vlažni podrum i potamaniti sve vatrene glodavce.

Osim simpatičnog ismijavanja "prvog Questa", u igri ćete naići na gomilu drugih komičnih likova poput stereotipnih Izabranih Junaka Bez Povijesti™ koji redovito ginu najgorom smrću, princeza koje se nalaze na najvišem katu tornja ili nekoliko užasavajućih zombija koji vam taman pred bitku odluče predati ljubomorno zaštićeni magični predmet.

Naravno, da sve ne ostane samo na sprdačini, tu je i kompleksan sustav magije i borbe, gdje ćete kombinirati zazivanje savezničkih stvorova s klasičnim mlataranjem oštrim predmetima u najboljoj maniri AD&D-a. Sama igra trebala bi trajati oko trideset sati, a broj lokacija trebao bi se kretati oko 12.

Uglavnom, ako kao i mi vjerujete da u *retro gamingu* ima još itekakve ljepote i duha, pretpostavljamo da bi vas mogao zaintrigirati ovaj duhoviti remake jednog od najboljih i najzabavnijih RPG naslova osamdesetih. Mi već brojimo godišnja doba! ☐

IZDVAJAMO / PROBLEMI S NAZIVOM

Problemi s registriranim brandovima i markama mogu dovesti do vrlo neugodnih situacija. Anegdota, najblaže rečeno, vezana uz igru o kojoj ovdje govorimo najbolja je potvrda te tvrdnje. Kao što znate, *The Bard's Tale* je registrirani *trademark*, a kako stvari stoje s registriranim imenima, Fargo je nekoliko tjedana nakon objave rada na projektu dobio upozorenje od vlasnika branda (EA) da ga jednostavno ne smije koristiti. Nasreću, nekih tjedan-dva nakon toga, taman kad je igra trebala biti preimenovana u Songs of The Bard, postignut je dogovor da može zadržati svoj izvorni naziv.

SIGURAN SAM da sam jedan naziv vidio ovdje negdje... Gdje li se dede?

"Retro gaming će, čini se, ponovno doći u modu"

FROM DISCO TO DISCO, town across town, everybody's tryin' to get down... to looooooooveeeeee!

Upomoć, Čovjek-gljiva je prdnuo u blizini Goruće Šibice!

ALI, BLEK STENO, kako ćemo izaći iz ove šume? – Ne živciraj se, Rodi, iskoristit ćemo ovu *svetleću šargarepu!*

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA 27. travnja 2004.

ĆUVENI UDARAC upaljenim kurjim okom - ubojito

IZDVAJAMO / MISIJE

Misije dobivate od svojih civilnih ili vladinih izvora. Svaka grupacija kojoj pripadate omogućuje vam unapređivanje u određenom smjeru. Sukladno tome, civili s kojima surađujete imat će tri statusa poznanstva, od kojih svaki daje zasebne bonuse u slučaju da se u tom trenutku odlučite na vršenje zacrtanih misija.

"RĐAVI EKSER u epizodi: Ledeni Čovek!"

Povratak sina kuma bića iz Crne Lagune 2

CITY OF HEROES

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Cryptic Studios** ■ IZDAVAČ / **NCsoft** ■ ŽANR / **MMORPG** ■ **www.cityofheroes.com**

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

"Detaljni i vrhunski razrađeni likovi nastali su zahvaljujući posebnom *in-house* pokretaču"

Koliko vas uopće privlače tajce? Ajde, budite iskreni. Barem malo, a? Ne? Pa, pripremite se onda zavoljeti ih u igri gdje je nošenje spomenutog superodjevnog predmeta ključ uspjeha – u novom Crypticovu *multiplayeru* pod nazivom *City Of Heroes*.
Ako ste kao klinci gutali stripove, vjerojatno se često puta pomislili kako bi bilo sjajno kad biste i vi imali specijalne moći kojima biste tamanili zločince. Naime, upravo takva dječačka/djevojačka fantazija jedina je pretpostavka da postanete ciljana publika za novi Crypticov MMORPG (*massive multiplayer online roleplaying*). Vidite, pošto je velik broj mladih Amerikanaca uglavnom ovisan o stripovima poput tamo nekih Grobokopa, Zagora Stene i Kažnjavaoca, jednadžba po kojoj barem trećina njih kupuje igru u kojoj vode superjunaka bila je gotovo nenormalno privlačna. I tako, godinu-dvije nakon početka projekta, rad na ovoj predivnoj razbibrizi polako se počeo privoditi kraju. Naš prvi pogled stiže, doduše, malo kasno uzmemo li u obzir samo trajanje projekta, no s obzirom na naše uvjete za igranje MMORPG - ova (čitaj, gotovo pa nikakve), vjerujemo da ga objavljujemo u pravo vrijeme. I naravno, upravo zbog porasta popularnosti tog žanra u nas, vjerujemo da ovaj naslov neće ostati nezapažen.

MA SUPER!

No, prije nego što počnemo s prognozama, recimo o čemu je tu zapravo riječ. Dakle, u *City Of Heroesu* igrači predstavljaju posljednju Paragon Cityjevu liniju obrane pred nadolazećim valom zla. Paragon City izgleda kao kopija New Yorka koja je nekim slučajem zapela u dvadesetima, a njegovi stanovnici su, među ostalima, i - superjunaci. Za razliku od nekih nešto popularnijih gradova u kojima živi tek pet - šest heroja, u Paragonu ih je oko deset tisuća (s tendencijom porasta, ovisno o broju novih CoH pretplatnika). Da stvari budu ujednačene, i broj negativaca je tu negdje, što onda milijune civila ostavlja na milost i nemilost munja, gromova, energetskih pogleda, laserskih krakova, radioaktivne bljuvotine i koječega drugoga. Skupljajući iskustvo i boreći se za zaštitu nevinih, junaci će se organizirati u skupine i u načelu dovoditi stvari u red. Ako im posao krene od ruke, njihova popularnost će rasti, što će im donijeti gomilu iskustva i nekolicinu novih i uzbudljivih supermoći. Ako ne, onda će se vjerojatno morati zaposliti u cirkusu ili, ne daj bože, Hackeru. Uglavnom, vaš je glavni cilj obrana slobodnog američkog duha i pravde, a nemilosrdno premlaćivanje mutanata, mafijaša, ekstradimenzionalnih demona i bivših nacističkih supervojnika tek usputne zanimacije.
Osim što će moći koristiti velik broj jedinstvenih supermoći, igrači će moći upoznati i nekolicinu saveznika. Kao što to obično biva u stripovima, heroji obično imaju čvrste veze s određenim *običnjacima*, poput babe koja prelazi cestu, tipa na kiosku, novinarke, šefa policije, utjecajnog političara itd. Svaki od spomenutih će im nakon nekog vremena iskazati povjerenje, te progresivno s prolaskom kroz gomilu (s njihove strane zadanih) misija i pomoći. Primjerice, od tipa koji proizvodi frizirane automobile mehanički superjunaci moći će izvući rijetke kibernetske dodatke, dok će kung-fu majstor od svojeg duhovnog učitelja dobivati drevne skripte o ubojitim borilačkim tehnikama.
I sama konstrukcija likova također će biti zabavna. Jedinstven izgled i supermoći glavnih protagonista omogućit će iznimno velik broj kombinacija. Ne želite da drugi imaju isti kostim kao i vi? Nema problema – autori *City Of Heroesa* ponudit će vam više od 10^{23} kombinacija različitih kostima u kojima ćete jamačno moći istaknuti svoju jedinstvenu osobnost (argh...ovo zvuči kao reklama za mobitel).
Arhetipovi superjunaka na temelju kojih su i nastale sve vaše specijalne sposobnosti dijele se na nekoliko osnovnih podgrupa. To je ujedno i jedini element koji se u cijelosti podudara s konstrukcijom likova u drugim MMORPG-ovima. Od *tenkova* pa do *healera*, svaka podvrsta bit će u cijelosti razrađena, pružajući igračima relativno dobro polazište za razradu svojeg superjunaka. Druga raspodjela bit će napravljena po izravnom podrijetlu heroja. Je li vas ugrizao radioaktivni insekt? Nosite li moćni egzoskelet? Posjedujete li izvanzemaljski artefakt? Što god izabrali, na raspolaganju će vam biti posebno stablo razvoja vještina koje odgovaraju vašim superkorijenima.

INFOPLUS/SPEKULACIJE

DOBRO:
Ako igra bude upola ZABAVNA koliko je lijepa, bit će to superhit. KREACIJA likova se čini toliko zabavna da jedva čekamo malo prošvrljati po beta-inačici. KONCEPT igranja superheroja doista je jedinstvena stvar

LOŠE:
IDEJA grada u kojemu živi sto tisuća superheroja zvuči prilično apsurdno. Zamislite samo barske tučnjave u kojima sudjeluje pet Hulkova, Spiderman i desetak pijanih Zagora. Užas.
Prema autorima, svaki će lik biti strpan u paketić od STOTINJAK Kb. STOTINJAK Kb?
Tko je tu lud?!
NIJE MOGUĆE IGRATI NEGATIVCA.

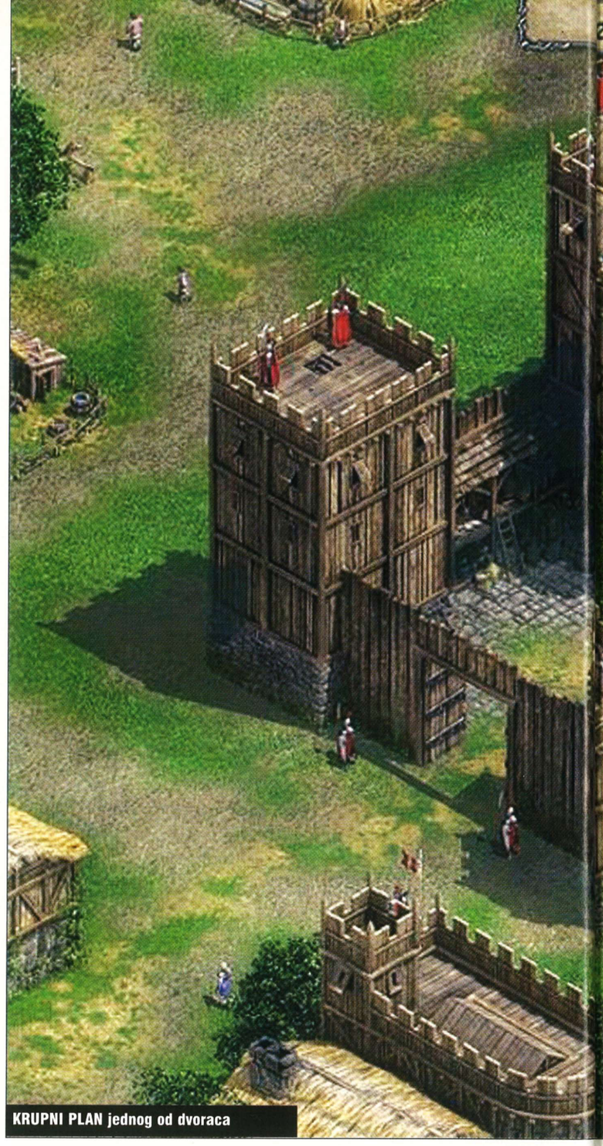
"Ako ste ikad sanjarili u superjunačenju, *City Of Heroes* će vam vjerojatno biti totalni *must-buy!*"

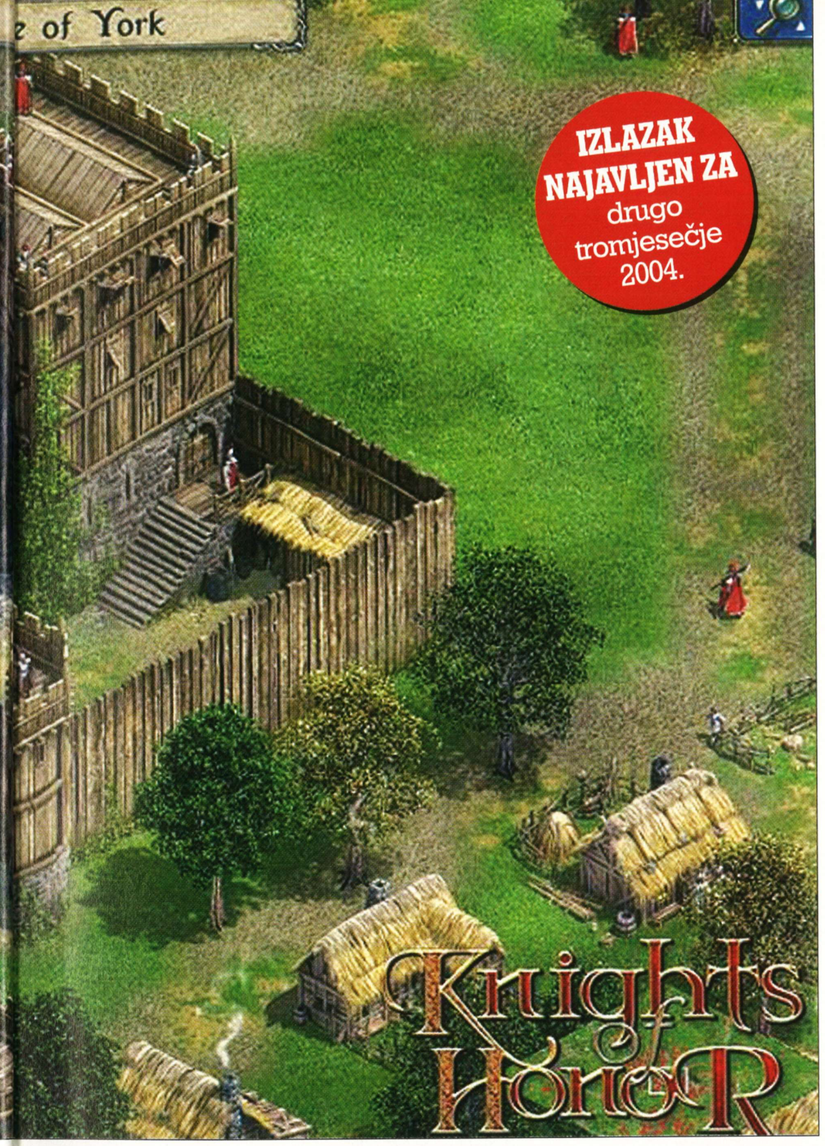
VIZUALNO!

Što se izgleda tiče, *City Of Heroes* definitivno ne kaska za konkurencijom. Detaljni i vrhunski razrađeni likovi nastali su zahvaljujući posebnom *in-house* pokretaču koji, između ostalog, podržava i napredni *light sourcing* i *bump mapping*. Svjetlosni slatkiši za oči također će biti vrlo, vrlo impresivni – što je sasvim logično uzmemo li u obzir da je riječ o igri u kojoj vodite hodajuću tvornicu specijalnih efekata. Sve u svemu, igra bi vizualno trebala biti vrlo kvalitetna, pružiti nam nešto dosad neviđeno u MMORPG-u.
Nekolicina mogućih problema koji su nam pali na pamet, a spomenuli smo ih u posebnom okviru, mogli bi igru pretvoriti u promašaj. Naravno, takav slijed događaja definitivno ne bismo htjeli vidjeti jer igru iskreno favoriziramo. Uostalom, jeste li očekivali išta manje od ekipe koja svoje autore fotografira u crno-bijeloj *super-pretty boy* tehnici? ☐

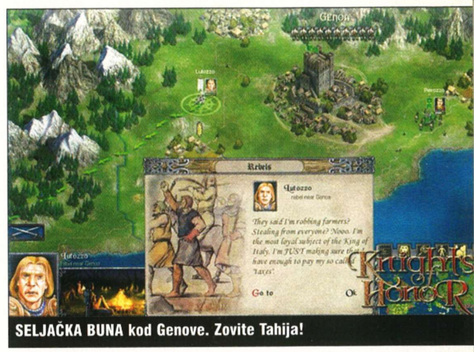
STRATEŠKO RASPOREĐIVANJE prije bitke

IDILIČNO rudarsko naselje "Alija Sirotanović"


KRUPNI PLAN jednog od dvoraca



KNIGHTS OF HONOR



SELJAČKA BUNA kod Genove. Zovite Tahija!

MALO ŠPIJUNAŽE nije na odmet

Detalji viteške moći

Srednjovjekovna Europa

KNIGHTS OF HONOR

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Black Sea Studios** ■ IZDAVAČ / **Sunflowers** ■ ŽANR / **strategija** ■ **www.knights-of-honor.net**

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

"Obilje dodatnih elemenata zadovoljit će i najzahtjevnije igrače"

Klasičan žanr *real-time* strategija, ako gledamo na njegove glavne začetnike, *Dune*, *C&C*, *Warcraft* i njima slične, odavno je napušten. Autori već duže vrijeme pokušavaju na sve moguće načine unijeti što više novina kako bi zainteresirali publiku/gamere za svoje naslove, a kad već pomislimo da je krajnja granica dostignuta, oni nas opet nečim iznenade – bilo da je riječ o grafičkoj prezentaciji, ili pak o unedogled proširenom *gameplayu*, koji je za divno čudo lako naučiti, ili pak o zaraznosti koju takvi modificirani naslovi donose sa sobom.

Najnoviji naslov Black Sea Studiosa pokušat će objediniti sve troje u ovoj igri.

Kako nemam previše mjesta, prijeći ću odmah na koncept, pa stoga popratnu priču i ine zavrzlame tko je kome maznuo prijestolje i tko je čiji sin potražite na službenim stranicama. Dakle, Europa je podijeljena na stotinjak regija, koje autori nazivaju "realmsi", a mi bismo to u slobodnom prijevodu nazvali pokrajine ili po naški banovine. Developeri se još nisu dogovorili oko njihova broja, isprva se govorilo o 150, a po nanovijim informacijama bit će ih oko 75, što će biti i više nego dovoljno jer u svakoj od njih treba izgraditi pusta čuda, dok je pak krajnji cilj sve ih pokoriti. Prema riječima autora, ovako masivnu igru još nismo vidjeli, no te izjave valja uzeti s rezervom. Znači, u tom svijetu se pojavljujemo kao vladar jednog takvog područja i prvo što valja učiniti je razviti ekonomiju izgradnjom različitih struktura. Odnosno, oko pedeset što vojnih, što ekonomskih zgrada, dok su u priobalnim područjima nužne luke kao centri trgovine s izvanjskim svijetom i polazišna točka za prekomorska osvajanja i brze manevre u protivničku pozadinu. Da ista sudbina ne bi zadesila i vas, potrebno je izgraditi i svjetionik kako biste na vrijeme uočili protivničku pomorsku invaziju.

Pomnožimo li 50 sa 100, dobit ćemo zavidnu brojku arhitektonskih pothvata, što nimalo ne olakšava situaciju, a dodatne komplikacije predstavljaju i resursi zato što su raštrkani diljem Europe i nikad nisu svi na jednom području, tako da susjedne teritorije koji ih posjeduju valja anektirati. Naravno, tu dolazimo do borbe, koju svi tako veselo priželjkujemo. Opet ćemo se osvrnuti na riječi developera, koji spominju 25 različitih jedinica dostupnih za izgradnju, s tim da igrač na pojedinim terenima može graditi samo osnovne, specifične za pojedinu pokrajinu, kao što su primjerice Longbowmeni za Englesku ili Teutonci za Srednju Europu. Svaka od njih ima i svoju protumjeru, tako da su kombinacije vojski nužne za što efikasnije djelovanje na terenu, i naravno, daljnja osvajanja kako bi se arsenal dostupnih proširio.

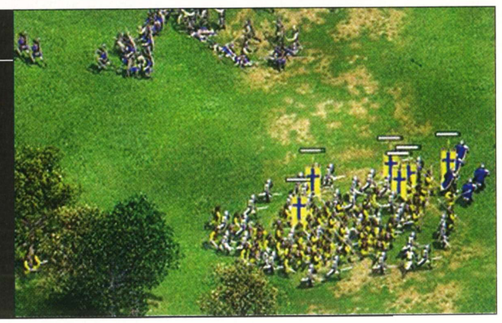
Sama bitka neće biti tek puka računica u kojoj pobjeđuje mnogoljudnija vojska nego će uspjeh ovisiti o terenu gdje se bitka odvija, je li protivnik utvrđen, koje formacije rabite i cijelom nizu faktora uključujući i doba dana. Ako sunce sija ko tepsija, vaši ljudi će u punoj spremi odlaziti na frontu, dok im je noću efikasnost upola manja, kao i vidokrug, a neki će čak odbiti marširati po mraku, no nasreću, isto vrijedi i za protivnika, stoga je to idealno vrijeme za brze prepade i zasjede. Dakako, opsade su posebna priča - za kvalitetno opsjedanje dvorca potrebni su katapulti, ovnovi i ostala opsadna mašinerija, no ni oni u zamku neće mirno sjediti nego će napadače zasipati vrućim uljem i drugim priručnim sredstvima, a možda im u pomoć priskoči i susjedna zemlja razbivši vam opsadu, što opet ovisi o diplomaciji i špijunaži.

Ako sve bude kako Black Sea Studios planira, u drugom tromjesečju ove godine imat ćemo priliku zaigrati odličan (barem prema obećanjima) RTS s mnoštvom dodatnih elemenata koji će mnoge zainteresirati i iskreno se nadamo da ćemo mu moći dodijeliti ocjenu rezerviranu samo za hitove. Odlična grafika, koju možete vidjeti i na popratnim *screenshotima*, samo je jedan od dokaza da bi uistinu tako moglo i biti. ■

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA drugo tromjesečje 2004.

IZDVAJAMO / VITEZOVI

Da bi igrač uspješno kontrolirao svoje podanike, od velike pomoći će mu biti vitezovi. Oni se generiraju nasumce, sa po tri atributa od mogućih 25, od čega se neki tiču više ekonomskih, a neki više vojnih pitanja. Da biste ih privoljeli da vam vjerno služe, morat ćete im davati posjede, izgrađivati dvorce, pa čak i unapređivati im neka obilježja. Takve nadogradnje zahtijevaju određenu količinu slave, kao jednog od resursa, a dotičnu stječete širenjem svojeg utjecaja diplomacijom, vojnim pohodima, odnosom prema podanicima ili pak pokazivanjem samilosti prema zarobljenim protivnicima.



INFOBOX

Tribes: Vengeance

- PROIZVOĐAČ
  irrational Games
- IZDAVAČ
  Sierra
- ŽANR
  SP/MP FPS
- IZLAZI
  jesen 2004.

www.sierra.com

IRRATIONAL GAMES

Najpoznatiji su po *System Shocku 2*, tj. hibridnoj FPS pucačini s jedinstvenom i jezovitom SF-horor atmosferom. Njihov najnoviji naslov je *Freedom Force* za koji, paralelno uz razvoj *Tribesa*, rade i novi nastavak.

"Plemena će ponovno zavladati!"

TRIBES VENGEANCE

Vraćaju se... ne bi li se osvetili... da vam svima koliko vas ima nešto rade s majkom!

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

Ako postoji ijedna franšiza, kad je riječ o PC *gejmanju*, koja je, kao prvo, zbunjujuća, nedovoljno poznata i, blago rečeno, spetljana, onda je to sigurno *Tribes*! Mnogi zapravo nikad nisu ni čuli za taj naslov, a kamoli za njegovo pravo podrijetlo. Naime, u igraćim i net zajednicama o *Tribesima* kao serijalu razmišlja se tek od 1998., kad je izašao, uvjetno rečeno, prvi nastavak, koji se zvao *Starsiege: Tribes*. Zašto *Starsiege*? Zato što je *Tribes* zapravo *spinoff*, tj. derivat "igre s velikim *mechovima*" iliti gorespomenutog *Starsiega*, koji je opet nastavak legendarnog i sigurno već zaboravljenog (ljudi, bila je riječ o VGA grafici od 320*200 pixela) *Earthsiega*. Znači, maknuli su robote i umjesto njih stavili oklopljene komandose i poslali ih da se razbucavaju u *multiplay only* rasturačini. Ah da, nismo spomenuli da je novi *Tribes* poprilično odgođen, tako da 'završnicu' iz prošlog broja slobodno možete zaboraviti.

EARTHSIEGE, STARSIEGE, VOT DA FAK???

Da, *multiplay only*, jer ni originalni *Tribes* nije imao nikakve *single player* modove nego se temeljio na čistoj mrežnoj igri s nekoliko inovacija. Naime, dotični je prvi ozbiljnije uveo timsko igranje i MP zanimaciji priskrbio tako potrebnu dozu takrike, naušrb čistog i bezumnog fraganja. Upravo zbog toga je oko sebe i okupio specifičan krug poklonika te se nikad nije probio poput *Unreala* ili *Quakea 3*. Uskoro je stigao i drugi nastavak, koji je zbog brojnih razloga bio degradacija u odnosu na original, no najviše su mu ipak prigovarali zbog nevjerojatne bugovitosti. Izdavač, Sierra, je zbog toga potpuno pobrisao te ugasio franšizu i developersku kuću Dynamix odgovornu za njezinu kreaciju. No, čini se da se vjerni poklonici nikako nisu mogli pomiti s tom odlukom, pa su Sierru jednostavno zasuli brojnim upitima i optužbama zbog gašenja omiljene im igre te po sirovom zakonu tržišta sve uskoro dolazi na svoje mjesto: Sierra pronalazi novog developera (Irrational Games) kako bi ponovno oživjela svoju kontroverznu, nekima milu, a nekima omraženu igru. Oni prvi bi se sada mogli zabrinuti kako će kuća koja nikad nije imala veze s *Tribesima* uopće napraviti nešto suvislo! Polako, bez panike, Iracionalni momci odgovorni su za hitove poput *System Shocka 2* i odličnog *Freedom Forcea*, pa se može reći da o pucačinama ipak nekog vraga znaju. A izravni utjecaj njihove dosadašnje filozofije izrade igara bilo bi ubacivanje *single player* komponente koja će, eto, prvi put *Tribesima* podariti tako neophodnu konkretnost i suvislu priču. Radnja će se opet odvijati u popularnom Starsiege svijetu, ali čak četiristo godina prije događaja iz prvoga i drugoga dijela (*prequel*, *prequel*, volimo *prequele*!). Također je važno napomeniti kako će *single player*

> **"Nadamo se da će nesnosno dug razvoj ove igre uroditi kvalitetnim plodom"**

scenarij biti sve osim tipičan, zato što se, između ostalog, temelji na jednoj SF noveli, Cryptonomicon, čiji je glavni adut obilato korištenje paralelnih radnji. Drugim riječima, u kampanji ćete proživljavati događaje koji se protežu i na dvadesetak godina, a što je još bolje, igrat ćete i s različitim likovima, koji se čak nalaze na suprotnim stranama. Spomenimo, dakle, glavne frakcije, tj. plemena zbog kojih se igra zove kako se zove: službeni gadovi ovaj su put nekakvi Imperijalci, potom valja spomenuti *tribe* Phoenix i na kraju 'pleme' Blood eaglesa. Svi oni imaju svoj potpuno specifičan stil po kojem ih odmah možete razlikovati; jedni su zlatnožuti, drugi hladnoplavi, a treći krvavocrveni - jesmo li spomenuli da se boje odnose na njihove *ultra high tech* warhamerolike oklopčine!? Yep, novi *Tribesi* idu do krajnih granica nabrijavanja *hard core* vizualnog stila, u kojemu ljudi zapravo ne hodaju nego se voze u mini egzo skeletima koje tako volimo iz filmova poput Aliena i Matrixa 3 (ajde, ajde, ovdje su ipak nešto manji). Sav taj nabrijani stil doći će itekako fino do izražaja u *single player* kampanji čija se radnja još uvijek taji, no, kao i obično, procurila je jedna slatka informacija.

SEKSI JULIA

Naime, u jednom se nivou pojavljuje vruća mačka po imenu Julia, tj. pripadnica Imperije kojoj su Phoenixi kad je bila mala koknuli nekog bližnjeg. Jasno, gonjena tinejdžerskim hormonima i željom za osvetom prijavila se u imperijske trupe, da bi vam se nekoliko godina poslije stavila na raspolaganje u misiji u kojoj napadate Phoenixovu bazu. U toj se misiji otkriva i nešto složenija, tj. kooperativna struktura SP-a, koji će svoje postavke vući iz MP-a, i to u vidu međusobne podrške vatrom. Naime, Julia neće bazu napadati sama nego će jedan kolega iz daljine derati minobacačem, dok će se ona, tako pokrivena, infiltrirati unutra i posmicati zbunjene gadove jednog po

INFOPLUS / Za mase

Moramo priznati da nas je najava autora kako će igra biti nešto "jednostavnija" od prethodnika malo štrecnula – jer, što im to znači: degradiranje i dodvoravanje masama koje nisu u stanju popamtiti pet-šest osnovnih naredbi ili inteligentna optimizacija *interfacea* kako bi postao intuitivniji? Iskreno se nadamo da je riječ o potonjem jer nam na PC-ju stvarno ne treba prelazak u konzolaške vode, tj. ne treba nam u igrama koje su ponajprije i rađene za tu platformu...

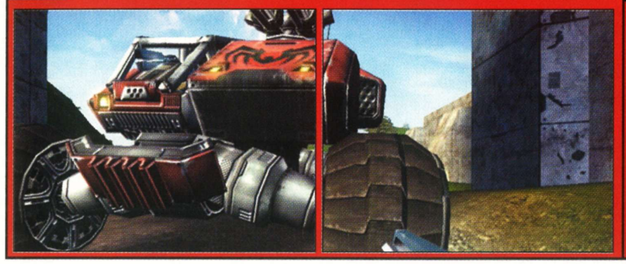
Daj se pomakni još malo desno da te bolje pogodim!

4 RAZLOGA ZA POSVETITI SE PLEMENU

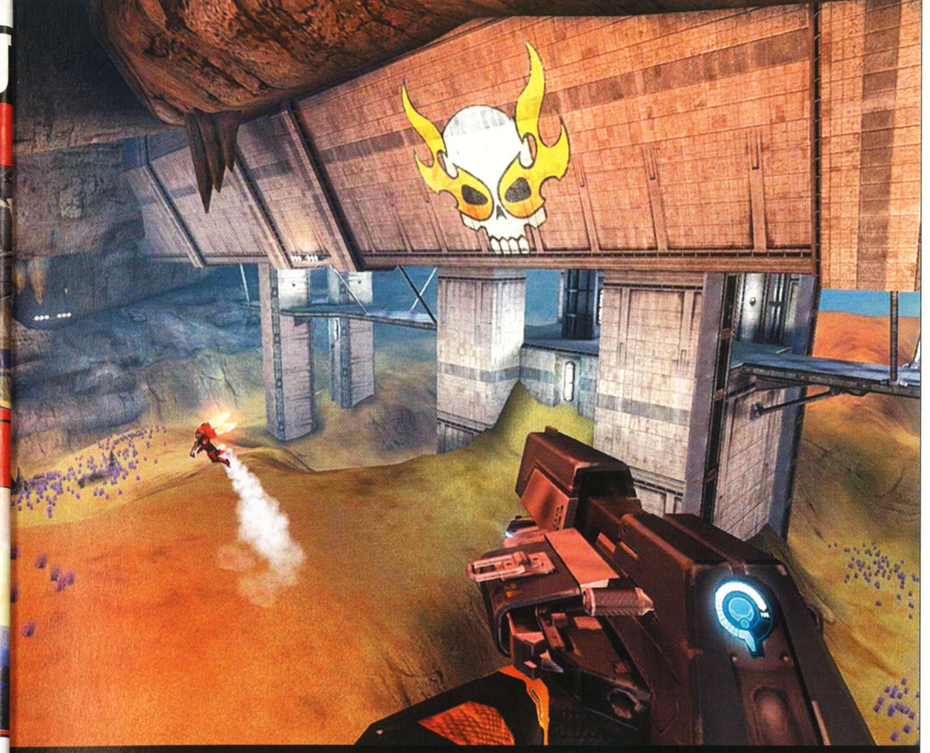
1. SINGLANJE - Konačno dočekasmo *single player*

3. GLIDING - Jedinstveno "klizanje" pomoću *jetpacka*

2. PROMETALA - Brojna vozila



4. MULTIPLAYER - Bogat i kvalitetan



...a golemi su ti prostori, gooolemi!

IGRAT ĆETE JER...

- ste ovisni o igrama
- vam još nije dosta Unreal Warfarea
- vam ne preostaje ništa drugo

Urg! What is this?

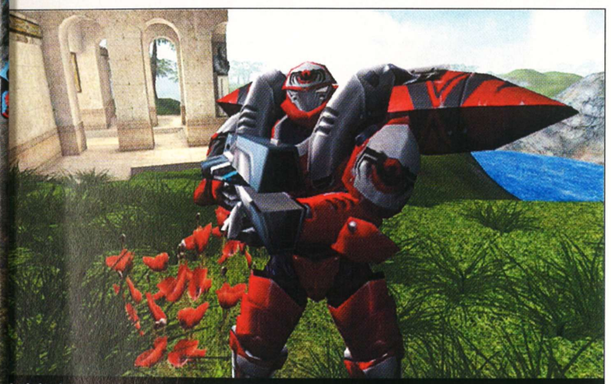
Ma dam ti ga na lizing, čovječe!

Četiri rakete... i sve idu prema meni... veselo...

Slavko: Pazi desno... ne, lijevo... ne...
Mirko: Slavko, ne glavinjaj

Ti češ meni srat po glavi, čekaj, čekaj

Hm, ja jedan, njih tri plus *buggy* - mislim da sam najebo



...i slobodno se vrijeme bavi hortikulturom

IZDVAJAMO/I opet Havok

Havok je postao trend, slijedimo ga... Ozbiljno, ovaj *third party* engine pojavljuje se u gotovo svakoj novonajavljenoj pucačini, što, dakako, jako cijenimo. Posebno u ovom slučaju, gdje će se većina radnje odvijati na golemim otvorenim prostorima i uz upotrebu moćnog naoružanja i uz fiziku uvelike vezanih letala i vozila. Stoga očekujemo čudesne scene preletavanja polumrtvih trupla po zraku i okolnim gorama i bregovima. Dakako, vjerujemo da će upravljanje vozila biti barem u rangu *Haloa*, tj. njegove fizičke uvjerljivosti.

"*Single player* i *multiplayer* akcija u kojoj se vozite u nabrijanim oklopima, letite iz minobacača i raketa, vozite se u džipovima i letite u lebdjelicama"

Reko sam ti da PRESTANEŠ skakutati te se zapitaš kakav si čovjek!

Ti bi se sa mnom valjao u travi? Sorry, nemam takvih afiniteta

jednog. Pretpostavljamo da ćemo se u nekom od idućih nivoa možda naći u ulozi branitelja kako bismo zaustavili ludakinju u *heatu* te se tako dodatno zainteresirali za cjelokupan *Tribesov* univerzum. Bilo kako bilo, SP će biti fina podloga za mrežno i Internet igranje, koje će i dalje biti na prvom mjestu. No, prije nego počnemo objašnjavati MP mehaniku i same modove, moramo se dotaći jedne *Tribesove* specifičnosti. Naime, od samih početaka, u serijal je bila ubačena zgodna mogućnost klizanja i ubrzavanja po okolnom terenu. To ste činili aktivacijom *jetpacka*, koji bi vas odbacio malo u zrak, da biste se nakon njegova gašenja prebacili u taj specijalni način kretanja. Spomenuta je mogućnost bila i ostala *Tribesova* osnovica, omogućavajući dosad neviđene i jedinstvene načine igranja koji su se mogli razviti iz spomenute pretpostavke. Nažalost, mnogima se taj štos učinio previše zahtjevnim jer ga je prije uspješne aplikacije ipak trebalo naučiti i svladati, pa su čak zbog njega igru osuđivali na propast u samom startu. Srećom, autori su si kao glavnu zadaću postavili uvažavanje svih *inputa* igrača, kritika i molbi, stoga su na prvo mjesto stavili blagu modifikaciju klizanja, koja će sada biti izvodljivija, lakša i brža. Iduća kritika ticala se prevelikih karti, zbog kojih bi se ljudi izgubili i razišli jedni od drugih, što je onemogućavalo neke žešće i masovnije okršaje. Kako bi ispravili i taj propust, Iracionalci su konačno napravili karte različitih veličina prilagođene za igranje čak od dva pa do trideset dva igrača! Također, osim tipičnih eksterijera, ovaj će put biti nešto veći naglasak i na zatvorenim prostorima, poput baza, podzemnih špiljetina, zatvorenih sportskih arena i sličnog. Posljednja veća kritika odnosila se na brojne *bugove*, za koje se dečki kunu da ih ovaj put neće biti, što je za svaku pohvalu, no to, nažalost, znači da igra neće biti gotova prije devetog mjeseca (ah, te odgode). Strpit ćemo se, a što drugo, nego - proučimo dotad još jednu *Tribesovu* specifičnost. Naime, igranje se temelji na upotrebi gorespomenutih oklopa, koji se dijele na lake, srednje i teške, a svaki od njih ima svojih prednosti i mana, koje se tiču odnosa između brzine i čvrstoće obrane. Ali ni to nije sve - pojedina odijela rade samo uz upotrebu pojedinih *packova*, tj. setova naoružanja, pa će npr. samo laki *suit* podržavati upotrebu snajpera, dok će pak teški biti kompatibilan za korištenje moćnog minobacača.

DM, TDM, CTF, CKJ, KPJ...

Oružja ima stvarno dosta, pa se ondje neka generičnija i mogu koristiti u različitim oklopima, dok će ona naprednija ipak biti složena po upravo spomenutom sistemu. Nabrojimo parem ona koja su nam dosad poznata: bacač granata koji u luku baca ljepične odbijajuće mine pogodne za pokrivanje uglova i zatvorenih prostorija, snajper koji ispucava vidljivu plazersku zraku i time namjerno otkriva kukavičke kampere, lanser raketa koji odjednom ispucava nekoliko projektila koji nakon lansiranja mogu biti ručno navođeni (!!!), blaster koji izbacuje raspršene komade užarenog metala, *mini gun* sa zgodnim ograničenjem koje mu nakon konstruiranog pucanja hladi cijev i nemogućuje daljnju paljbu, pa već dam poznati minobacač i na kraju tzv. *spinfusor* iliti za *Tribes* već tipični izbacivač diska, s kojim je moguće izvoditi i popularne *rocket jumpove* koji vas lansiraju u zrak i time vas čine težom metom ili vam pak omogućuju pristup do skrivenih mjesta. Dakle, spojite li ovaj doista impresivan arsenal oružja (ipak nas malo previše podsjeća na *Unreal 2*) s *Tribesovim* tipičnim klizanjem, dobit ćete jednu uistinu dinamičnu *multiplayer* raspaljotku u kojoj će najviše profitirati vješti igrači koji se jednako dobro i kreću i gađaju. Znam nekoliko takvih, majku li im spalim (120 fragova na 2, prokleti bili). Osim *gunova*, valja najaviti i vozila, kao tipičnu posljedicu *Halo* trenda, ali i puke činjenice da ih je imao i *Tribes* original. Nemojte se ipak previše radovati - o njima znamo zasad vrlo malo, čini se da su im upravo ona glavni adut. No, zahvaljujući dobrim očima i zdravoj pameti (vidi slike), sa sigurnošću vam možemo reći da će u igri biti jedan veliki i lijepi džip, za koji se usrdno nadamo da će podržavati kombinaciju vožnje i mitraljiranja. To je to, osvrnimo se konačno na *multiplayer* modove. Normalno, očekujte klasični *Deathmatch* i ovdje posebno izraženi *Team Deatmatch* i *Capture The Flag*, ali i *U2 ripoff* zvan *Ball*. Da, ništa drugo nego apsolutno ista spika kao i u *Unreal Tournamentu 2* u kojem morate protivnicima čopiti loptu i zabiti ih u njihov gol. No dobro, ipak postoji i jedna razlika, a ona se očituje u posebnom *Unified Game Mode* sustavu odgovornom za inovativnu mogućnost odigravanje različitih modova na istim kartama. Stvar radi prokleto jednostavno: jedna karta, koja je primjerice napravljena za *CTF*, pomoću puke "teleportacije" golova postaje pogodna i za *Ball*! Od *UGM-a* očekujemo uistinu mnogo jer će se oko njega vjerojatno razviti različite strategije i različiti pristupi na istim terenima, što u konačnici znači dugotrajnost i veliki *replayability* faktor. Prokleti kakvi jesu, o ostalim MP modovima i dalje šute, pa nam ne preostaje ništa drugo nego da vas prije samog kraja malo napalimo tehnikalijama. Grafički engine odgovoran za oživotvorenje *Tribesova* svijeta ovaj put je Unreal Warfare! No, zbog dubinskog optimiziranja i preslagivanja koda, kažu da zapravo više sliči na "domaći" engine koji često neke kuće rade same. Slažemo se, jer najavljena podrška za DirectX 9, *bump mapping* i *pixel shadere* svakako govori sama za sebe! Samo se nadamo da igra neće biti prezahtjevna, no opet, s obzirom da dolazi tako kasno, i to u vrijeme nužne promjene hardvera zbog *HL2* i *Dooma 3*, vjerujemo da će sve biti u najboljem redu. Ništa, došli smo do samog kraja, a s obzirom na rečeno, viđeno i pročitano, smatramo da nekim filozofskim zaključima baš i nema mjesta. Očito je da je riječ o velikoj igri u koju je uloženo mnogo love i truda, a ako ni uza sve to ne postane hit, uvijek možemo pronaći autore i linčovati ih. ■

INFOBOX

GANGLAND

- PROIZVOĐAČ
  Rockstar Games
- IZDAVAČ
  Rockstar Games
- ŽANR
  kvazi *stealth em up* iz trećeg lica
- IZLAZI
  prva polovica 2004.

www.mediamobsters.com

MediaMobsters

MEDIAMOBSTERS
Još jedni totalni autsideri iz Nigdjezemske (preciznije, Danske) koji svoju slavu, blabla, moraju tek steći svojim prvim blblbaaa, naslovom ili će propasti u dubine vječnog pakla. Što se naš tiče, nikad čuli, a ako budu imalo vrijedili, uskoro će za njih čuti svi. Tja, što ti je život...

JOOOJ, ajd' nemojte nas ubit. Je l' može sutra?

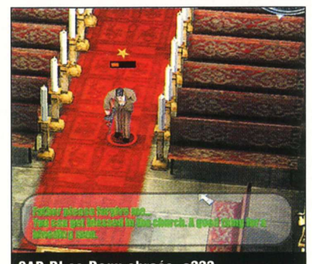
OBIČAJENI DAN u Tel Avivu; ode birtija!

A NE ZNAM SAD, ovaj lijevi mi je nekak' mrtvački, a ovaj drugi...

PRAVE IGRAČKE za prave muškarce, nebeš gadgete!

EEEĆEŠ MOĆI! Neeeećeš moći! Deeeco, decooooooo...

AJMO SAD SVI u ovu podzemnu željeznicu! Može, ajmo!



SAD BI se Bogu obraćo, a???

IGRAT ĆETE JER ...

- **ste beskrupulozni mafijaš**
- **volite bejzbol-palicom udarati nedužne u čelo**
- **jer biste htjeli reketariti, a ne znate igrati tenis**

Mali Ivica u svijetu organiziranog kriminala

GANGLAND

JEL' VAM SE PUNO ŽURI? Ne moram ja stati, samo vas malo skuplje dođe

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

Oko igara i filmova u kojima se potiče na kriminalne radnje oduvijek su se lomila koplja – jedni ih smatraju štetnima, a jedni pak misle da je sve to samo bezazlena zabava. A s obzirom da i *Gangland* svojom osnovnom radnjom ide grlom u jagode, stavljajući vas, naime, u ulogu okorjelog mafijaša u usponu karijere, sigurni smo da će izazvati hrpu sličnih problema. Očekujte tako sasvim izravne paralele s filmovima mafijaške tematike, a prva je definitivno uvodna priča. Naime, bilo jednom na Siciliji petero braće i svi su živjeli u miru i slozi dok trojica nisu koknula četvrtog i nakon toga zbrisala u Ameriku. Zbog čega su ga ubili? Nije važno, glavno je da su sada u demokratskim Sjedinjenim i da obavljaju neke iznimno unosne i ne baš tako legalne radnje. No, što je s petim (bratom, ljudi, bratom)??? Ništa, ostao je na Siciliciji i poprilično je ljut, jer je četvrtog očito jako volio ili nešto slično, a tu ljutnju dodatno potpiruje i "popižde djed, kojemu također ne paše novonastala bratoubilačka situacij Što da se radi, nego put pod noge pravac Amerika kako biste se prijavili u policijske snage i tako jednom zauvijek stali kriminalu na nožni palac. Neće ići... Put pod noge kako biste postali još gora mafijaščina od bliskih vam rođaka ne biste li, nakon mukotrpnog uspona na vrh, konačno mogli potamaniti zle izopačenike... Sve pomoću finog i intuitivnog 3D sučelja koje možete rotirati i zumirati, a koje vam pokazuje urbanu stvarnost Amerike dvadeset i prvo stoljeća. Prema tome, grafika pomalo vuče na kontroverznu *Republiku*, mada nije u njezinom perfekcionističkom rangu, nego je ipak bliža nešto neobveznijoj, ali zato i na sporijim strojevima izvo divoj zabavi. Što se tiče stila igranja, prilično ga je teško definirati onako kako se autori hvale u svoj vrlo konfuznom i izmiksanom *blu bu* koji glasi: "Some RPG, a little bit of SIM, some RTS and a hellu va lots of ACTION". Yep, akcija ipak dominira, tako da u samoj s

angland - barem u početku - mrdi na akcijski orijentirani RTS. ažem u početku, zato što je ipak rijentiran na *tutorial* i učenje o ehanici igre, i to preko malih uestova koje će vam zadavati vaš jeda, starješina, štotijaznam/nije- enibriga tko. Tipični primjeri poznavanja s igrom bit će npr. znudivanje profita od lokalnih radji i tvrtki iliti popularno zvano eketarenje. Reketarenjem dobivate 5% tude zarade, a ako hoćete še, ućan/pizzeriju/frizeraj/pivnicu/i ično možete i kupiti te tako ost-

"Nemojte nakon ove najave/igranja igre postati mafijaši i reći da vam je kriv Hacker, i da nije bilo njega, sad biste bili bolji ljudi i..."

variti i do 50% . No, bez obzira koji pristup odabrali, vlasnici će se braniti i kad tad će nastupiti fajt! Borba se odvija prilično jednostavno, i to u poznatoj RTS maniri selektiranja, targetiranja i grupiranja jedinica, samo što ovaj put pod vašom kontrolom nisu alieni, tenkovi ni mutanti nego sirovine bez mozga s bejzbolskim palicama. Šaka u glavu, nož u grlo i skupit ćete finu količinu novca, što vam onda omogućuje proširivanja vlastite podaničke svite. Regrutiranje se vrši na više načina, ao najuobičajeniji je kupnja kafića (čitaj, rupe) u koji će zalaziti svakakva gamad i stavljati vam se na raspolaganje. Osim sociopata, moći ćete birati i vrstu naoružanja, tipove automobila itd., a sve u slatkim malim prozorčićima koji će vam izlistati trenutačnu ponudu. Mda, kažu da bi se stvari poslije trebale zakomplicirati, tj. da ćete biti primorani od sebe stvorite pravo ime, i to tako da osnujete vlastitu mafijašku obitelj! Da, da, Viagru u grlo i pumpaj male sinčiće i unučiće (hm, pumpanje unučića, nesretne li fraze) i preko njih širi svoj kriminalni utjecaj. Tada će pak početi i bitka s ostalim kućama, a igra će konačno pokazati i svoju SIM i RPG komponentu, mada se sam način igranja ipak neće bitnije izmijeniti. Najavljuju i *multiplayer* mod s petnaestak karti, 3D editor nivoa i slične sitnice, pa nam se čini da bi *Gangland* mogao ispasti sasvim zgodan. U krajnjem slučaju, ako i ne bude remek-djelo, malo je igara koje vam omogućuju izravan uvid u način života kriminalnog miljea bez popratnih pojava, poput pogibanja od eksploziva, metaka, noževa, stvrdnutih kora kruha, ptičjom gripom zaraženih mačića... ☐

IZDVAJAMO

MINIIGRE

***Gangland* će biti nakrcan miniigrama poput jedne u kojoj morate u petnaest minuta pronaći nekoliko razbacanih mačeva u lokalnom parku, u čemu će vas onemogućavati vesele nindže (valjda i nindžice, da se dame ne bi osjetile zapostavljenima), a ako ih pak uspijete sve potamaniti, jedan ćete dobiti kao nagradu. Ah, to su bili romantični dani gledanja nindža filmova na izlizanim VHS kasetama, eh, "Povratak bijelog nindže s crnim brkovima", "Devet nindži", "Američki nindža 1, 2, 3" kad smo kao djeca uživali u... Oh Bože, malo sam odlutao...**

INFOBOX

PAINKILLER

- PROIZVOĐAČ
  People Can Fly
- IZDAVAČ
  Dreamcatcher Games
- ŽANR
  FPS
- IZLAZI
  Još samo malo

www.peoplecanfly.com

PEOPLE CAN FLY
Veseli momci iz Poljske (opet ti istočnjaci), kojima je ovo prva samostalna igra. Prije su nešto brljali po drugim tvrtkama pomažući u izradi nekih manje poznatih igara, poput *Gorkog*, i tek se nedavno odlučili za zajednički nastup. Prema tome, još jedna kompanija kojoj budućnost ponajprije ovisi o uspjehu prvijenca.

LEEEETI, majkutispalim zombijsku

TVRDILI SMO: imate šum na plućima i ato vam ih treba amputirati

Pobijedite bol i pronađite put u raj!

PAINKILLER

JEL' IZGLEDAM OPASNO?
Je, je... opasan ko' prdac u kriokomori, da oprostite na izrazu

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

U zadnje smo vrijeme prilično impresionirani ovom pucačinom, što ste, vjerujemo, već i sami zaključili po količini pojavljivanja "Ubica bola" u vašem jedinom legitimnom *gaming* časopisu. Kako je baš prije nekoliko dana otkriveno pregršt novih informacija, jer su autori odlučili pustiti demo i staviti karte na stol, bili smo ponukani napisati još koje slovce o ovoj divoti. Sada vam konačno možemo otkriti pravu priču, koja je, kao što ćete čuti, prilično maštovita i dosta odmaknuta od nedavnih budalarenja o teroristima, Talibanima, Al-Qa'idama i Alibabama koje nam već stvarno prodiru kroz tjelesne šupljine (nos, usta, uši, šu...). O čemu je riječ? Sjetite se legendarnih *Bloodova* i *Hexena* (u kranjenjem slučaju i *Dooma*) te njihovih demonskih potki u kojima biste pomoću modernog, ali i ne baš tako modernog naoružanja slali u vječnost kojekakve demone, šimšiše, zombije itd. S istim odrpancima ćete se družiti i ovdje jer vas igra smješta, ni manje ni više, nego u središte samog čistilišta! Svoj put započinjete sasvim obični zovete se Daniel Garner, živite skromnim životom, zarađujete skromnu plaćicu i vozite se u skromnom autu. Što se uskoro ispostavlja kao velika greška, jer d ste, naime, imali najnoviju klasu *mercedesa* sa zračnim jastucima i pojačanom strukturom, nesreća na cesti možda ne bi završila kobno! Ovako je, i umjesto da se nadete ispred vrata raja, bivate bačeni u ralje limba! Zašto? Ne znamo, a n zna ni naš Daniel, stoga mu je upravno glavna misija otkriti zašto ne može do obećanog blaženstva. Ali to nije sve, u čistilištu se upra vodi borba izmeda snaga pakla i raja pa je na Danielu da, osim rješ vanja vlastitog problema, pokuša zaustaviti taj rat kako ne bi došlo do pucanja same realnosti kakvu znamo i poznajemo. A da bismo vam sa što manje riječi opisali kak će se ta zanimljiva pričica ponašat u praksi, možda bi bilo najbolje usporediti je sa *Serious Samom:* naime, *Painkiller* je izvorna pucači na starog kova s ultrabrzim

I kosturi vale ajti u trendu

vođenjem, pucanjem po svemu što miče i gotovo nikakvom upotre- om mozga. Tako se iz priloženog će mogu vidjeti neke od krasnih eatura kojima ćemo prosipati monska crijeva, poput trulih mbija, lebdećih mrtvaca bez gu, oklopljenih demona-vitezova, ština koje veselo jašu na metli i ko dalje. Od oružja s kojima ćemo rješavati ionako upitne egzisten- je, najavljuju se samo pet komada,

IZDVAJAMO

HAVOK 2.0

Bit će interesantno vidjeti najnoviju inačicu Havokove fizike – i to iz dva razloga; prvi je da je riječ o najnovijoj inačici s optimiziranim rutinama, još većom uvjerljivošću, blbbalalalal, štotijaznam, a drugi... a drugi da mi se čini da još nikad nismo zaigrali nijednu pravu pucačinu iz PRVOGA lica s ovom divotom. Na pamet nam tako odmah pada u "trećem licu" odrađeni *Max Payne*, koji je zbog svoje odmaknute perspektive pomalo izgubio na tom efektu. Mda, tu je i *Deus Ex: Invisible War*, o kojemu ipak nećemo, zato što su se Havok efekti u toj gadosti odvijali u punih desetak frameova po sekundi, što jednostavno ne priznajemo! Uglavnom, ako autori koji se zovu "Ljudi koji lete" ne naprave da stvari u igri i polete, nek' se nose u četiri...

EVO ŠTO MOŽE UĆINIT litra i pol vina, te dva deci rakije

"Tko kaže da je staromodna pucačina mrtva? Ako će biti po *Painkilleru*, još ćemo se neko vrijeme guštati u zabavnim i sasvim bezumnim feštama napucavanja"

što možda djeluje malo, no za taj broj autori su se odlučili s razlogom jer, kako kažu, bolje je staviti pet-šest doista zanimljivih i izbalansiranih pljuca nego dvanaest bezveznih. Slažemo se, a idući primjer nas još više uvjerava da će sve biti u redu: naime, na raspolaganju će vam biti jedna zanimljiva puškica koja izbacuju kuku, kvači gada i vuče ga prema vama (Scorpion/Mortal Combat fora), da

PALI BORBCI iz Bitke na Neretvi 2.

bi se potom upalio mikser koji ih, tako približene, isjecka u komade! Tu će biti i maštoviti izbacivač kolaca koji lansira...kolce i još nekoliko igračaka koje se još uvijek drže u tajnosti. Inače, igra će sadržavati devetnaest nivoa plus pet s velikim *bossovima,* o kojima ste nešto čuli već i prije - veliki su po dva ekrana, trgaju okolnu arhitekturu te pomoću Havok 2.0 fizike otkinute komade bacaju po vama. Uglavnom, za velike mrcine nam kažu da su nešto što stvarno treba vidjeti u pokretu. *Multiplayer* fanatike posebno će obradovati neki specijalni modovi (uz obvezni DM i CTF), od kojih izdvajamo *People can fly* u kojem se šteta nanosi tek kad je neprijatelj u zraku, pa ga ondje valja poslati

IGRAT ĆETE JER ...

- **ste nostalgičar**
- **igra ima superbrzu i dobru grafiku**
- **volite limb, pakao, demone...**

A JE, ZIMA... AI standard!

ZOVITE ME KRLJUŠT i znajte da sam jako jako ljut

UOOOIPIIII, particle efeeektiiii

MOLE SE PUTNICI koji putuju u šesti krug da se jave na šalter 666...

lanserom raketa i brzo započeti s paljbom dok ponovno ne padne na tlo. Potom *Voosh*, iliti mod u kojemu PC periodično mijenja oružja i sili sve igrače da neko vrijeme igraju s određenom pljucom. Na kraju, spomenimo i zanimljivi *Light bearear* gdje jedan od igrača može pokupiti vremenski neograničen Quad, a svi se ostali *playeri* tada obruše na sretnika pokušavajući mu ga oteti. Eto, sve je tu - zanimljiva priča, bogat i razgranat *single player*, sirovo napucavanje s demonima i u neku ruku (lijevu) inovativan *multiplayer*. Prema tome, moramo još samo pričekati igru kako bismo vidjeli hoće li upropastiti ovaj zanimljivi i retro agresivni koncept. ☐

INFOBOX

WARS & WARRIORS: JOAN OF ARC

- PROIZVOĐAČ
  Enlight Software
- IZDAVAČ
  Enlight Software
- ŽANR
  akcijski RPG/RTS
- IZLAZI
  20. veljače 2004.

www.enlight.com

ENLIGHT SOFTWARE
Vođa Enlight Softwarea, čije je sjedište u Hong Kongu, je Trevor Chan. Možda vam se njegovo ime čini nepoznato, no dotični je sudjelovao u nekoliko projekata, poput igara *Capitalism* i *Seven Kingdoms*. Budući razvoj *Wars & Warriors* serijala ovisi isključivo o uspjehu *Joan of Arc*, pa se iskreno nadamo da će igra ispuniti očekivanja te da će nam novi nastavci spomenutog serijala približiti još mnoge poznate povijesne osobe i njihove avanture pretočene u virtualni svijet.

U ŽARU borbe

Francuska seljačka buna

WARS & WARRIORS JOAN OF ARC

“Detaljnu recenziju potražite u idućem broju Hackera”

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

Jeste li primijetili da istočnoeuropski i azijski developeri sve više odlučuju o budućim pravcima razvoja igara? Dok je prije nekoliko godina bilo nezamislivo da neka igra ostvari uspjeh na svjetskom tržištu bez pokroviteljstva velikog izdavača koji će je uspješno distribuirati i popratiti odgovarajućom reklamnom kampanjom, razvoj Interneta, pa samim tim i globalno zbližavanje omogućili su svima da dođu brže do informacija. Drugim riječima, mali developerski timovi dobili su mogućnost da sami prezentiraju svoj naslov širokoj gamerskoj zajednici onako kako smatraju da je najbolje, a ako im to ne uspije, ne mogu kriviti nikoga osim sebe. S druge pak strane, ako igra postane hit koji će imati solidnu prodaju, na njoj će zaraditi deseterostruko više nego što bi zaradili s vanjskim izdavačima. Dakako, to je dvosjekli mač samo rijetki uspiju ostvariti svoje snove putem samopromocije, no Enlight Software je prilično uvjeren da će mu to uspjeti.

Igra *Joan of Arc* je podijeljena u osam povijesnih bitaka koje su se odvijale tijekom 15. stoljeća, a započinje dolaskom Joan of Arc Orleans, odakle će krenuti u pohod izbacivanja engleskih osvajača i kažnjavanja njihovih vazala. Stil igranja sličan je onom u nedavnom hitu smještenim u Tolkienov svijet LOTR-a, *The Two Towers*, jer ćete, naime, i ovdje većinu vremena provesti u sumanutom izvođenju *combo* udaraca i vitlanju mača u svim smjerovima. Još jedna poveznica između ove i spomenute igre je mogućnost igranja s dodatnim likovima, čija vam imena neću navoditi jer vam vjerojatno ništa ne znače, no zato ću spomenuti da će svaki od njih imati drugačije mogućnosti i oružja. Svaki lik tijekom igre skuplja iskustvo, kojim će igrač nadograđivati njegove atribute u pravom RPG stilu i naravno da pravilan raspored istih može vidno olakšati daljnji tijek radnje. U dodatna poboljšanja spadaju mogućnosti nadogradnje *combo* udaraca (spominje se deset nivoa), čime postojeći postaju jači, a u nekim slučajevima čak će se “otključati” i novi, koje je u pravilu kompliciranije izvesti, ali su i daleko efikasniji u određenim situacijama.

Kad već spominjemo oružja, spomenimo i mogućnost njihove zamjena boljima, koja pronalazite tijekom igre - najčešće nakon borbe s nekim od povijesnih protivnika koji predstavljaju svojevrsne *bossove*, a nekad ih je

“Primjesama nekoliko žanrova cilja se na široku publiku”

moguće i nadograditi. Najlakši način da vam to približim je primjer *Diabla 2*, igre kojoj ni danas ne nedostaje igrača koji je svakodnevno igraju na Bnet-u. Dakle, u *Diablu 2* postoje predmeti sa *socketima* u koje je moguće umetnuti različite druge predmete kako bi se povećale određene statistike, bilo predmeta, bilo lika. U *Joan of Arc* je taj *feature* vidno pojednostavljen, tako da nadogradnju predstavljaju samo križevi (još nije objašnjeno na koji način ih pronalazimo/zarađujemo), pa primjerice mač Saint-Catherine de Fierbois sa svih pet popunjenih *socketa* postaje jedno od najjačih oružja u igri.

Kad je riječ o primjesama RTS-a, to nije tek puka fraza kojom se mnoge današnje igre šepure, a kad izadu na vidjelo, ispada da su te mogućnosti totalno bez veze. Developeri su zamislili *Wars & Warriors: Joan of Arc* kao igru u kojoj su svi navedeni elementi međusobno vrlo ovisni. Primjerice, bez nadogradnji nemate šanse razbiti neke protivnike, a ako ih i posjedujete, vrlo ćete teško to ostvariti ako su vam refleksi u banani. Ista stvar je s RTS dijelom, jer ako svoje trupe povedete kroz udolinu ne osiguravši prije toga okolne brežuljke, vrlo se lako može dogodit da vam, uza svu premoć i brojnost, engleski strijelci dođu glave. Ili ako svoje strijelce ostavite bez zaštite kopljanika, moguće da vam brzi prodor protivničke konjice pomete potporu, bez koje ste opet nevolji. Za opsade dvoraca, bez kojih ovaj naslov ne može proći, potrebno je pak nabaviti različitu opsadnu mašineriju, jer bez nje, uza svu ljudsku silu i nabildanost glavnih likova, nemate šanse.

Grafički aspekt igre ne treba posebno opisivati, spomenut ću samo da će se bitke odvijati na različitim, oku ugodnim terenima koji su vrlo detaljno napravljeni prema zapisima iz tog doba, uz nezaobilazne dekoracije poput osamljenih mlinova, rječica, žitnih polja, sela, pa čak i izmjene vremenskih efekata koji, osim dekorativne svrhe, itekako utječu i na sam razvoj bitaka. Dok ovo čitate, igra je vjerojatno već izašla jer se datum izlaska poklapa s izlaskom ovog broja Hackera na kioske, pa detaljnu recenziju potražite u idućem broju, gdje će vam biti preneseno kako je sve na kraju ispalo. Nadamo se dobro, no iznenađenja su uvijek moguća. ■

SAD VI ZNAJTE gdje se sakrio glavni lik

PRVO MOLITVA, a onda u ljuti boj

DUČAN “Kod veselog krvnika”

IGRAT ĆETE JER ...

- **ste fan francuske povijesti**
- **Two Towers vam je mrak**
- **igra ima potencijala**

SMRTONOSNI UDARNI VAL kao posljedica magičnih predmeta

MLADA SELJANČICA protiv engleskih osvajača

Bitka na Cele-kuli

IZDVAJAMO

POČETAK SERIJALA

Kako su autori zamislili, *Wars & Warriors: Joan of Arc* je tek početak dugotrajnog serijala koji bi obrađivao povijesne ličnosti i njihove životne sudbine koje su usko vezane uz ratovanje i događaje u kojima su te osobe sudjelovale. Kao prvi lik izabrana je Ivana Orleanska ili Joan of Arc u engleskom prijevodu, i to ne bez razloga. Autorima je za predstavljanje *Wars & Warriorsa* trebala igra koja će izgledati prekrasno, osoba koja je doista postojala i bila akter događaja o kojima su napisane brojne knjige i snimljeni filmovi te zarazan *gameplay* koji će privući široke mase. Sve to pronašli su u francuskoj povijesti, koju su onda pretočili u akcijski naslov s elementima RPG-a i strategije u realnom vremenu.

Hamerdin bez Griswold seta

NAJNOVIJE VIJESTI, SLIKE, KOMENTARI I ANALIZE IGARA U RAZVOJU

"LUDI ZEC I NABRIJANI PAS"

SAM AND MAX 2

"Informacije o *Sam & Maxu 2* se skrivaju kao da je riječ o vojnoj tajni"

Neslavni debakl ugašenog nastavka *Full Throttlea* za Lucas Arts je očito bio strahovit udarac. Naime, gamad nakon toga sve informacije o nadolazećim projektima drži u strogoj tajnosti. Takva je sudbina zadesila i *Sam & Max 2*, koji je već u završnoj fazi, ali se o njemu zna toliko kao da je riječ o ranoj alphi. Doći do slika i podataka je gotovo nemoguće, a kad ih se konačno i dokopamo (provjerite *scan* i jednog stranog časopisa), i dalje ostaje nedoumica je li igra u punom 3D ili je riječ o već zastarjelim prerenderažama. Na te upite lucasovci (mudro?) šute, no čini se da je ipak riječ o kombinaciji *real-time* 3D likova i objekata i prerenderiranih pozadina. Isto kao i kod tehnikalija, veo tajnosti je pao i na priču, pa smo tako uspjeli jedino saznali da će ih biti šest i da će biti povezane jednom osnovnom pričom, o kojoj se, dakako, ne zna ništa. Uspjeli smo, doduše, otkriti i neke lokacije: svemirska stanica, osunčana otočja, pustinja i... i to je sve što znamo. Je li takvo skrivanje od javnosti pozitivno ili nije, pitanje je oko kojeg se da sporiti, no moramo priznati da nama osobno ide na živce. No što se može, budite zadovoljni i s ovim sitnicama te (ne)spremno iščekujte nastavak jedne od najboljih i svakako najsmješnijih avantura svih vremena... *(kl)*

INFOBOX

SAM AND MAX 2

- PROIZVOĐAČ: **Lucas Arts**
- IZDAVAČ: **Lucas Arts**
- ŽANR: **avantura**
- IZLAZI: **da znamo, rekli bismo**

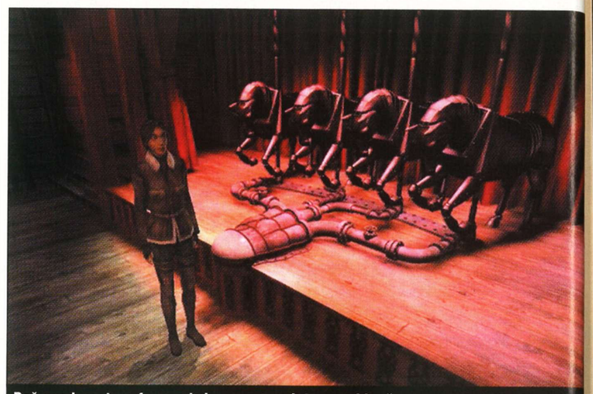
www.lucasarts.com

Informacije i slike na kapaljku

"POVRATAK MISTIČNIH AUTOMATONA"

SYBERIA 2

"Ako sve bude u redu, *Syberia 2* će biti jedna od avantura godine"



Baš ugodna atmosfera, seksi crvena rasvjeta... stejd... žena...

Nova *Syberia* fino napreduje, što potvrđuje i nedavna sasvim igriva inačica, o kojoj već kolaju glasine po webu. Tako su određeni sretnici imali priliku zaigrati uvodne nivoe i evo što smo doznali. Nastavak počinje točno ondje gdje je stao original, tj. u vlaku na koji je naša junakinja skočila u posljednjim minutama *Syberie*. Ondje će sada sresti Hansa, tj. starog autora misterioznih automatona, koji upravo radi na svojoj najnovijoj kreaciji i dok je ne završi, vlak nigdje ne ide. Za to vrijeme ćete istraživati obližnju stanicu, te pronaći skrivene prolaze koji će vas odvesti do napuštenog kabarea. A ondje ćete upoznati njegova vlasnika, kojeg muče automatonski konji koji su se pokvarili i baš tu vas očekuje vaš prvi puzzle, koji se tiče kombinacija s ventilima kako biste ih popravili. Što se tiče grafike, zadržan je vizualni stil iz originala, s tim da ovaj put kamera nešto bliže zumira na glavne junake. Glazba je tipično atmosferična, a upravljački interface još malo zagladen u odnosu na ionako savršeni izvornik. Eto, o *Syberiji 2* se zna već mnogo i samo se trebamo još malo strpiti kako bismo je i zaigrali. *(kl)*

INFOBOX

SYBERIA 2

- PROIZVOĐAČ: **Microids**
- IZDAVAČ: **XS games**
- ŽANR: **avantura**
- IZLAZI: **u ožujku**

www.microids.com

"ZVUK, KAMERA, AKCIJA!"

THE MOVIES

INFOBOX

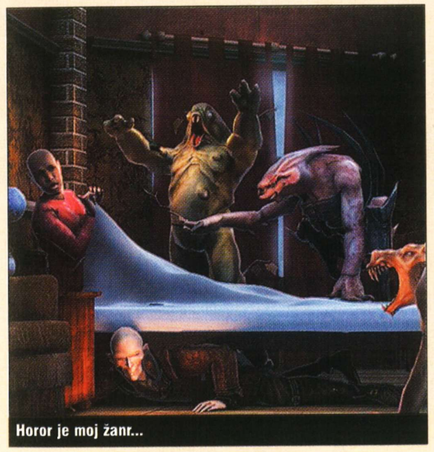
THE MOVIES

- PROIZVOĐAČ: **Lionhead**
- IZDAVAČ: **Activision**
- ŽANR: **simulacija**
- IZLAZI: **uskoro**

www.themoviesgame.com

"Snimat ćemo filmove, a potom ih *postati* da im se i drugi dive!"

The Movies se počinje razvijati u zastrašujuće dobrom smjeru! Naime, ta dosad prilično nereklamirana igra počinje pokazivati svoje pravo lice pa nam se čini da će to biti nešto itekako maštovito, kvalitetno i zanimljivo. A kako i ne bi kad je autor ove simulacije života legendarni Peter Molyneux, otac za ono vrijeme genijalnog *Populousa* i za ovo vrijeme još genijalnijeg *Black and Whitea*. Prema najnovijim informacija, *The Movies* će vam, kad je riječ o životu filmskog producenta s krajnjim ciljem stvaranja vlastitog carstva, ponuditi apsolutno sve! Osnovna fora u igri je stvaranje pravih malih *video clipova* pomoću svega i svačega što je dostupno i pravim producentima. Tako ćete se brinuti za odabir glumaca, od kojih ćete načiniti zvijezde ili im pak beskrupulozno uništavati karijere. Slično ćete raditi i scenaristima, čije ćete scenarije primati, odbijati ili slati na doradivanje. Također ćete se baviti nekim financijskim forama poput raspoređivanja budžeta na određene filmske elemente, a kad ti osnovni preduvjeti budu sređeni, bacit ćete se na same tehnikalije, tj. snimanje filma. Ovdje moramo reći da je *The Movies* zapravo igra razvoja jer je počinjete u dvadesetim godinama prošlog stoljeća, a završavate u dvadesetima ovoga (da, ima i malo SF-a). Sukladno rečenom, svako će razdoblje biti specifično i prilično autentično pa će vam tako primjerice na početku biti omogućeno snimanje samo crno-bijelih filmova bez tona, a upravo je u tome i najveća fora. Naime, igrajući igru, pratit ćete i iskorištavati napredak tehnologije (zvuk, boja, widescreen, računalni efekti) pa si samo možete zamisliti uzbuđenje koje će vas prožeti kad vaši likovi prvi put progovore. Nadalje, i na setu će također biti svega, a samo je na vama odabir žanra i svih ostalih kerefeka! Prema tome, ako volite šund horore, snimajte ih, a ako su vam strast romance, 'ko vam brani! Jedino na što morate misliti je koliko će to donijeti novca u konačnici, no ni to nije baš nužno - naime, moguće je snimati filmove koji pretendiraju na podršku kritike, umjesto na puku financijsku korist. A sada ono najbolje – kao što smo već rekli, vi ćete stvarno snimati prave filmiće te ih slati na Internet da im se drugi dive i ocjenjuju ih! Zamislite samo revoluciju igranja uopće koju bi mogla prouzrokovati ta slatka, mala, ali iznimno napredna mogućnost. Sve nam to izgleda živo i stoga se klanjamo starom Peteru i njegovu talentu koji će, sada je to već sasvim sigurno, još jednom rezultirati velikim hitom, prepunim inovacija.
Snimajte, samo snimajte! *(kl)*



Horor je moj žanr...

Ultradetaljni studijski set!

VIBRA

"MMORPG MATRIX SA STILOM"

MATRIX ONLINE

MMORPG u Matrix svijetu (još jedan MMOPRG, aaaaarrgh!)... Oh da, oh da, jer nakon onog odvratnog *Matrix single player* debakla, dovršava se rad na masivnom RPG Matrix univerzumu. Odmah vam možemo reći da će taj univerzum biti jednostavno lud, i to ponajviše zbog eliminacije glupih zona na koje ste navikli u drugim igrama ovog žanra. Yep, nema više zona, nego je cijeli grad jedna cjelina koja se dinamički učitava, što, igrajući, zapravo nećete ni primijetiti. Također, zgrade su potpuno "realne", drugim riječima, nisu tek u funkciji kulisa jer baš svaka, bez obzira na svoju veličinu (recimo, jedna od 80 katova) ima potpuno namještene hodnike i prostorije!!! Jasno, sve to ima svoju cijenu, a ta je da će se igra dinamički prilagođavati snazi vašega procesora, što znači da na slabijima neće biti nekih grafičkih detalja, poput primjerice jata golubova. Očito je da je trend tehničkog nabrijavanja

"Količina inovativnih tehnologija u ovome naslovu je jednostavno fascinantna!"

MMORPG-ova (vidi *Everquest 2*) tu s ciljem osiguravanja trajnosti, koja je uostalom za internetsko igranje nužna. Što još? Pa recimo da odjeća u ovoj igri doista ČINI čovjeka i razlikuje ga od "neprobuđenih" građana, zašto je čak angažirana kreatorica koja je bila zadužena isključivo za stvaranje trikotaže. Ne možemo prijeći ni preko poludinamičnog sustava kung-fu borbe, u kojem birate osnove stilove, a dalje se sama borba razvija u odnosu na *skillove*, te obećanu implementaciju agenata! Na kraju recimo i da će se *Matrix Online* fabularno nastaviti na kraj zadnjeg filma, kada se sve više ljudi počinje buditi iz virtualnog sna i kada se novoosviješteni homo sapiens cijepa na dvije frakcije, od kojih je jedna za realnost, a druga za nastavak idilične iluzije. *Matrix Online*, ne možemo te dočekati... *(kl)*

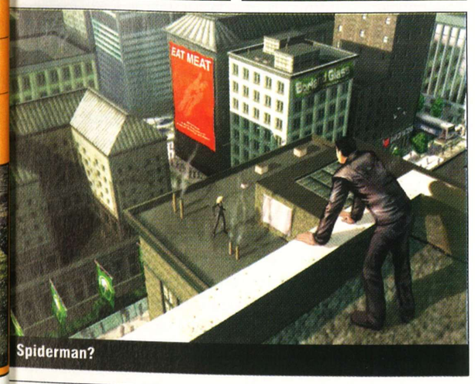
Odijelo doista čini čovjeka

INFOBOX

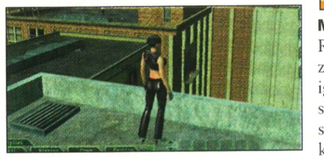
MATRIX ONLINE

- PROIZVOĐAČ: **Monolith**
- IZDAVAČ: **Ubi Soft**
- ŽANR: **akcija iz trećeg lica**
- IZLAZI: **u prvoj polovici godine**

www.???



Spiderman?



Intervju

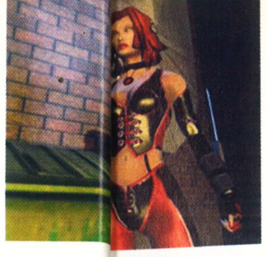
MONOLITH TEAM

Recite nam nešto o Matrix Online priči.
Radnja se nastavlja na završetak drugog filma. Svi igrači zapravo su osobe koje su popile crvenu pilulu i sad su svjesni Matrixa i njegova karaktera. U igri su i još 'neprobuđeni' ljudi koji nisu svjesni Matrice, vodi ih AI, a igrači će i s njima moći biti u interakciji. Također, igra će sadržavati dvije frakcije... ipak, o samoj priči vam zasad ne možemo više reći...

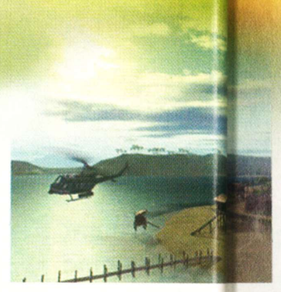
Odvija li se igra samo u Matrici ili će igrač moći zaviriti i u stvarni svijet?
Ne, sva se radnja odvija u Matrici i igrač neće moći posjetiti stvarni svijet.

Koji su najvažniji aspekti Matrix Onlinea?
Bile su nam najvažnije tri stvari, koje smo htjeli da igra ima. Prvo, trebalo se raditi o velikoj, urbanoj sredini. Drugo, htjeli smo da igra odiše tipičnim Matrix stilom, stoga smo igračima omogućili da kreiraju svoj vlastiti izgled pomoću odjeće itd. Treće, htjeli smo staviti intezivnu kung-fu borbu u kojoj će svi moći uživati. Mislim da smo uspjeli u svim zadanim ciljevima...

Koji engine igra koristi?
Morali smo napisati posve novi kod, koji će igračima omogućiti da trčeći prelaze s krovova u unutrašnjost zgrada bez vremena potrebnog za učitavanje. Kad gledate kroz prozor van, moći ćete vidjeti život koji se odvija na ulicama. Također, implementirali smo i promjenu dana i noći...



ŠTO ĆETE IGRATI U 2004?



Pred nama je period pravog igračeg procvata, godina revolucije, moćnih franšiza i originalnih pristupa, pred nama je godina za igranje...

Bye, bye 2003

Dvije tisuće četvrta godina, bit će definitivno godina PC igranja! Bolje bi bilo reći godina povratka pravom i izvornom PC igranju, kako se na njemu zabavljamo svake godine, no zadnjih par (pogotovo 2003) uglavnom je bilo nešto smanjenog inteziteta. Dogodilo se slijedeće, cijela se je industrija jednostavno fokusirala na svega par glavnih naslova i to uglavnom nastavaka i nastavljača raznih franšiza. No što je još gore, došlo je do velikog zasićenja na tržištu 3D akceleratora u njihovoj besmislenoj utrci i ludoj želji da se svakih par mjeseci izda novi čip. Kao direktnu posljedicu takvog razvoja događaja, mali developeri su jednostavno propali jer nisu mogli pratiti divlji nastup jureće tehnologije, te su preživjeli uglavnom ultraveliki izdavači sa dovoljo stručnim kadrom koji je barem djelomice mogao parirati ovom trendu. Nestalo je bilo kakve tržišne diferencijacije, te je većina naslova ličila jedan na drugi... Ovo se sasvim lijepo može vidjeti i iz pukog preleta po prošlogodišnjim naslovima iz kojih se vidi da iz svake glavne kategorije, bio to FPS, RTS, Simulacija ili neka druga, vrijedi tek maksimalno tri do četiri komada. Sve drugo, bilo je tu negdje, ali nikako u rangu sličnih ostvarenja sa konzola koje su barem po tržišnom utršku i pukoj količini uloženog novca u raznoj naslova, potukle PC do nogu.

PC rulez!

S obzirom na sadržaj slijedećih stranica, čini se da je s takvim trendom gotovo! Stoga se za naredni period s pravom predviđa procvat gaminga uopće, što imamo zahvaliti slijedećim razlozima. Prvi je periodično obnavljanje PC konfiguracija od strane korisnika diljem svijeta, što znači povećanu potražnju za PC tehnologijama, a samim time i porast popularnost te prodaje PC igranja. Drugi glavni moment leži u neočekivanom (ili ipak očekivanom) odgađanju nekih naslova koji su trebali stići u 2003. od kojih se naravno, izdvajaju Half Life 2 i Doom3. A upravo su ovi divovi udarne igre za kojima čeznemo u ovoj godini, te naslovi pokretači koji će PC industriju lupiti u dupe i poslati je u sasvim friškom i preporođenom smjeru. Preporođenom zbog toga što se radi o sasvim novim tehnologijama kakvih nije bilo u protekle tri godine, i što je riječ o konačnom dosizanju harwdaerskih potencijala, koji će možda nakon dugo vremena biti do kraja iskorišteni. Jer previše je software kaskao za harwdaerom i time si na umjetan način ograničavao mogućnosti, bio nedovoljno optimiziran i slično. Uglavnom, povratak Carmacka (Doom 3) označit će definitivnu prekretnicu koju ćemo pamtiti narednih pet godina...

Igre, igre, igre...

Iako već i površnim pogledom na najavljene naslove možemo vidjeti da će utabane franšize i dalje imati primat, nastavlja se i nedavno započeta fama oko programera iz istočne europe. Naime, nakon što su napravili nevjerojatni bum svojim odličnim Flashpointom, istočnjaci ne posustaju u razvoju odličnih igara koje svojim tehnikalijama, a i igračim idejama u puno slučajeva posramljuju njihove zapadne konkurente. Ovdje posebno ističemo Breed i Stalker, koji će osim suvremene grafike donijeti i neke izvorne novine, a vi se u pregledu igara dodatno informirajte o čemu je točno riječ. Nastavit ćemo druženje i sa sve popularnijim simulatorima života i bogova poput Simsa, Black and White te pomalo nereklamiranog ali vrlo obećavajućeg The Moviesa. Nažalost, simulacija aviona i dalje nastavljaju svoju silaznu putanju... Što se tiče tržišta konzola, situacija se konačno normalizirala te su sve tri glavne platforme pronašle svoje tržišno mjesto. Ipak, bez obzira na osobne preferencije, moramo ustvrditi da će 2004 barem što se tehnologija tiče, biti godina Xboxa, kako je tek sada stupio u stanje svoje pune zrelosti te iskorištavanja punih hardwerskih mogućnosti. Spmenut ćemo samo Fable i to će biti dosta! Playstation 2 pak nastavlja svoj put tržišnog gospodara, kako je upravo za njega u izradi najviše naslova i to kako onih sasvim novih, ali tako i prokušanih nastavaka brojnih serijala. Ipak, upitno je koliko još Dvojka ima snage, te što će se od nje još iscrpsti nakon Gran Turisma 4. Gamecube se je na radost svih "Nintendoglavaca" iz proreknute propasti uspio održati iznad površine, te se sve brojnijim naslovima a pogotovo eksluzivama polako uzdiže u stajaći položaj.

Sve ili ništa!

No u 2004 će biti i sve više multiplatformskih igara, koje će na pojedinim platformama pokazati svoje prednosti i mane. Stoga se čini da dolazi do sve veće unifikacije strojeva za digitalnu zabavu u kojoj ne bi trebalo biti toliko važno koju platformu trenutno imate. Normalno, najbolje bi bilo kada bi ih imali sve kako ne bi propustili apsolutno ništa od sveukupne svjetske ponude igara... Ne smijemo zaboraviti ni na eksplodirajuće tržište mobilnog igranja koje je moguće zahvaljujući Gameboy advanceu, ali od nedavno i Nokijinom Ngageu. Također, već i "obični" mobiteli postaju zvjerke na kojoj se može vrtjeti 3D grafika, ali kako su takvi uređaji još uvijek u svojim teen godima, toliko za sada o njima. Ništa, izgleda da će 2004 biti jedna uistinu sjajna godina za sve igrače diljem svijeta (pa tako i nas) što nas kao pasionirane gamere jako veseli. A sada vas upućujemo na još veću dozu radosti koju ćete pronaći listajući šarene stranice sa vrućim informacijama o igrama koje ćete uskoro zaigrati!

Battlefield Vietnam

proizvođač | Digital illusions | izdavač | EA
žanr | FPS | izlazi | sredinom travnja

Kapitalac kojeg se iplati pričekati, *Battlefield Vietnam*, bit će nastavak ultrapopularnog *Battlefielda 1942*! No, umjesto po bojištima iz Drugog svjetskog rata, ovaj ćemo put ratovati po džunglama i brdima Vijetnama. To pak znači nevjerojatne mogućnosti iskušavanja tada aktualnog američkog i vietkongovskog naoružanja i vozila poput pušaka M-16, Ak-47, *bell hueya*, MIG-ova i tako dalje. Najavljuje se i hrpa sitnih optimizacija igrivosti poput "sitnice" da će vozač konačno moći voziti i pucati u isto vrijeme. Ludilo!

Beyond Divinity

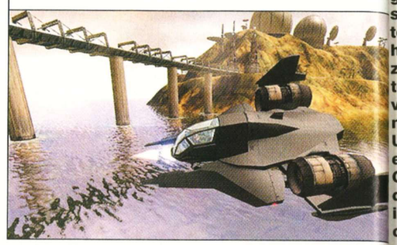
proizvođač | Larian Studios | izdavač | Digital Jesters
žanr | RPG | izlazi | početkom travnja

Kao nastavak *Devine Divinityja*, *Beyond Divinity* se reklamira kao RPG za mase. Više od tristo različitih predmeta, čak šesto NPC-ova, bogat sustav *skillova*, razrađen i intuitivan *interface* za bacanje magija, više od sto četrdeset vrsta kreatura i akrepa - brojke su koje govore same za sebe. Inače, u *questove* će vas tjerati potreba za rješavanjem prokletstva koje se tiče vaše vječne povezanosti s Death knightom, koji vas stalno prati. A navedenim brojkama i sasvim zanimljivoj priči treba dodati i prekrasnu grafiku, u što se i sami možete uvjeriti na priloženoj slici!

Breed

proizvođač | Brat Designs | izdavač | CDV
žanr | FPS | izlazi | 20. travnja

Ovo će biti nešto posebno. Iako u duši *Halo* klon, *Breed* će zapravo itekako prešišati sve vrijednosti svog uzora, jer ono što se najavljuje je fenomenalno! Kao prvo, računajte na vrhunsku 3D grafiku prepunu zaobljenih bregova, *pixel shadera* i sličnog, a kao drugo, ludu i dinamičnu borbu uz uporabu golemog arsenala SF-oružja ali i brojnih vozila. Posebno ističemo mogućnost neprekinutog prelaska iz Zemljine orbite na samo tlo i ugovaramo gorljivi sastanak kad ovo čudo konačno stigne!



Black And White 2

proizvođač | Lionhead Studios | izdavač | Electronic Arts
žanr | RTS/simulacija | izlazi | u prvoj polovici godine

Jedan od ovogodišnjih hitova bit će definitivno i *Black&White 2*, naslov koji će vam ponovno podariti božanske moći i približiti čari zapovijedanja malim, pobožnim i bezvrijednim ljudima. Upravljanje vašim carstvom ovaj bi put, kažu, trebalo biti znatno jednostavnije jer će doći do optimiziranja sučelja, zahvaljujući čemu će konačno biti moguće uzimati nekoliko predmeta odjedanput (žito, drveće itd.) Posebna je pozornost posvećena i popularnim ljubimcima, koji će sada biti razrađeni do najsitnijih pojedinosti, a njihovo će profiliranje ka dobru ili zlu biti popraćeno i jasnim grafičkim imageom. Tako će npr. dobri lav izgledati kao umiljato mače, dok će zločesti sličiti na demona iz samoga pakla. O nevjerojatnom grafičkom potjerivaču dovoljno govore slike, a mi ćemo još samo reći da će se čak povijati i vlati trave. Ah, što ti je perfekcionizam!

Doom 3

proizvođač | ID Software | izdavač | Activision
žanr | FPS | izlazi | u proljeće

Ima li nešto što o ovom naslovu još ne znate? Ako je vaš odgovor "da", onda sigurno niste zdravi i trebate hitnu hospitalizaciju!!! Jer, *Doom 3* valjda je najiščekivanija igra u povijesti igara, i to ne samo zbog toga što je nastavak prvog FPS-a na planetu, nego su razlozi doista brojni, a jedan od njih svakako je grafika nove generacije, koja će još jednom (ali ovaj put ozbiljno!) pomaknuti tehnološke granice i poslužiti kao *benchmark* svim budućim naslovima srodne tematike. Na Internetu već postoji hrpa slika i animacija na kojima zorno možete vidjeti njegovu tehničku perfekciju, a već se duže vrijeme može pronaći i alfa-kod s nekoliko nedovršenih nivoa igre. Uglavnom, programerski guru legendarnog ID Softwarea John Carmack vraća se u velikom stilu i doista je veliko pitanje kako će izgledati tržište igara nakon dolaska ovog impresivnog diva.

City Of Heroes

proizvođač | Cryptic Studios | izdavač | NCsoft
žanr | MMORPG | izlazi | sredinom ožujka

City Of Heroes spojit će dva popularna koncepta, masovno igranje na mreži i superhero mitologiju! Naime, bit će to prvi MMORPG sa superhero tematikom u kojem će igrači birati, tj. sami izrađivati svojeg heroja birajući mu izgled, obleku, specijalne moći itd. A kad ga kreiraju, uputit će se u grad heroja, u kojem će rješavati mnogobrojne *questove* te sa suigračima osnivati družine kako bi ih lakše riješili. Najavljuje se i mogućnost izgradnje tajnog skloništa, pa nam se već sad čini da će igra proći jako, jako dobro.

Collin McRae Rally 4

proizvođač | Codemasters | izdavač | Codemasters
žanr | rally simulacija | izlazi | 30. ožujka

Na konzolama je *Collin* već izašao, a uskoro se očekuje i na PC-ju. Od bitnijih poboljšanja spomenimo ponešto optimiziraniju grafiku, više licenciranih automobila (konačno i Peugeotova), nešto realniji i teži mod oštećenja te mnogo razgranatiji sustav natjecanja i različitih turnira. Kako je *Colin* i dosad bio apsolutni kralj *rally* trkalica, svaki njegov nastavak iščekujemo s nestrpljenjem, pogovo zbog činjenice da će na PC-ju biti najbolji – ako ni zbog čega drugog, a ono zbog grafike visoke rezolucije.

Driver 3

proizvođač | Refl. Interactive | izdavač | Atari
žanr | vožnja/akcija | izlazi | polovica/kraj godine

Tek je nedavno potvrđena PC-inačica *Drivera 3*, što je doista bila informacija koja nas je iznimno razveselila. Dakle, legendarni *Driver* se vraća, ali ovaj put s namjerom da pregazi i sam GTA, ponudivši nam čak više od 70 vozila (automobila, motora, brodova...). Konačno ćemo moći ići i pješice te pucati iz osam tipova naoružanja, a sve će se događati u više od trideset misija popraćenih krasnim FMV animacijama. Spominju se čak i tri grada, pa nam od silne miline već lagano treperi vozačka duša!

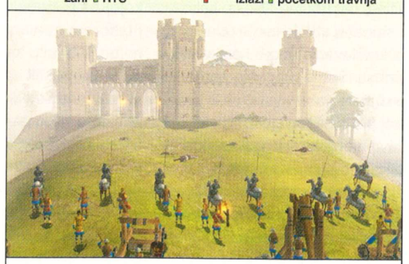
Call Of Cthulhu

proizvođač | Headfirst Productions | izdavač | Bethesda Softworks Jesters | žanr | FPS/RPG | izlazi | u drugoj polovici

Zamišljen i projektiran po uzoru na besmrtne horor-priče gospodina Lovecrafta, *COC* će biti FPS/avantura sa stilom. Za posebnu atmosferu brinut će se kako mistična grafika prepuna najodvratnijih kreatura iz noćnih mora, tako i potpuni izostanak sučelja! Tako je, želite li provjeriti zdravlje, pogledajte se u zrcalo, a želite li vidjeti koliko još metaka imate u pištolju, virnite u bubnjić. Da, i pazite da ne skrenete s uma, jer će vas prečesti susreti s čudovištima odvesti s onu stranu razuma... Pravi horor!

Castle Strike

proizvođač | Rel. Des. Soft. | izdavač | Data Becker
žanr | RTS | izlazi | početkom travnja



Plod njemačkog perfekcionizma koji opisuje srednjovjekovne borbe iz Stogodišnjeg rata. A to onda znači jedno sočno RTS petljanje s vitezovima, konjima, katapultima, vrućim uljem i sličnim divotama jer će se glavnina igre temeljiti na izgradnji, obrani i napadanju dvoraca! Moćna 3D grafika pobrinut će se za bogatstvo detalja i desetke jedinica na tlu, a razgranat sustav igranja i promišljeno osvajanje zamaka za što duže uživanje u *Castle Strikeu*. Jedno je neosporno, ovakvih igara ima malo pa svaka koja dođe je itekako dobrodošla.

Chicago 1930

proizvođač | Spellbound | izdavač | Wanadoo Edition
žanr | RTS/RPG | izlazi | 20. travnja

Mafija je među nama... A ako je već tu zašto ne bismo postali dio nje, pa makar u bezazlenom virtualnom svijetu? *Chicago 1930* trebala bi biti kombinacija RTS-a i RPG-a u kojem kao mafijaški šef vodite petoricu razbijača i obračunavate se s drugim obiteljima. Svaka jedinica imat će specijalne osobine, koje će se ticati pucanja, bliske borbe, bacanja noževa, karizme i prve pomoći, a ako vam ni korištenje spomenutih *skillova* ne bude dovoljno da završite nivo, tu je uvijek i *slow motion* mod. Zvuči dopadljivo i slatko.

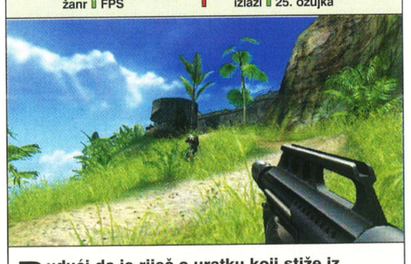
Everquest 2

proizvođač | Sony Online | izdavač | Sony Online
žanr | MMORPG | izlazi | početkom svibnja

Još jedan MMORPG, no ovaj put s posebnim naglaskom na tehnološkim poboljšanjima. Drugim riječima, *Everquest 2* bi po grafici trebao biti ravan FPS naslovima iste generacije, što znači da će zahtijevati i nešto skuplje strojeve. No, investicija bi se mogla itekako isplatiti jer se najavljuje bogat sustav kreacije likova (boja očiju, oblici facijalnih karakteristika itd.), realan ciklus izmjene dana i noći, samorazumljiv sustav *spellova*, mogućnost izrade i popravaka brojnih artefakata i tako dalje i tako dalje.

Far Cry

proizvođač | Crytek Studios | izdavač | Ubi Soft
žanr | FPS | izlazi | 25. ožujka



Budući da je riječ o uratku koji stiže iz istočne Europe, od *Far Crya* očekujemo iznimne tehnikalije i, nadamo se, prolaznu igru. Što se tehnikalija tiče, sudeći po onome što je dostupno, očekivanja su u cijelosti ispunjena - *Cryev* engine toliko je moćan da *real-time* igra izgleda kako su prije nekoliko godina izgledale FMV animacije! Što je još bolje, priča se da će, uza svu svoju ljepotu, engine biti i iznimno brz, pa koga onda briga za futurističku priču po kojoj bivate nasukani na neki otok te se uz pomoć bogatog arsenala oružja s njega trebate i otisnuti. Grafikaaa!

FIFA 2005

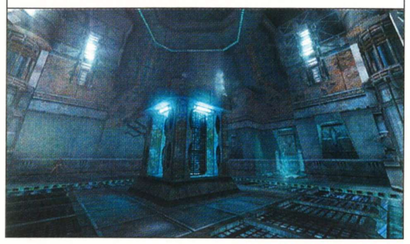
proizvođač | EA | izdavač | EA
žanr | sport. simulacija | izlazi | tijekom godine

Onovoj se *FIFA-i* zasad ne zna previše, sigurno je jedino da će je biti. A vođeni logikom i prijašnjim njezin inkarnacijama, možemo se veseliti brojnim promjenicama koje i inače prate jednu postupno razvijajuću trakavicu. Nešto bolja grafika s nešto više poligona, sporadična poboljšanja igrivosti i još zaobljenija lopta, podrška za aktualne momčadi, još prepoznatljivije face igrača i tako do sutra u pet ujutro. FIFA je očito naslov koji se ne misli povući s računalno- konzolaške scene, što samo ide u prilog njezinim doista brojnim fanovima.

Firestarter

proizvođač | GSC
žanr | FPS
izdavač | Hip Interactive
izlazi | početkom ožujka

Najavljen kao tipična pucačina klasičnih vrijednosti, u *Firestarteru* će najveći naglasak biti na čistoj, sirovoj akciji. Pripremite se za sukobljavanje s aždajama iz tri posve različita svijeta - tehničkog, demonskog i simbiotskog - kojih ćete se rješavati pomoću više od 20 vrsta oružja. Različiti AI-ji, desetci neprijatelja odjedanput na ekranu i sve ostalo što im još padne na pamet bit će podržano pomoću *in house* grafičkog enginea koji će podržavati sve tehničke divote koje se očekuju od igara ovog doba i klase. Dakle, još malo od FPS-ova stare škole.



Freedom Force vs. Third Reich

proizvođač | Irrational Games
žanr | RTS
izdavač | nepoznato
izlazi | u proljeće

Nastavak sage o vječnoj borbi moralnih superheroja protiv ultimativnog zla zvat će se *Freedom Force protiv Trećeg Rajha*! Svoje RTS sposobnosti ovaj ćete put provjeriti boreći se protiv zlog heroja Blitzkriega, i to za vrijeme Drugog svjetskog rata (putovanje kroz vrijeme uključeno). Prema tome, osim uvelike poboljšane grafike, uživat ćemo u hrpi novih heroja, specijalnih osobina i – i to je sve što o ovom naslovu zasad znamo. No, bez obzira na šture informacije (i slike), vjerujemo da će *Freedom Force vs. Third Reich* biti još bolji od prethodnika.

Ground Control 2

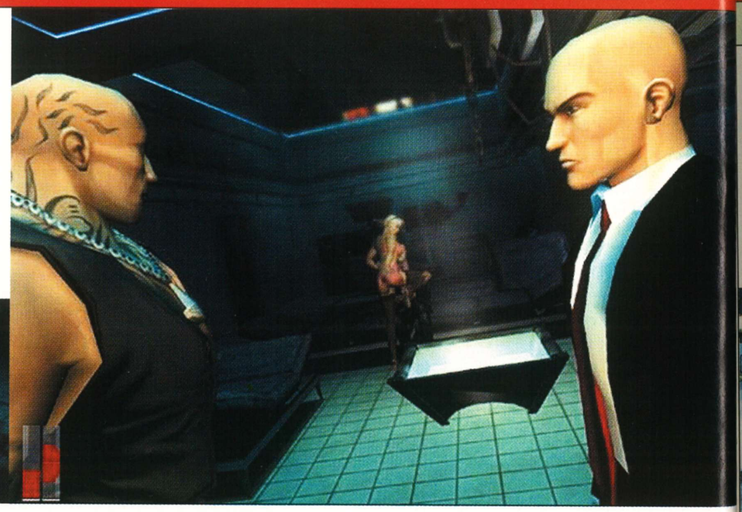
proizvođač | Massive Ent.
žanr | taktički RTS
izdavač | Vivendi
izlazi | 18. lipnja

Odvijajući se tristo godina nakon svoga prethodnika, *Ground Control 2* će vas staviti u ulogu krucijalnog generala Star Alliancea (bivši NCA) koji se mora oduprijeti napadu Terran Empirea na njihovu matičnu planetu. Poseban naglasak na kopnenoj borbi, uz mnogo taktičkog razmišljanja, nevjerojatna grafika za koju autori kažu da će biti najbolja u žanru te velike mogućnosti modanja strukture igre tjeraju nas na pomisao da će *Ground Control 2* biti pravo malo remek-djelo. A ako bude barem na razini originala, i hoće!

Hitman 3: Contracts

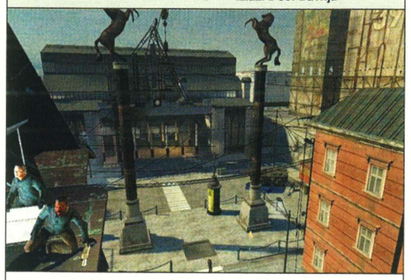
proizvođač | IO Interactive
žanr | akcija/sneaker iz trećeg lica
izdavač | Eidos Interactive
izlazi | 30. travnja

Nakon što vas rane i ostave da umrete u Parizu, na vama je da u liku agenta 47 pokušate preživjeti i u stilu se osvetite nesretnoj gamadi. Promoviran kao najcrnji *Hitman* dosad, na najgore će načine prikazivati scene hladnih ubojstava, što nas lagano podsjeća na nadolazeći *Manhunt*. Sukladno tome, trebao bi nam podariti još više oružja (kako vatrenih, tako i hladnih), različitih nivoa i načina umiranja neko što ih je ikad dosad podario. Pogonjen posve novim grafičkim engineom i s dosta lakšom krivuljom učenja pomoću koje ćete se lakše upoznati s osnovnim kontrolama i mehanikom, trebao bi se svidjeti svima i privući nešto širi krug igrača, za razliku od prvih dvaju nastavka koji su bili možda malo preteški. Kako *Hitman* već ima zavidan krug poklonika, sigurno smo da će i treći nastavak biti pravi hit.



Half-Life 2

proizvođač | Valve
žanr | FPS
izdavač | Vivendi
izlazi | 30. travnja



Igra koja je zbog različitih manipulacija i mutnih radnji prilično odgođena, što je, dakako, najviše naštetilo velikom ATI-ju, konačno bi trebala izaći – i to potraj četvrtog mjeseca. Vjerujemo da i vi s nestrpljenjem očekujete ovo čudo, tj. nastavak po nekima najboljeg FPS-a na planetu. Naime, Havok fizika, ultramoderna grafika, veliko ime i sve ostale divotarije razlozi su koji od *HL2* stvaraju megahit i prije njegove premijere i tjeraju pasionirane igrače da štede za najnovije hardverske komponente...

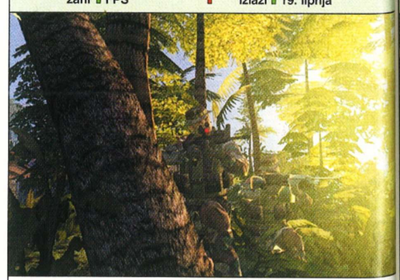
Harry Poter: And The Prizoner Of Azkaban

proizvođač | EA
žanr | arkada
izdavač | EA
izlazi | tijekom godine

Vjerno prateći radnju trećega filma (ili treće knjige, kako hoćete), novi će *Harry* pokušavati riješiti misteriju Sirius Blacka, tj. zločinca koji je zbrisao iz spomenutog zatvora Azkabana. Nimalo ne sumnjamo u njegovu popularnost, i to kako zbog ultrapopularne franšize, tako i zbog grafičkih optimizacija te nešto složenijeg sustava igre. Također, moći ćete letjete na Griffinima te se zabavljati u hrpi miniigara. Očito jedan kvalitetan proizvod koji fanovi sigurno ne smiju i neće propustiti.

Joint Op.: Typhoon Rising

proizvođač | Novalogic
žanr | FPS
izdavač | Novalogic
izlazi | 19. lipnja

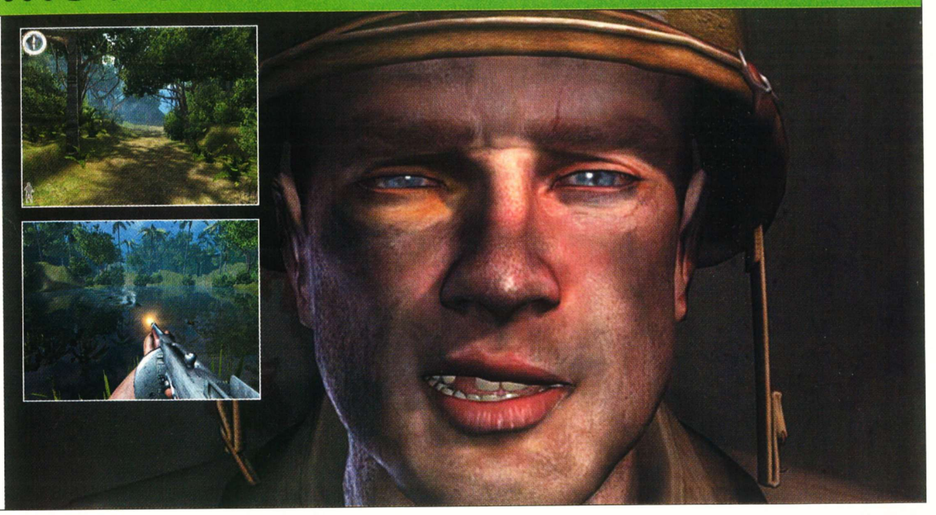


Neslužbeni nastavak *Black Hawk Downa*, *Joint Operations*, odvijat će se na otocima Indonezije u vrlo bliskoj budućnosti. No, za razliku od *Hawka*, ovdje ćete moći upravljati vozilima i letjeti u helikopterima. Osim spomenutog, najviše se ističe optimizirani grafički engine iznimno brzog izvođenja, koji će iskorištavati dosta specifičnih directX 9 rutina. Od realnosti ipak ne očekujte previše, i dalje će to biti ponajprije adrenalinski *shooter*, a ne taktička simulacija.

MOH: Pacific Assault

proizvođač | EA
žanr | FPS
izdavač | EA
izlazi | sredinom/krajem godine

Pred nama je generacijski prelazak *Medal Of Honor* franšize; nadolazeći naslov neće biti nikakva ekspanzija niti poluproizvod nego čistokrvni nastavak, od kojeg se očekuje pisanje posve novih pravila. Odmah se izdvaja posve novi grafički engine koji bi trebao biti jedan od najnaprednijih u FPS žanru uopće, a bit će odgovoran za nevjerojatnu rekreaciju gustih džungli, mreškajućih barica, *particle* efektima popraćenih eksplozija i tome slično. No, igra tu ne staje nego uvodi i taktički mod u kojemu ćete zapovijedati podređenim prašinarima, na koje će pak veliki utjecaj imati stres. Naime, ubačen je i psihološki faktor, koji će se ogledati u variranju morala i napadima panike, pa bi vam se moglo dogoditi da vam u ključnom trenutku momci zbrišu ako ih uplaši kakav japanski samoubojica. A bitke na Pearh Harbouru, Guadalcanalu... da i ne spominjemo...



Kreed

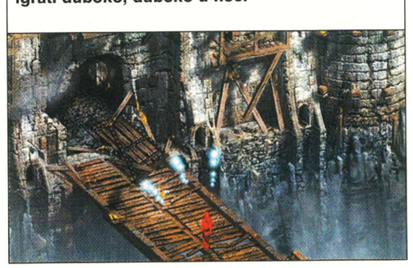
proizvođač | Burut Software
žanr | FPS
izdavač | nije objavljeno
izlazi | tijekom godine

Ovaj atmosferični FPS strašno podsjeća na još neizdani *Doom 3*, koji mu je, očito, tehnološki i idejni uzor. Priča je sasvim tipična: kao izgubljeni pripadnik Hegemonije morate se izvući iz svojevrsnog svemirskog Bermudskog trokuta u kojemu se nalaze napušteni i polurazoreni brodovi svih mogućih razdoblja i generacija. Ipak, nećeti biti sami - pojedine olupine nastanjuju neprijateljski alieni, koje ćete tamati solo ili pak u taktičkoj maniri zapovijedajući vlastitim odredom. Primamljivo!

Kult

proizvođač | 3D People
žanr | RPG
izdavač | Project 3
izlazi | tijekom godine

Akcijski RPG predivne 2D grafike, uz uporabu posebnih 3D akceleriranih efekata, ono je što će biti *Kult* kad konačno stigne. No, nemojte ga smatrati tek *Diablo 2* klonom – naime, imat će on i mnogo novina, od kojih je svakako najznačajnija mogućnost otkidanja i targetiranja pojedinih udova, dijelova oklopa i sličnog. A sa svojim nevjerojatno bogatim sustavom *spellova* i pričom koja ne bi stala ni na cijelu stranicu, uvrstit će se zacijelo među ovogodišnje RPG-ove koje ćemo pamtiti i igrati duboko, duboko u noć.



Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

proizvođač | High Volt. Soft.
žanr | avantura
izdavač | Vivendi
izlazi | u rujnu

Novi *Larry* bit će vrckava i seksualnim formama ispunjena priča o nećaku staroga Larryja Laffera, tj. mladom Larryju Lovageu. A novi Larry zapravo je gubitnik, luzer, dripac s obližnjeg fakulteta koji nikako ne uspijeva dobiti "ono nešto" od svojih brojnih kolegica. No, ubrzo će čuti za snimanje nove Reality Show emisije s temom datinga i pokušati promijeniti život. U 3D avanturi jedinstvenog sučelja i oveće grupice poligona s izraženim poprsjem i ostalim atributima... PC-ju definitivno ovako nešto treba!

Lord Of The Realms 3

proizvođač | Impress. Games
žanr | RTS
izdavač | Vivendi
izlazi | 16. ožujka

Prastari serijal strategija na poteze konačno dobiva svoj čistokrvni trodimenzionalni *real-time* nastavak! Temeljeći se na bogatom iskustvu stečenom u prva dva naslova i na još bogatijoj europskoj ratnoj povijesti, *LOR3* će biti maštoviti RTS prepun izgradnje i osvajanja zamkova, upotrebe svakojakih jedinica i tako dalje. Posebno je istaknuto vjerno praćenje zbiljskih događaja, pa ćemo tako u četiri goleme kampanje odigrati hrpu misija s Ircima, Francuzima, Nijemcima i Englezima. Očekuje nas nešto doista sjajno!

Men Of Valor: Vietnam

proizvođač | 2015
žanr | FPS
izdavač | Vivendi
izlazi | potkraj godine

Uz *Battlefield Vietnam*, i ova bi vam igra definitivno trebala pružiti pravo vijetnamsko FPS iskustvo, i to, između ostalog, zato što je izrađuju i neki tipovi odgovorni za *Medal Of Honour*. Koristeći moćni Unreal Warfare engine, *Men Of Valour* vjerno će dočarati guste vijetnamske džungle, baš kao i povijesno precizno naoružanje, opremu, oružja i male žutkane. Moći ćemo se okušati i u mitraljiranju iz helikoptera te upravljanju čamcem kroz opasne brzace. Kako tehnologija napreduje, vijetnamskih igara je sve više, a mi to jako volimo...

Middle Earth Online

proizvođač | Turbine Ent.
žanr | MMORPG
izdavač | Vivendi
izlazi | sred./krajem godine

Ispunjenje dječačkih (i djevojačkih, naravno) snova svih Tolkienovih fanatika! Konačno jedan MMORPG u njegovom čarobnom svijetu te mogućnost promatranje svih njegovih aspekata iz ove jedinstvene perspektive. MMORPG kao svaki MMORPG, bit će ispunjen svakojakim tipičnostima poput brojnih *questova*, napredovanja likova, popravcima i kombinacijama artefakata i tako dalje. Igrači će međusobno čak moći slagati "Prstenove družine" i do do devet likova odjedanput. A što se vizualnog stila tiče, samo pogledajte ovu sliku.

Mythica

proizvođač | Microsoft
žanr | MMORPG
izdavač | Microsoft
izlazi | 15. listopada

Microsoft je obećao ovim naslovom promijeniti svijet masivnih *online* RPG-ova. Igra je u osnovi put u dobro. Naime, igrači bi trebali u običnom svijetu napadati neprijatelje i sklapati savezništva, učvrstivši se tako kao vladari. Skupljanjem obožavatelja njihova moć će rasti do razine bogova, kad će moći prijeći u idući svijet te izazvati bogove u bitku za još veću moć. U cijeloj igri postojat će sedam različitih svjetova i devet nivoa postojanja. Igra je napravljena dinamički, što znači da si sam igrač određuje brzinu igranja i napredovanja.

NBA Live 2005

proizvođač | EA
žanr | sport. simulacija
izdavač | EA
izlazi | nepoznato

Online košarka će postati još bolja. Naslov koji će biti dostupan na svim igraćim platformama omogućit će vam kreiranje vlastitog tima i ulazak u ligu s igračima iz cijelog svijeta. Nakon što se uvježbate igrajući protiv AI-a koji će evoluirati na dosad neviđene razine, spremni ste za okršaj s ljudskim protivnicima.
Iako EA nije otkrio baš mnogo o svojem novonadolazećem naslovu, najavljena su značajna poboljšanja sustava trgovine igračima i poboljšani *dynasty* način igranja. Igrači traže i razvijeniji sustav sportskih ozljeda, no EA još nije komentirao hoće li na tome poraditi.

NHL 2005

proizvođač | EA
žanr | sport. simulacija
izdavač | EA
izlazi | nepoznato

U novom nastavku bit će zastupljene sve hokejaške lige svijeta pa ćete tako moći birati između nekoliko desetaka novih timova iz svih zemalja u kojima je hokej popularan. Fizika kretanja i sudara će biti na znatno većoj razini nego u bilo kojem dosadašnjem *NHL* naslovu. Naglasak je, naravno, na *online* igranju i uzbudljivim susretima pravih igrača. Napredniji sustav pretraživanja omogućit će vam da brzo pronađete žrtvu na kojoj ćete iskušati svoje vještine. Dakako, za one koji vole strateški dio sporta, tu je i *dynasty* način igranja. Trgovat će se igračima i odlučivati o sudbini cijelog tima.

Rainbow Six: Athena Sword

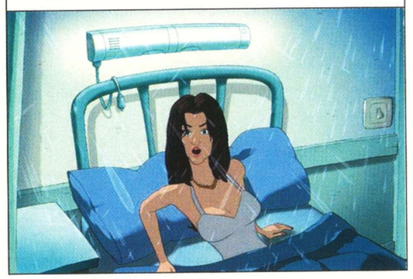
proizvođač | Ubisoft Milano
žanr | Taktički FPS
izdavač | Ubisoft
izlazi | 4. ožujka

Dugo očekivani *mission pack* za najbolju taktičku pucačinu odgođen je već nekoliko puta, na veliku žalost obožavatelja. Razvoj je povjeren Ubisoftovom timu iz Milana, koji je kreirao misije diljem Mediterana, pa je tako i Dubrovnik navodno jedna od lokacija na kojoj ćete upucavati loše momke. Arsenalu od 57 dosad raspoloživih oružja valja pridodati sedam novih, a promjene će pretpjeti i najbolji aspekt ovog naslova, *multiplayer,* kojem će biti dodano pet potpuno novih karti samo za napucavanje sa živim protivnicima.

Runaway 2

proizvođač | Pendulo Studios
žanr | Avantura
izdavač | još ga nema
izlazi | nepoznato

Runaway je čistokrvna avantura zanimljive grafike kakvu obično viđamo u crtanim filmovima. Proglašena u Francuskoj za najbolju igru 2003., doista se može reći da je osvojila miševe i tipkovnice mnogih *gamera* diljem svijeta. U prvom dijelu glavni lik je bio Brian, student kojeg je proganjala mafija. Developeri skrivaju radnju drugog dijela kao zmija noge, ali zato pružaju fanovima priliku da postanu lik u idućem nastavku. Treba im samo pomoći u razvoju navodeći tri najbolje i tri najgore stvari iz prvog nastavka.



Sam&Max 2

proizvođač | Lucas Arts
žanr | Avantura
izdavač | Lucas Arts
izlazi | u proljeće

Poznata i simpatična avantura još iz vremena DOS operativnog sustava ove bi godine mogla doživjeti svoj nastavak. Upravo je nevjerojatno koliko ima obožavatelja te igre i općenito Sama i Maxa, dvaju crtanih likova preuzetih iz stripa Stevea Purcella. Sam i Max su partneri koji pokazuju da se može spojiti nespojivo, pas i zec će se vratiti rješavanju mnogih zagonetki, uzbudljivoj akciji i humoru tipičnom za ovaj naslov.

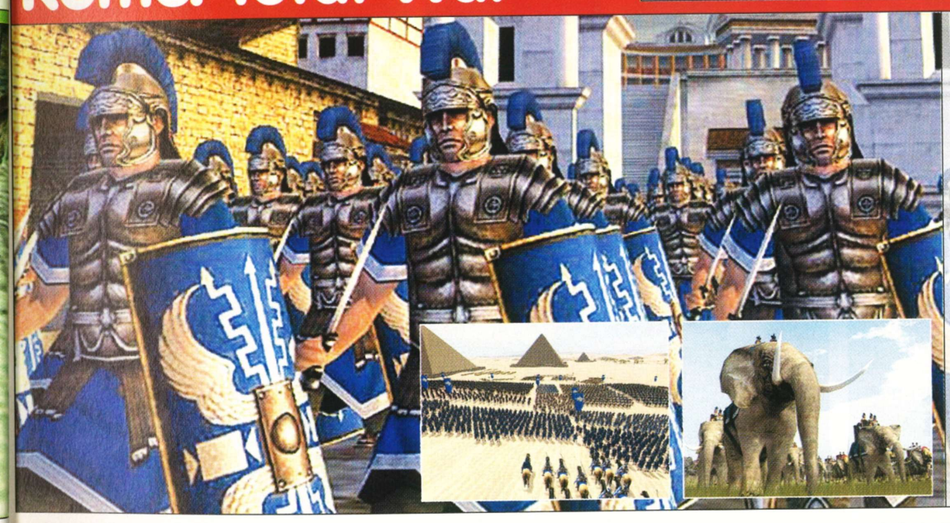
Matrix Online

proizvođač | Monolith Productions
žanr | 3D Akciona igra, 3D RPG
izdavač | Ubi Soft
izlazi | 2005.

Svijet Matrixa nadići će maštu braće Wachowski i pretvoriti se događinč u stvarnost, kad krene *Matrix Online*. Tisuće ljudi će se dobrovoljno spajati u *Matrix* i igrati se u virtualnom svijetu stvorenom od strane računala. Poligon za igranje je urbana sredina vrlo slična onoj iz filmova. Igrači će dobivati misije generirane na mjesečnoj bazi tijekom kojih će odmjeravati svoje snage s računalima koji žele zavladati Zemljom. Odjeća i likovi bit će u cijelosti stilizirani kao i u filmovima. Oružje i način borbe također, stoga očekujte ludu akciju. Vaš avatar će uspješnim misijama povećavati svoje vještine, ali će ih moći i razmjenjivati s drugim igračima u vidu programskih kodova. Vješti u programiranju moći će krasti dijelove koda *Matrixa* i stvarati svoja oružja i svoje vještine.

Rome: Total War

proizvođač | Creative Assembly
žanr | Strategija
izdavač | Activision
izlazi | 14. lipnja



Vrhunska strateška igra u potpunom 3D sučelju trebala bi zadiviti obožavatelje žanra. Tim koji je radio na *Shogunu* predstavit će novog člana u serijalu *Total War,* čije je glavno obilježje izvrsna ravnoteža između strateških osvajanja i taktičkih bitaka. Potpuno novi 3D engine omogućit će vrlo vjerno prikazivanje terena na kojima se odvija bitka. Kreatori su posebnu pozornost posvetili autentičnim lokacijama Europe i sjeverne Afrike na kojima su se odvijale najveće bitke za proširenje Rimskog Carstva. Engine će podržavati više od 10.000 vojnika na bojnom polju bez ikakvih utjecaja na performanse same igre. Sudari vojski i opsade gradova nikad nisu izgledali realnije na računalima. Radi povijesne točnosti i boljeg ugođaja, simulirani su izgledi tisuća različitih jedinica, rimskih i barbarskih.

Painkiller

proizvođač | People Can Fly
žanr | FPS
izdavač | Dreamcathcer
izlazi | 12. travnja

Vi ste Daniel Garner i upravo ste stradali u automobilskoj nesreći. Zabranjen vam je ulaz u raj - našli ste se zatočeni u okrutnom svijetu između pakla i raja, gdje se trebate boriti protiv brojnih hordi nemilosrdnih demonskih vojnika da biste zaustavili strašan pakleni rat koji može poljuljati temelje čovječanstva. Uspijete li u tome, osigurat ćete si pročišćenje i mjesto u raju. Dakako, ovako maštovit zaplet omogućava veliku slobodu kreatorima te stvaranje vrlo maštovitih neprijatelja, nadajmo se da neće zakazati.

Pirates of the Burning Sea

proizvođač | Flying Lab Soft.
žanr | MMORPG
izdavač | Flying Lab Soft.
izlazi | u četvrtom tromj.

Nemilosrdni svijet gusara u Karipskom moru 18 st. dobio je svoju igru. Riječ je, ni manje ni više, nego o masivnom *online multiplayer* RPG-u. *Pirates* će moći primiti tisuće igrača iz cijelog svijeta. Igrači će moći biti bilo koji lik. Nije nužno da se počne od veslača na brodu nekog vlastelina, čak nije nužno ni da budete gusar. Vojnici više svjetskih velesila tada su se bavili hvatanjem gusara, možda ćete se i vi bolje snaći u tom poslu. Zasad jedino znamo da je grafički engine prekrasan i da će vam trebati *broadband* priključak da biste zaigrali ovaj naslov.

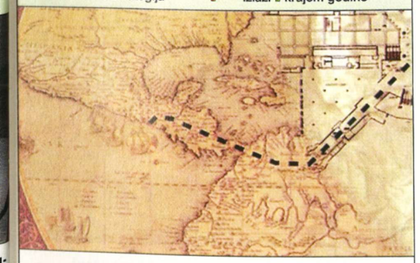
Psychotoxic

proizvođač | NuClear Vision
žanr | FPS
izdavač | CDV
izlazi | nepoznato

Biblijske teme će, čini se, biti prilično zastupljene u novijim FPS-ovima. *Psyhotoxic* se događa u New Yorku, za vrijeme apokalipse, kada glavni lik sazna da nije obična djevojka iz susjedstva po imenu Angie Prophet, nego anđeo stvoren prije nekoliko tisuća godina čija je zadaća spasiti ljudsku rasu od uništenja. Igra će sadržavati 15-ak nivoa u stvarnom životu i 7 onih koji će se odvijati u mašti glavne junakinje. Developeri nam, osim iznimno privlačne glavne junakinje, obećaju i maštovita oružja te izvrsnu glazbenu podlogu koja bi trebala poboljšati ugođaj.

Sid Meier's Pirates

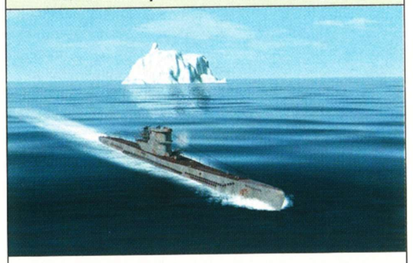
proizvođač | Fireaxis
žanr | Strategija
izdavač | Atari
izlazi | krajem godine



Megapopularnu igru koja se prvi put pojavila davne 1987. igrao je svaki ozbiljniji igrač u svojoj bogatoj karijeri. Fireaxis Games najavio je *remake* tog izvrsnog naslova u cijelosti prilagođen današnjim računalima i njihovoj snazi. Najavljuje se vjernost originalu u načinu igranja, ali bi *remake* trebao sadržavati mnogo bogatiju galeriju likova i neke RPG elemente kod lika kojim upravljate u igri gdje postoji znatno više kombinacija da se stigne do bogatstva i sreće.

Silent Hunter 3

proizvođač | Ubisoft
žanr | Simulacija
izdavač | Ubisoft
izlazi | krajem godine



Ponajbolja simulacija podmornice smještena u razdoblje Drugog svjetskog rata doživjet će svoje treće izdanje do kraja godine. Omogućit će igraču taktički doživljaj sukoba s brodovima i drugim podmornicama, gdje će on sa strane gledati kako se izvršavaju njegove naredbe. Oni skloniji prljanju rukama doživjet će mnogo izravnije iskustvo upravljanjem podmornice svojim prstima i mišem. Novi 3D engine učinit će iskustvo ratovanja na opasnim morima još uvjerljivijim.

Soldner: Secret Wars

proizvođač | Wings Simul.
žanr | Multiplayer FPS
izdavač | Encore
izlazi | u ožujku

Battlefield 1942 mogao bi dobiti svoju prvu pravu konkurenciju. *Soldner: Secret Wars* smješten je u 2010., kad će mali ratovi postati sve češći (a situacija svakako tako izgleda i danas), a vodit će ih male skupine plaćeničkih postrojbi. Zanimljivo je da će borci moći birati između čak 70 pješačkih oružja i 50-ak vozila – pod vozila mislimo i na zemaljska i zračna prijevozna borbena sredstva. Vrhunski *feature* će biti građevine i okoliš koji je moguće uništiti, što bi trebalo staviti soli na rep *kemperima* koji čuče na uzvišenom skrivenom mjestu sa snajperskom puškom.

Star Wars Battlefront

proizvođač | Lucas Arts
žanr | multiplayer shooter
izdavač | Lucas Arts
izlazi | u drugom tromjesečju

Zjezdani ratovi predstavljaju franšizu od koje će Hollywood i industrija igara živjeti barem još trideset godina. Da je doista riječ o neicrpivoj franšizi, potvrdio je nedavno i Lucas Arts, objavivši rad na njezinoj *Battlefield* varijanti. Koristeći sva moguća oružja i vozila spomenuta u filmovima, igrači će se baciti u "masivne" bitke u kojima će odjednom moći sudjelovati čak 32 igrača. Što se tiče pikanterija vezanih uz igru, tu je nezaobilazna 'superiorna grafika', jezivo brz mrežni kod i gomila prepoznatljivih vozila (koje će fanovi *Star Warsa* znati cijeniti više od bilo koga). Za one znatiželjnije, spomenimo da će među prijevoznim sredstvima biti i legendarni AT-AT i AT-ST *walkeri*, *snow speederi* i mnogo toga drugog. A najbolje od svega je što igra izlazi vrlo brzo – negdje u lipnju.

The Sims 2

proizvođač | Maxis
žanr | simulacija
izdavač | EA
izlazi | u trećem tromjesečju

Zanimljiva činjenica: dok dečki više vole igre u kojima imaju neki konkretan cilj (kao oslobođenje planeta, pobjeda u utrci i slično), djevojke više traže neku vrstu kontinuirane zabave. Upravo zbog toga *Simsi* i *Black&White* i jesu postigli iznenađujući uspjeh kod ženske publike. I *Sims 2*, dakako, kani nastaviti tradiciju u najboljoj maniri, dajući igračicama mogućnost križanja simsa (koji sad čak i stare), mnoga poboljšanja u obliku naprednog AI-ja i novog, ljepšeg pokretača te sate i sate neprekidnog *babysittanja* gomile nesposobnih idiota - koji jednostavno ne mogu preživjeti bez njihove brižne ruke.

True Crime: Streets of L.A.

proizvođač | Luxoflux
žanr | akcija
izdavač | Activision Value
izlazi | u drugom tromjesečju

Natjeravanje, mlaćenje i napucavanje po urbanoj džungli Los Angelesa u novije vrijeme je očito "in", pa je stoga Activision odlučio svoj relativno popularni konzolaški naslov *True Crime* prebaciti i na PC. Jurnjava, akcija i hrpa adrenalinom nabijenih situacija na koje smo navikli u konzolaškoj verziji bit će dodatno poboljšani gomilom mrežnih modova poput uličnih tučnjava, utrka automobila, teških pucnjava te mnogočega drugog. Mrak, zar ne? Najbolje od svega je da *multiplayer* radi preko Gamespya, dok će za kućne *gamere* bit dostupna i makljaža putem LAN-a.

Ultima X: Odyssey

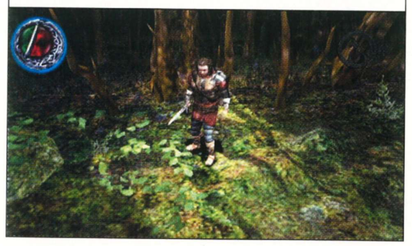
proizvođač | Origin Systems
žanr | MMORPG
izdavač | Electronic Arts
izlazi | 14. svibnja

Lova, lova, lova. Veselo društvo iz Origin Systemsa nije mogla zadesiti gora sudbina nego da dopadnu u ruke Electronic Artsa. Vidite, u toj agoniji visokih plaća i nehumano profitabilnih franšiza čovjek se lako može izgubiti - i uništiti serijal koji traje već dulje od petnaest godina. Posljednji u nizu smrtnih hroptaja nekoć slavne *Ultime* dobio je ime *Odyssey* i, naravno, nema nikakve veze s originalom, jedino što se događa u istom svijetu. Oni željni brze akcije, Unreal 2 pokretača, hrpe čudovišta i brzog mlaćenja po tamnicama ne bi ga smjeli propustiti. Mi znamo da hoćemo.

Bard's Tale

proizvođač | inXile
žanr | RPG
izdavač | Acclaim
izlazi | najesen

Dvadesetak godina nakon izlaska originalnog *AD&D* RPG-a Brian Fargo se sjetio napraviti njegov revamp. Akcija i humor, čini se, neće biti izostavljeni, a ljubitelji originala bit će oduševljeni činjenicom da je dobri stari *storyline* ostao neizmijenjen. Inače, igru će pokretati Snowblindov engine odgovoran za vizualne slatkiše poznatog *Baldur's Gate*: *Dark Alliancea 2*, dok će svaka lokacija koju posjetite biti vjerna onoj u originalu. Osim na PC-ju, *Bard's Tale* izlazi i na Playstationu 2 i Xboxu.



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

proizvođač | Ubisoft Montreal
žanr | Sneaker
izdavač | Ubisoft
izlazi | u prvom tromj.

Fanovi prikradanja, vješanja po gredama i nošenja uske odjeće ovog će proljeća doći na svoje jer - nakon godinu-dvije pauze vraća se Sam Fisher. Da, tako je - neobrijani vladin agent ponovno kreće u čišćenje terorizma, i to na cijeloj gomili novih egzotičnih lokacija. Iznimno zanimljiva novina je uvođenje igre za više igrača, gdje će ih moći sudjelovati najviše četvorica, neovisno o platformi. Naime, napredni mrežni kod omogućit će borbu među vlasnicima PS2, Xboxa i PC-ja, što je jako, jako dobro. Još samo da igra stigne na vrijeme.

S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost

proizvođač | GSC Gameworld
žanr | RPG
izdavač | THQ
izlazi | u drugom tromj.

U alternativnoj povijesti incident Černobil imao je znatno radikalnije posljedice. Golemo područje je zatvoreno za civile, a napušteni gradići i vojna postrojenja jednostavno traže nekoga tko će razotkriti što se zapravo dogodilo. Vi, kao jedan od odvažnijih, naći ćete se usred Zone, baveći se uglavnom nabavkom artefakta izgubljenih nakon incidenata. U prijevodu, preuzimate ulogu pustinjaka koji nastoji preživjeti u više od dvjesto kvadratnih kilometara teritorija ispunjenog različitim vrstama manje ili više neprijateljski raspoloženih žitelja.

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

proizvođač | Troika
žanr | RPG-FPS
izdavač | Activision
izlazi | drugo tromj. 2005.

U *Vampire*: *The Masquerade - Bloodlinesu* poprimate ulogu svježe nastalog vampira u mračnoj verziji Los Angelesa. Preživjeti u World of Darknessu nikad nije bilo lako - što ne znači da vaša borba za (ne)život neće biti zabavna. Za početak, na igri radi Troika Games - tvorci legendarnog Interplayeva *Fallouta*. Kao drugo, igru pokreće moćni Source Engine potpomognut novom inačicom Havoca. Kao treće, riječ je o prvoj dobroj računalnoj konverziji jednog od najboljih RPG *settinga* svih vremena - White Wolfovog *Vampirea*. Jedini problem mogao bi biti datum izlaska.

World Of Warcraft

proizvođač | Blizzard Ent.
žanr | MMORPG
izdavač | Blizzard Ent.
izlazi | 14. lipnja

Pošto *Warcraft* serijal očito nije bio dovoljan da zadovolji želje svih njegovih fanova, Blizzard se odlučio na više nego predvidiv potez približavanja maštovite franšize MMORPG igračima. Koristeći iznimno opsežnu povijest fantastičnog svijeta *Warcrafta*, ova igra omogućuje tisućama igrača simultano sudjelovanje u stvaranju povijesti novog Azerotha. Naime, radnja počinje kojih četiri godine nakon kolosalnih bitaka u trećem nastavku RTS serijala. *World Of Warcraft* će funkcionirati preko mjesečne pretplate, a imat će, čini se, više nego veliku legiju fanatičnih sljedbenika.

Xenus

proizvođač | Deep Shadows
žanr | akcijski RPG
izdavač | TBA
izlazi | prva polovica godine

Što učiniti kad vam teroristi voljenu sestru odvuku u dubinu kolumbijskih šuma? Otići onamo i svima pojedinačno u nekoliko crta opisati vaš odnos s njihovim majkama? Možda i da, u slučaju da nemate posla s dobro organiziranim grupama, koje, manje-više, međusobno ratuju. Nažalost, vaši domaćini upravo su takvi, a na vama je da odlučite koga ćete pametno izmanipulirati ne biste li postigli svoj cilj. Uglavnom, pregovarat ćete ako preživite bauljanje po golemim šumama, aktivističkim kampovima te brojnim drugim zanimljivim lokacijama. Navodno će u igru biti i malo misticizma.

Syberia 2

proizvođač | Microids
žanr | avantura
izdavač | The Adventure Com.
izlazi | u drugom tromjesečju

Microidsova *Syberia 2* trebala bi udanuti malo svježine u posljednje vrijeme gotovo napušteni žanr PC-avantura. Igra bi, naime, trebala izići u drugom (yup, pogodili ste) tromjesečju ove godine i ponuditi neke novine. Iako ih se većina uglavnom veže uz poboljšani grafički pokretač i vizualno atraktivnije lokacije, dobro je znati da su one najvažnije ipak vezane uz samu priču i radnju. Naime, *Syberia 2* će biti osjetno duža od svojeg prethodnika, čime će biti zapravo ispravljen i njegov najveći nedostatak.

The Movies

proizvođač | Lionhead Studios
žanr | simulacija
izdavač | Lionhead Studios
izlazi | 14. svibnja

Peter Molyneux je faca! Ma, Peter Molyneux je tolika faca da su izdavači spremni čekati po pet godina da im razvije igru samo zato što su gotovo sigurni da će, kad izađe, biti apsolutni megahit. Nimalo iznenađeni činjenicom da igraća industrija od njihovog šefa radi svetu kravu, dečki iz Lionhead Studiosa već neko vrijeme radi na novoj igri pod nazivom *The Movies* smještenoj u dvadesete godine dvadesetog stoljeća, gdje ćete se naći u ulozi redatelja koji stvara film, piše scenarij, pronalazi glumce i stvara svoje pravo malo remek-djelo. Ed Wood, čuvaj se!

Tribes Vengeance

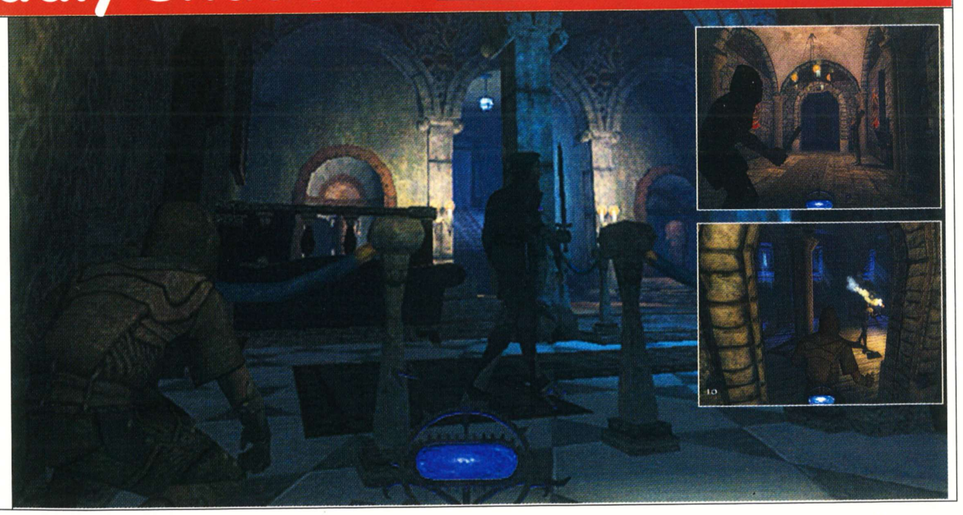
proizvođač | Irrational Games
žanr | multiply. shooter
izdavač | Vivendi Univ. Publishin
izlazi | 14. rujna.

Svi znamo za *Tribes* - vrhunski masivni *shooter* u kojem gomile igrača sudjeluju u masivnim futurističkim bitkama. Recentni nastavci u igru su uveli nekolicinu vozila, što je bilo dobro jer je zahvaljujući njima bila daleko dublja. No, kako standardi svakim danom idu gore, Irrational je u novi nastavak *Tribesa* ubacio i bogatu kampanju za jednog igrača. Naravno, igra će prije svega biti napravljena za *online* makljažu, no ovaj dodatni element sigurno će pridonijeti njezinoj popularnosti.

Thief: Deadly Shadows

proizvođač | Ion Storm
žanr | Sneaker
izdavač | Eidos Interactive
izlazi | 14. svibnja

Šuljanje, krađa i stražari glavni su elementi prvih dvaju nastavaka *Thiefa*. Treći, u kojem nas ponovno kane strpati u tajce i plašt legendarnog *über* lopova Garreta, ne gubi ni sekunde pa tako na pleća igrača ne stavlja sudbinu Dugava, Gajnica ili Kustošije, nego cijelog nesretnog svijeta. Nestašni Garret, čini se, ovaj put ponovno nešto zabrlja, pa igrom slučaja dobije novog protivnika - moćnu zlu silu koja kani napraviti pravi darmar u njegovom rodnom gradu. Jedino što mu preostaje je prošuljati se kroz dvadesetak nivoa, premlati tih petstotinjak stražara i ubiti boga u zlu koje mu kroz cijelu igru ne prestaje prijetiti. U cijeli taj paketić ubačen je, naravno, poboljšani AI, napredni grafički pokretač te trideset sati novih šuljačkih izazova.



BC (Xbox)

proizvođač | Intrepid games | izdavač | Microsoft
žanr | RTS | izlazi | 5. ožujka

Inovativna kombinacija akcije, RTS-a i RPG-a smještena u prethistoriju, *BC,* iščekuje se s velikim nestrpljenjem. Kao pripadniku homo sapiensa, zadatak vam je da ujedinite sva ljudska plemena u brorbi protiv zlih majmuna koji ljudima žele preoteti evolucijski tron. Elementi fantastike i humora sigurno joj neće dati na autentičnosti, ali na zabavi sigurno hoće. Nadalje, igra će imati predivnu grafiku te prelijepu okolinu s nevjerojatnim mogućnostima interakcije. Uostalom, tu su i predivni *bump mappirani* dinosauri!

Blood Rayne 2 (PC, Xbox, PS2)

proizvođač | Terminal reality | izdavač | Majesco sales
žanr | akcija | izlazi | 29. listopada

Nastavak dobro prihvaćene vampirske tabačine neće se, nažalost, odvijati u vrijeme Drugog svjetskog rata nego u nekakvom modernom gradu, ponudivši nam znatno veću paletu poteza te čistokrvne *comboi,* koje zarađujemo uspješnim sisanjem krvi. Osim specijalnih poteza i *comboa*, bit će i popularnih *fatality* poteza pomoću kojih ćemo na groteskan način smrtno ranjene neprijatelje rješavati života. Pod obavezno ide i poboljšanje grafike te nešto veća raznolikost nivoa.

Breakdown (Xbox)

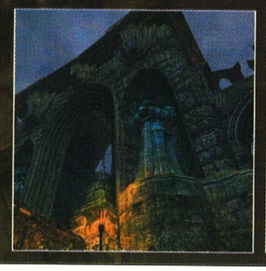
proizvođač | Namco | izdavač | EA
žanr | FPS/tuča | izlazi | 25. lipnja

Ovo bi trebalo biti nešto posebno, Xbox akcijska ekskluziva najmodernije grafike koje će vašu konzolu iscrpiti do posljednjeg bita! Tako će grafika biti gotovo prerenderirane kvalitete, no ni sama igra neće zaostajati za impresivnim tehnikalijama. Naime, *Breakdown* je kombinacija FPS i borilačke igre s pogledom iz prvog lica i jedinstvenim sustavom borbe/interakcije. Zahvaljujući novom sustavu kontrola, upravljat ćete pojedinim udovima i tako vršiti cijelu paletu radnji, od rukovanja pa do davljenja! Jedva čekamo!

Fable (Xbox)

proizvođač | Big Blue Box | izdavač | Microsoft
žanr | RPG | izlazi | u drugoj polovici godine

Jedan od najiščekivanijih Xbox RPG naslova uopće zove se *Fable* i uskoro bi se trebao naći na tržištu. Stvaran od velikog Petera Molynouexa, autora, između ostalog, famoznog *Black and Whitea*, *Fable* se već sada najavljuje kao jedan od najinovativnijih naslova godine. Tako će se igrač naći u živom, stalno mijenjajućem fantazijskom svijetu u kojem se događaji neće odvijati po strogo zacrtanom planu nego će se se stalno mijenjati, preokretati, evoluirati. Isto će se događati i s vašim likom, čija je najveća značajka zapravo sloboda izbora između dobra i zla – naime, ovisno o karakteru pojedinih odluka i akcija, vaš lik lagano će krenuti ka jednoj od tih dviju krajnosti, što će mu se itekako vidjeti i na samom liku i licu, po kojem će sada ostajati ožiljci od borbe, ali i starosti. Veliki, veliki naslov, koji samo što nije...



DrakenGard (PS2)

proizvođač | Square Enix | izdavač | Square Enix
žanr | ark. letačka akc. | izlazi | tijekom godine

Akcijska igra u kojoj letite na zmaju - tako bi se u kratkim crtama mogao opisati *Drakengard*, igra tipične japanske ikonografije i još tipičnijih likova, neprijatelja i lokacija. Srećom, on se tu ne zaustavlja, nego donosi i brojne trikove koji mu daju dubinu: tako će vaš zmaj imati pregrš specijalnih poteza, tijekom igre će rasti i razvijati svoje sposobnosti, a što je najbolje, u bilo kojem trenutku ćete s njega moći sjahati i nastaviti borbu pješice. Naravno, uz hrpu različitog naoružanja, *combo* udaraca itd.

Final Fantasy XII (PS2)

proizvođač | Square enix | izdavač | SCEE
žanr | avantura | žanr | krajem godine

Sigurno je samo jedno: *Final Fantasy 12* stiže! Sve ostalo su poluinformacije i nagađanja. Budući da se sve drži pod gotovo neprobojnim velom tajnosti, dostupne su tek neke sitne informacije. Npr., zna se da će je raditi ista ekipa koja je radila deseti jedanaesti nastavak, da će aktivna oružja biti vidljiva i na minikarti te da će se borba odvijati u tri reda. Sve drugo bilo bi mlaćenje prazne slame, pa se treba strpiti barem do izlaska japanske inačice kako bi se pohvatale neke bitnije stvari. Ipak, ono najvažnije je da - dolazi, dolazi, dolazi!

Final Fantasy: Crhystal Chronicles (GC)

proizvođač | Square enix | izdavač | SCEE
žanr | arkadna avant. | izlazi | krajem godine

Kao ponešto jednostavniji pripadnik (i Gamecube ekskluziva) *Final Fantasy* franšize stiže nam *Crystal Cronicles*, u kojem je glavni cilj skupljati razasute komadiće Mirule (ne pitajte!) i pritom se bezgranično zabavljati. Osim šarene grafičice, glavna fora igre je umrežavanje s vašim Gameboy Advanceovima pomoću kojih možete pratiti statistike svojih likova i igrati učetvero odjedanput. Ovako izloženo možda djeluje malo jednostavno, ali s obzirom na ciljanu publiku, mislimo da tako treba i biti.

HALO 2 (Xbox)

proizvođač | Bungie | izdavač | Microsoft
žanr | FPS | izlazi | krajem godine

Jedna od najboljih Xbox igara (ako ne i najbolja) konačno dobiva svoj zasluženi nastavak. Jasno, najveći će naglasak biti na poboljšanju jonako-izvrsne grafike, ali nisu zaboravljena ni mnoga druga poboljšanja. Tako ćemo na raspolaganju imati nešto više oružja i čak dvostruko više vozila, koja su uostalom i bila *Haloov* udarni moment. Nažalost, precizniji detalji se ne znaju, jer ipak je riječ o velikom hitu, pa se takve pikanterije do zadnjeg trenutka drže u tajnosti kako bi igrači bili što nestrpljiviji i pohlepniji za igrom, stoga možemo samo pretpostaviti o čemu će biti riječ. Jasno, i dalje ćemo pratiti avanture *master chiefa*, a raspoloženi za *multiplayer* moće će se okušati i u Xbox liveu. Ups, ne u Hrvatskoj, jer nam određene tehnološke barijere takvo što ne omogućuju.

Gran Turismo 4 (PS2)

proizvođač | Polyphony D | izdavač | SCEA
žanr | vožnja | izlazi | tijekom godine

Alfa i omega jurnjava na Playstationu 2 stiže u svom četvrtom nastavku, a autori će ovaj put pokušati nešto nevjerojatno - nadmašiti tehnički savršenu trojku, što će iziskivati nevjerojatno optimiziranje i crpljenje svih atoma snage vaše omiljene konzole. Iz dostupnih slika, čini se da napreduju sasvim dobro, a od ostalih informacija izdvajamo zadržavanje starih staza kako bi se zadržao kontinuitet, ali, naravno, i brojne nove. Totalno vozačko ludilo!

GTA 3: Sin City (PS2)

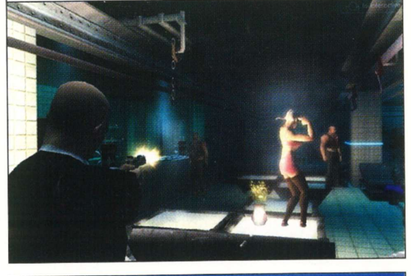
proizvođač | Rockstar Games | izdavač | EA
žanr | vožnja | izlazi | u studenom?!

Tvo jedne zasad samo glasine: negdje u jedanaestom mjesecu na Playstationu 2 bi se trebao pojaviti *GTA3: Sin City*. Jedino, ali pazite, jedino što se o njemu zasad zna je da bi se trebao odvijati u nekakvom gradu Las Vegas tematike (očito i iz samog naslova, zar ne?), sve drugo su nagađanja, pa nagađajte s nama. Engine će vjerojatno biti štogod optimiziran, a za koji mjesec ili, ne daj bože, godinu dana očekujemo i port na Xbox i eventualno PC. Eto, ako se želite dodatno informirati, ne možete, i to vam je to!

Hitman Contracts (PS2, Xbox, GC, PC)

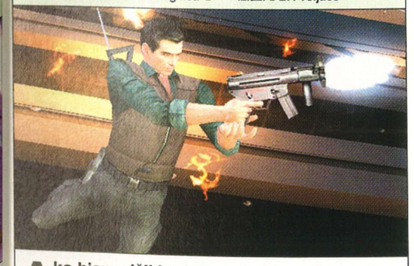
proizvođač | IO interactive | izdavač | Eidos interactive
žanr | akcija | izlazi | 30. travnja

Novi *Hitman* bit će, u prvom redu, mnogo tamniji ili, bolje rečeno, crveniji ako je riječ o količinama istobojne tekućine. Najviše će biti proširena paleta načina ubijanja, pa će se tu tako naći mesarskih noževa, žica, vrećica i sličnog. Inače, sama priča govori o izdaji, zbog koje bivate ranjeni i gotovo umirete, pa je valjda red da se osvetite, a to nam dobro dođe i kao moralno opravdanje za hladnokrvo ubijanje. Uglavnom, igra koja bi definitivno trebala biti zabranjena! Da, mo'š si mislit!



J. Bond 007: Everything or Nothing

proizvođač | EA | izdavač | EA
žanr | akc iz trećeg lica | izlazi | 27. veljače



Ako bismo išli brojati, onda bi ovo bio peti *James Bond* pod Electronic Artsovim patronatom. No, za razliku od prijašnjih, ovaj će se odvijati iz trećega lica, u stilu prilično popularnog *Indyane Jonesa*. A baš kao i Jones, i Bond će se moći šakati i udarati nogama u brojnim *comboima*, štoviše, koristit će i okolne predmete za razbijanje zločinačkih glava (flaše, stolice, vaze itd.). Ne zaboravimo spomenuti i Bondove zaštitne znakove, tj. maštovite *gadgete* kojih će biti više od dvadesetak. Bond, volimo te!

Maximo vs Army of Zin (Xbox)

proizvođač | Square enix | izdavač | SCEE
žanr | avantura | izlazi | krajem godine

Ovo neobično čudo već je izašlo na Playstationu 2, a ovdje ga najavljujemo za vaše crno-zeleno konzolaško čudovište. Kad bismo ga išli s nečim uspoređivati (a hoćemo), tad bismo rekli da je pomalo sličan *Otogiu*, jer vas baca u tipično japanski opičen svijet kombinacije visoke tehnologije i nekakve magije. I da, malo ćete hodati, malo letjeti i mnogo šamarati s brojnim oružjima, *comboima*, specijalnim potezima, magijama, i da dalje ne nabrajamo, jer već ionako znate što možete očekivati od takvog tipa igara.

Final Fantasy: Crhystal Chronicles (GC)

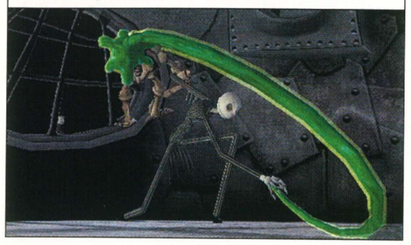
proizvođač | Larian Studios | izdavač | Digital Jesters
žanr | RPG | izlazi | početkom travnja

Kao ponešto jednostavniji pripadnik (i Gamecube ekskluziva) *Final Fantasy* franšize stiže nam *Crystal Cronicles*, u kojem je glavni cilj skupljati razasute komadiće Mirule (ne pitajte!) i pritom se bezgranično zabavljati. Osim šarene grafičice, glavna fora igre je umrežavanje s vašim Gameboy Advanceovima pomoću kojih možete pratiti statistike svojih likova i igrati učetvero odjedanput. Ovako izloženo možda djeluje malo jednostavno, ali s obzirom na ciljanu publiku, mislimo da tako treba i biti.

Tim Burton's Nightmare Before Christmas

proizvođač | Capcom | izdavač | Capcom
žanr | platformska igra | izlazi | Halloween 2004.

Nightmare Before Christmas iliti, prema našim neprirodno inteligentnim prevoditeljima, Božićna pustolovina Tim Burtonov je animirani film koji je 1993. postigao relativno veliki uspjeh. Ironično, prošao je daleko bolje kod starije publike nego kod klinaca, kojima je zapravo i bio namijenjen. Zahvaljujući gomili obožavatelja, filmić je stigao i do japanske publike, što je s vremenom pak dovelo do igre o kojoj upravo pišemo. Nova i zasad relativno tajnovita platformska igra stavit će vas u hlače Jacka Skellingtona koji će, putujući kroz nekolicinu blagdanskih gradova, pokušati spasiti Božić i Helloween.



Ninja Gaiden

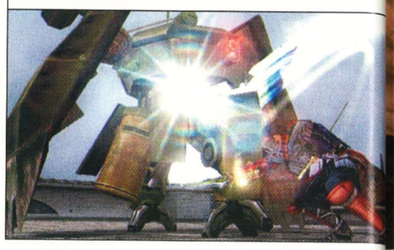
proizvođač | Tecmo | izdavač | Tecmo
žanr | akcija | izlazi | 23. veljače

Što se dogodi s ninjama kad im otmu čarobne mačeve? Krenu na beskrajan put osvete – eto što. U *Ninja Gaidenu* preuzimate ulogu Ryua Hayabuse, jedinog i originalnog ninje. Koristeći šarenu lepezu specijalnih udaraca, nevjerojatnu okretnost i nekolicinu ubitačnih oružja, Ryu će morati svrgnuti zlog Holy Emprerora te vratiti legendarni mač Ryuken u hram svojih nedavno pobijenih suboraca. Superiorni grafički pokretač koji smo već svi zavoljeli koliko smo dugi i široki te atmosfera koja će, prema autorima, biti električna jamče sate i sate sječo-izbjegavalačke ninja akcije.

Onimusha 3: Demon Siege

proizvođač | Capcom | izdavač | Capcom
žanr | akcija | izlazi | u svibnju

Treća *Onimusha*, na kojoj Capcom radi već dvije godine, unijet će radikalne promjene u poznati samurajski serijal. Vjerojatno najzan imljivija je ona prema kojoj igra prestaje biti u cijelosti samurajska. Kako stvari stoje, igrači će u njoj preuzeti uloge dvojice velikih boraca za pravdu, s tim da će svaki od njih bitku vodi ti u svome pripadajućem vremenu. Fanove francuskih akcića vjerojatno će zanimati i informacija da "suvremeni" dio dvojca glumi nitko drugi nego Jean Reno. Vidimo li ovdje deja vu Leona? Ne...mislimo da ne...



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

proizvođač | Konami | izdavač | Konami
žanr | sneaker | izlazi | ove godine

Kojimin *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* jedna je od rijetkih igara koje se mogu doslovce nazvati remek-djelima. Vrhunski filmski scenarij, nevjerojatno dobro razrađeni likovi i izrazito velika težina omogućili su drugome *MGS-u* da postigne raz-inu prodaje kakvu je doživjela malo koja konzolaška igra. *Snake Eater* Solid Snakea baca usred guste džungle, tjerajući igrače da počnu razmišljati o gerilskom ratovanju. Prikradanje u vodi, pucanje s krošnji, postavljanje zamki i sukobi s UISTINU inteligentnim protivnicima stvari su koje će nas u *MGS-u* zalijepiti za ekran. Dodamo li svemu tome malo treninga probave (Snakea ćemo, čini se, morati naučiti prehrani u džungli, što znači da će tamošnje divlje svinje, glodavci i zmije definitivno imati problema s preživljavanjem), stvari jednos-tavno ne mogu biti bolje.

Pitfall: The Lost Expedition

proizvođač | Edge of Reality | izdavač | Activision
žanr | platform. arkada | izlazi | 20. veljače

Lost *Expedition* je *remake* legendarne platformske arkade *Pitfall Harry* sa starog Atarija 2600. Prelaskom na nove konzole, *Harry* je dobio i dodatnu dimenziju i postao standardni 3D-platformer. To znači da vas čeka mnogo skakanja, skupljanja predmeta, istraživanja velikih i dobro dizajniranih nivoa i borbe s protivnicima. Naravno, sve je u 'džungla stilu', koji je najlakše opisati kao 'Indiana Jones za djecu'. Zbog lijepe grafike i nostalgične atmosfere, vjerujemo da će se svidjeti i starijima.

Rallisport Challenge 2

proizvođač | Digital Illusions | izdavač | Microsoft
žanr | simulacija relija | izlazi | 16. travnja

Prošlogodišnji Rallisport bio je vrlo dobar, pa što onda može donijeti nastavak? Naravno, više automobila, nove staze, bolju grafiku i nove načine vožnje. Kroz velik broj različitih utrka (po snijegu, pijesku, kiši...) upravljat ćemo s više od 40 licenciranih automobila razvijajući svoju karijeru. Programeri se hvale vjerno napravljenim sustavom oštećenja koji će utjecati na ponašanje automobila i podrškom za Xbox Live – koja, nažalost, u Hrvatskoj nije dostupna. Nema veze, adrenalina je dovoljno i *offline*.

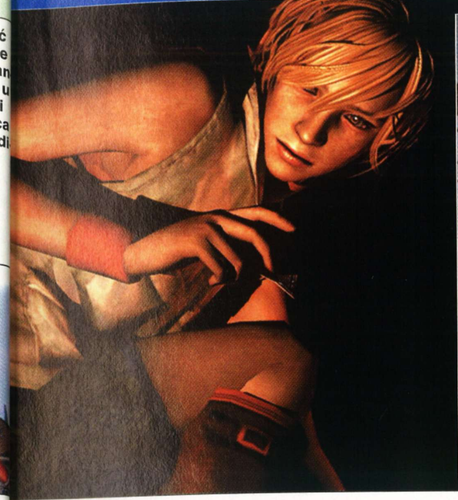
Resident Evil Outbreak

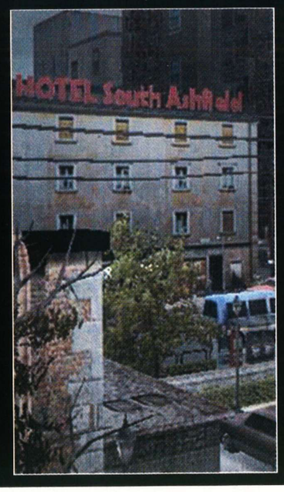
proizvođač | Capcom | izdavač | Capcom
žanr | survival-horor | izlazi | nepoznato

Prvi *Resi* koji se može igrati u društvu, *Outbreak*, je manje avantura, a više akcija, u kojoj kao jedan od nekoliko likova morate naći svoj put iz grada preplavljenog zombijima. Svaki od likova ima svoje specifičnosti, a kad igrate sami, njima će upravljati konzola, pri čemu je suradnja jednako bitna kao da igrate umreženi (u Hrvatskoj upitno). Serijal ovim nastavkom konačno prelazi u puni 3D (dosad je koristio 3D likove na 2D pozadinama), a unaprijeđen je i sustav kontrole i borbe. Zombiji – čuvajte se!

Silent Hill 4: The Room

proizvođač | KCET | izdavač | Konami
žanr | survival-horor | izlazi | u četvrtom tromjesečju





Konamijev novi *Silent Hill* napravio je maleni zaokret u odnosu na svoje prethodnike. Umjesto da se izravno bavi slučajnim prolaznicima kroz Silent Hill, on vas stavlja u ulogu nesretnog pojedinca koji u najgorem trenutku shvati da je zatočen u svojem malom stanu. Da stvari budu još gore, jedini prolaz koji ubrzo pronađe je onaj prema uvrnutom svijetu prepunom trzavih čudovišta, mraka i gomile klasičnih *survival-horor* zagonetaka. Kao i treći *Silent Hill*, ovaj nastavak nastavlja s postupnim usmjeravanjem igre prema akcijskom žanru – no, nasreću, ne toliko da je pretvori u *Dino Crisis*. Naime, kontroliranje lika bit će malo lakše, a oružje ćete moći mijenjati u pravome vremenu. Što se ostalih stvari tiče, sve su (nasreću) manje-više iste. Ukratko, ove jeseni džepne svjetiljke bit će, čini se, ponovno u modi.

Samurai Warriors

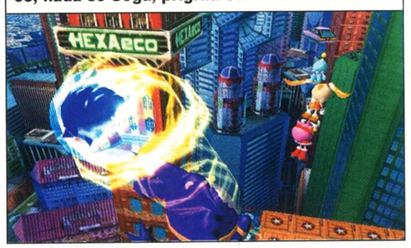
proizvođač | KOEI | izdavač | KOEI
žanr | akcija | izlazi | nepoznato

Temeljen na KOEI-jevom *Dynasty Warriors* serijalu, *Samurai Warriors* akciju prenosi u Japan. Odabravši jednog od ponuđenih vojskovođa, svoje ćete vojske predvoditi na bojnom polju, uništavajući nebrojene količine protivničkih vojnika. Kao i u *DW-u*, trebat će donijeti i nekoliko taktičkih odluka, ali najveći dio igre bit će čista koljačina. Programeri najavljuju veliku brzinu, nemoguć broj likova na ekranu i kooperativno igranje, jedino što prve slike izgledaju malo lošije od *DW-a 4*. Je li grafika presudna?

Sonic Heroes

proizvođač | Sega | izdavač | Sega
žanr | akcija | izlazi | izašlo

Sonic franšiza je stara. Dapače, toliko je stara da nam je jednostavno teško nabrojati sve njene nastavke. Na sreću, za tekst ovog tipa to i nije toliko važno, a ako mislite da ćemo biti okupirani prepričavanjem starih zgoda supersoničnog ježa – prevarili ste se. Naša nezainteresiranost, međutim, nipošto nije umanjila pozitivne dojmove dobivene gledanjem dostupnih *press* materijala – prema kojima je ova igra, naime, prvi skok *Sonica* u pravi i potpuni 3D. *Sonic Heroes* bit će atraktivna, brza i dinamična arkadna razbibriga koju će, nada se Sega, prigrliti svi fanovi žanra.



Starcraft: Ghost

proizvođač | Blizzard | izdavač | Blizzard
žanr | sneaker/strategija | izlazi | 10. svibnja

Prvi izlet *Starcrafta* u *sneakerske* vode već se najavljuje dobre dvije godine. Opisan kao kombinacija klasičnog prikradanja, taktike i akcije, *Ghost* vas stavlja u tajce Nove, specijalnog operativca. Koristeći posebne psioničke moći, gomilu specijalnog naoružanja i moć sjedinjenja sa sjenom, naša junakinja borit će se protiv svake poznate rase u Starcraft svemiru. U borbi će joj, osim bogatog arsenala, ponekad pomoći i njezini suborci, što će, iskreno, biti vrlo, vrlo zabavno. Još samo da cijela stvar ne oboli od transkonzolaškog sindroma (simultano se razvijaju inačice za PS2, Xbox i GCN) i sve će biti super.

Suikoden 4

proizvođač | Konami | izdavač | Konami
žanr | RPG | izlazi | u četvrtom tromj.

Konzolaški veterani vjerojatno se sjećaju prvog i drugog *Suikodena*. Onih divnih grafički opskurnih igara u kojima ste skupljali vojsku koja će se suprotstaviti svim zlikovcima kraljevstva? Igre u kojoj na raspolaganju imate otprilike 103 raspoloživa lika? Igre u kojoj čak vodite velike (i dosta pojednostavljene) strateške bitke? E, pa njezin četvrti nastavak, koji, evidentno, nije grafički sirotmašan kao prva dva trebao bi stići ove jeseni te ponovno osvježiti ta divna sjećanja, kombinirajući ih, dakako, s novim sustavom borbe i uzbudljivom pričom. Ah, nostalgijo:)

Syphon Filter: The Omega Strain

proizvođač | SCEA | izdavač | SCEE
žanr | sneaker/akcija | izlazi | 3. travnja (SAD)

Čini se da se u novije vrijeme nekako sve više teži da *sneakeri* imaju opciju za igranje u više igrača. Sonyjev *Syphon Filter* spada upravo u tu kategoriju, dajući igračima kampanju od 17 misija te mogućnost igranja u akcijom nabijenom *multiplayeru* za četiri igrača. Igra izlazi početkom travnja, što je taman negdje između *MGS3* i *Splinter Cella*. Iskreno, sumnjamo da će igrači u tom razdoblju imati problema s izborom favorita, s obzirom da će sve tri igre relativno dobro proći na konzolaškom tržištu.

The Suffering

proizvođač | Surreal | izdavač | Midway
žanr | survival-horor | izlazi | četvrto tromjesečje

U *Sufferingu*, novoj Midwayevoj *survival horror* igri preuzimate ulogu Torquea, neobrijana i napola luda zatvorenika koji čeka smrtnu kaznu u vrlo neugodnom i jezivom zatvoru. Nesvjestan svoje prošlosti, no oboružan iznimno mračnom tajnom, naš junak će do kraja igra nastojati vratiti sjećanja koja će otkriti njegovu nevinost te ga spasiti od električne stolice i gomile čudovišta koja ga, eto, planiraju ubiti. *The Suffering* je inače prvi razvikani *survival- horor* koji će izaći ove godine, a čini se da bi nam doista mogao uspješno prikratiti vrijeme do izlaska četvrtog *Silent Hilla*.

Recenzije #100

ČICA BIJEDNIH RECENZIJA koju
m predstavljamo ovaj mjesec samo
zatišje pred buru koja će zapuhati
početkom proljeća i donijeti nam hrpu
ara. Iako se ovaj mjesec zalomio
koji simpatičan naslov, poput
hicaga 1930, ne očekujte da ćete pronaći neke ozbiljnije nove blockbustere na policama vaših omiljenih dućana. No, možda to i nije tako loše, dobit ćete priliku zaigrati neke od igara koje jednostavno dosad niste stigli završiti na svojim kantama zbog vremenskoga ograničenja ili nekih drugih razloga. Izdržite još malo jer mrtvilo koje je zahvatilo industriju igara posljednjih nekoliko tjedana uskoro će se pretvoriti u pravi uragan koji će sa sobom donijeti stotine odličnih naslova koji će se boriti za titulu najboljih u 2004.

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

IGRA BROJA

Chicago 1930

Gangsteri ponovno u modi str. 54

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

NE PROPUSTI

RECENZIJA

Vietcong Fist Alpha

Krvci, komarci, znoj, malarija,metci, granate, zamke... jednom riječju - frka str. 58

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
The Sims : Makin' Magic www.thesims.ea.com	80
Vietcong Fist Alpha www.pterodon.cz	78
Sonic Adventure DX - Director's Cut www.sega.com	75
Chicago 1930 www.chicago1930-game.com	72
Onimusha www.capcom.com	60
Storm Angel www.loaded-studio.com	60
Delta Force: Black Hawk Down - Sabre Team www.novalogic.com	60
Crazy Taxy 3: High Roller www.hitmaker.co.jp/game/crazy_taxi/taxi3	59
Fair Strike N/A	50
Railroad Pioneer N/A	35
Midnight Club Race www.stellarstone.com	19
School Tycoon www.catdaddygames.com	-20

RECENZIJA

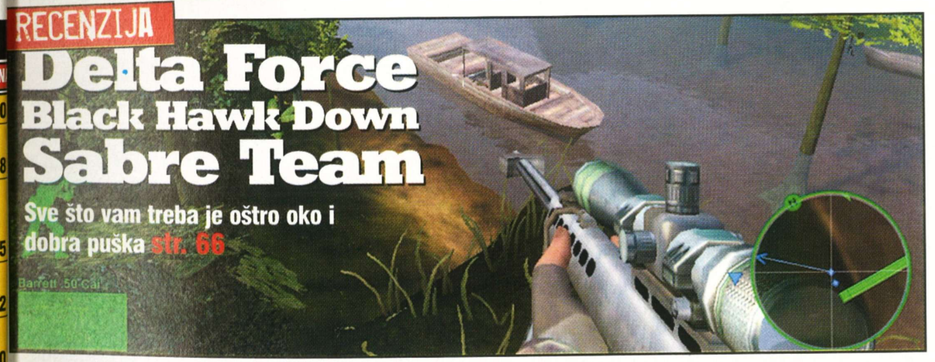
BLITZ RECENZIJE

str. 70

RECENZIJA

Delta Force Black Hawk Down Sabre Team

Sve što vam treba je oštro oko i dobra puška str. 66



HACKER Top 10 PC

Call of Duty / Activision

Na Top 10 PC ljestvici ovaj mjesec dogodilo se iz evidentnih razloga izuzetno malo promjena

2. Broken Sword 3	Adventure Company
3. Prince of Perisa Sands of Time	Ubi Soft
4. Deus Ex Invisible War	Eidos Interactive
5. Max Payne 2	Take 2 Interactive
6. X2	Take 2 Interactive
7. Chicago 1930	Jowood
8. Armed&Dangerous	Ubisoft
9. Silent Hill 3	Konami
10. Worms 3D	Team 17

SCORE Top 10 konzole

Baldur's Gate Dark Alliance 2 / Interplay

Još bolji i zabavniji od svoga prethodnika, pun pogodak

2. Final Fantasy X-2	Square
3. Jak 2 Renegade	Sony
4. Top Spin	Microsoft
5. Project Gotham Racing 2	Microsoft Games
6. Tony Hawk Underground	Activision
7. Ratchet&Clank 2	Sony
8. Manhunt	Take 2 Interactive
9. Voodoo Vince	Microsoft Games
10. Star Wars KOTOR	Activision

IZDVAJAMO RECENZIJE

Onimusha

Odlična samurajska akcija nakon dugo vremena stiže i u svijet miševa i tipkovnica str. 62

Crazy Taxi 3

Još jedna zabavna konzolaška konverzija ovaj mjesec dojahala je na PC kante str. 68

Midnight Race Club

Provjerite zašto ipak treba cijeniti utrke poput *Need For Speeda* i sličnih "komercijalnih" trkaćih hitova, jer ovo je pokazatelj kako stvari mogu poći po zlu str. 64

Sims Makin Magic

Recenzija igre koja nam je prije nekoliko mjeseci promakla – i to samo zato što ste vi to tražili! str. 61

IGRA BROJA

Schwabische mafia

CHICAGO 1930

Za razliku od razvikanog hollywoodskog mjuzikla Chicago, ovaj ima dovoljno strojnica, sumnjivih tipova, batina i viskija za okupaciju manje države. Mi ne prigovaramo, dapače

UVOD U PRIČU

Spellbound, tvrtka odgovorna za *Chicago 1930*, smještena je u jednom pitoresknom mjestu u Njemačkoj. Iskreno, autor ovih redaka, a ni ostatak redakcije, nikako se ne može pomiriti s tim da u novije vrijeme sve češće mora recenzirati upravo igre koje su potekle iz te divne sunčane države. Jasno, problem je u tome što sve više ljudi shvaća koliki se novac okreće u igraćoj industriji, što su, evidentno, shvatili i Nijemci te su se bacili na izradu igara. Naravno, kao što to uvijek napišemo kad komentiramo njihov dizajn, još jednom napominjemo da nemamo apsolutno ništa protiv Njemačke kao države, dapače. Mi samo želimo istaknuti da je njihov osjećaj za ukus nakon tridesetih godina prošlog stoljeća doslovce propao u zemlju. A najbolja potvrda tog doista zanimljivog fenomena su igre u kojima, iz nekog čudnog razloga, cijeli ekran mora biti zatrpan sitnim detaljima, sučelje treba izgledati kao prokleta mikseta, a najbolje animacije podsjećati na onu reklamu s DSF-a gdje animirana purica šuta nogometnu loptu. No, vratimo se mi na temu. Spellbound, tvrtka o kojoj govorimo, bavi se gangsterima i sličnim sumnjivim tipovima.

INFOBOX

Chicago 1930

- PROIZVOĐAČ
  Spellbound Studios
- IZDAVAČ
  Wanadoo
- MIN. KONFIGURACIJA
  P3 800 MHz, 128 MB RAM, 3D kartica s 32 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA
  P3 800 MHz, 128 MB RAM, 3D kartica s 32 MB RAM
- MULTIPLAYER
  nema
- WWW IGRE
  www.chicago1930-game.com

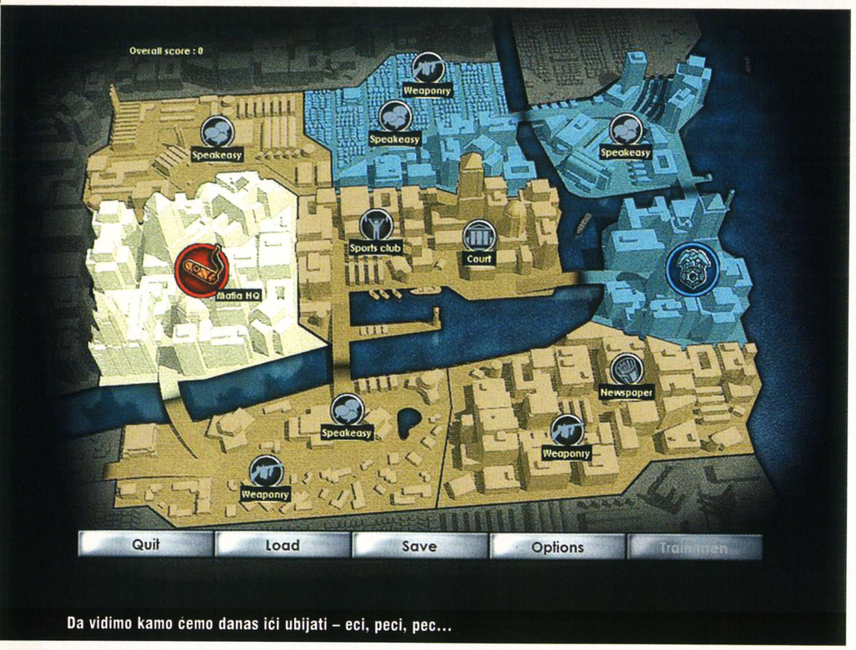
PIŠE
Damir Rukavina
damir.rukavina@janus.hr

Upravo su gangsteri bili najutjecajnija skupina tijekom tridesetih godina dvadesetog stoljeća. Jasno, kada govorimo o gangsterima, onda govorimo o pravim facama kojih su se tadašnja djeca bojala, a tadašnji tinejdžeri (u odsutnim trenucima, dakako) sanjali o njima. Zamislite si samo koliko je *cool* bilo trčati okolo odjeven kao prava faca, jurcati u brzim automobilima, pljačkati banke, opijati se te bušiti ljudima lica svrdlom za let. Kažemo vam, prava romansa. Tridesete su, vidite, bile godine u kojima je u velikim američkim gradovima vladala mafija. Zahvaljujući trgovini alkoholom (koji je, napominjemo, tada bio ilegalan), reketarenju i uspješnom korumpiranju lokalnih izvršnih organa posao je cvjetao. Nažalost, sredinom tridesetih stvari su se drastično promijenile zato što je FBI napokon odlučio uzeti stvari u svoje ruke te objaviti rat organiziranom kriminalu. To razdoblje ostalo je upamćeno po nezamislivom nasilju među mafijašima te otvorenim sukobima mafije i federalne policije. Na sreću, nakon nekog vremena policija je uspjela kriminalcima doći glave (onima koji se, napominjemo, nisu međusobno poubijali), glavne face potrpati u zatvor te uvesti red i mir – um – tamo gdje ga dotad nije bilo. To zanimljivo razdoblje očito je inspiriralo mnoge današnje autore igara, pa tako i kreativce u Spellboundu koji su, eto, zaključili da bi *Chicago 1930* doista mogao biti velika igra. Ironično, zbog zastrašujućeg pomanjkanja igara u ovom mjesecu, on se uspio doslovce popeti na prijestolje najpoželjnijih naslova, zbog čega onda o njemu u krajnjoj liniji i pišemo. Jasno da smatramo da svaka igra zaslužuje barem malo medijskog prostora, e sad, bi li *Chicago* dobio isti broj stranica da je ovaj mjesec izašao, primjerice, *Half- Life 2*, spada u rubriku ŠBBKBB, no to je već druga priča. No, pozabavimo se mi radije samom igrom.

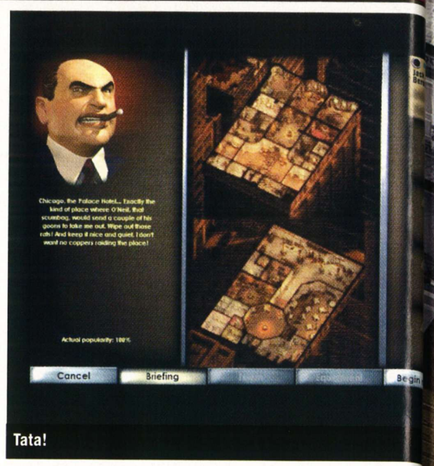
"IGRA VRLO USPJEŠNO SLIJEDI PRINCIPE I PRAVILA PRIMIJENJENA U POPULARNIM *DESPERADOSIMA*"

GOOD GUYS BAD GUYS

Chicago vas stavlja u ulogu plaćenog ubojice, odnosno federalnog agenta bačenog u središte burnog sukoba između policije i organiziranog kriminala u Chicagu tijekom tridesetih godina prošlog stoljeća. Napredovanjem kroz kampanju koja se sastoji od nekolicine manje ili više tematski povezanih misija, oslobađat ćete, odnosno osvajati grad. A grad ćete osvajati slanjem malenih timova specijalaca na određeno krizno područje, gdje će mitom, batinom i šuljanjem obaviti svoju opasnu zadaću. U prijevodu, vi



Da vidimo kamo ćemo danas ići ubijati – eci, peci, pec...



Tata!

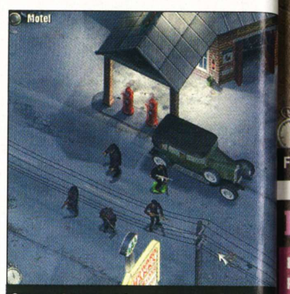
Fato! Dones' komšijama kafu!

PLUS

- taktiziranje
- atmosfera
- dvije igrive strane
- zanimljivi dodatak
- kvalitetne akcije

MINUS

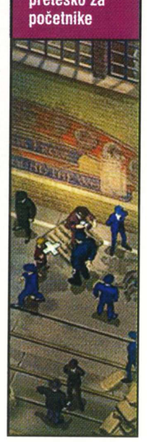
- prepoznatljiv njemački dizajn
- povremeni problemi sa sučeljem
- ništa novo u žanru
- možda malo preteško za početnike



Spremni za nerad

Svi moji prijatelji. Ironično, kućnu adresu im je najlakše pronaći u policijskoj kartoteci

U Chicagu u tridesetima najveći sukobi izbijali su oko nošenja ljubičastih sakoa



Spellbound - kreativnost?

Za razliku od drugih okvira koji se bave kratkom povijesti tvrtke koja stoji iza određenog projekta, u ovome smo se odlučili pozabaviti patološkim taktiziranjem, kojim se, eto, bavi developer *Chicaga 1930*. Spellbound, naime, već nekoliko godina radi ono što mu najbolje ide, a to su taktičko-akcijske igre. Istina, kvaliteta njihovih proizvoda nije upitna, no čovjek se zapita jesu li oni uopće sposobni napraviti nešto novo. Razlog sumnji prije svega leži u činjenici da su njihove dvije igre koje su izašle tijekom prošle dvije-tri godine praktički iste. Iskreno, nadamo se da iduci njihov proizvod neće spadati u ovaj žanr jer će igrači inače početi sumnjati da u tvrtki rade ljudi koji baš i nisu bogzna kako kreativni. Ili...se možda sve ovo događa zato što je Spellbound – njemačka tvrtka.

Da vas sad vidim kako pušite te neke tamo neke cigerote i neki tamo alkeohl!

Cigla, anyone?

grate različitim redoslijedom, vid
jeti je ona vezana uz vaše pomaga-
če. Naime, sukladno s napre-
dovanjem, svaki od vaših suradni
ka dobivat će dodatne točke isku
va, što će im, jasno, pomoći u
daljnjoj specijalizaciji unutar nek
specifičnog područja. Polja
stručnosti šire se preko klasičnih
vještina borbe na blizinu ili daljin
pa sve do uskih specijalizacija
poput diplomacije i (pazi sad) pr
pomoći. Ovisno o broju točaka
pokraj određene vještine, vaš lik
imati daleko veće šanse u koriš
nju određenog predmeta. Kao št
ste vjerojatno već zaključili, zah-
valjujući slobodnom izboru agen
svaku od misija možete završiti n
nekoliko načina. Jasno, svaki od
njih ima svoje slabe i jake točke,
što, logično, utječe na vaš izbor.
Međutim, tijekom svih tih sati
silnog šuljanja, pucanja i zatvaran
ono što najviše muči je kakve
novine zapravo donosi ta igra.

SVE PO STAROME

Priznajemo, igra je zabavna popu
Robin Hooda ili *Desperadosa*,
primjerice, no ono što nas muči
ima li tu kakvih novina. Kretanje
likova i korištenje predmeta prak
tički je isto kao i u
Desperadosima, s tim da je sučelj
doživjelo maleni revamp. Umjest
pauze, u *Chicagu* imamo usporen
film, što i dalje ne znači da je rije
o dvije potpuno različite igre. D
ne duljimo, jedna od stvari koju
smo zaključili nakon nekoliko sa
igranja je da se Spellbound uopće
nije potrudio oko *Chicaga*. Istina
igra je ispolirana i pročišćena od
bugova, no to nipošto ne znači d
taktičko-akcijski gameri koji traže
novine neće biti grdno razočarani.
Chicago 1930, naime, ima sve što
je imao *Robin Hood*: malo šuljan-
ja, pojačanu dozu akcije u odnosu
na *Desperadose*, slušljive melodije,
simpatično nacrtane likove, hrpu
nepotrebnih grafičkih detalja i
sučelje koje je moglo biti mnogo,
mnogo bolje. No, hajde, recimo da
ste to zanemarili u ime dobre
zabave, te s vatrom u očima
započeli igru. Osim nevjerojatno
čudnog skrola ekrana, na raspola-
ganju vam je i automatski kursor
koji ovisno o mjestu gdje se nalazi
mijenja "namjenu". Najbolji prim-
jer loše izvedbe ovog elementa je,
nažalost, najuočljiviji tijekom
borbe. Protivnici, naime, čim vas
vide srljaju prema vama, dok vi,
logično, nastojite naciljati
najbliže – što zna biti iznimno
naporno, pogotovo ako uzmemo u
obzir da je razlika između "udari"
i "kreni prema protivniku" otpri-
like jedan piksel. Naravno, stvari
postaju još gore kad se cilj nalazi
uz prozor, jer tada ga, naime, s
unutrašnje strane zgrade ne
možete uopće vidjeti. Ovaj prob-
lem ne bi predstavljao kritičnu
prepreku u igri da nije riječ o
naslovu u kojem se inzistira na
šuljanju. *Chicago* je, ipak, akcijski
orijentirana igra. To znači da prije
svega zahtjeva sučelje koje je pri-
jateljski raspoloženo prema igrači-
ma bez 22-inčnih monitora i
mikroskopskog vida. Drugi prob-
lem mogao bi se pripisati samom
načinu na koji je igra napravljena.
Naime, razlika među kampanjama
za lopove i žandare u osnovi je
polazak s druge točke na karti,
ponešto drukčija oprema i drukči-
ji zadatci na istim tim kartama.
Doduše, Spellbound se tog dobro
dosjetio, te je brzim potezom
riješio dva problema prodavši
igračima ideju o igranju dviju
različitih kampanja. Ono što se
zapravo dogodilo nije ništa drugo
nego recikliranje originalnog seta
karti, što iskreno, uvelike umanju-
je motivaciju za igranjem cijele
igre. Dobre strane *Chicaga 1930*,
u drugu ruku, leže u njegovoj
zanimljivoj temi (gangsteri protiv
policije), već iskušanoj formuli
(koja je već uspješno primijenjena
u *Desperadosima* i *Robin Hoodu*),
te trajnosti (igra, ako je zaigrate
dvaput, zna potrajati poprilično
dugo). Ukratko, *Chicago* će se
jako dobro prodavati kad stigne u
budget ponudu. Do tog trenutka,
iskreno vam savjetujemo da ga
zaobiđete, tj. da kupite neku
bolju igru. ■

Negativci i pozitivci

Dvije kampanje kojima ćete se pozabaviti ako, unatoč svemu, nabavite *Chicago 1930*, stavljaju vas u ulogu policijskog inspektora, odnosno mafijaškog ubojice koji, ovisno o strani za koju radi, nastoji osvojiti odnosno osloboditi neki dio Chicaga. Razlike između dviju dostupnih frakcija se ponaprije odnose na razlike u opremi te u pristupu samoj radnji. U načelu, takve minorne razlike, koje se mogu nazvati ponajprije kozmetičkima, doista unose određenu dozu različitosti ako zaigrate sa žandarima, odnosno s lopovima. No, nažalost, iako sve to zvuči zabavno, riječ je zapravo o manje-više istom poslu.

Pitat cu još samo još jednom – gdje je nestao dizajner ove karte!?

Ponekad treba itek

"NAŽALOST, MA KOLIKO SE TRUDILI, NISMO USPJELI PRONAĆI NIJEDNU JEDINU NOVINU"

» ALTERNATIVNO

- **Robin Hood: The Legend of Sherwood**
  Ne volite gangstere i čarlston. Što kažete za strijele i tajce?
- **Commandos: Behind Enemy Lines**
  Komandosi, noževi, topovi, Nijemci te sati i sati strateške zabave.
- **Commandos 2**
  Nije vam dosta nacista i strategije? Što onda čekate?

Draga, kasnim

Dramatičan način promatranja panorame

Ajde da čujem tko je crte po monitoru potezao?

HACKER OCJENJUJE » Chicago 1930

Solidna taktička akcija koja, nažalost, ne donosi apsolutno ništa novo.

72

POSEBNO IZDVAJAMO/DVIJE IGRIVE STRANE

"Vijetnam bez trunke srama, opet"

INFOBOX

Vietcong Fist Alpha

- PROIZVOĐAČ: **Pterodon**
- IZDAVAČ: **GOD**
- MIN. KONFIGURACIJA: **P3 450, 128 MB, 3D-kartica AGP DX9 kompatibilna**
- NAŠA PREPORUKA: **Athlon 2400+, 512 MB, 128 MB 3D**
- MULTIPLAYER: **net/lan/modem**
- WWW IGRE: **www.pterodon.cz**

ALTERNATIVNO

- **Flashpoint** – Prava ratna simulacija, kojoj nema premca.

VIETCONG FIST ALPHA

Još malo od istoga, pa ako to vam paše, nitko vam ne brani da se ponovno nađete u srcu Vijetnamskog rata

IŠE **Krešimir Lauš**
resimir.laus@janus.hr

Mislim da nema gore muke od recenziranja *expansion packova*. Zašto? Zato što *expansion packovi* jednostavno nisu nasavci, koji bi onda svojim novinama omogućili jednom recenzentu suvislo opisivanje, uspoređivanje s originalom i sve ostalo čime se recenzenti obično bave! Ne, ekspanzije, ta pljačkaška djela, tu su tek radi umjetnog produžavanja serijala i krpanja vremena do pravog nastavka, i toliko su slične originalima da se o njima jednostavno nema što reći. Ili bismo barem htjeli da je tako, kako bismo vam mogli reći: "pogledajte recenziju originala i znat ćete sve". No, problem je što to u slučaju *Vietconga* jednostavno ne bi išlo. Ne, nikako, i to zato što je originalni *Vietcong* prošao prilično nezapaženo, pa mu je možda upravo ovaj dodatak druga šansa za upoznavanje sa širim slojevima, koji bi ga eventualno mogli i zavoljeti.

U SRCE RATA, OPET

Ovo što ste upravo pročitali u uvodniku, u *Vietcongu* definitivno pali, zato što se *Fist Alpha* prodaje u dva oblika - ili kao nesamostalan dodatak za čije je funkcioniranje potrebna originalna igra, ili u obliku specijalnog izdanja zvanog *Purple Haze* u kojemu je i original. A oba ta proizvoda prilično su eftina, što znači da je i autorima jasno kako neka površna poboljšanja ne mogu prodavati po punoj cijeni. Pod poboljšanjima, osim na nove nivoe i općenito novi sadržaj, mislimo i na najnoviji *patch* koji dolazi uz *Fist Alphu* i koji će vam u najboljoj maniri *Battlefielda 1942* spatchirati i original. Nažalost, zakrpa se dotiče tek nekih problema s bugovima i optimizacija *multiplayer* enginea, jer, osim na tim područjima, u nekoj dubljoj mehanici igre ne vide se gotovo nikakve promjene. Okej, ajmo sad na glavno; *Vietcong Fist Alpha* zapravo je *prequel*, tj. njegova se radnja odvija prije radnje *Vietconga*, što je čini se, sve popularniji scenaristički trik koji možemo vidjeti valjda u svakoj PC-igri s nekakvom pričom. Sam je početak Vijetnamskog rata, a vi ste poručnik prve klase Warren Douglas, koji je inače rodom iz južnijih krajeva Sjedinjenih Država, što znači da mu je mentalitet na razini pronhitičnog glodavca, što svojim vrckavim i prostačkim komentarima dokazuje kroz cijelu igru. Što je stvarno genijalno (svi u redakciji obožavamo prostačke igre) i nimalo ne čudi jer autori, naime, nisu Amerikanci nego veseljaci iz istočne Europe. Uglavnom, Warren neće biti sam, nego će patrolirati šumama i goletima sa svojim vjernim suborcima, od kojih su neki poznati iz originala, što *Alphi* daje sasvim solidnu dozu scenarističkog kontinuiteta. Osim toga, i glazba je potpuno ista kao u originalu (da potpuno ista – očito im se nije dalo kupovati nove licencije, radije to čuvaju za pravi nastavak), ali čini čuda od igrače atmosfere. Ipak, mora se priznati da je što se tiče scenarija, onih zgodnih uvodnih ekrana i sličnih sitnica, sve u redu, tj. da u pogledu nabrijavanja na vijetnamski štimung *Alpha* trese i žari. A kad se konačno uspijete odlijepiti od *menu* i *loading* ekrana s krasnim prikazima karti, metaka i sličnih đida najboljeg *sixties* ozračja, vjerojatno ćete se prvo zaputiti u *single player* kampanju koja vam ovaj put nudi sedam misija.

UŽITAK PUCANJA, OPET

Šedam, sedam, što je na prvi pogled stvarno malo, no treba imati na umu da su nivoi nešto duži nego oni iz originala, te da je težina na nešto većem stupnju, tako da bi vam trebali potrajati. Ipak, ako od ove ekspanzije očekujete da vas zabavlja petnaestak ili dvadesetak sati, na to slobodno zaboravite - *Fist Alpha* može se odigrati za sedam do osam okretaja male kazaljke. Što će reći, jednu večer, uhvate li je se zaigraniji FPS-ovci koji gutaju ovakve naslove. Osim veće dužine, nivoi su ovaj put i zanimljiviji, i to zahvaljujući ponajprije svojoj veličini, a to se uglavnom postiglo ekstenzivnom upotrebom velikih brda, proplanaka i pogleda koji pucaju u daljinu. Doista genijalno, stvara osjećaj grandioznosti i potpuno lišava onog užasnog osjećaja klaustrofobije, posebno će vas napaliti nivoi u kojima prelazite viseće mostove i uživate u blagom žuborenju rijeke. Još se jednom uspjela pogoditi bit vijetnamskih filmova po kojima je ovaj naslov, očito, rađen, pa će tako *Fist Alpha* nebrojeno puta prizvati neka nejasna sjećanja i jezivi deja vu efekt da ste to negdje, nekad i vidjeli. I vjerojatno jeste, ali u nešto drugačijem obliku, kako se ne bi prekršila autorska prava. Valja reći i da su misije vrlo raznolike, gotovo da ne možeš naći dvije slične, što je, s obzirom na njihov broj, sasvim očekivano, no nažalost, one se još uvijek temelje na onom ružnom principu kojemu smo svjedočili u originalu. Dakako, govorim o strogoj linearnosti, koja nikako ne paše u otvoreni *firefight* na proplancima ili gustoj džungli, pa *Vietcongu* još jednom priskrbljuje epitet igre koja ne zna što je. Naime, on sasvim sigurno nije bezumni FPS, ali ni simulacija rata poput *Flashpointa*... Možda bi ga se moglo okarakterizirati kao *Hidden And Dangerous 2* u džungli, makar ni to nije dobra usporedba jer je dosta jednostavniji od te zanimacije iz Drugoga svjetskog rata. Tipični efekt *Alphine* linearnosti ogleda se u unaprijed postavljenim *save pointovima* koji, nakon njihova "osvajanja", automatski snimaju status. Oni su pak neka međufaza između proizvoljnog snimanja i nedostatka *saveova* uopće, što ovom naslovu zapravo odgovara, i to zbog toga što je i sama borba negdje između. Sukobi tako nikad neće biti školski primjeri napadalačko-obrambene taktike, ali ni gluparanja po principu "pucam po njemu, on po meni, pa 'ko ima više zdravlja". Nema šanse, zato što i dalje vrijedi ona fora o jednom do dva metka u glavu i adio mare, a i zbog toga što nam se čini da je umjetna inteligencija nešto bolja nego u originalu. To pogotovo vrijedi za skrivanje po džungli, zato što se VC gamad skriva bolje nego ikad - nekako lakše pronalaze zaklone i nisu toliko spremni otkrivati položaj, a i kad dođe do okršaja, pucaju iz sve snage, umjesto da stoje i samo vas tupo gledaju.

AI, OPET

No, s druge strane, u nekim situacijama su i dalje neizmjerno glupi, što se posebno ističe u jednoj

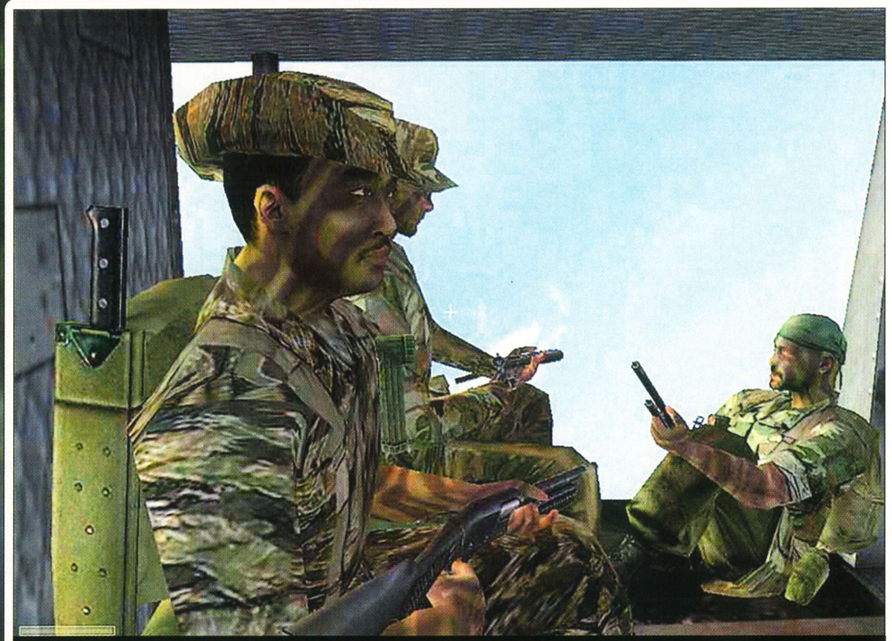
"Krovna" perspektiva

Toliko ste očajni da bi bika išli?

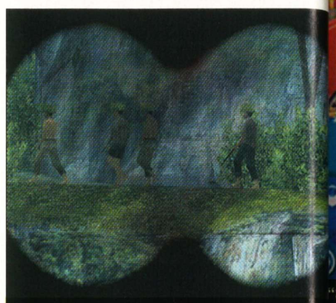
IZDVAJAMO / CUT SCENE

Cut scene zapravo više štete nego koriste. Genijalno su režirane i zapravo pokazuju neiskorištene potencijale igre! U njima ćete gledati kotrljanje tenkova, ali znate da ih nećete voziti, slinit ćete za preletima helikoptera, ali znate da nećete letjeti, ludovat ćete za scenama bacanja napalma i Phantoma, ali znate da nećete i sami paliti...

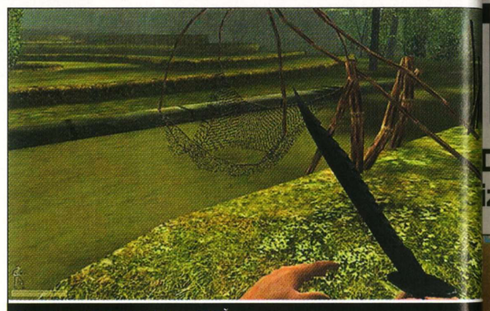
"*FIST ALPHA* PRUŽA SASVIM DOVOLJNU KOLIČINU NOVIH NIVOA I ORUŽJA, ALI GA NAŽALOST, PRATE I NEKE GLUPOSTI KOJE SU VEĆ TREBALE BITI RIJEŠENE"


Eh, a mogo sam ostat obrađivat rižu

Mislim da sam izgubljen, u svakom pogledu


We wait for oooothers...

B52, ideeeš!


Aparat za hvatanje štuka- AZHŠ

Ured UNPROFOR-a u Bosanskoj Gradišci

"JOŠ SE JEDNOM ZGRAŽAMO NAD NEDOVOLJNO OPTIMIZIRANIM GRAFIČKIM ENGINEOM!"

prije svega zamornoj i otužnoj misiji koja se odigrava na bazi *stealtha*. Ne znam po koliko puta smo već ponovili ovu bedastoću, ali moramo opet: kreteni su toliko glupi da neće skužiti da ste im upravo prigušivačem ubili najboljeg prijatelja, makar gledaju u leš, te će se i dalje bezbrižno šetati po bazi! A opet, ako slučajno stanete na grančicu, počet će s paljbom s udaljenosti od pedesetak metara. I to ne s bilo kakvom, nego baš kao i prije, nadljudski preciznom, skidajući vas ko od šale, pa ćete većinu vremena provesti čučeći i puzajući skriveni iza kakvog kamena da vam jednim metkom ne bi "otkinuli" pola zdravlja. Znači, stara dobra priča o vađenju AI-ja iz govana pomoću nebuloznog varanja... Kao što vidite, sama se jezgra napucavanja nije promijenila ni za gram; i dalje vrijedi pravilo o skrivanju, šuljanju, uočavanju meta i isipanju olova. Što nikako nije loše ako vas podsjetimo da *Vietcong* ima nišan, tj. osim tipičnog moda paljbe, kad držite pušku oko pojasa, klikom na desni miš naš junak istu prislanja uz oko. To pak znači trenutačno povećanje autentičnosti i atmosfere, jer je ta mala sitnica toliko važna i fenomenalna da ne biste vjerovali. Ipak, morate pazite što ćete prisloniti uz oko jer je, naime, ciljanje težim mitraljezima čisti idiotizam, takvim mrcinama bolje paše primarana paljba, gdje daju mnogo bolje i preciznije rezultate. Uglavnom, ako hoćete ciljati koristite M16-icu ili neku od pušaka koje previše ne trzaju! Logično, u ekspanziji su i neka nova oružja: M-14, 61 Scorpion, Tokarev SVT1940 snajper, Sten MK II SMG, i Degtyarev DP. Uz njih su stavljeni i novi noževi te nove bajunete, koje, doduše, neće previše koristi u *single player* kamapanji, ali ćete ih zato s guštom upotrebljavati u MP-u i uspješnim klanjima ponižavati suparnike (MP nudi osam novih karti). Računajte i na nekoliko novih džipova, tenkova, lovca F4 i bombardera B52, no od njih nemojte očekivati ništa više od kozmetičkog efekta jer ih iona ne možete voziti. A sad malo pljuvanja!

Vietcong: Fist Aplha nije ni u kojem pogledu unaprijedio grafički engine, tako da će vam igra na nekim mjestima i dalje nepodnošljivo trzati. U redu, ako ste u proteklih godinu dana kupili jače strojeve, trzanje će biti manje, no čini se da nije riječ ni o kakvoj zahtjevnosti enginea kao takvog, nego čistim problemima u optimizaciji. Igra nema ništa više poligona ni efekata nego prije, a i dalje se tu i tamo zna vući kao krepani pas, tako da ono *pacthiranje* koje smo spomenuli na početku baš i nije ostvarilo svoju glavnu svrhu. Ovim bismo i završili te samo još rekli da se *Vietcong Fist Alpha* isplati ili ljudima koji su strastveno zavoljeli original ili, ako se uzima u sklopu *Purple Hazea*, onima koji su original propustili, a možda nisu trebali, dalje je to jedan sasvim solidan proizvod s brojnim prednostima, ali i manama koje ga koče da postane odličan. No kako zasad nema igara slične tematike, morat ćemo se zadovoljiti i s ovim, u krajnju ruku, akcijskim FPS kompromisom... ■

PLUS
- vijetnamska atmosfera
- odlična oružja
- novi nivoi i oružja

MINUS
- periodična usporavanja
- nije pravi nastavak

HACKER OCJENJUJE » Vietcong Fist Alpha

Novi nivoi, nova oružja i nove karte. Nažalost, i stari problemi

78

POSEBNO IZDVAJAMO/DOSTA NOVOG ORUŽJA

"Sve je plavo, letim, letim..."

INFO BOX

The Sims: Makin' Magic

PROIZVOĐAČ ■
Maxis

IZDAVAČ ■
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA ■
P233, 64 MB, SVGA

NAŠA PREPORUKA ■
P3 880, 128 MB, GeForce MX

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.thesims.ea.com

ALTERNATIVNO
- **THE sims - SUPERSTAR** Postanite superzvijezda, onako, za po doma.
- **THE sims - UNLEASHED** Psi i mačke
- **THE sims - HOT DATE** Izvrsni expansion koji je *Simsima* donio mjesta za romantične večernje izlaske.

THE SIMS: MAKIN' MAGIC

Da, da, u pravu ste. Ovo je već sedmi, ali, kako kažu u Maxisu, i posljednji prije izlaska s nestrpljenjem iščekivanih *Simsa 2*

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

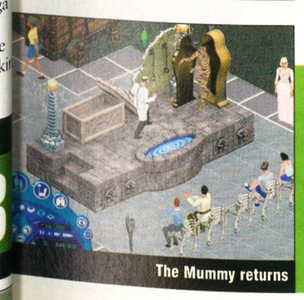
Nakon što su iscrpili sve ideje iz stvarnog svijeta, u Maxisu su nam odlučili, za kraj, ponuditi nešto drugačije. Kao i većina predhodnih dodataka, i ovaj nam donosi nove predmete, dekoracije, novi dio grada i sve što ide uz to

Na samom početku igre posjećuje vas neznanac koji vam donosi tzv. Mystery box, kutiju u kojoj ćete naći sve potrebno za početak vaše madioničarske karijere, od čarobnog štapića do knjige čarolija. Da biste "smućkali" nekakvu korisnu čaroliju, morat ćete se itekako potruditi te po uputama iz knjige skupiti potrebne sastojke. Svaka čarolija ima svoj efekt i namjenu. Tako, primjerice, možete hipnotizirati drugog simsa i natjerati ga da se zaljubi u vas ili čak da vas zaprosi. No, budete li koristili čarolije kojih nema na popisu, mogli biste postići kontraefekt. Ako je susjed kojeg želite hipnotizirati "jači" od vas, mogli biste imati problema. Postoje čarolije pomoću kojih možete kontrolirati glad, umor ili čak srediti vrt. U vrtu pak možete posaditi biljke koje ćete koristiti kao sastojke u pripravljanju čarolija. Nakon malo vježbe unutar svoja četiri zida možete krenuti van, točnije u Magic Town, novi dio grada u kojem ćete pokazati što znate. Riječ je o kvartu sa šest različitih dijelova u kojem dominiraju manje i veće pozornice na kojima ćete moći izvoditi svoj madioničarski show. Ovisno o kompleksnosti trika i prestižu pozornice, dobivat ćete tzv. čarobne kovanice. Riječ o svojevrsnoj drugoj valuti koja se koristi u Magic Townu. Pomoću njih moći ćete kupiti pregršt zanimljivih stvarčica u gradu. Svakako najzanimljivija je kuća, koju bi bilo dobro kupiti kako više ne biste morali napuštati grad čarolija. U gradu ćete pronaći i mnoštvo trgovaca, od kojih ćete moći nabaviti sastojke potrebne za sve jače i složenije čarolije. Neki će zauzvrat tražiti novac, neki će htjeti neki sastojak koji vi posjedujete, a neki će pak tražiti da izvedete kakav trik. Isto tako, možete stanovnike Magic Townа izazvati na dvoboj, što će vam također donijeti nagradu. Želite li se pak zabaviti, na raspolaganju su vam brojne atrakcije na čelu s velikim roller-coasterom. Uza sve nabrojano, tu je i pregršt novih elementa kojima ćete moći ukrasiti svoj dom, primjerice, prozor s integriranom svijećom koji će vam, osim pogleda, pružiti i svjetlo.

U svakom slučaju, ljubitelji *Simsa* i njegovih brojnih dodataka zavoljet će i ovaj, koji najviše odudara od svih prethodnih, što je dobro s obzirom na prezasićenost tržišta svim tim dodacima s čijim kutijama, ako ste kupovali originale, naravno, već možete popuniti cijelu policu. *Makin' Magic* će svakako unijeti čaroliju u živote simsa te igračima osigurati još sate i sate igranja uz istraživanje doista širokog spektra čarolija, no ono što doista s nestrpljenjem iščekujemo su *Simsi 2*. ■

On fire!

Čarobni ručak


The Mummy returns

"U SVAKOM SLUČAJU, LJUBITELJI *SIMSA* I NJEGOVIH BROJNIH DODATAKA ZAVOLJET ĆE I OVAJ"

HACKER OCJENJUJE » The Sims: Makin' Magic

Posljednji u nizu dodataka ujedno je i najneobičniji od svih

80

POSEBNO IZDVAJAMO/ČAROLIJE

Učiteljica skijanja, Hikerikiko Micikava...

ONIMUSHA

Super, super, dobili smo nemarno konvertiran port jedne prastare *anime action* igre! Pa koga to ne bi veselilo?

Vidite što radi čarobna plava energija, čuda!

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

Kad bih sad počeo pljuvati po nešto starijim igrama, tvrdeći kako ih je besmisleno igrati na PC-jima napunjenim najmodernijim tehnologijama, ispao bih licemjer! Teški, teški licemjer, zato što sam teški retro gamer koji luduje za Amigom i na mobitel si stavlja virtualni Commodore 64. No jedno je retro gaming i nostalgija, a nešto sasvim drugo kad nam pod "nove" igre na PC-ju podvaljuju igre stare više od tri godine!

PORTIRAJ ME ODVRATNO

Onimusha je upravo to - port s Playstationa 2 koji je na matičnoj platformi debitirao daleke 2001., i to daleke ne samo u tehnološkom smislu, nego uopće. No, nema veze. Bila je to jedna od reklamiranijih igara, čiji su se pretprodukcijski art materijali mogli vidjeti na svakom koraku kako bi samo dodatno napaljivali sretne igrače koji su, s obzirom na viđeno, uistinu očekivali veliki hit. I dočekali su ga – naime, *Onimusha* je u ono doba (i na "onoj" platformi) bila igra prekrasne prerendirane grafike, avanturistič-na akcija najboljeg *survival-horor* stila. Rađena na temeljima poput *Resident Evila* i *Dino Crisisa*, uspješno ih je kopirala, ali je ujedno donijela i dosta toga novog kako ne bi bila promatrana kao klon. Tipični *anime* izričaj u svom najljepšem CGI obliku

INFOBOX

Onimusha

PROIZVOĐAČ ■
Capcom

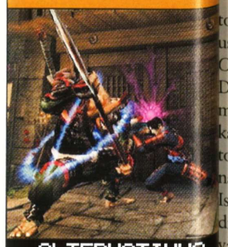
IZDAVAČ ■
Capcom

MIN. KONFIGURACIJA ■
Athlon 1600, 128 MB, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 2200 XP, 512 MB, 128 MB 3D

MULTIPLAYER ■
N/A

WWW IGRE ■
www.capcom.com



ALTERNATIVNO

- **Resident Evil**
  Jedan od glavnih začetnika survival-horor žanra.
- **Dino Crisis**
  Jedna od uspjelijih PS2 to PC survival-horor prerada.

"CAPCOMU JE OČITO POZLILO AKO JE UISTINU MISLIO DA BI OVO NA PC-ju MOGLO PROĆI"

toplinom je okupao svakog sretnika koji je uspio zaigrati taj veliki naslov koji se zvao *Onimusha*...ah. - Kuc, kuc, kuc, oprostite! - Da, 'ko je? - Tvoj razum, beskičmenjački majmune, pa o čemu ti pričaš, kakva *Onimusha*, kakav tipični *anime* izričaj, kakvo kupanje u toplini??? Hoćeš da ti priušti jedno napuknuće žilice u frontalnom režnju??? Ispričaj se! - Oh, oh, oprostite, ispričavam se, dragi čitatelji, kako mojem razumu, tako i vama, i kažem vam samo ovo: TRI PROKLETE, NEVJEROJATNE GODINE!!! Ono što imate pred svojim očima jedan je besramni i sasvim izravni PS2 port star tri, oh Bože, TRI godine... Što bi bilo sasvim u redu da se to ne vidi, odnosno da nije tako izra-van, tj. da je barem malo prilagođen platfor-

Ti ćeš meni da sam sastavljen od 640*480 piksela???

Neceš moći!

IZDVAJAMO / CAPCOM

Znate, mi u Hackeru stvarno nemamo ništa protiv konzolaških portova niti konzola samih, što dokazuje i činjenica da 90% autora posjeduje i neku konzolu. No, užasno smo protiv odvratnih, traljavih i brzinskih pretumbancija s platforme na platformu u kojima se sav trud svodi isključivo na to da se igra pokrene na stroju za koji izvorno nije napisana. Stoga, ako se Capcom ovakvim smećem misli probiti na PC-tržište, malo se je znate već što... No, ako okupi odgovoran i sposoban tim koji će raditi poštene prerade, mi ćemo biti prvi koji ćemo podržati takvu odluku.

mi na koju su ga prebacili... Ali nisu, pa je tako *Onimusha* od početka do kraja jedno anakronistično ruglo koje bi mogli zaigrati samo najokorjeliji *anime* fanatici ili ljudi koji imaju preslab stroj da pokrenu nešto u 3D-u. Pazite ovo, ne možete prekinuti uvodnu špicu! Ili možete, ali nekom bolesnom kombinacijom, koju vaš autor nije uspio pronaći; klikao sam po mišu, udarao po tipkovnici, nabijao... ali ništa. Je, kad snimite prvi status, krećete bez uvoda, ali prvi put... Dalje, rezolucija je zaključana na 640*480! Da, jer su *Onimushine* pozadine, sasvim logično, u fiksnoj rezi, no zato to nisu morali biti i 3D objekti, tj. likovi, *bossovi*, specijalni efekti itd. Ovako će svi skupa biti stopljeni u neku muljavu kašu za koju je odgovoran i nekakav grafički filtar koji za cilj valjda ima približavanje TV autentičnosti. Kontrole? Predivne, ali samo ako imate kontroler, jer se one na tipkovnici ne mogu mijenjati. Valjda jedini tehnički detalj koji je u *Onimushi* u redu bio bi zvuk, koji je, priznat ćemo, zgodan jer ima one tipične istočnjačke glazbice, bla, bla, ser, ser...

RECIMO SADA NEŠTO I O SAMOJ IGRI

Fino. Recimo sada nešto i o samoj igri. E pa vidite, zovete se Samanosuke, no zbog određenih razloga, vezanih uz moju neiscrpnu želju za tipkanjem dugih i spetljanih imena (zapravo želje nema, ali se pravim pametan), zvat ćemo vas Samo. A naš i vaš Samo sudjelovat će u tipičnoj japanskoj srednjov-

Izvanredni prof. atomske fizike u zamišljenoj pozi

jekovnoj zapetljanciji u kojoj mu neki demoni zatuku pola sela i odvedu najbolju plavušu, koja je, jasno, zblajhana jer su Japanci svi odreda crni. Put pod noge i u beskonačne statične slike, za statičnim slikama, ne biste li se na kraju probili do zadnje statične slike u kojoj je netko vrlo, vrlo zao. Kako biste ga ubili, tj. kako neko duže vrijeme ne biste uživali u statičnim slikama. Kakav je pak Samo bez mača? Nikakav, zato ima jedan kojim mlatara po okolnim demonima i u svoju čarobnu narukvicu (spomenuli smo narukvicu, nismo?) usisava njihove duše, i to tako da se čuje *svvvoooosh*. E, e, a ne usisava on bilo što, nego tri tipa energije, i to žutu za poboljšanje zdravstvenog stanja, plavu za napumpavanje čarobne energije kojom izvodi specijalne, očito čarobne, poteze, te crvenu za aktivaciju čarobnih zrcala koje mu služe za spremanje statusa. E, a i to je baš zgodno, te energije, jer tako osim običnog šutanja, sjeckanja i blokiranja, ima i te specijalne poteze, koji su... koji su za današnje standarde već tisuću puta viđene bedastoće! Ajde, borba, zbog svoje dinamike, ispada zgodna, britka i zanimljiva, a posebno su lijepi završni potezi, kad ih ubode u kukavičku kralježnicu, ali k vragu, nakon jednog Povratka kralja, sve to djeluje ko prastari drek. Što još? Oh, *puzzleovi*, *puzzleovi*, Bogu hvala, nisu nikakav *Resident Evil* plagijat, nego su mnogo jednostavniji. Uglavnom je riječ o pronalasku višemanje lako dohvatljivih objekata, vremenski ograničenom jurnjavom za nekim zatvarajućim vratima i tome slično. Znači, naglasak je ipak na akciji, a ne razbijanju glave s RE glavolomkama tipa "Pronađi plavi ključ, popni se na deseti kat lijevo, obriši fikus i pogladi mačku ne bi li se otvorio tajni prolaz. Krivi..." Prema tome, sama srž *Onimushe* uopće nije loša, igra ima neke svoje kvalitete, zbog kojih je na Playki upravo u izradi i treći nastavak te dvije *spinoff* šore. Klasična priča, dinamični fajt, sporadične zagonetke, japanska mitologija od *Onimushe* čak čine igru za preporuku. -Kuc, kuc, HALO, 'oćeš da ti stvarno prepuknem žilicu? Ajde, biraj oduzetu stranu tijela, kad te šlagiram, ti jedan... - O joj, ne, *Onimushu* ne bih preporučio stvarno nikome, bez obzira što na PC-ju takvih igara ima malo, zato što je, ponavljam, *Onimusha* jedan odvratno pređeni port, i to igre stare više od TRI godine. A jesam li vam možda napomenuo da sam nekoć posjedovao i Playstation 2 i *Onimushu* te u istoj sasvim lijepo uživao? Najozbiljnije. ■

PLUS

- lijepa uvodna animacija

MINUS

- odvratna konverzija
- zaključano na 640*480
- fiksne tipke na tipkovnici
- sveopća zastarjelost

HACKER OCJENJUJE » Onimusha

Igra stara tri godine, što se jako vidi. Usto, odvratno konvertiran port

60

POSEBNO IZDVAJAMO/ZAKLJUČANO NA 640X480

"Nije zlato sve što sja"

Grafika čak i nije tako katastrofalna

MIDNIGHT CLUB RAC

Kombinirano utrkivanje motocikala, brzih auta i mrcinskih kamiona. Solidna grafika i gomila staza. Zvuči dobro? E pa nije

Primjećujete li da kamioni i vrhunski motocikli imaju identičan brzinomjer, a vidljivost je takva kakva jest, slaba. Ipak je ponoć, ili tu negdje

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

Kako mi u Hackeru znamo da je siječanj? Pa zapravo na jedan po našu profesiju prilično bolan način – po kroničnoj nestašici igara. Oni koji su imali što izdati izdali su u predbožićnoj groznici – oni koji su odgodili igru čekaju neko malo lukrativnije razdoblje godine, da se ljudima ponovno popune bankovni računi. I tako mi ostadošmo samo s igrama poput *Midnight Club Racea*, s kojima se onda recenzent mora baktati ne bi li ih nekako rastegnuo na dvije stranice.

TEK JE 12 SATI...

Midnight Club Race je, ako ništa drugo, igra pametno odabranog imena. Naime, nedavno je na PC-ju izašla odlična trkaljka *Fast & Furious* stila prenesena s konzola gotovo identičnog imena – *Midnight Racing Club 2*. Toliko je bila dobra da je čak mogla parirati trenutačnom mjerilu kvalitete "ilegalnih" vozačkih simulacija – *NFS: Undergroundu*. Nazivi su im toliko slični da će se neupućeni lako zeznuti i kupiti je misleći da kupuju onu drugu. *Midnight Club Race* proizveli su Ameri iz tvrtke GameMill, koji su vam vjerojatno poznati po svojoj simulaciji kamiondžijskog života *Big Rigs*. Stoga nimalo ne čudi što je trećina ove igre posvećena upravo utrkivanju u kamionima (tj. kamionetima, *pick-upovima*). Noćne ilegalne utrke polukamiona. A ne, čini se da je centar za logiku onih koji su smišljali strukturu ove igre emigrirao u neku daleku otočnu zemlju i zatražio azil od ludih Amera. Osim kamiona, možete voziti "opake" trkaće aute i motorčiće. Prve predstavljaju nekakve čudne koliko-toliko glatke siluete koje bi trebale sličiti na popularne sportske bolide. Naime, tu je nešto što bi trebala biti kopija *forda GT*, *toyote celica*, *nissana 350Z* i novog *lamborghinija*. Naravno, ne zovu se tako nego vozite različite *pulettie*, *blue dragone* i sl. Ta bilo bi nerealno očekivati da jedna niskobudžetna igra plaćene licencije koje bi im omogućile implementiranje stvarnih automobila (tj. njihovih imena) u igru. Treći, možda i najzanimljiviji mod igre vožnja je motora. Oni su najagilniji i po našem sudu najatraktivnije izgledaju.

"JESTE LI RASPOLOŽENI ZA IZLET U DRUGU LIGU TRKAĆIH IGARA?"

TEHNIČKA NEIZVEDBA

S tehničke strane, igra je osrednja žalost. Sve snove o barem podnošljivoj kvaliteti izvedbe pri prvom susretu s "igrom" grubo će vam srušiti nevješto dizajnirani izbornici koji izgledaju kao da ih je dizajniralo petogodišnje dijete koje je naučilo koristiti 5 osnovnih opcija u Photoshopu i sada se igra pokušavajući pronaći kombinaciju boja koja je najneugodnija za oči - istina, kad udete u igru, dojam je nešto bolji. Zvuk se pak svodi na brundanje motora, koje je onda moglo biti barem bolje izvedeno, dok grafika i nije tako loša. Sve se izvodi vrlo glatko i na prosječnim konfiguracijama, a za neke scene utrkivanja po danu može se reći da su čak i dopadljive. S druge strane, noćno utrkivanje je pretamno, a svjetla na vašim pilama gotovo su nevidljiva. Osim ako ne računate one dvije kuglice koje glume refleksiju, koje ne mijenjaju svoj relativni položaj naspram vozila nezavisno od položaja kamere. Određene površine imaju i reljefne (*bump map*) teksture, tako da izgledaju sasvim solidno. Prilično su zamjetne kvalitetne teksture neba, ostavljajući barem donekle dojam o koliko-toliko kvalitetnoj igri. U igru postoje i neke nelogičnosti. Naime, samo neke od dostupnih staza vozite noću iako bi se iz naziva igre dalo naslutiti da ćete ih sve voziti negdje oko ponoći. Osim toga, noćno utrkivanje potpuno je inferiorno onome po danu. Još jedna stvar jako živcira, a to je dugotrajno učitavanje staza – toliko da čovjek pomisli da se igra zaglavila. Eto, tako vam, dakle, izgledaju igre s "donje police". Budite sretni što si možete priuštiti prvoligaške naslove i da vas više nismo čuli da gundate zbog tamo nekih sitnih propusta u *NFS-u*. ☐

INFOBOX

Midnight Club Race

PROIZVOĐAČ ☐
GameMill

IZDAVAČ ☐
Stellar Stone Group

MIN. KONFIGURACIJA ☐
Pentium 3 1 GHz, 256 MB RAM, AGP 32 MB DirectX 8

NAŠA PREPORUKA ☐
Pentium 4 2 GHz, 256 MB RAM, AGP 64 MB

MULTIPLAYER ☐
Nije podržan

WWW IGRE ☐
www.stellarstone.com

ALTERNATIVNO

- **Big Rigs**
  Vožnja kamiončina po Americi. Samo za sirovine
- **Midnight Racing Club 2**
  Igra slične tematike i još sličnijeg imena. Nemojte ili slučajno zamijeniti jer je ova barem 4 puta bolja.

FOV je oko 120, što pospješuje doživljaj brzine, ali donosi i značajne 3D distorzije

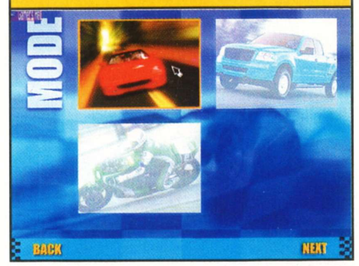
Sučelje izgleda kao uradak djeteta koje je naučilo koristiti efekte u Photoshopu

I tako on juri, sam ko ćuk, skroz negdje oko 4-5 na sat

Automobili su modelirani prema "uzorima iz stvarnog svijeta"

IZDVAJAMO / VOZILICE

Možete odabrati po četiri vozila iz svake kategorije (sportski automobili, kamioneti i motori), različitog izgleda i obilježja – koliko im to, dakako, dopušta rudimentarni fizikalni *engine* igre koji čak nema riješeno ni klizanje vozila u stranu. Uzorima iz stvarnog svijeta najviše se ipak približavaju automobili (*toyoti*, *nissanu*, *lamborghiniju*...)



Voluminozni svjetlosni efekti su fora, ali i totalno nerealni

PLUS
- dosta staza

MINUS
- loša grafika
- loš zvuk

HACKER OCJENJUJE » Midnight Club Race

Igra koju je bolje ne igrati ako ste ljubitelj vožnji

19

POSEBNO IZDVAJAMO / "KAMIONDŽIJA SAM JA" SPIKU

Metak iz ovoga bi trebao raznijeti raka u mulju ispod čamca

DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN - SABRE TEAM

Solidno zagrijavanje za *Joint Operations*

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

Original koji treba posjedovati da bi se na nj instalirao ovaj *expansion pack* nije u cijelosti ispunio naša očekivanja. Unatoč svim obećanjima i velikim najavama, osjećaj prilikom igranja bio je previše arkadan, misije skriptirane do te mjere da se igrač osjećao skučeno, a karte premale za kvalitetno igranje. *Sabre Team* nije, nažalost, ispravio te nedostatke, ali ćemo ipak pohvaliti programere jer vidi se da su barem pokušali nešto učiniti. Veličina karti nije se promijenila, no modelirane su tako da pogledom okolo osjećate veličinu džungle. No, nažalost, kad pokušate zauzeti dobro mjesto za upucavanje neprijatelja snajperom, otkrit ćete da je sve to iluzija. Prikrivanje skriptirane akcije kreatori misija pokušali su prikriti jednim brifingom pa se tako tijekom misije prilike promijene i iznenada vam se dodjeljuju novi ciljevi koje treba uspješno

Suborci u noćnom lutanju

INFOBOX

Delta Force: Black Hawk Down

PROIZVOĐAČ ■
Novalogic

IZDAVAČ ■
Novalogic

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 733 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA ■
1.5 GHz ili više, 512 MB RAM, GF4 ili noviji 3D akcelerator

MULTIPLAYER ■
Internet (Novaworld), LAN

WWW IGRE ■
www.novalogic.com

ALTERNATIVNO

- **Black Hawk Down**
  Originalni naslov nije loš, no nije ispunio naša očekivanja
- **Call of Duty**
  Drugi svjetski rat - fenomenalno

Tko se vozi u neokloplјenom kamionu, zaradi metak

Kraj kakav nitko ne želi

odraditi da bi misija bila uspješna. To se čini jako dobro kad prvi put igrate misiju, no ne uspijete li je završiti, igrat ćete je ponovno i tada ustanoviti da se ista "neplanirana" situacija dogodila u istom trenutku i da ste prilikom svakog ponavljanja osuđeni na potpuno identičnu misiju. I to bismo im oprostili, ali

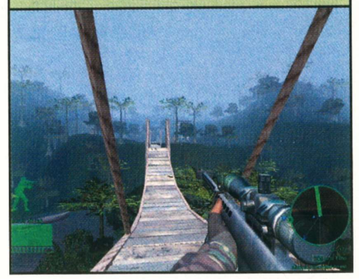
"PUCANJE I SAMO PUCANJE, DAKAKO UZ MALO TRČANJA, ĆE VAM SPASITI ŽIVOT"

činjenicu da je jedini put za završavanje misije samo onaj prema kompasu u donjem desnom uglu ekrana teško ćemo oprostiti. Improvizacija u vidu uzimanja potpuno drugog oružja i smicanja neprijatelja na drugi način od zamišljenog u skripti najčešće će vas dovesti na vojni sud. Naime, ako se odmaknete od predefinirane putanje, AI igre će zaključiti da ste dezertirali jer ne pratite zapovijedi u milimetar i morat ćete ponoviti misiju. Ni kad je riječ o oružju nema nekih radikalnih promjena. Naime, mi razmaženi igrači voljeli bismo da su ona što realnija, no nisu. Primjerice, u naslovima poput *Rainbow Six* serijala ili *Ghost Recona* navikli smo se na 'mane' vatrenog oružja, tj. da je teško i da njime nije lako manipulirati - trese se i pogađanje prvim metkom je prilično zahtjevan zadatak, dok pak svijet *Delta Forcea* ne poznaje ni povratni trzaj puške, ni povećanu nepreciznost u pokretu, a ono što nas najviše od svega smeta je - neuvjerljiv zvuk oružja. Primjerice, pucanje u *Raven Shieldu* vas naježi i zagluši, ali i iznenadi, zato što nije tako često, dinamika zvuka je jednostavno izvrsno pogođena. Iako su hodanje i zvukovi pokreta preglasni, kad opalite metak, to je jednostavno zaglušujuće, svi ostali zvukovi postaju nebitni jer se uho prilagođava na taj mnogo, mnogo glasniji zvuk. U *Delta Forceu* dinamika zvuka ne postoji, svi zvukovi su gotovo jednaki šetali vi po travi, slušali suborce na radiostanici, ispaljivali stotine metaka iz teške strojnice... Nema pravog zvučnog ugođaja koji bi dočarao pravu atmosferu teške borbe.

Umjetna inteligencija protivnika više je umjetna nego što je inteligencija. Zapravo, poprilično je eratična ponašanja, nikad ne znate točno kako će koji neprijatelj reagirati. Neki put vas ignorira kao da ste mu bivša djevojka, a neki put vas napuca posred čela (kao da ste mu/joj bivši dečko ;)) izrazito efikasno i precizno. No to nije sve, i kad vas lociraju, često nisu svjesni okoliša i nerijetko pokušavaju pucati na vas kroz zid, gustu šumu i slično. Doduše, moramo priznati da smo to češće vidjeli u Kolumbijskoj džungli, gdje se proizvodi onaj magični bijeli prah. Doduše, i u Iranu su dio folklora različiti

IZDVAJAMO / OKOLIŠ

Radnja originalnog *Delta Force: Black Hawk Downa* događa se na prostorima gdje se događa i istoimeni film, što svakako ima svoju dokumentarnu vrijednost, ali pustinja baš i nije okoliš u kojemu se pokazuju mogućnosti grafičkog enginea. U džunglama Kolumbije, gdje se također događa dio radnje, bolje se vidi da Novalogicov engine i nije tako loš i da, osim što su ljudi malo ukočeni u pokretima, sasvim kvalitetno prikazuje okoliš. Misije smještene u Iran ne pokazuju ništa novo u odnosu na Somaliju iz originala.



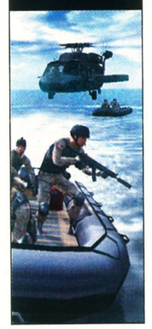
"čajevi" sličnog efekta na stanje uma i duha. Šalu na stranu, sumnjamo da su programeri u Novalogicu pokušali simulirati takve stvari, a izostaviti sve gore spomenuto.

POPRAVNI ISPIT

U određenim trenutcima akcija postaje poprilično intenzivna i krcata neprijateljima. Zauzeti izbjegavanjem zona živog olova u zraku i zabavljeni ispucavanjem kilograma olova u minuti, za divno čudo, zaboravit ćete na većinu mana ovog naslova i unijeti se potpuno u borbu. To je bila najveća vrijednost originala, to je najveća vrijednost i ekspanzije. Nije nam točno jasno kako Novalogic s toliko rupa uspijeva napraviti dobru atmosferu, ali ide mu, samo što ih je, nažalost, previše da bi ta atmosfera izdržala cijelu igru. Mana koju smo najteže probavili, i to samo zato što smo je uspjeli minimalizirati mnogim intervencijama, je kašnjenje reakcija na naredbe miša. Čini se bezazleno, ali užasno živcira, osim toga, smeta i prilikom ciljanja. Naime, u ovoj igri neprijatelji se kreću, koliko god glupi bili, i stoga ih je doista prilično teško naciljati. Prvo što smo napravili je bio *update* drivera za miša (korišteni miš je Logitech Dual Optical), što je samo djelomice popravilo situaciju. Nakon što smo se poigrali s osjetljivošću miša u postavkama same igre, sveli smo kašnjenje na podnošljivu razinu, no još uvijek nismo zadovoljni. Druga naša primjedba odnosi se na prilično veliku zahtjevnost ove igre glede hardvera. Riječ je ipak o grafičkom engineu prilagođenom DirectX 8 API-ju koji bi na grafičkoj kartici tog vremena (GeForce 3) trebao funkcionirati solidno. No, to nije slučaj, pri najjačim detaljima igra trza i to poprilično, pogotovo u svojim najboljim dijelovima – kad nagrnu neprijatelji, o čemu smo već govorili. ■

PLUS
- nije preteško
- dinamično
- solidna grafika

MINUS
- arkadno
- neuvjerljivo
- zahtjevno



HACKER OCJENJUJE » DF Black Hawk Down - Sabre Team

Novalogic se trebao malo više potruditi oko realnosti, arkadni je osjećaj ipak malo prejak

60

POSEBNO IZDVAJAMO / DINAMIKU

"Što košta da košta, mušterija mora stići!

Specijalne bravure poput ovog megaskoka nagađuju se dodatnim bodovima i vremenom

CRAZY TAXY 3: HIGH ROLLER

Ludi taksisti se vraćaju. U dobro poznatom stilu ovaj put vozite luđačkom brzinom ulicama San Francisca, New Yorka i Las Vegasa. Smiješna igra koja je na konzolama praktički već klasik kreće u pohod na PC

Ako budete jako uporni, neke mušterije vozit ćete čak i do Atlantide...

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

Uz *Crazy Taxi* vežu nas samo lijepe uspomene. Svojedobno se nismo mogli odvojiti od konzola razvažajući ljude po gradu, utrkujući se protiv vremena i boreći se za *gamepad* kako bismo odigrali samo još jednu rundu. Igrali smo ga na Dreamcastu, Xboxu, Playstationu 2 – a sada i na PC-ju. Najnovija inačica *Crazy Taxija* - treća po redu - nazvana je *High Roller* (u engleskom je to izraz za kockare s velikim svotama). Početno uzbuđenje brzo je splasnulo, dobrim dijelom i prije učitavanja same igre. O, ne – još jedna podcjenjujuća konverzija, visjelo nam je nad glavama od samog početka igranja... Koliko smo uspjeli usporediti, ova je inačica identična onoj s Xboxa, stoga ono što na televizoru izgleda sasvim zadovoljavajuće oštrina monitora pretvara u grube oštre oblike. A ni kontrole se nisu udostojili izmijeniti – ni malo preurediti izbornike kako bi bili proporcionalni često višestruko većim razlučivostima PC-zaslona naspram onih televizora. Stoga ćete često morati pogadati koja vam je ono tipka "Start", a koja "Select". O.K., riječ je o jezgri igre, sporednim sitnicama koje ne moraju utjecati na konačni doživljaj igranja, no već i prije prvog stiskanja gasa u *Ludom taksiju* ostaje gorak okus u ustima zbog kupnje ne baš jeftine igre. No, dosta jamranja, posvetimo se objektivnom predstavljanju igre pa sami prosudite je li dostojna vašeg novca i vremena.

Prva inačica *Ludog taksija* pojavila se davne 1999. na Dreamcastu, a potom i na konzolama "iduće generacije", PlayStationu 2 i Xboxu. Budući da je bila izvrsno prihvaćena, uslijedio je ubrzo i nastavak, koji je prošao još bolje, stoga je treći nastavak - koji ovdje predstavljamo - već tada bio zajamčen.

Sama igra sastoji se od glavnog dijela i kratkih podigara. Potonje su jednostavno preteške, uspjet će ih proći samo najgori mazohisti, a da ne spominjemo prilično arhaičnu i jednostavnu grafiku.

Glavni pak dio igre drži se jednostavnog arkadnog recepta cijelog serijala. Vozikate se uokolo po maštovitom 3D krajobrazu, u maštovitom taksiju, tražeći mušterije. Vrijeme vam je ograničeno, inkrementalno se povećava kad pokupite novu mušteriju. Cilj vam je prevesti ih što više. Ili pak u alternativnom modusu igre - koji je daleko pogodniji za više igrača (ne istodobno, nego jedan za drugim) - gdje morate obaviti što više prijevoza unutar 3, 5 ili 10 minuta. Na raspolaganju vam je 12 vozača, različitih ne samo po nastupu prema mušteriji nego i, što je daleko važnije, po izgledu, ali i obilježjima taksija koji vozi. Modeli automobila su jedna od najsvjetlijih točaka igre. Detaljni su i sjajni – a efekti vatre koja frca iz guma su vrlo dojmljivi. Vozite u jednom od triju okruženja – Glitter Oasis, West Coast te Small Apple – koji su parafraza Las Vegasa, San Francisca i New Yorka aka. Big Applea. U igru ćete se vrlo brzo ufurati. I potpuno novi korisnici će se zaraziti već nakon nekoliko vožnji po jednoj od poprilično velikih staza. Toliko velikih da ćete se često izgubiti na njima. O.K., 3D putokaz vam kazuje u kojem vam je smjeru cilj, no nedostatak bilo kakve karte ili radara posebno je frustrirajući za početnike. Sveobuhvatno, igra čini cjelinu koja "drži vodu", no s tehničke strane baš i nije glavni zgoditak. Grafika jest nabrijano stripovska, no jednostavno nije ni do koljena trenutačno najnaprednijim igrama vožnje poput npr. *NFS: Underground*. Teksture su slabe i nekakve "dijetne" zbog vrlo male memorije konzola, što, doduše, odgovara onima s malo slabijim kantama. Naime, *CT* će se bez problema vrtjeti i na minimalnoj konfiguraciji.

Što se tiče trajnosti igre, procjenjujemo da će većini od vas biti zabavna nekoliko sati, nakon čega više nećete osjećati potrebu da joj se vratite. S druge strane, ako nabavite *gamepad* i pozovete ekipu, stvorivši malo više "konzolašku" atmosferu, daleko više će do izražaja doći društvene i zabavne kvalitete ove igre, zbog čega je ipak ne bi trebalo otpisati kao još jednu lošu konverziju. ■

INFOBOX

Crazy Taxi 3: High Roller

PROIZVOĐAČ ■
Hitmaker

IZDAVAČ ■
Sega

MIN. KONFIGURACIJA ■
Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, AGP 32 M DirectX 8

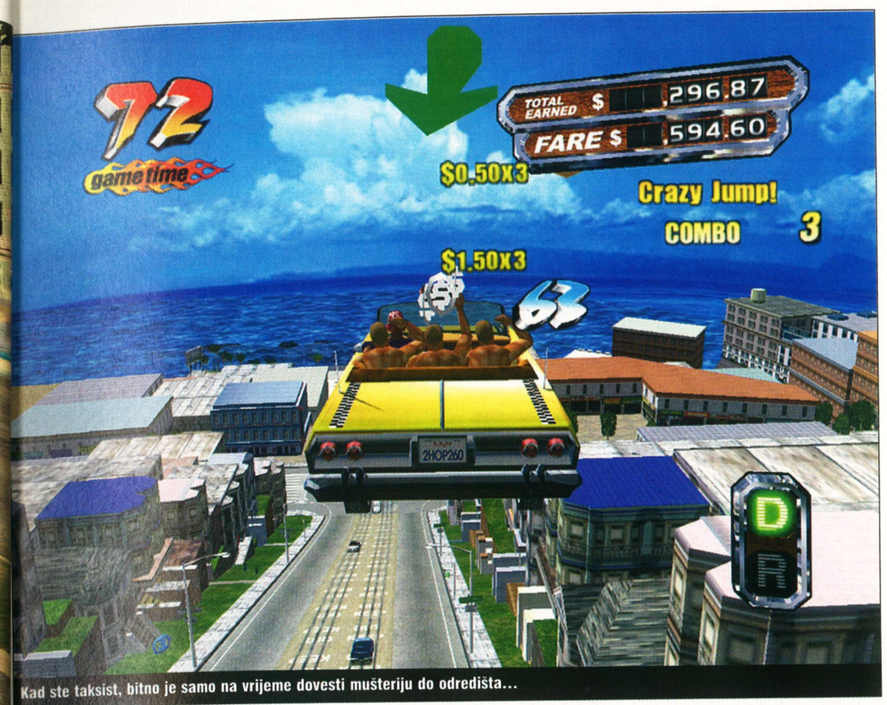
NAŠA PREPORUKA ■
PIV 2 GHz, 256 MB RAM AGP 64 MB

MULTIPLAYER ■
Nije podržan

WWW IGRE ■
www.hitmaker.co.jp/game/crazy_taxi/taxi3

ALTERNATIVNO

- **Crazy Taxi**
  Prva igra u serijalu, prilično sirovija od trojke, ali prilično zabavna.
- **Crazy Taxi 2**
  Dvojka je uvelike poboljšana, do te mjere da joj trojka izgleda više kao *expansion pack* nego kao pravi nastavak.



Kad ste taksist, bitno je samo na vrijeme dovesti mušteriju do odredišta...

Osim klasičnih američkih urbanih sredina, tu je i malo apstrakcije...

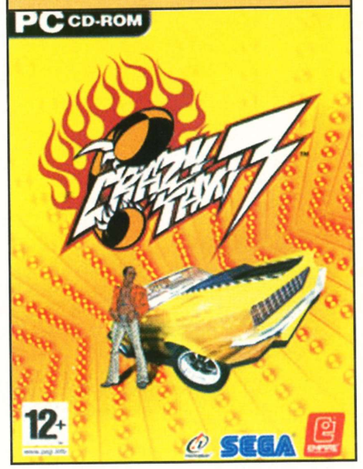
Kad moćna V12 mašina zarokće, nabora se asfalt i iz guma frca vatra!

Ponekad su mušterije nerazumne i daju vam tek nekoliko desetaka sekundi da izvršite prijevoz!

IZDVAJAMO / ARKADA NA KVADRAT

Arkadetinu tipa *Crazy Taxi* suludo je uparivati s ikakvim realnim fizikalnim modelom. Osjećaj vožnje ludog taksija je podređen samo jednoj stvari – uzbuđenju. Vaš se taksi tako kreće nevjerojatnom brzinom, u stanju je svladati sve zavoje te skače kao lunarno vozilo po Mjesecu. Bravure poput klizanja ustranu ili ludih ekstravelikih skokova (brdašca San Francisca!) donose vam ekstrabodove i novce! Nema apsolutno nikakve veze s realnošću, ali je zabavno do bola.

PC CD-ROM



PLUS

- Brzina vožnje
- Arkadnost

MINUS

- Loša grafika
- Loš zvuk

HACKER OCJENJUJE » Crazy Taxi 3: High Roller

Zabavna arkadica koja je ipak zaslužila malo bolju konverziju

59

POSEBNO IZDVAJAMO/FRENETIČNU BRZINU AKCIJE

"TEROR TERMINATOR!"

FAIR STRIKE

INFOBOX
- Fair Strike
- PROIZVOĐAČ: Buka
- IZDAVAČ: Buka
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D kartica
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 2,4 GHz, 512 Mb RAM, 3D kartica
- MULTIPLAYER: LAN

www.N/A

OCJENA **50**

"Lijepa grafika, duhovita i nadahnuta priča"

Igre poput *Fair Strikea* oduvijek su nas dirale u srce. Lijepa grafika, duhovita i nadahnuta priča (u kojoj Rusi ubijaju teroriste helikopterima), hrpa akcije i gomila zanimljivih misija trebale bi biti dovoljni razlozi da za *Fair Strikeom* posegnete jednog prijepodneva. Nažalost, igra nije ni toliko zabavna ni toliko dugotrajna da nadživi svoju "mladenačku" grafiku, stoga se pitamo koliko se uopće ovaj Bukin naslov isplati kupovati. *(dr)* ■

ToW, tow, toww... puf, krck... sproiiingg! *"Huston, we have a problem!"*

Tko zadnji, magarac...

Što jest, jest - dobro izgleda

Mali, mrtav si

"VLAKIĆI!"

RAILROAD PIONEER

INFOBOX
- Railroad Pioneer
- PROIZVOĐAČ: Kritzelkratz 3000
- IZDAVAČ: Jowood
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 233 MHz, 128 Mb RAM
- NAŠA PREPORUKA: Neka druga igra
- MULTIPLAYER: LAN

www.N/A

OCJENA **35**

Ho, ho, ho što mi volimo željeznice. I hvala Bogu što smo napokon, nakon toliko dugih i žalosnih godina, dobili igru u kojoj gradimo željeznice i vozimo sićušne vlakiće. I hvala Bogu što se konačno na tržištu pojavila jedna kvalitetna igra tog žanra. Naravno, da je sve rečeno istina, *Railroad Pioneer* dobio bi 94% i završio kao igra broja. No, okrutna je stvarnost posve drugačija: ova se igra ni po čemu, osim po naslovu, ne razlikuje od ostalih u svojem žanru – što je, dakako, indikacija da je zaobidete kako god znate i umijete. *(dr)* ■

Puc-puc

Gdje li ode...?

Tu-tu...

"MUNJE I GROMOVI"

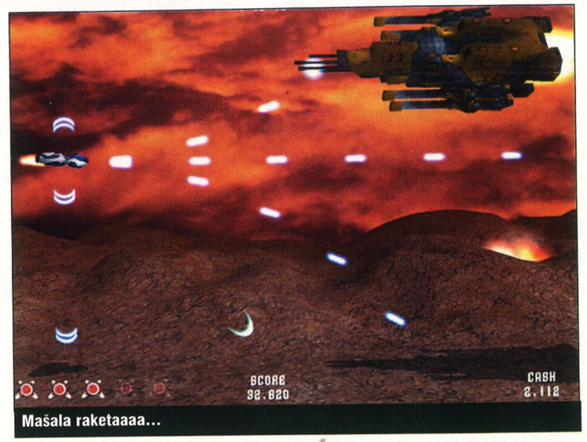
STORM ANGEL

INFOBOX
- RC Cars
- PROIZVOĐAČ: Loaded studio
- IZDAVAČ: Loaded studio
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 128 Mb RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 1k, 256 MB RAM, 3D kartica
- MULTIPLAYER: nema

www.loaded-studio.com

OCJENA **60**

Još jedan dan u spašavanju svemira



Mašala raketaaaa...

Pošto smo, ovakvi kakvi jesmo, totalno zaljubljeni u retro igranje, u posljednje vrijeme redovito sa sjajem u očima pratimo kad izlazi neki novi *side-scroller*. Naravno, da bi zadovoljio naše kriterije, u njemu moramo: a) voditi što-slabije-to-bolje nacrtan *sprite*, b) na raspolaganju imati barem 40 gotovo pa istih nivoa, c) pronaći najboljeg prijatelja u jednom od pomoćnih satelita. Loadedov *Storm Angel* igra je koja je, istina, ispunila barem trećinu naših kriterija, međutim problem je što spada u kategoriju "igrice" pa onda doista nemamo srca da vam je preporučimo. Ukratko, ova retro pucačina će se svidjeti samo zagriženim fanovima ovog podžanra. *(dr)* ■

"BRZO!"

SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT

INFOBOX
- Sonic Adventure DX Director's Cut
- PROIZVOĐAČ: Sega
- IZDAVAČ: Sega
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D kartica
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 1,2 GHz, 512 Mb RAM, 3D kartica
- MULTIPLAYER: nema

www.sega.com

OCJENA **75**

Segin *Sonic*, složit ćete se, jedna je od najstarijih konzolaških franšiza. Stojeći rame uz rame s Nintendovim *Mariom* (u redu, u redu – rame uz lakat), simpatični supersonični jež postigao je velik uspjeh, a njegov definitivno najveći trijumf dogodio se u trenutku kad je izašao i za ostale platforme. Brza i dinamična jurnjava koju ćete iskusiti u ovom platformskom DC portu zaslužuje da joj posvetite svoje vrijeme, pogotovo ako u posljednje vrijeme niste zaigrali nijednu dobru arkadu. *(dr)* ■

Luvizindieeer...

Najuzbudljivija zima

" PEDOPHILE CHAIN TYCOON"

SCHOOL TYCOON

Što očekivati u budućnosti od tvrtke koju je netko nazvao Catdaddy Games? To da će Interpol prije ili poslije shvatiti da je riječ o najvećem središtu za raspačavanje dječje pornografije? Ipak, prije nego što se to dogodi, morat ćemo se uhvatiti u koštac s ovim nedjelom nazvanim *School Tycoon*. Vi u njemu, naime, gradite svoju pravu pravcatu školu. Nakon izgradnje, uzbuđenja ne prestaju – naime, hrpa profesora i učionica nisu dovoljni da vaša škola uspije. Stoga ćete dječicu (arrrrrrrhhhhhhhh) morati privlačiti *skate* parkovima, sobama za virtualnu stvarnost, ludim *rollercoaster* vožnjama, turskim kupatilima i dućanima s čokoladom. Sve u svemu, ako vam ikad itko u životu pride i kaže da radi u Catdaddy Gamesu, učinite nam uslugu i izbodite ga kišobranom (po mogućnosti u oči). Unaprijed hvala. *(dr)* ■

INFOBOX
- School Tycoon
- PROIZVOĐAČ: Catdaddy Games
- IZDAVAČ: Loaded studio
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 700 MHz, 128 Mb RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 1k, 256 MB RAM, 3D kartica
- MULTIPLAYER: nema, hvala Bogu

www.catdadygames.com

OCJENA **-20**

Koliko je nevine djece moralo trpjeti ne bi li ova igra izašla?

Ajde, ajde, dijete – prvo se ti tu lijepo živi, pa onda odmah pod tuševe

DARUJEMO SVI ČITATELJIMA POPULARNU SERIJU KNJIGA!

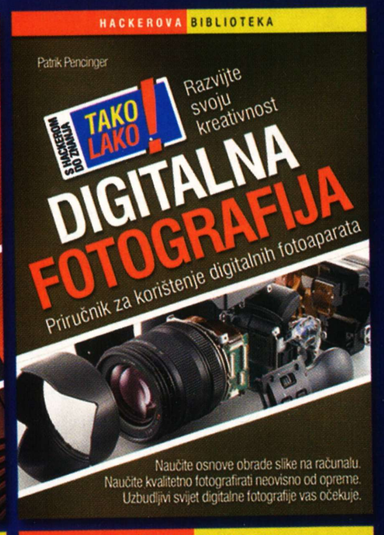
NE PROPUSTI

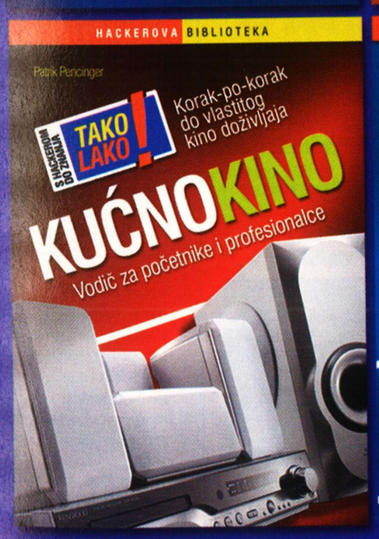
Iz broja u broj

64

Stranice prepune
savjeta, objašnjenja
i korisnih informacija

S HACKEROM DO ZNANJA TAKO LAKO!



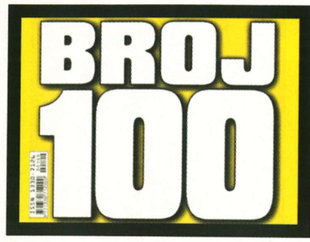


ČITAJ HACKER I SASTAVI SVOJU BIBLIOTEKU KORISNOG I ZANIMLJIVOG ŠTIVA

CHAT

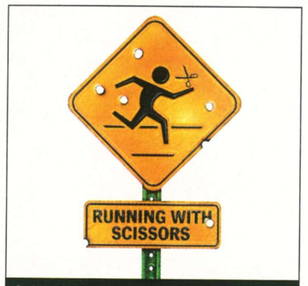
PISMA ČITATELJA
BEZ PANIKE
SOS

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.



Da, daaa, naši cijenjeni čitatelji, i to smo, eto, doživjeli - stoti broj Hackera (suza radosnica krišom kliznu niz obraz). Daleko smo dogurali zahvaljujući ponajprije vama, uvažavajući pritom, dakako, koliko god smo to mogli, sve vaše želje, sugestije i kritike. Zato vas molimo da nam se i dalje javljate ovakvim intenzitetom kao u nekoliko zadnjih brojeva, jer - zapamtite - mi smo tu radi vas.

Prigodno odgovara: SVEMOĆNI HACKER 100. *www.hacker.hr*



Oni su krivi... mi smo dobri

KRITIČAR

Bog, ekipa!
Preskočimo uvod. Prvo - Where the f*** su zabrane i cenzure kad je u pitanju igra *Postal 2*? Takve bolesnoće nisam videl još od alpha-sranja *Postal* jedinice. Kak se ta igra more najt u prodaji, a neke manje morbidne se režu, mijenjaju i kaj sve ne? Koja su to sranja. Drugo - Vengeance, ne Vengance ili Venegance. Gramatičke greške u Hackeru se ponavljaju iz broja u broj, pa se pitam dal imate nekog ko pročita te tekstove i ispravi greške novinara koji bi trebali bit "majstori pisma" jer im je, ipak, pisanje posel, ne? Kritika mora bit oštra, a ja sam po horoskopu (u koji ne vjerujem) djevica, znači perfekcionist i detaljist d:) pa se nemojte slomit pod mojim riječima, jer ipak ste doživjeli STOTI broj, a bilo je i jačih pisama od moga.. Na kraju - SRETAN ROĐENDAN, puno dobrih igri i još boljih recenzija
Vam želim ja
LOTR fan #311448

Oh, kud je taj svijet otišao, sa svih smo strana jednostavno bombardirani nasiljem i okruženi zlom. Istina, *Postal 2* je poput nekolicine nasiljem mu sličnih igara bio zabranjen na većem dijelu svjetskog tržišta igara. No, dakako, to mnoge nije spriječilo da ga nabave iz kojih god raspoloživih izvora. Jer, na kraju krajeva, još uvijek vrijedi ona stara da je zabranjeno voće uvijek najslađe. Gramatičke greške se i nakon temeljite lekture naše vrijedne lektorice ipak potkradu koliko god se mi trudili. Naravno da ćemo nastojati svesti ih na najmanju mjeru, u to možete biti uvjereni. Hvala ti na čestitkama za 100. broj i svim ostalim lijepim željama.

DJEČAK SA SELA, RUMENO MU LICE, NOGA MU JE BOSA...

Poštovano…khm… vijeće staraca!
Prvo bih vam čestitao 100. (riječima, stoti) rođenmjesec i još mnogo toga. Dok vani snijeg pada, kokoši bježe u kokošinjce, cucki iz ulice zatvore lampe, a ja&#8230 tresem limenu kutiju. I to ti je selo. Iz ekrana pršte zrake (kak´ bi doktor reko´ « štetne za jokice»), srce ti se trese, krv ti navire na očne žile&#8230. I eto, Bin Laden (popularno nazvan Kokoš-Jaje-Bum) trese svoj kalašnjikov, dok ja uzimam djedovu dvocijevku, navlačim odoru i odem u partizane. Jedina lektira za koju smo čuli bila je hrpa papira&#8230, mislim da se zove HACKER, al´ morali smo čitati i srpska izdanja (ne HACKERA) usranih 20 hiljada milja pod morem,

Naziv ovog djela je: "Seljaci plešu pred krčmom" - ozbiljno, tako se zove

(pazi ovo) Žil Vern. I onda bi naši u laquo;saboru» (sabor zvani «klub uspavanih ljepotica» … možeš si mislit) htjeli u Europu, a ne znaju ni kak´ se kolju svinje. Sad se pitate, kakve to veze ima s igrama? E, dragi moji, tak´ nekak (ali drugačije) se kolju i u igrama (tj. mi koljemo). Bačiš rakiju (Molotovljev koktel) i već se prže ćevapi (tj.ljudi), inspirirano GTA:VC-om. Ćevapi? Joj taj pršut…(nema komentara) A tek čvarci (iliti po našem, cvirki)?
Odojak? Janjetina? Gajba pive? (navedeno nije inspirirano GTA:VC-om) Eeeee…. Sve vam to i još mnogo toga želim za

HARD SCORE

Sve vas pozivamo da nam u što većem broju uputite sve želje i kritike vezane uz Hackerov novi standardni dodatak, časopis SCORE, i izjadate se što vam se ne svida, čega biste više ili manje itd. Posebno vas pozivamo da svaki mjesec glasujete koga od poznatih gaming heroja ili heroina želite vidjeti na mjesečnom kalendaru-duplerici. Glasajte za:
a) Yuna
b) Sam Fisher
c) F-15

PUCAJ

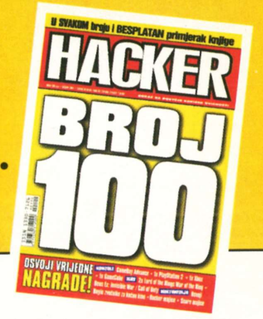
1. Znači ništa od *Baldur's Gatea 3* i *Fallouta 3*?
2. Hoće li biti napravljena igra prema novome *Spider-Man* filmu?
3. *LOTR* strategija recenzirana u prošlom broju je poprilično smeće, kad izlazi onaj izvrsno izgledajući *LOTR* RTS?
4. *Half-Life 2* je ponovno odgođen?
5. Primjećujem da Lauš malo naginje nasilnim igrama, zašto je tomu tako?
6. Mislim da bi bilo vrijeme da vam mi čitatelji damo nove nadimke - evo za početak jedan za Patrika - Hardwareguy i za Đurovića – Slavedriver.
Ljudi, dajte još prijedloga.
7. Novi *SimCity*, kada, što i kako?
8. Nekako je PC u novije vrijeme slab s igrama trkaćeg predznaka.

1. Nažalost ništa iako su počele kružiti glasine kako je Interplay sudskim putem vratio licenciju za izdavanje *Baldur's Gatea 3*, no malo im to sada znači kad su već otpustili 99% svoje RPG divizije Black Islea.
2. Hoće i već je debelo u razvoju, ne proljeće je očekujte u prodaji.
3. Iz nama zasad nepoznatih razloga, tek naljeto, EA očigledno nešto opako kuha.
4. Da, još uvijek nije precizno određen datum izlaska, nadamo se najkasnije najesen.
5. Prevelika količina odgledanih horor-filmova kad je bio mali, iako to nikad neće službeno priznati :) (Lauš, puštaj tu sjekiru iz ruke i natrag na svoje mjesto!)
6. Zar da moja malenkost bude prozvana Goničem robova, nikad!
7. Priprema se, bit će najdetaljniji dosad, iako postoje male šanse da izađe do kraja godine, mi ipak predviđamo da će otklizati u 2005.
8. Istina... no uskoro stiže *Collin 4* u svojoj nadograđenoj PC-inačici, a u pripremi je i nastavak *TOCA Race Drivera* tako da sve skupa i nije toliko crno koliko se možda čini na prvi pogled.

Pisma čitatelja

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

U prodaji svakog 20. u mjesecu



100. rođendan. A sad moram prekinuti. Već je 3 h ujutru (pijetlovi lome glasnice i paraju nam uši)! …ups…pa to je tek 23 h (bogati, otkud sad pijetlovi). Sutra ujutro u školu… idem glumit paparaza :-)
Pozdravlja vas Gajmer iz sela!

I tako je, kažeš, živjeti na selu, zarobljen u raljama virtualnog svijeta? A neka, barem se čovjek nadiše svježeg zraka, domaćih odojaka, opake travarice i svih ostalih ljepota kojih se na selu "nadisati" može.

GDJE JE MOJ SCORE!?

Dobar dan, bit ću jako kratak i konkretan.
1.Morao sam istrgnuti dio Chat rubrike kad sam vam slao hackerovu medalju. Molim vas, pokušajte nekako izvesti da, ako već moramo rezati, s druge strane bude reklama.
2.Razočarao sam se kad sam, kupivši u žurbi HACKER, poslije primijetio da nema SCOREa u njemu - molim vas, malo ga pričvrstite.
3.Vratite nam CD! Sve najbolje za 100. broj.

1. Kupone za nagradne igre uvijek nastojimo staviti na najmanje bolna mjesta, dapače, razmišljamo čak i o kartonskom umetku koji bi riješio taj problem.
2. Taj problem je od ovog broja, kao što vidiš, riješen ponovnim omatanjem Hackera u plastični omot, koji će odsad i SCORE i knjigu iz nove Hackerove biblioteke držati na sigurnome.
3. Dajemo sve od sebe, rezultati se očekuju uskoro :)

BLABLABLA...

Puno pozdrava cijeloj redakciji… BLABLABLA...(sad dođu stvari koje biste rado htijeli pročitat...)
Odmah na posao:

Evo ga! Izgubljeno-nađeno

1. Čitam vas već od, pazite ovo, PRVOG BROJA! Tad ste koštali 14 kn i imali ste samo 2 reklame na 40 stranica, a sad... prešli ste na tamnu stranu! Prvi broj (onaj s plavim avionom na naslovnici) mogao bi vam biti uzor. Tada ste više poštivali svoje čitatelje i njihove molbe, npr. onaj da ćete u zaboravljenu rubriku "Učilica" ubaciti C++??!?! To čekam još od 1995.!!
Stavite na sredinu i na WC papir ako treba!
2. Razlog zašto čekam je taj što bih htjela napraviti svoju igru. Ne mislim na onu tipa *Sokoban*, *Packman* ili koji drugi -an, nego na onu tipa *Serious Sam* (za koju su, navodno, htjeli predstaviti engine, a onda je izašao drugi s istim engineom - mislim, zaista) ili *Poslanik*. Domaćem tržištu nedostaje naših igara svih žanrova. Puna sam ideja za nove igre svih vrsta i trebam nešto učiniti u svezi toga. Nadala sam se vašoj pomoći (C++ u Hackeru, prijedlozi, contact...)
3. Cijena Hackera je dosta velika, a na naše molbe uvijek biste komentirali: "više rubrika - više stranica - viša cijena". A što kažete na ovo: "više rubrika - manji font - ista cijena". TA-DA i problem riješen!
4. Za igre tipa *Age Of Empires 2* kažete da imaju zastarjelu grafiku, a to znači da bi *Starcraft* trebao biti fosil?? Osobno mislim da su ove nove 3D RTS igre teško s... Pa bolja je grafika u *Warcraftu 2* nego u bridastom *Warcraftu 3*.
Eto, to je sve, osim možda amaterskog testa hardvera - pa postoje 3 časopisa koja se bave samo tim, a i vi imate konkurenciju koju morate prestići!
I dalje ću vas nastaviti čitati i kupiti idući broj. Kad ne bi izašao, jakoooo bih se razočarala! KIKE

Odgovor na tvoje prvo i treće pitanje je nova knjiga iz Hackerove biblioteke koja će odsad ići uz svaki broj Hackera, i to, zamisli, bez promjene u cijeni. Moraš priznati da se ipak držimo obećanje "više sadržaja, ista cjena". Od koncepta 2D RTS igara sada se već potpuno odustalo i prijelaz na 3D je dovršen, svi budući visokobudžetni RTS-ovi biti će prije svega napravljeni u 3D grafičkim engineima.

KOMPLETNI REZULTATI NAGRADNIH IGARA IZ ZADNJA DVA BROJA U IDUĆEM BROJU HACKERA!
Nagrade sretnih dobitnika već su poslane!!!

ECA » 100. BROJEVA U STIHOVIMA » PISMO MJESECA » 100. BROJEVA U STI

Dobar dan, poštovani kolegice i kolege igrači!
Evo pišem da vam čestitam na jubilarnom 100. broju ovog divnog i veličanstvenog časopisa HACKER i da vam poželim još barem trostruko toliko. U čast okruglog trozna-menkastoga broja napisah ja pjesmicu za tog divnog stvora:

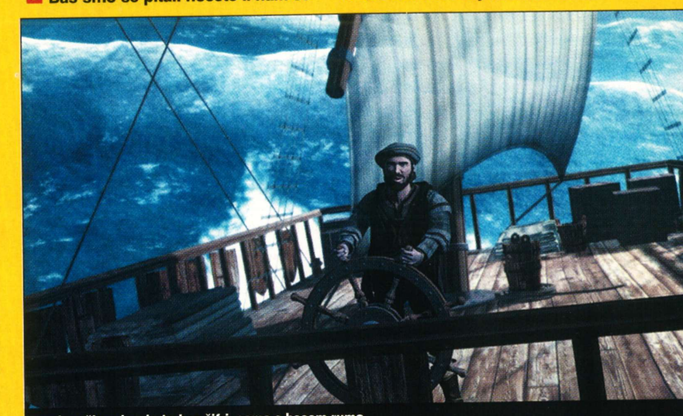
Oj, Hackere, divnog li stvorenja
što ga dobri ljudi stvore
i učiniše raju sretnom,
a roditelje nesretnim
jer ne razumiju oni ovaj svijet,
di mašta radi svašta,
a sve zbog HARDa i SOFTa
kojima granice ne znamo di su.
U njemu za čitat ima sve i svašta,
a što prvo pročitat, dilema je teška,
zato samo poželit mu možemo da
njegovo veličanstvo ostane dostojno,
neodoljivo jedno i jedino -
naš Hacker!

A sad moji prijedlozi za iduće brojeve:
- volio bih da pišete o ovim temama (to se odnosi prije svega na g. Pencingera): razvoju optičkih diskova, wireless tehnologiji, novim sustavima za hlađenje čipova, nanokristalnim i safirnim čipovima, siliciju, novim laserima te nanotehnologiji.
- g. Maravić i g. Polojac neka pišu o: stolicama za sjedenje (doista mnogo sjedimo, meni već sad kralježnica pati), 3D kompićima te o novim zaslonima, npr. Oled,

"... g. Maravić i g. Polojac neka pišu o stolicama za sjedenje (doista mnogo sjedimo)..."

El(elektroluminiscentni zaslon) TFT, P-Si (poly silicon) itd.
- evo tema i za ostalu Hack ekipu:
- ulaganja u IT industriji, budućnost PC-igara i kako je vide proizvođači (hoćemo za 30 godina igrati u holodecku?),
- o igrama koje ne ugledaju svjetlo dana ('oće l' ikad izać), flash igrama te heroinama u igrama.
Dovoljno sam vas zaposlio (najmanje 3 g.) sa svojim prijedlozima, a sad pitanje: hoće li upotreba 64-bitnog procesora značiti promjenu za kućne korisnike i kad će bit napisan program za potpuno korištenje, naime - Microsoftu je trebalo 15 g. za prelaženje s 16 bita na 32?
I molba g. Krešimiru da napiše šifre za PATRICIAN 2.
Eto, toliko zasad od mene i hvala vam za sve.
Mužević G.

Baš smo se pitali hoćete li nam se javiti stihovima povodom 100. broja, kad ono, ni pet ni šest, na našu je adresu stiglo desetak takvih uradaka. Iako ovaj ne smatramo najboljim (teško je među svim tim biserima izabrati onaj koji se najviše sjaji :)), definitivno je prikladan reprezentacijski primjerak i ostalih umotvorina koje ste nam poslali. Hvala ti na svim prijedlozima, neke od spomenutih tema već su debelo u pripremi te ćeš uskoro o njima moći čitati.

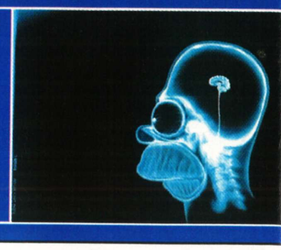

Pravi muškarci rade to bez šifri, samo s bocom ruma

SOS

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Tarik je došao do zadnjeg nivoa i moli da mu pomognemo jer mu uvijek eksplodira auto ili mu ponestane vremena.

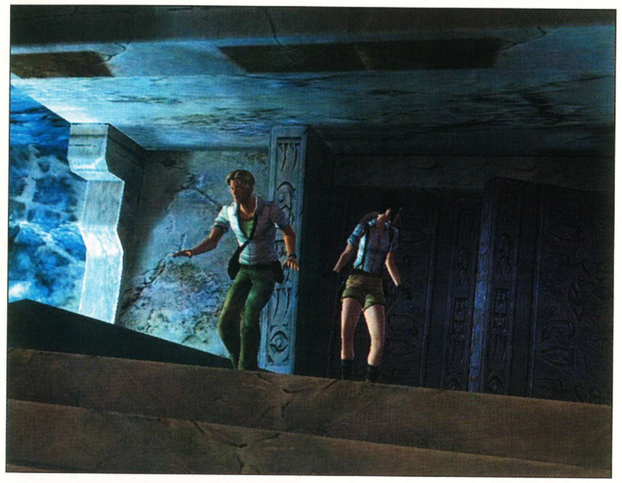
Zadnji nivo je prilično težak i nema druge nego koristiti prečace i voziti najbolje što znaš. Ipak, ako želiš, možeš i varati. Na ekranu s opcijama drži F1 te utipkaj ;o;o. To bi trebalo aktivirati neranjivost automobila pa...



Sve je kao i obično. I dalje nam šaljete pitanja, a mi odgovaramo. I dalje tražite da vam odgovorimo e-mailom, mi kažemo - ne može. Jedina novost su vaši zahtjevi za prohode. Trenutačno nemamo mjesta (kao što vidite, samo su dvije stranice helplinea), ali pokušat ćemo ipak nešto učiniti – što, više u idućem broju, a do tada lijep pozdrav...

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ



BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON

Filip je zapeo u drevnom hramu u Kongu. Uključio je zraku energije, nalazi se u prostoriji punoj kristala, ali... ne zna kako ih namjestiti.

Trebaš ih rotirati u smjeru suprotnom od kazaljke na satu. Prvi kristal (onaj koji je pogodila zraka) okreni triput i zraka će ići u idući kristal - njega okreni dvaput, potom idući kristal okreni triput i zraka će udariti u četvrti kristal i odmah se odbiti u peti. Pođi do njega i okreni ga jedanput, a onda tu dovedi i Nico (trebat će ti), pa okreni kristal broj 3 za 90 stupnjeva - zraka će pogoditi šesti kristal. Njega okreni dvaput, a sedmi triput. Zapamti, uvijek okrećeš kristale suprotno smjeru kazaljke na satu.

Nenad je stigao do dvorca u Pragu i upravo je iz kante za smeće izvadio neke...um, stvari, no ne zna što ni kako dalje.

Samo nastavi dalje, odnosno uz toranj pa sve do područja sa sanducima. Primijet ćeš da su na vrhu zidova metalne šipke, ali i da ih na jednom mjestu nema. Tu se, dakako, moraš popeti, a u tome će ti od pomoći bit sanduci. Nastavi dalje i snalazi se (ako želiš, hamburger možeš dati psu).

Tomo se pak nalazi na samom početku. Igra s Nico i nalazi se u stanu gdje je leš. Kaže da je sve pregledao, ali ne zna što dalje.

Jesi li pokupio otisak metka (na podu ispred polica s knjigama)? Preživio animaciju s ubojicom? Preslušao poruke na sekretarici? Ako si baš sve napravio u stanu, onda izađi i spusti se u uličicu. Pogledaj novine te prijeđi preko zida prekrivenog grafitima. Ondje ćeš naći (kod klupa) periku, koju uzmi i pregledaj. Sada se vrati na glavnu ulicu (razgovaraj sa svima), pa u park te sjedni pokraj žene u ljubičastom. To je Beatrice - razgovaraj s njom o svemu. Nakon toga još samo nađi policajca...

Nepotpisani čitatelj se nalazi u dvorcu, i to u ulozi Nico. Bio je u Petrinoj sobi, a i u kuhinji. Nema više gdje ići, zna da mu treba ona boca iz kuhinje, no ne zna kako do nje.

U Petrinoj sobi pregledaj škrinju u kojoj si našao periku - naći ćeš skriveni gumb. Pritisneš li ga olovkom, otvorit će se pretinac u kojem je kamen za oštrenje noževa. Također možeš pokrenuti MS-Prompt (ako ima na tvojoj inačici Windowsa) te ondje upisati cijeli put do igre (npr. C:\igre\MaxPayne\maxpayne.exe –developerskeys).

STAR WARS: KOTOR

U prošlom nas je broju Hrvoje pitao za romantičnu vezu kad igra sa ženskim likom. Nismo se mogli složiti postoji li kakva veza i kad se igra s nekim muškim likom pa smo se obratili čitateljima za pomoć. Josip se javio i napisao kako je moguće ostvariti vezu s Carthom.

Samo treba mnogo razgovarati s njim i, naravno, odabirati prave odgovore. Ipak, ima jedna caka. Naime, kad se dobije njegov *quest*, treba ga odmah riješiti, a ne ga ostavljati za poslije, jer Carth više neće htjeti razgovarati ni o čemu drugom, tako da otpadaju svi romantični dijalozi, a na kraju i sama romansa. Ako sve ide dobro, na nivou Unknown Planet, nakon sukoba s Bastilom, sve se riješi i moguća su dva kraja. Ako odaberete Light Side, dolaskom do Ebon Hawka, Garth

CHEAT TERMIN

CHROME

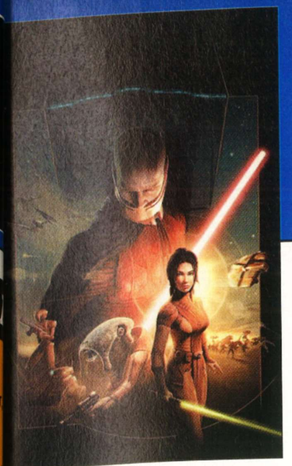
Stisnite ` kako bi vam se prikazao prozor koji upišite:

god mod -	Cheat.GodMode
streljivo -	Cheat.AddAmmo
puno zdravlje -	Cheat.FullHealth
preskakanje misije -	Cheat.NextMission
9-milimetarsko streljivo -	Cheat.GiveAmmo9mmShort
12-milimetarsko streljivo -	Cheat.GiveAmmo12mmShort
14-milimetarsko streljivo -	Cheat.GiveAmmo14mmLong
raketno streljivo -	Cheat.GiveAmmoRockets
energijsko streljivo -	Cheat.GiveAmmoEnergy
8-milimetarsko streljivo -	Cheat.GiveAmmo8mmLong
streljivo za pušku -	Cheat.GiveAmmoShotgun
nož -	Cheat.GiveKnife
granata -	Cheat.GiveGrenade
cluster granata -	Cheat.GiveClusterGrenade
OCS -	Cheat.GiveOCS
uređaj za skrivanje -	Cheat.GiveCloakingDevice

Medal Of Honor: Allied Assault - Breakthrough

Morate imati inačicu 1.1 ili veću. Dodajte komandni parametar «+set cheats 1 +set ui_console 1 +set thereisnomonkey 1» (bez navodnika) kad počinjete igru. Pritiskom na tildu (~) prizovite prozorčić, u koji upišite:

god mod -	dog
puno zdravlje -	fullheal ili fullheal
sve oružje i streljivo -	wuss
prolazak kroz zidove i sl. -	noclip
uklanjanje mete -	notarget
pogled iz trećeg lica -	toggle cg_3rd_person
teleport -	tele x y z (x, y i z su koordinate)
izbor nivoa -	map *ime nivoa*
završite nivo -	fadeout
trenutačne koordinate -	coord
namjestite zdravlje -	health # (umjesto # stavite broj)
namjestite gravitaciju -	set sv_gravity # (umjesto # stavite broj)
druga misija -	seta g_t211 "1"
treća misija -	seta g_t311 "1"
četvrta misija -	seta g_t411 "1"
peta misija -	seta g_t511 "1"
šesta misija -	seta g_t611 "1"



vam kaže da vas voli, a ako odaberete Dark Side, Carth bježi i pojavljuje se nakon završne bitke s Malakom na Star Forgeu kako bi vas spasio i vratio na Light Side. U razgovoru s njim imate nekoliko opcija, ali samo dva kraja... Zahvaljujemo Josipu, a sigurni smo da nam se u tome pridružuje i Hrvoje.

PLAYSTATION IGRE

Čitatelj Tomislav pita mogu li se Playstation igre igrati na računalu.

Mogu, potreban ti je samo emulator. U neki pretraživač na Internetu upiši Playstation + Emulator i naći ćeš hrpu stranica o tome. Skini neki program i iskušaj ga. Naravno, nemoj očekivati savršenstvo, a definitivno nećeš moći ni pokrenuti sve igre. Osim toga, ako je igra na DVD-u, moraš imati DVD-ROM.

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Boris igra prema uputama koje smo objavili u 72. broju, a nalazi se na nivou Like A Thief In The Night. Kaže da je konje odveo u dolinu gdje treba, te oslobodio vojnika. Namjerava ga odvući, ali ne zna kamo, a kad stražari pak skuže da je pobjegao, on izgubi misiju.

Moraš biti brz i prerezati uže vojniku. Brzo ga mlatni te odnesi u dolinu gdje su tvoji prijatelji i konji i ondje ga spusti. Da bi prešao misiju, morate svi biti u dolini (i konji), moraš spustiti vojnika i moraš sve to napraviti prije nego što primijete da ga nema.

THE NEVERHOOD

Mate je ispred kućice u koju ne može ući, a u blizini je nekakva nosorogova glava.

Uza se trebaš imati bocu, stoga pritisni crveni gumb ispod nosorogove glave. Vrati se do kuće i stani na gumb na podu pa se napij vode. Nakon toga stisni gumb pokraj vrata i poslušaj zvono. Trebaš pljunuti u pet cijevi kako bi promijenio modulaciju zvuka i otvorio vrata. Evo koliko puta treba pljunuti u koju cijev, od prve do zadnje: 3, 1, 2, 0, 4.

VIRUS

Denis želi napraviti neki računalni virus, ali ne zna kako. Zato nas pita možemo li mu objasniti ili ga možda uputiti na neku stranicu na netu jer ga to zanima već nekoliko godina.

Kako virusi mogu biti štetni za društvo, ne bih ti smio odgovoriti. Ipak, programiranje efikasnog virusa može biti zabavno ako ga ne kaniš dalje širite nego se samo malo zabavljati. Nećemo ti objašnjavati kako, ali za to će se pobrinuti Internet, dakako, ako dobro znaš engleski pa u bilo koji pretraživač upišeš «stvaranje virusa», «kako napraviti virus», «upute za izradu virusa» ili nešto slično.
(op.ur. naravno, Krešo se samo šali)

SCREENSHOTS

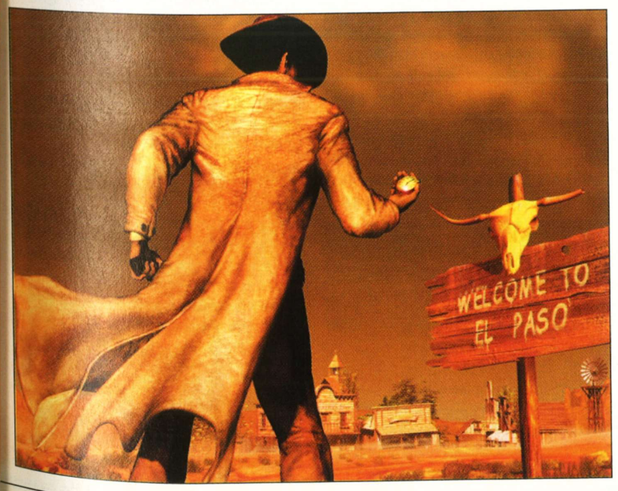
Majstor Fantaz pita kako se iz igara vade slike, tj. kako mi uzimamo te slavne *screenshotove*.

Samo rijetke igre dolaze s opcijom zahvaljujući kojoj možeš u bilo kojem trenutku napraviti *screenshot*. Naime, *screenshotovi* se uglavnom vade dodatnim programima koje pokreneš prije igre. Oni su obično vezani za neku tipku (najčešće funkcijsku) pa je samo stisneš u željenom trenutku. Gotovo svi jednostavni programi za hvatanje slika su *shareware* pa ćeš ih lagano naći na netu (pokušaj upisati riječi: snap, grab screenshot...).

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Željko se nalazi u The Hall of Seasons, ali ne može ubiti crvenog duha i vjeruje da to ima neke veze s kipovima.

Duha ne možeš ubiti nego ga samo ošamutiti. Trebaš pokupiti ono svjetlo koje stalno bježi (koje kažeš da skače s jednog kipa na drugi) te protrčati dalje kroz vrata. Kako? Svjetlo će se prestati kretati kad zaustaviš duha pa ga tada brzo (imaš najviše četiri sekunde) pokupi.



CHEAT TERMINAL

PAX ROMANA

Klikom na ikonu u donjem lijevom dijelu ekrana otvorite prozor za razgovor te u njega upišite šifre.

99999 zlata -	wazaa
ispis svih šifri -	cheatlist

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Prizovite konzolu za upisivanje šifri pritiskom] (ako se ne pojavi prozorčić, pokušajte, ovisno o inačici igre,] i + zajedno, lijevi CTRL i] ili lijevi CTRL i +).

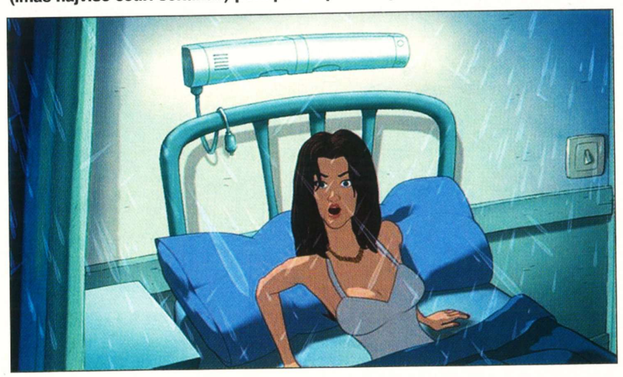
god mod -	Application:SetGodMode(1)
brže stvaranje heroja -	Application:FastHeroCast(1)
neograničena mana -	Application:SetNoManaUsage(1)
99999 svih resursa -	Application:GiveMeGoods(99999)
brza izgradnja -	Application:SetBuildingFastBuildMode(1)
napredni ratnici -	Application:SetFigureTechTreeMode(0)
omogućava izgradnju svih zgrada -	Application:SetBuildingTechTreeMode(0)
zadrži trenutačno vrijeme -	Atmosphere:TimeLock(1)

Ako ti to nikako ne uspijeva, pokušaj prvo trčati za njim, sve dok ne pobjegne blizu vrata, i to tako da bude ispred tebe dok se boriš s duhom. Na taj način ćeš zaustaviti duha, trčati naprijed (dakle, ne gubiš vrijeme na okretanje) i trebao bi stići.

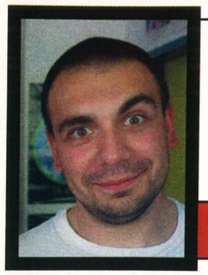
RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

Karlo nam je napisao što je napravio i... traži pomoć, ali mu ona zapravo ne treba. Naime, na samom je početku igre, pokupio je nekoliko stvari, i to je to.

Ne možemo ti napisati cijelo rješenje, osim toga, moraš malo i sam igrati. Jesi uzeo šibice iz torbe? Marker iz smeća? Jastuke, injekciju, prazan formular stanja? Pregledaj ponovno torbu - naći ćeš periku, koju stavi na glavu koju si ugurao u krevet (i jastuke, naravno). Alkoholom osposobi marker, zamijeni formulare stanja pacijenta, pokreni protupožarni sustav...

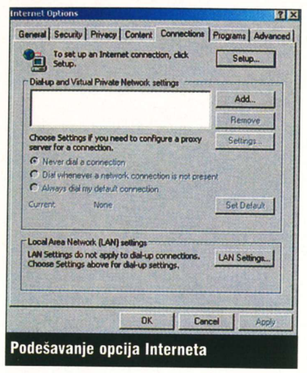


"BezPanike

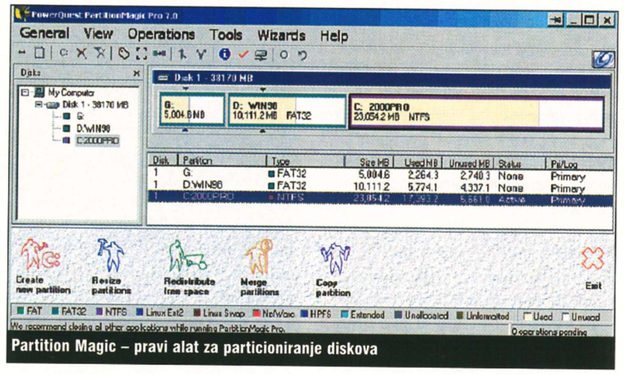


Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Ekskluzivno, samo za vas, Ubojica mekog srca je ostavio najdraži rekvizit - *stihlovku*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

Panike vas rješava: IVAN POLOJAC



Podešavanje opcija Interneta



Partition Magic – pravi alat za particioniranje diskova

KA POP-UP STRANICA...

Alo, legijo!
Komp mi je bija naj u kvartu, sad je stara karampana puna bugova.
Kad mi uđe u Windowse, prvo mi se pojavi onaj sivi prozorčić s onin znakon ka stop na cesti i piše da mi Internet Explorer ne može otvorit neku Internet stranicu i da je neki *error*. Ja kliknem OK pa mi se otvori prozor (ka *pop-up* stranica) i ja ga izgasin. Također, u isto vrime mi se pojavi prozor s *dial up connection* i pita me negdi 200 puta da li iden na Internet. Isto mi u Internet ulazi jedino kad je nafriško upaljen, inače mi se resetira. Reci mi rješenje jer ću ga razbit, ionako ga niko lud ne bi kupija ovakvog. error

Hi, man!
To s dial-up prozorčićima se da riješiti – odeš na Internet Explorer, pa pod tools -> Internet options -> connections tab -> nađeš radio button kod kojeg piše "Never dial a connection", i to je to. Ako bi nastavio i dalje zafrkavati, znači da se nešto sa samim MSIE (oliti Internet Explorerom) zbrčkalo pa bi bilo dobro reinstalirati komp.

WINDOWSI I PARTICIJE...

Pozdrav, gospodine Polojac!
Budući da znate odgovore na sve probleme, nadam se da ćete i meni pomoći.
Ovako, obrisana mi je datoteka boot.ini koja je valjda potrebna za podizanje Windowsa XP, tako da sam Windowse ponovno instalirao, ali na drugu particiju (E), a Windowse koji su bili na C-u sam morao ručno obrisati, a kad sam pokušao formatirati C particiju, prikaže mi poruku da se ne može tako da su obrisani Windows direktoriji, program filesi itd. Međutim, prilikom skena za viruse C particije, vidim da mi postoji mnogo .dll datoteka koje se ne vide u exploreru, ali postoje. Moje pitanje glasi kako da se riješim tih fileova da mi C disk bude prazan, potpuno formatiran?
Puno sreće!
Nino P.

Varijanta s izmjenom ploče i grafičke je *cool*, a onda u dogledno vrijeme zamijeni i procesor jer će t

HLADIT TREBA, HLADIT...

Imam problema s računalom. Ruše mi se neke igre i programi, i to bez ikakve logike: *Championship Manager* mi se sruši čim ga pokrenem i vrati me u Windows uz poruku o nekim *corrupted registry files* (tako nekako, uninstalirao sam ga, a nemam tu CD pa ne mogu provjeriti što točno piše), *Neverwinter Nights* mi prekine usred loadinga save filea, pri čemu mi restarta komp, dok me primjerice iz Corel PHOTO-PAINTA 10 izbaci kad kliknem na File/New image uz poruku: Corel PHOTO-PAINT(R) has encountered a problem and needs to close. We are sorry for the inconvenience. Error signature:
AppName: photopnt.exe
AppVer: 10.410.0.0
ModName: msvcrt.dll
ModVer: 7.0.2600.0
Offset: 0003b139
The following files will be included in this error report:
C:\DOCUME~1\Ivan\LOCALS~1\Temp\WER5E.tmp.dir00\appcompat.txt39onvenience.
Uz opcije:
"send" i "don´t send"
Formatirao sam disk i instalirao ponovno "na čisto" Windowse i sve drivere, također sam izvadio jedan memorijski blok (RAM-a) od 256 MB i startao računalo samo s drugim od 256 MB pa onda pokušao isto tako samo s prvim, no ni to nije pomoglo. Inače, to kao i format su mi predložili na netu. Također, u device manageru mi se pojavio uskličnik pored nVidia WDM Video capture. Ali mislim da to nije povezano, kao ni užasna buka koju proizvodi Titanov hladnjak za procesor već 5 mjeseci, otkako je kupljen. Molim vas, pomozite mi.
Inače, konfiguracija mi je:
MSI Via KT333 main board
AMD Athlon XP 2600+
Gainward nVidia GeForce4 Titanium 4600
2x256 MB RAM
Western Digital 80 Gb HDD (8 MB)
Samsung DVD, LG CD-RW 32x10x40x
Interni Motorola 56k modem
Windows XP Profesional
Konfiguraciju nisam mijenjao od 9. mjeseca prošle godine, a također ništa novo nije instalirano već neko vrijeme (do formatiranja danas, a problem se javio prije tjedan dana niotkud).

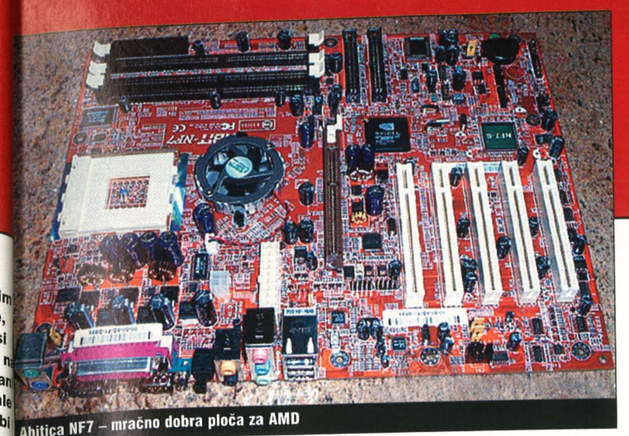
Iskustvo mi govori da se problemi ne pojavljuju niodkud =), ali krenimo redom. Što se hladnjaka na procesoru tiče, predlažem za početak zamjenu s nečim tišim i učinkovitijim. Predlažem neki jači Spire ili, ako financije dopuštaju, Zalmana. Na kućište bi također bilo lukavo postaviti dva hladnjaka, koji bi cirkulirali zrak unutar istog – predlažem Papst (www.links.hr – tu ih ima za kupiti). Ono što bi također bilo lukavo napraviti – prepusti to nekome tko se stvarno kuži – je flashati i potom podesiti BIOS kako spada. Ako si *overclockao* karticu, *downclockaj* je na originalne postavke. Isto tako, treba poštovati redoslijed instaliranja hardvera – nakon instalacije OS-a odmah treba instalirati drivere za ploču, a tek potom za grafičku karticu, a onda i za ostatak hardvera, poštujući pritom pravilo da se nakon svake instalacije drivera komp mora restartati. Mislim da bi to trebalo riješiti problem. Sretno!

Sve je super i sve je za pet kad si muško i voliš nogomet...

Mislim da bi najlakše bilo instalirati Partition Magic i s njim počistiti tu prvu particiju. Inače, kad si reinstalirao OS, mogao si mu reći da ga ponovno smjesti n C: particiju – ostali bi ti instaliran svi driveri, sve datoteke bi ostale na svom mjestu – jednostavno bi Windowsi napravili popravak pos tojeće instalacije. Poslije toga još potegneš Windows Update i stva riješena. Sretno!

NADOGRADNJA KANTUŠINE...

Bog, najbolji časopisu na svijetu!
Moja konfiguracija je:
mbo MSI sis745, 266MHz BUS, AGP 4x, 3xDDR slota, LAN, zvuk, 2xUSB;
AMD Athlon 1600+, 1,4MHz, 768 DDR RAM,
VGA ASUS-ova GeForce4 MX440, itd...
Molim vas, recite mi što treba promijeniti da bi mi komp mogao pokretati nadolazeće igrice? Mislio sam kupiti novu Asusovu ploču i Asusovu GeForce FX 5600, 128 DDR (V9560 TVD/ULTRA).
Zahvaljujem unaprijed!
Lord Noda



Abitica NF7 – mračno dobra ploča za AMD

on postati slaba karika u lancu. Što se mamo ploča tiče, preporučujem ploče s nForce 2 čipsetom – zadnje što sam gledao, Abitica NF7 je prilično povoljna. Što se grafike tiče, ne moraš ići na Asus kartice, ima i drugih proizvođača koji ih rade kvalitetno, neke su čak i cjenovno povoljnije. Ako ti je baš nVidia srcu draga, slobodno uzmi FX 5600, alternativno neku ljuću Radeonku u tom cjenovnom rangu.

PENTIUM 4 NA AMD PLOČU? TEŠKO SINE (ĆIROHITO GLAS)...

Pozdrav!
Ovako, ja bih malo nadogradio komp s novim HDD-om i procesorom. E sad, imam neku matičnu od MSI K7 turbo2 s nekim jadnim HDD od 8 giga (onda znate di sam) i AMD Duron 1 giga. Ja bih tu nabacio jedan lipi HDD od 500 kn. Vidio sam jedan od 80 giga Seagate 7200, za koji sam čuo da je zakon. Što se tiče procesora, brijem na neki P IV 2.6 od otprilike 1600 kljuna (ima li jeftinije). Zanima me hoće li to ići na matičnu? Inače, matična ima integriranu zvučnu i neki click generator na 133 MHz (je l' to uopće važno?) itd. itd., mogao bih ja tako do sutra, al' ipak VAS zato zovem u pomoć.
Hvala samo ako mi pomognete! - Štekson-

Plivajte sa Seagateovom Barracudom...

Što se procesora tiče, na svoju ploču možeš staviti samo AMD-a, a mislim da tvoja ploča maksimalno podržava Athlone XP1600+, koje češ teško naći, stoga bi mogao razmisliti o nekom Duronu novije generacije (Morgan jezgra). Što se harda tiče, nema problema, Seagate je odličan, Maxtori isto tako... a pojavili su se i Samsungovi, koji su isto prilično *cool*.

KONFIGURIRANJE RAČUNALA KAKO SE SPADA...

Drago uredništvo Hackera, gospodine Polojac, prije godinu dana dao sam složiti računalo (kupio sam komponente odvojeno).
Već nakon podizanja sustava uočio sam da se računalo restarta samo od sebe, kao da se pregrijalo, ili pak napravi ispis memorije (plavi ekran). Na CD-u od matične ploče našao sam program (PC alert) koji mi pokazuje temp. procesora i sustava. Temperatura procesora dostiže 65°C. To je, naravno, previše. Puno sam se raspitivao i mnogi su mi rekli da provjerim memorijske postavke u BIOS-u.
Imate li neku drugu ideju?!
Inače, konfiguracija računala mi je:
- matična ploča: MSI 845PE MAX2
- procesor: Pentium 4 Northwood 2, 53 GHz
- grafička kartica: MSI GeForce 4 Titanium 4200 128 DDR
- zvučna kartica : Creative Sound Blaster Audigy 5.1
- pržilica: Plextor 40/12/40 A
- DVD čitač: Pioneer 40x
- Floppy 1.44
- TV kartica: MSI PVS TV Tuner
- napajanje: 300 W
- memorija: DDR 512 MB RAM-a
- hard disc: WD 120 GB
- monitor: Samsung LCD152T
- operativni sustav: - Windows XP Pro
- Windows 98 SE
Unaprijed hvala! Ivan

Imenjače, svakako bi trebao dati nekome tko je stručan da ti postavi BIOS kako spada. Što se pregrijavanja procesora tiče, stvar bi mogla biti u hladnjaku, koji nije dobro nalegao na nj pa ga ne hladi cijelom površinom. Glede toga, preporučio bih iduće: nađi nekoga tko se kuži u kompove, ako nemaš original Intel hladnjak, nabavi ga pa neka ti ga čovjek montira. Isto tako bi mogao razmisliti o stavljanju kojeg ventilatora na kućište – iskreno preporučujem Papstove, koji jesu skuplji, ali su iznimno tihi (pojedini modeli se vrte na svega 1000 – 1200 o/min i rade buku od 9

Papst, Bentley ventilatora za kućišta

PITANJE BROJA

JEDAN ZA SVE

Poštovani,
molio bih Vas da mi, kao poznavalac računalne tehnike, date preporuku koju konfiguraciju kupiti, imajući u vidu da računalo želim koristiti za rad s tekstom, grafikom, DVD, igre (dakle, nešto kao univerzalna namjena), s tim da nije preskupo. Naime, ja sam više korisnik, odnosno ne razumijem se baš u sve te detalje u vezi računala.
Unaprijed zahvalan, Miro

Dragi Miro!
Za svestrano računalo potrebno je iduće:
dosta šoldi, dobra osnova – primjerice nForce2 matična ploča kao što je Abit NF7, dobar procesor – AMD Athlon XP2500+, barem 256 MB DDR 400 memorije, dobar hladnjak za procesor – Spire ili Zalman, kvalitetno hlade, a cijene su O.K.,
hard disk oliti čigrasto velepamtilo – predlažem Seagate ili Maxtor reda veličine 80 GB, DVD-ROM – Toshiba ili Pioneer, kvalitetno kućište – AOpen ili Chieftec, dobra tipkovnica i miš – ne štediti, ruke će ti biti zahvalne – Microsoft ili Logitech bi bili moja preporuka; floppy, dobar 17" monitor – Samsung ili LG, cijene su pristojne, a kvaliteta vrlo dobra.
Eto, to bi bilo to, sretno!

Chieftec kućišta – malo skuplja, ali vrijede svake lipe

do 12 dB, što je vrlo prihvatljivo, a opet cirkuliraju dovoljno zraka unutar kućišta da se komponente fino "luftaju") – ima ih za kupiti u Linksu (www.links.hr).
Inače mi se hardveraj čini skroz O.K., ako bi se problemi i nakon tretmana nastavili, trebalo bi provjeriti RAM i grafičku karticu.

BIOS TREBA SREDITI, SINE...

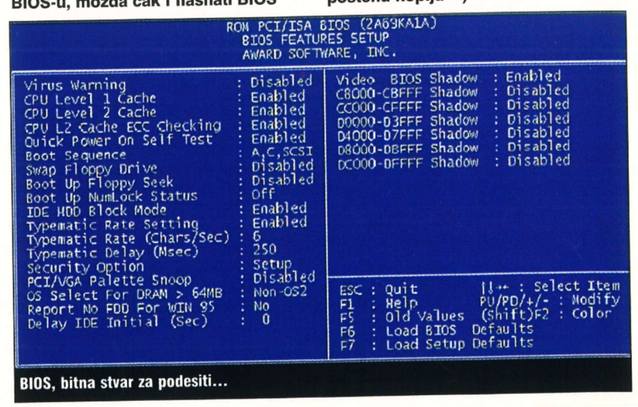
Bog!
Imam problem s driverima grafičke nVIDIA GeForce2MX/MX 400. Naime, svaki put kad instaliram drivere, računalo mi zablokira ili se izgasi monitor. Koje mi driver preporučujete? Imam Windows XP.
Unaprijed hvala. Lvky

Trebalo bi pogledati postavke u BIOS-u, možda čak i flashati BIOS ako je neka starija matična ploča. Što se drivera tiče, najbolje je skinuti Detonatore s nVidijinog sitea... Jesi li overclockao karticu? Ako jesi – prije instalacije novih drivera svakako je treba downclockati! Ako bi se dogodilo da igre blokiraju, mogao bi biti problem u neispravnom RAM-u na kartici.

RESTECP, AIII! ME NO BATTY BOI...

Respect!
Šaljem ovo pismo u nadi da ćete mi odgovoriti u br. 100. Evo pitanja: Zašto me igra *Enter The Matrix* izbaci na desktop kad mi se počne učitavati nivo The truck?
Denis

Restecp!
Zatuci pirata letvom i reci mu da ti da poštenu kopiju =)



BIOS, bitna stvar za podesiti...

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

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

NOVI ALCATEL ONE TOUCH 735i POJAČAN S JAVA 2.0

Alcatel je pokrenuo proizvodnju novog mobilnog telefona – One Touch 735i - pojačanog u odnosu na prethodnika OT735 s podrškom za Javu 2.0. Takav način označavanja pojačanih inačica već postojećih mobilnih telefona dobro nam je poznat (najčešće ga rabi finski gigant Nokia). OT735i ima aluminijsko kućište, zaslon razlučivosti 128 x 128 točaka koji može prikazati 4096 boja. Zahvaljujući pozamašnoj internoj memoriji i podršci za Java 2.0 tehnologiju, na nj je moguće *downloadati* i instalirati gotovo beskonačan broj igara. Osim toga, već "tvornički" dolazi s dvama predinstaliranim igrama koje je za nj izradio Gameloft. OT735i ima ugrađenu digitalnu kameru, baterija mu na čekanju može izdržati gotovo 300 sati, a ima i dobre PIM funkcije – dnevnik, adresar velikog kapaciteta, pretvornik valuta, 24-tonske polifone melodije zvona, GPRS tehnologiju klase 10 te softverski paket za sinkronizaciju s računalom putem kabela ili infracrvene veze. www.alcatel.com, www.my-onetouch.com

MOBITELI S 4 Gb MEMORIJE?

Toshiba je najavila razvitak 0,85-inčnih čvrstih diskova, prvih diskova tog tipa koji će moći pohraniti nekoliko gigabajta podataka u formatu manjem od jednog inča. Pokusne inačice tog diskа pojavit će se najesen, s inicijalnom mjesečnom proizvodnjom od dvije do tri tisuće primjeraka. Novi čvrsti diskovi mogli bi se tako naći unutar mobitela kao nadomjestak za memorijske kartice. Toshiba je pionir u izradi visokokapacitetnih malenih diskova. Trenutačni rekorder je 1,8-inčni tvrdi disk, uređaj za pohranu broj 1 za neke od "najvrućih" prijenosnih *gadgeta* na tržištu, čime je proizvođačima omogućena izrada fantastičnih prijenosnih zabavnih uređaja kao što su priručna računala, ultraprijenosna računala, minijaturni GPS uređaji te uređaji za digitalnu reprodukciju glazbe. Prve inačice novog diska imat će inicijalni kapacitet od dva do četiri gigabajta, ali Toshiba najavljuje diskove s još većom gustoćom zapisa podataka u vrlo bliskoj budućnosti.
www.toshiba.com

Samsung SGH-X400
RAZIGRANI "KOREJAC"

X400 prvi je Samsungov mobitel s naglaskom na "igranju" (*gaming*). Ekstravagantnog je izgleda, posebice naglašenim tamnom bojom kućišta te indigo vanjskim zaslonom inverznog osvjetljenja. S obzirom na količinu uređaja kojima nas Samsung bombardira u novije vrijeme, čini se da izjava prvog čovjeka Samsunga, Leea Kunheea, nije puko razmahivanje u afektu. Naime, Kunhee je, na temelju poslovnih rezultata za 2003., izjavio da 2010. Samsung kani preuzeti prvo mjesto koje trenutačno drži finski mobilni gigant Nokia.
X400 je mobitel s naglašenom namjerom mobilnog igranja, što se ističe kičastim natpisom GAME na kućištu te dvostrukom klackalicom za navigaciju (d-padom) – prvi je dakako onaj gornji, na koji smo već navikli na Samsungovim modelima, a donji predstavljaju tipke 2, 4, 6 i 8 koje su izlivene iz jednog komada i sa središnjom alfanumeričkom tipkom 5 čine kontroler za igranje na ovom modelu. Uređaj je standardnog školjkastog (*clam-shell*) oblika koji smo također navikli vidjeti u ovog proizvođača. Pri donjem rubu nalaze se gumeni "odbojnici" koji ga štite (posebice zaslon) od oštećivanja prilikom namjernog ili slučajnog grubljeg zatvaranja, pa i svakodnevnog rukovanja. Ono po čemu ga možemo izdvojiti je iznimno dobar TFT zaslon koji oštro i vjerno prikazuje više od 65 tisuća boja. Razlučivosti je 128 x 160 točaka – format idealan za uređaje ovog tipa (osim Samsunga, primjenjuje ga Sony Ericsson na modelima T610, Z600 i nadolazećem modelu T630, te Nokia na novim uređajima serije 40e među kojima i nedavno predstavljeni 7600); iznenadili biste se, naime, koliko tih nekoliko točkica u odnosu na uobičajenih 128 točaka "visine" znači za preglednost i čitljivost, posebice prilikom čitanja tekstualnih poruka. Što to konkretno znači? Takav zaslon može bez poteškoća ispisati sedam redaka teksta, odnosno na njem je moguće bez intervencije "scrollanjem" pročitati cijelu tekstualnu poruku od 160 karaktera.
Vanjski zaslon izrađen je po uzoru na Motorolu V70 – dakle, ima indigo pozadinsko osvjetljenje, a tekst je blijedoplave boje, što u kombinaciji s tamnoplavim kućištem djeluje vrlo efektno i elegantno. U svojih monokromatskih 96 x 64 točke prikazuje sve bitne informacije.
Grafičko korisničko sučelje izrađeno je tipično *a la* Samsung – izbornici su vrlo živih boja i kičasti, što neki, dakako, vole. Pozadinske sličice (*wallpaperi*) fantastične su, pogotovo izbor iz kolekcije National Geographica, među kojima i fantastična fotografija polarnog medvjeda. Nažalost, ima korisnika kojima je tolika količina *eye candyja* na izbornicima pretjerana (autor teksta je jedan od njih) te im ubrzo dosadi. Softver je brz, intuitivan i korisniku omogućava mnoštvo kombinacija prilagodbe ispisa na zaslonu. Ukupni memorijski kapacitet nije istaknut. Interni imenik može pohraniti 500 kontakata sa šest potpolja; uređaj pamti po deset primljenih, poslanih i propuštenih poziva. Nažalost, dojam kvari nepostojanje podrške za MMS, Bluetootha, koji bi primjerice omogućio vrlo zabavno igranje u lokalnoj Bluetooth mreži, a ne postoji ni e-mail klijent. Maloprodajni paket vrlo je atraktivan (šteta je što se europski proizvođači ne ugledaju na korejske i upravo dodatni *goodiesi* privlače kupce da kupe upravo *te* proizvode) – u njem su slušalice s mikrojackom 2,5 milimetara koje nadopunjuju FM radioprijamnik, te dvije baterije – standardna i ultratanka.

InfoBox
DIMENZIJE: 86x 46 x 20 mm
TEŽINA: 90 g
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
BATERIJA: Li-Ion 900 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: do 4 sata i 30 min
VRIJEME ČEKANJA: do 120 sati
www.samsungelectronics.com
USTUPIO: Europatrade

trendovi

U KINI VIŠE MOBILNIH NEGO FIKSNIH TELEFONSKIH LINIJA

Kina, najveće svjetsko mobilno tržište, sada ima više pretplatnika mobilne telefonije nego fiksne, prema novim službenim podacima kineske vlade. Tijekom 2003., Kina je dobila 63 milijuna novih pretplatnika mobilnih mreža, što znači da ih je sada ukupno oko 269 milijuna, dok je pak pretplatnika fiksne telefonije oko 263 milijuna, nakon novih 49 milijuna u prošloj godini.
Tijekom idućih godina očekuje se daljnji porast – oko 50 milijuna u 2004. – dakako, ponajviše potaknut pojeftinjenjem samih uređaja i daleko većim izborom. Dva "velika igrača", China Mobile i China Network, okreću se prema ruralnom području, jer je većina dosadašnjih pretplatnika iz gradova - China Mobile planira preuzeti deset provincijskih mobilnih mreža, a China Network devet.
www.chinamobile.com, www.cnnic.net.cn

MINIJATURNI DECT-TELEFONI IZ BELLSOUTHA

DSS telefon radi na frekvenciji od 2,4 GHz, a smješten je u lagano prijenosno kućište s tipkovnicom. Predstavljen je na BellSouth izložbi potrošačke elektronike, osvojivši nagradu za inovativnost i dizajn. Budući da je kompaktan i iznimno lagan, korisnicima omogućuje prirodno razgovaranje bez ometanja. Ima funkciju brzog biranja za deset pohranjenih brojeva, mogućnost poglašnjavanja i stišavanja zvuka (naravno), funkciju biranja posljednjeg broja (*redial*) te digitalni sigurnosni kôd i mogućnost pozivanja slušalice s baze. Moguće ga je koristiti samostalno ili kao dio sustava više slušalica. Na tržištu će biti dostupan u drugom tromjesečju 2004. www.bellsouth.com

Panasonic G50
BONSAI MOBITEL

Majušni G50 nasljednik je jednako tako malog GD55, koji je unatoč svojim malim dimenzijama začudujuće upotrebljiv zahvaljujući dobro profiliranim tipkama. Moglo bi se reći da je idealan za ljeto, kad ga možemo nositi na vrpci oko vrata. Budući da je tako malih dimenzija, jasno je da je namijenjen mladima. Kao i svi Panasonicovi mobiteli novijih generacija, može se pohvaliti odličnim polifonim melodijama zvona, kojih je čak 40. Zaslon je u boji i prikazuje sliku u 4096 boja. GPRS klase 8 povezan je s WAP pretraživačem koji podržava WAP 2.0 i WAP 1.2.1. standard. Uz polifone melodije, pozive može dojavljivati i vibracijom. Ima čak i ugrađeni *speakerphone* – mogućnost razgovora bez upotrebe ruku pojačavanjem osjetljivosti mikrofona i zvuka kroz zvučnik koji reproducira polifone melodije. Dakako, tu su još i sat, budilica, kalkulator, pretvornik valuta, mogućnost upisa 255 brojeva u interni adresar uz onaj na SIM kartici te podrška za EMS, *download* melodija zvona i *wallpapera*.
Zaslon je majušan, kao i sam mobitel, ali pristojno čitljiv. Tipkovnica je također sitna, ali kako su tipke dobro profilirane, može ih se koristiti pritiskom vrha jagodice prsta (ili za dame, pritiskom nokta).
G50 dostupan je u tri boje – crvenoj, plavoj i srebrnoj. Zanimljivo je također da radi na sve tri frekvencije, a ima i litij-ionsku bateriju vrlo solidnog kapaciteta.
Dakle, djevojke i mladići, zaboravite školjkaste mobitele – G50 je *cool* mobitel za iduće ljeto!

InfoBox
DIMENZIJE: 80 x 43 x 18,8 mm
TEŽINA: 74 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
BATERIJA: li-ion, 780 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: 2,5 do 6 sati
VRIJEME ČEKANJA: 80 do 200 sati
www.panasonicmobile.com
USTUPIO: ALEA

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

SNOWBOARDING JAKNA S KOMANDAMA ZA MOBITEL

Infineon Technologies i O'Neill Europe izradili su prvi zajednički projekt – prvi nosivi komad elektronike. Prema O'Neillovim specifikacijama Infineon je izradio čip-modul koji će se ugrađivati u jedinstvenu jaknu za snowboarding. Elektronika je prilagođena za grube snowboarding uvjete, a ima funkcionalnost Bluetooth mobilne tehnologije te ugrađeni MP3 player. Jakna će se pojaviti u O'Neillovoj kolekciji za 2004./2005. pod nazivom The Hub. U nju su utkane trakice elektrovodljive tkanine koje spajaju čip-modul s tipkovnicom od tkanine te ugrađenim slušalicama i mikrofonom u kapuljači. Čip ima ugrađenu podršku za reprodukciju MP3 datoteka te Bluetooth modul pomoću kojega *boarder* može upravljati mobitelom. Mikrofon je integriran u ovratnik jakne.
Nedavne studije Venture Development Corporationa predviđaju globalnu prodaju veću od od milijun eura za "inteligentne tekstilne materijale" do 2007. Od trenutka predstavljanja tehnologije Infineon je raspravljao s više od dvije stotine tvrtki iz tekstilne industrije. U kooperaciji s Vorwerk Teppichwerke tvornicom sagova u Hamelnu u Njemačkoj Infineon trenutačno razvija inicijalni prototip "pametnog saga".
www.oneill.com, www.infineon.com

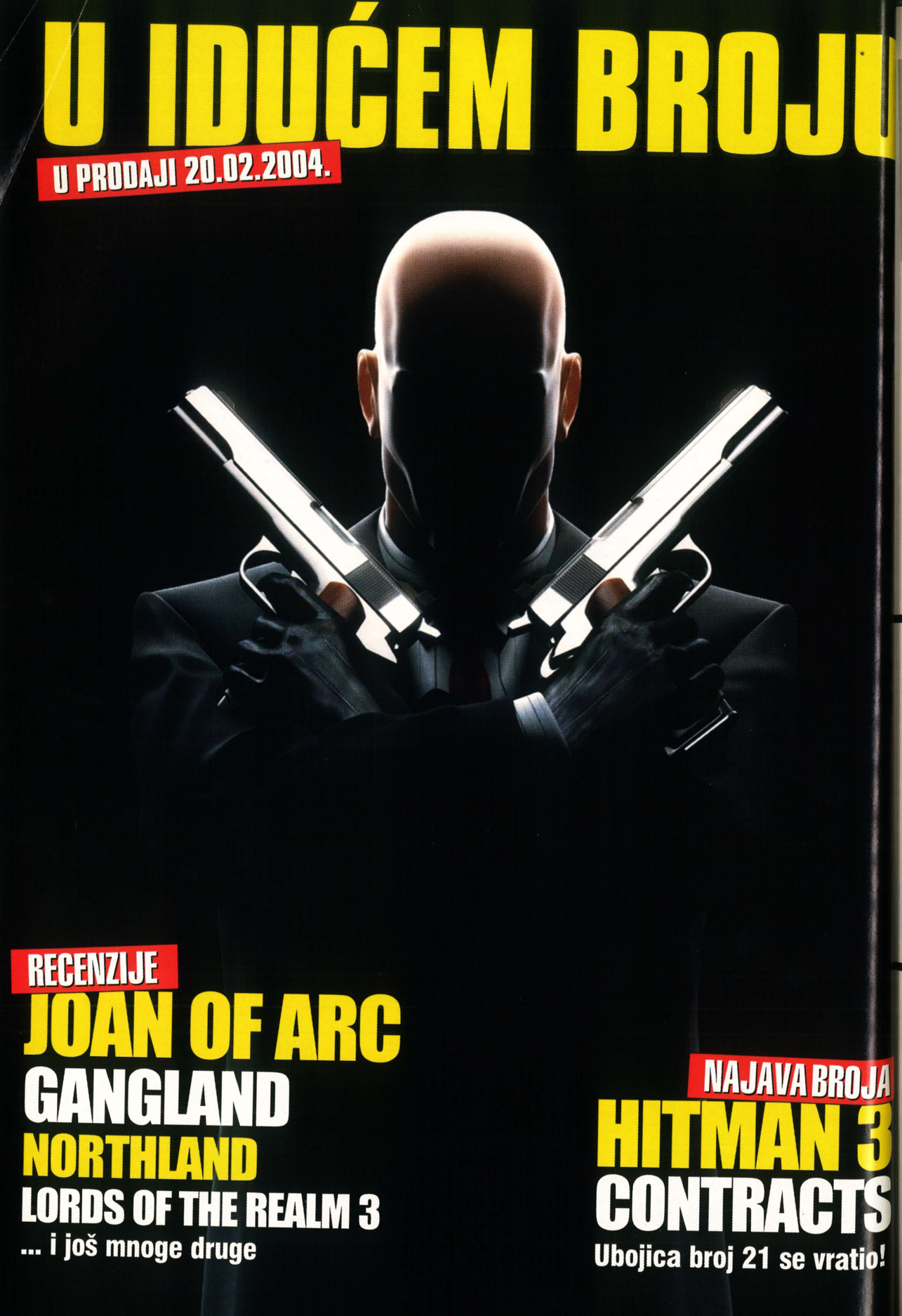
novosti

SAMSUNG PREDSTAVIO TRI NOVA MOBITELA NA CEBIT-u

Samsung je na nedavno održanom CeBIT-u predstavio tri nova mobilna telefona koji će se naći u prodaji tijekom ove godine – model **SGH-D410** s klizećom tipkovnicom, **SGH-i530** koji će pogoniti Palm OS te **E600**.
D410 je tri-band mobitel s VGA kamerom (razlučivosti 640 x 480 točaka) te TFT zaslonom razlučivosti 176 x 220 točaka koji može prikazati 260 tisuća boja. Osim snimanja VGA fotografija, D410 može snimati kratke filmiće, do 30 sekundi. Fotografije se mogu slati putem MMS-a, elektroničke pošte ili infracrvene veze. Težina mu je 116 grama, a dimenzije 98 x 49 x 24 milimetra. Ima internu memoriju od deset megabajta, od čega su tri predodređena za videozapis, tri za fotografije, a ostatak dijele MMS, Java i fotografije.
E600 je također videomobitel koji može snimati filmiće do 30 sekundi. Budući da i on također snima video u pokretnom JPEG formatu, ne može ih slati (je li to sigurnosna mjera ili nedostatak funkcionalnosti?).
Također ima deset megabajta memorije te zaslon razlučivosti 96 x 64 točaka koji prikazuje sliku u 65 tisuća boja. Dimenzije su mu 104 x 41 x 23 milimetra, a težina samo 79 grama.
Kao nasljednika modelu i500, Samsung je najavio i530. Uređaj će koristiti više od 22 000 sportaša, službenika te vrlo važnih osoba (VIP-a) na Olimpijskim igrama u Ateni.
Sva tri uređaja trebala bi se pojaviti na tržištu tijekom travnja ili svibnja, cijene su još uvijek nepoznate. www.samsung.com

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.02.2004.



RECENZIJE

JOAN OF ARC
GANGLAND
NORTHLAND
LORDS OF THE REALM 3
... i još mnoge druge

NAJAVA BROJA

HITMAN 3 CONTRACTS
Ubojica broj 21 se vratio!

HARDWARE

HARDWARE TEMA

VELIKI CRT MONITORI

MINITEST

MIŠEVI ZA PROBIRLJIVE

HARDWARE RECENZIJE

AOC LM279

HARDWARE MJESECA OLYMPUS C-5060WZ

MOŽE I ŠIROKOKUTNO

Novi Olympusov poluprofesionalni fotić unosi interesantne novine u klasu i odličan je odabir kako za početnika, tako i za onog kome je fotografija nešto više od hobija

VEĆ JE UOBIČAJENO da otprilike svakih godinu dana Olympus izbaci na tržište nove modele digitalnih fotoaparata po klasama. Po nama, *Prosumer* poluprofesionalna klasa je najzanimljivija jer smatramo da dobivate najviše za svoj uloženi novac. Olympus C-5060WZ izravan je nasljednik modela 5050, od kojeg se razlikuje za pola konfekcijskog broja, i to ponajviše u visinu. Glavne razlike, vidljive već na prvi pogled, su u cijelosti mobilan zaslon te potpuno nov objektiv, koji, iako sporiji, tj. tamniji, ima veći raspon zooma - 4x. No, najzanimljiviji dio zooma ovog uređaja nije onaj kada povećavate udaljene stvari (tzv. tele-zoom) nego mogućnost lovljenja široke scene s male udaljenosti od subjekta – tzv. širokokutni (*wide*) zoom - otud ono W u nazivu modela. Inače, i rezolucija je nešto porasla pa tako sada model 5060 neinterpolirano može uloviti maksimalno 5.1-megapikselske slike. Izbačena je podrška za stare Flash memorijske kartice, pa ćete tako slike moći pohranjivati na općeprihvaćenim i raširenim CompactFlash karticama i xD memorijskim karticama, koje su izmišljotina Fujia i Olympusa. Velika razlika je i u napajanju. S modelom C-5060WZ Olympus je odlučio prekinuti tradiciju korištenja AAA baterija. One su zgodne zato što su standardizirane pa ako ih usred snimanja iscrpite, lako je kupiti nove i dovršiti tih nekoliko posljednjih fotki. No, Ni-MH baterije, što je najnaprednija tehnologija do koje je AAA format dogurao, su uvelike inferiorne litij-ionskim akumulatorima kakav ima C-5060WZ. Akumulator koji dobivate traje i traje koliko god fotkali – otprilike dvostruko-trostruko duže nego li paket snažnih 2000 mAh AAA baterija. Pohvala Olympusu za taj potez!

Za one koji vole malo eksperimentirati i ekstravaganciju tu je supermakro mod snimanja, gdje možete praktički s jednim novčićem napuniti cijelu sliku. Uz malo mašte dade se pronaći gomila detalja iz svakodnevnog života koji pri velikom povećanju izgledaju itekako dobro. C5060WZ nakrcan je svim mogućim opcijama i mogućnostima. Trebat će vam tjedni da ih sve polovite, čak i ako ste vični digitalnoj fotografiji. Uglavnom, sve živo je tu – od histograma u realnom vremenu preko dinamičnog pokazivanja preeksponiranih i podeksponiranih dijelova fotografije do varijabilnih točaka fokusa. Razveselio nas je ergonomičan način kontrole – stisnete gumbić za pojedinu kategoriju, a onda nastavite dalje s kotačićem koji okrećete palcem.

Bilo da ste početnik ili malo ozbiljniji fotograf, Olympus C-5060WZ neće vas razočarati. U automatskom modu rada u svakoj situaciji fotka će ispasti pravilno osvijetljena i fokusirana (zahvaljujući pomoćnom svjetlu za fokus u tamnim situacijama). S druge strane, kreativcima su potpuno slobodne ruke da rade što im volja s parametrima ekspozicije, blende, velikog raspona zooma… Apsolutno ga preporučujemo. *(pp)*

INFO OLYMPUS C-5060WZ

PROIZVOĐAČ	|	OLYMPUS
USTUPIO	|	OLYMPUS HRVATSKA, HGspot
CIJENA	|	5845 KN
ZA	|	ŠIROKOKUTNA LEĆA, IZVRSNE MOGUĆNOSTI, KVALITETA SLIKE, ROBUSNOST KUĆIŠTA
PROTIV	|	SPORIJA I TAMNIJA LEĆA OD ONE NA PRETHODNIKU MU C-5050
DOJAM	|	OVOGODIŠNJI EVOLUCIJSKI KORAK U OLYMPUSOVOJ GAMI POLUPROFESIONALNIH DIGITALNIH FOTOAPARATA SAMO POTVRĐUJE VRHUNSKI UGLED TVRTKE

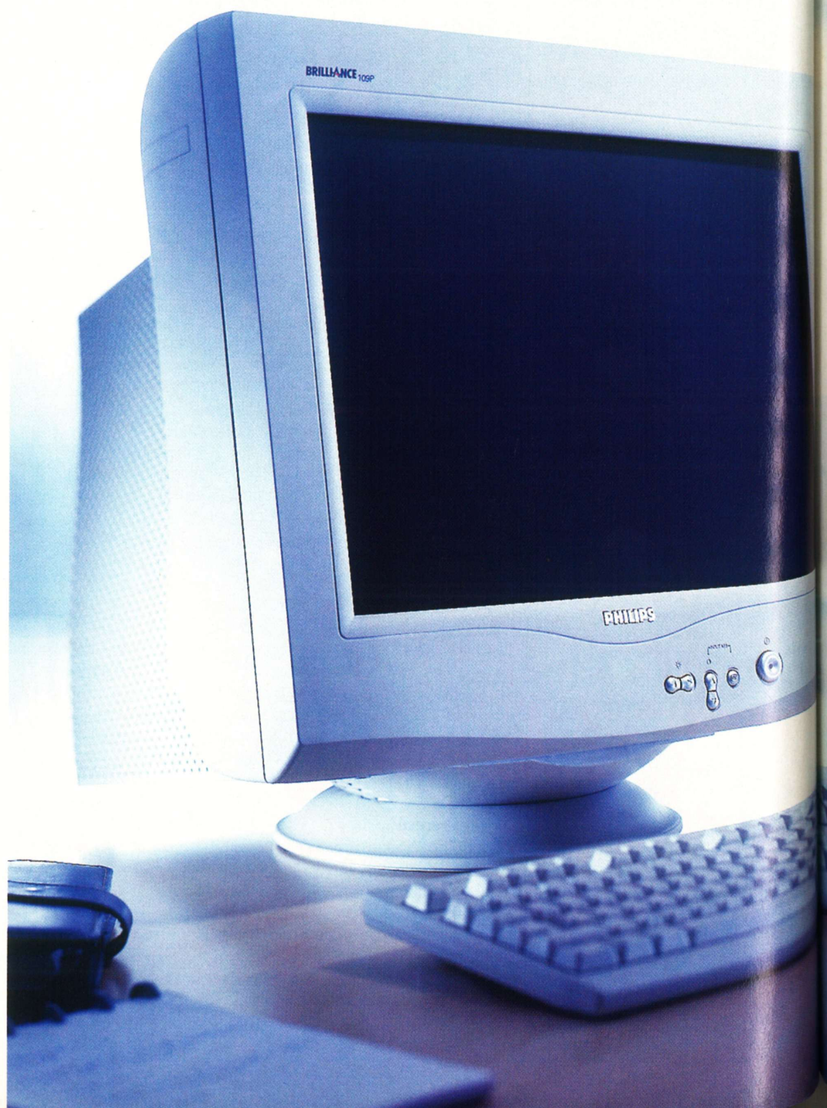
TEMA VELIKI CRT MONITORI

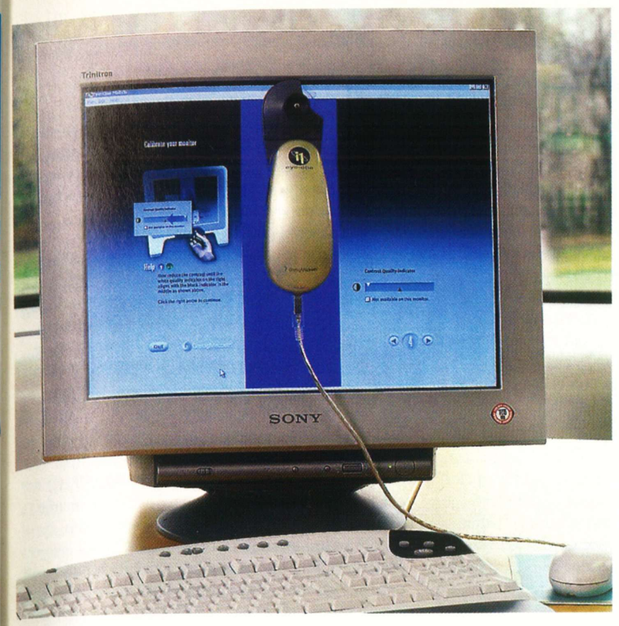
HARDWARE

VIŠE CENTIMETARA ZA MANJE NOVCA

IAKO SU LCD MONITORI SVE VIŠE *IN*, MI SMO SE ODLUČILI POZABAVITI CRT-MONITORIMA. "KAKO TO?" PITATE SE. PA, JEDNOSTAVNO ZBOG TOGA ŠTO NAM JE OVO VJEROJATNO POSLJEDNJA PRILIKA DA SE DETALJNO POZABAVIMO NJIMA, JER NJIHOVO VRIJEME POLAKO PROLAZI. ODLUKA JE PALA, A NAJBOLJI VELIKI CRT MONITOR JE...

PIŠE: Patrik Pencinger
partik.pencinger@janus.hr





TEHNOLOGIJA LIGHTFRAME

Philipsova tehnologija LightFrame nedavno je doživjela premijeru svoje treće generacije. Ono na što smo mi iz novinarske branše na početku gledali s podsmjehom sada nam se, nakon usavršavanja, sve više sviđa!
Ukratko, riječ je o tehnologiji koja omogućava uljepšano prikazivanje slika i koja doista radi!
Iako su i CRT monitori i TV uređaji utemeljeni na vrlo sličnoj tehnologiji, svaki od tih tipova uređaja iskorištava je na svoj način. Tako televizori koriste fenomen "cvjetanja" piksela. Tako se, naime, zove kada se u određeni piksel usmjeri iznimno jaka struja elektrona tako da on, osim sebe, osvjetljuje djelomično i susjedne piksele. To slici daje zamućen, precizniji izgled uz povećanu svjetlinu zbog jače struje elektrona.
Upravo zbog toga na televizoru igre s konzola izgledaju predivno, dok spojene na precizan VGA monitor, da prostite, smrde. S druge strane, kod CRT monitora naglasak se stavlja na preciznost prikaza, te slike na njima automatski izgledaju "digitalnije", tj. manje atraktivno. E sad, u Philipsu su se dosjetili da bi za određene aplikacije mogli bez problema koristiti fenomen "cvjetanja", no jedini je problem bio kako dotični efekt ograničiti samo na dio zaslona koji bi od toga profitirao – te kako ga detektirati. Primjerice, Internet stranicu s gomilom malih sličica. Trenutačno LightFrame 3 je u stanju detektirati do 16 slika unutar Internet Explorera ili do 8 slika unutar drugih aplikacija. Tehnologija još nije savršena, no ipak bi mogla produljiti životni vijek CRT monitora. Dodoše, ne predugo jer ju je Philips odnedavno preselio i na LCD-ove.

" CRT - *CATHODE RAY TUBE*, KATODNA CIJEV; OSNOVNA GRADIVNA KOMPONENTA CRT MONITORA PREMA KOJOJ JE ONDA DOBILA IME CIJELA KATEGORIJA! "

U našoj ovomjesečnoj hardver temi saznat ćete sve što trebate znati o CRT monitorima i još mnogo više. Provest ćemo vas na brzinu kroz povijest monitora, koja je duža od 100 godina, naučiti vas osnovama tehnologije te vam predstaviti najnovije trendove iz svijeta katodnih cijevi. I dakako, pregledom modela i preporukama, olakšati vam kupnju vašeg novog prozora u digitalni svijet...

POVIJEST

Vjerovali ili ne, ali tehnologija na kojoj se temelji vaš zaslon - najnovije čudo tehnologije - stara je više od 100 godina! Naime, još davne 1897. njemački je znanstvenik Karl Ferdinand Braun napravio prvu katodnu cijev koja se mogla kontrolirati. Pomoću izmjenične struje uspio je kontrolirati putanju snopova elektrona s jednog na drugi kraj katodne cijevi. Ipak, do prvog korištenja katodne cijevi u zaslonu prošlo je pola desetljeća. Tek krajem četrdesetih godina prošlog stoljeća katodna cijev se prvi put iskoristila u TV uređaju. Iako su na modernim katodnim cijevima načinjene brojne preinake radi ostvarivanja kvalitetnije i preciznije slike, u suštini je tehnologija identična onoj iz prvih televizora. Računalni pak monitori počeli su se pojavljivati krajem šezdesetih i početkom sedamdesetih godina. Isprva su to zapravo bili tekstualni terminali koji su samo prikazivali zeleni tekst na crnoj pozadini. Već 1981. IBM je svijetu predstavio CGA standard. On je mogao prikazati četiri boje uz maksimalnu rezoluciju od 320 x 200 piksela. Tri godine poslije stigao je EGA standard, koji je digao broj boja na 16 i rezoluciju na 640x350 piksela. Idući skok dogodio se u godini zagrebačke Univerzijade. Naime, 1987. predstavljen je VGA standard, koji se prvi malo približio fotorealističnosti i nakon kojeg je popularnost računala počela sve brže rasti. Tim standardom, tj. njegovim nadogradnjama, koristi se i većina današnjih monitora i grafičkih kartica. G. 1990. predstavljen je XGA standard, koji je donio 24-bitnu boju u 800x600 i 16-bitnu u 1024x768. Nakon toga se pojavila prava šuma standarda te se na njihov dolazak prestalo gledati kao na nešto veliko nego je to postao normalan tijek razvoja događaja i napretka tehnologije.

5 RAZLOGA ZAŠTO ĆE CRT MONITORI PROPASTI

1. Veliki su kao omanje perilice rublja. **2.** Žderu mnogo struje (od 200W u prosjeku za velike 19"-21" monitore, pa i više). **3.** To su sprave koje rade s iznimno visokom voltažom, koje generiraju magnetna polja i emitiraju x-zrake koje su se u prošlosti pokazale štetnima za ljude. **4.** Zbog tehnike izvedbe, nemoguće je izbjeći treperenje, barem u maloj mjeri, koje generira zamor, a često i glavobolju! **5.** Praktički, nijedan CRT ne može postići savršenu geometriju zbog onog unutarnjeg zakrivljenja stakla, tj. završetka katodne cijevi.

I 5 RAZLOGA ZAŠTO IPAK JOŠ DUGO NEĆE PROPASTI DO KRAJA

1. Tehnologija današnjih monitora stara je više od 100 godina, tijekom kojih se uspjela dostići iznimno visoka razina kvalitete za male novce, dakako, pored svih nedostataka. **2.** Analognost zaslona omogućava im prikazivanje većeg broja boja (iako nepreciznijeg) od digitalnih LCD monitora. **3.** Pošto podraženi fosfor emitira svjetlost u svim smjerovima, CRT monitori praktički nemaju ograničenja što se kuta gledanja tiče. **4.** Kako se obilan snop elektrona može vrlo precizno usmjeriti u malu točku, CRT monitori su u stanju postići iznimno visoke razine svjetline. Svjetlina doseže razine od otprilike 1000 cd/m^2, što je još uvijek više nego dvostruko čak i od boljih modela LCD monitora! I reprodukcija boja je bolja, što je jako značajno dizajnerima i onima koji računala koriste za vizualno oblikovanje. **5.** Iako se cjenovna razlika topi iz dana u dan, CRT monitori su s obzirom na dijagonalu zaslona još uvijek u prosjeku barem dvostruko jeftiniji od LCD-a, a i u prošlosti se pokazalo da imperativ domaćeg tržišta nije kvaliteta, nego ponajprije cijena.

GROMADE NA KABELIMA

Jeste li se ikad zapitali što su one gromade na samom kraju većine kabela, pogotovo za prijenos VGA signala? Riječ je o komadima ferita sa specijalnim magnetskim svojstvima koji, kada su omotani oko žice kojom prolazi signal, na određen način smanjuju elektromagnetske i radio interferencije. Ferit je inače polumagnetska legura koja se radi od oksidiranog željeza (hrđe...) i nekih drugih metala. Plastično je samo kućište – zarežete li ga, vidjet ćete da je unutra zapravo metalni cilindar omotan oko žica. Ponekad ta feritna pomagala dolaze odvojeno od kabela i na vama je

hoćete li ih zakvačiti na kabel ili ne. Takve metode prevencije smetnje su nužne zato što su računala (poglavito CPU, GPU, tj. oscilatori koji im daju takt) generator radiosignala. Dobar dio istih ubija kućište računala, no jedan dio ipak izađe van i stvara smetnje.
Druga korist ovih žbrabonjaka na kabelima je smanjenje smetnji koje emitiraju sami kabeli. Naime, isti funkcioniraju kao lijepe, dugačke i zavojite antene koje potom smetaju radio i TV prijamu. Radiosignali koji bi inače bili emitirani iz kabela bivaju ugušeni pri samim krajevima kabela i pretvoreni u toplinsku energiju.

KAKO RADI CRT MONITOR?

OK, dosad ste valjda shvatili da je osnovna građevna komponenta katodna cijev. Prema tzv. pravilu palca, ona zauzima otprilike toliku dubinu kolika je dijagonala zaslona. Katodna cijev vam je zapravo jedna čudna vakuumirana staklena boca. Ima uski vrat koji se prema zaslonu širi u veliko dno. To dno nazivamo zaslonom i iznutra je pokriveno s matricom od tisuća malenih fosfornih točkica. Za one koji nisu pazili na satu kemije, fosfor je kemikalija koja svijetli kad je se pogodi strujom elektrona. Postoji više tipova fosfora, a svaki od njih emitira svjetlost različite valne dužine. Tako, eto, slučajno postoje crveni, plavi i zeleni fosfor. Tri takve fosforne točkice sačinjavaju jedan piksel u boji. Ljudskom oku se zbog nesavršenosti čini da je, umjesto o tri, riječ o jednoj točkici koja mijenja boje. Doziranjem intenziteta svake od triju temeljnih boja stvaraju se milijuni nijansi. Intenzitet pojedinog piksela, tj. njegove pojedine RGB komponente određuje jačina analognog signala koje stvara grafička kartica. Svaki od tih crvenih, plavih i zelenih piksela teoretski mora moći postići barem 256 različitih diskretnih nivoa kako bi se kombiniranjem 256 razina triju temeljnih komponenti boje postiglo 16,7 milijuna boja.
Izvor elektrona je katoda na kojoj je grijač i sklop za fokusiranje elektrona (dvije ploče pod visokim naponom). Točnije, monitor u boji ima tri diskretna topa za elektrone, za svaku boju po jedan. Ti topovi pucaju identične elektrone, tj. ne postoje elektroni u boji, nego se boje dobivaju ovisno o tipu atoma fosfora koji elektron pogodi.
Prije samog zaslona nalazi se fina mrežica koja ima različite nazive (*shadow mask*, *aperture grill*...), ovisno o načinu izvedbe, a omogućava preciznije uzbuđivanje pojedinog piksela, pa samim tim fokusiraniju i svjetliju sliku. Svi današnji proizvođači monitora imaju vlastitu izvedbu dotične, pa tako postoje i one koje su kvalitetnije, a samim tim i skuplje.
Pikseli se pale sekvencijski. Gledano sa strane korisnika, elektronski topovi crtaju piksele slijeva nadesno, što se, zbog velike brzine, čini kao da se odozgo prema gore iscrtava crta po crta. Najbitnija značajka monitora njegova je maksimalna horizontalna frekvencija osvježavanja. Iz odabrane rezolucije zaslona i maksimalne horizontalne frekvencije izravno se dobiva maksimalna brzina vertikalnog osvježavanja za pojedinu rezoluciju. Najlakše ćete to shvatiti ako stvari postavimo ovako: horizontalna frekvencija je broj crta koje monitor može iscrtati u sekundi. Vertikalna frekvencija se dobiva ako podijelite horizontalnu frekvenciju s visinom zaslona u pikselima (što je jednako broju 'crta'). Inače, za sve vas koji muku mučite s time što znači ono Hz – objašnjavamo jednom za svagda: to je fizikalna veličina koja je jednaka recipročnoj vrijednosti vremena, tj. broju ponavljanja nečega u sekundi. Prije je ograničavajući faktor u maksimalnoj brzini horizontalnog osvježavanja znala biti i grafička, tj. brzina njezina DAC-a, no s takvim se slučajem nismo susreli najmanje 3 godine. Također, količina memorije grafičke kartice određivala je maksimalnu dubinu boja i rezoluciju, što je pak bilo povezano s veličinom *frame buffera*. Naime, slika se prije pretvaranja u analogni signal prvo cijela izgradi u memoriji.

OŠTRINA

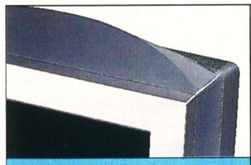
Uz kvalitetu, jedna od iznimno važnih značajki monitora je *dot pitch*. Riječ je o udaljenosti istobojne komponente dvaju susjednih piksela. U pravilu, što je taj razmak manji, to je monitor bolji i precizniji. Tipične veličine su između 0,22 i 0,30 mm.
Pripazite, kod izražavanja preciznosti monitora postoji jedan zgodan trik. Proizvođači, naime, deklariraju razmak točkica na mrežici za elektrone, koji je redovito 5-10% manji od razmaka samih piksela zato što je mrežica udaljena od zaslona. Uglavnom, pročitajte pokraj brojke koja je oko 0,25 mm što piše sitnim fontom, o kojoj se doista veličini radi, da ne biste bili namagarčeni.

NA ŠTO PAZITI PRI KUPNJI MONITORA?

Ovdje ćemo vam ukratko objasniti kako valja čitati brojke koje dolaze uz svaki monitor, tj. koja njihova kombinacija donosi i veću kvalitetu monitora.
Prvo na što morate paziti je točnost brojki u cjenicima. Naime, nerijetko se tu nađu takve nebuloze da bi se čovjek mogao valjati po podu od smijeha. Tako nalazimo monitore s horizontalnim *refresh rateom* od 100 MHz, razmakom točkica od 25 cm, USB 'haubom' i slično. Iskrenog trgovca prepoznat ćete ako uz monitor nabroji ove značajke: tip cijevi, maksimalnu horizontalnu frekvenciju osvježavanja (reda veličine 100 kHz) te preporučenu rezoluciju pri kojoj monitor ima kvalitetnu sliku uz koju se može raditi više sati. Također, dobro je da ima napisanu udaljenost između piksela, a ne proreza na masci (reda veličine oko 0,20 mm). Nikako nemojte kupovati monitor koji ne može raditi na barem 85 Hz u željenoj rezoluciji. To je minimalna frekvencija osvježavanja pri kojoj treperenje zaslona nije toliko uočljivo. No, na kraju, svakako vam preporučujemo da nagovorite trgovca neka vam pokaže monitor u radu, i to po mogućnosti u rezoluciji i osvježavanju zaslona u kojem ga planirate držati. Zapanjujuće je koliko kvaliteta slike varira od rezolucije do rezolucije, tj. između različitih frekvencija osvježavanja. U pravilu, što je vertikalna frekvencija osvježavanja veća, to je slika mirnija, no istodobno i mutnija i manje fokusirana!

KAKO KUPOVATI MONITOR?

Ako ste već odlučili uštedjeti kupujući CRT monitor, a ne LCD, nemojte barem onda štedjeti na kvaliteti monitora. Ipak je riječ o komponenti s kojom ćete biti u bliskom kontaktu, provoditi uz nju sate i sate, čija će kvaliteta, na kraju krajeva, utjecati i na vaše zdravlje. Kako, dakle, kupovati monitor. Iako nam lajt motiv jest "više centimetara za manje novca", primarne ne bi trebale biti dimenzije zaslona nego kvaliteta slike koju je dotični u stanju pružiti. Tako je pametnije uložiti novce u kvalitetan 19" ravni CRT monitor nego u lošu varijantu 21". Ako ste se baš odlučili za katodnu cijev, obvezno kupite onu koja ima ravan zaslon. Kvaliteta slike i ugodnost rada su znatno veći – ponajprije zbog daleko bolje geometrije slike negoli je ona kod zaobljenih zaslona. 19" CRT-ovi trenutačno predstavljaju *Best Buy* varijantu monitora kakva se kupuje s novim konfiguracijama. Ako ste vlasnik neke stare 15" ili, ne daj bože, 14" rage, ovakvo što bi vam se moglo učiniti sasvim solidnom kupnjom. Naš odabir bio bi jedan solidan 21" CRT monitor čija je cijena oko 3000 kn. Inače, sasvim je logično očekivati istrebljenje velikih kanti kakvi su CRT monitori u usporedbi s LCD-ima u idućih nekoliko godina. Preživjet će jedino najveći i najkvalitetniji modeli, i to poglavito na stolovima DTP-aša, koji će znati cijeniti glavnu prednost CRT monitora pred današnjim LCD modelima - mnogo vjerniju reprodukciju boja.

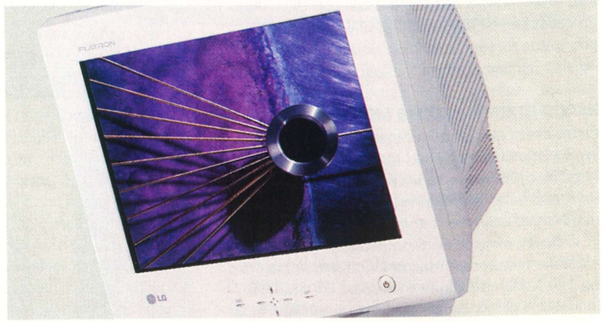


PROIZVOĐAČ	MAG	HANSOL	SAMTRON	ADI
MODEL	FS-996	920P	96BF	MICROSCAN P920
NAVEDENA DIJAGONALA ZASLONA	19.0"	19.0"	19.0"	19.0"
RASPON HORIZONTALNE FREKVENCIJA OSVJEŽAVANJA ZASLONA	30-96KHZ	30-96KHZ	30-85 KHZ	30-96KHZ
VELIČINA TOČKICE	0.25 MM	0.25 MM	0.20 MM	0.22 MM
PRODAJE	VE-MIL	FENIKS KOMPJUTORI	INFO GAMA	VE-MIL
CIJENA	1257 KN	1293 KN	1403 KN	1415 KN
OCJENA	7	6	2	4
DOJAM	Od onoga što smo uspjeli pronaći, ovo je najjeftiniji monitor 19-inčne dijagonale i sasvim solidnih performansi.	Jeftini model nizozemskog proizvođača ipak ne ide ispod nekih standarda i nudi solidnu kvalitetu unatoč niskoj cijeni.	Pod imenom Samtron Samsung prodaje svoje najjeftinije modele. Najlošiji od uspoređivanih monitora, ali ne i najjeftiniji.	Iako je nekoć kod nas bila iznimno popularna, marka monitora ADI danas se utopila u sivilu prosjeka. Nije skup, ali nije ni po čemu ni poseban.

HYUNDAI	HYUNDAI	LG	SAMSUNG	SAMSUNG
IMAGEQUEST V995	IMAGEQUEST Q995S	900B	SM957DF	SM957MB
19.0"	19.0"	19.0"	19.0"	19.0"
30-96 KHZ	30-96 KHZ	30-100 KHZ	30-96 KHZ	30-96 KHZ
0.25 MM	0.25 MM	0.26 MM	0.20 MM	0.20 MM
LOST	LOST	HGspot	HGspot	HGspot
1433 KN	1829 KN	1830 KN	1935 KN	2057 KN
4	6	4	5	6
Hyundaiev temeljni veliki model prilično je zaobljenog zaslona, stoga ga se klonite ako vam je geometrija slike bitna.	Skupli Hyundaiev model već je ozbiljna igračkica. Ima ravan zaslon zahvaljujući DynaFlat tehnologiji, srebrnocrne je boje i vrlo atraktivna dizajna.	Temeljni LG-jev model je, s obzirom na ono što daje, ipak mrvicu preskup. No opet, to je "ime".	Samsungova devetnaestica srednje klase čini se dobrom kupnjom. DynaFlatX tehnologiji treba zahvaliti za ravan zaslon.	Svi Samsungovi monitori imaju deklarirano izrazito visoku gustoću točkica, pa nam je tu nešto sumnjivo...

DIGITALNI CRT-i

Paralelno sa sve većom rasprostranjenošću grafičkih kartica s digitalnim DVI izlazima rodila se ideja o digitalnom CRT monitoru. Stvar je zapravo vrlo jednostavna i već na prvi pogled bi bila uočljiva znatna poboljšanja slike. Naime, klasični CRT monitori su u cijelosti analogni. Grafička kartica pretvori digitalni vrlo kompliciran signal u analogni RGB signal koji monitor potom mora vratiti, tj. prikazati, što bliže digitalnom izvorniku. Naime, iako se čini da je slika na analognom monitoru digitalna (kockastost, nazubljenost) – ona je zapravo analogna. Itekako je vidljivo kako kvaliteta te slike ovisi o kvaliteti grafičke kartice, brzini osvježavanja zaslona i rezoluciji. Razlog tome upravo je nesavršenost analogne tehnologije, na čije performanse utječe bezbroj faktora. E pa, digitalni CRT-i bi trebali napraviti skok u kvaliteti prikaza, i to na način da pretvorbu videosignala iz digitalnog u analogni rade – u monitoru. I doista, najkvalitetnije modele CRT-a moguće je spojiti na digitalni DVI izlaz grafičke kartice, čime se dobiva značajno kvalitetnija slika na monitoru. No, ključni problem te tehnologije je što je DVI zamišljen za LCD monitore, stoga ne nudi dovoljnu protočnost podataka, koja je nužna za visoke rezolucije i ugodne brzine vertikalnog osvježavanja. Gornja granica DVI prijenosa je otprilike 1600x1200 na 60 Hz, tj. 1280x1024 na 85 Hz, što je potpuno neprihvatljivo za intenzivan grafički rad na gigantskom monitoru. Preniska brzina osvježavanja, s druge strane, nije nikakav problem za LCD-ove zbog potpuno drukčije konstrukcije. Upravo to ograničenje DVI-a uvjetovalo je da novi LCD-ovi većih dimenzija od 21“ imaju sporije osvježavanje zaslona, tek 50 Hz.



JESTE LI ZNALI - *MULTI-SCANNING* MONITORI

Ako se s računalima družite više od desetljeća, poput nas, sjećate se kakvih je sve prije problema bilo da bi se monitor i grafička natjerali da rade zajedno. Nekoć su svi CRT monitori “razumjeli” samo jednu frekvenciju te su radili na fiksnoj rezoluciji i brzini osvježavanja. Sve to izmijenio je NEC svojim revolucionarnim MultiSync monitorima, koji su bili u stanju razumjeti sve signale unutar pojedinog raspona frekvencija. Tek su oni omogućili laku izmjenu radnih rezolucija i brzina osvježavanja. Prije toga ste, da biste promijenili rezoluciju, morali promijeniti grafičku ili monitor – ili oboje! Danas svi monitori, bilo CRT ili LCD, podržavaju *multi-scanning*, a pošaljete li im signal prevelike ili premale frekvencije, upalit će se zaštita koja će spriječiti oštećenje te vas zamoliti da ponovno podesite postavke grafičke kartice.

KAKO SE RAČUNA BROJ BOJA?

Ako ne znate kakve veze broj bita ima s brojem boja, mi ćemo vas poučiti. Stvar je zapravo vrlo jednostavna. Zamislite da svaka boja u nekoj imaginarnoj paleti ima vlastiti broj i da je taj broj zapisan u binarnom obliku. Znači, umjesto 0, 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, znamenke kojima raspolažete su 0 i 1. E, sad, ako na raspolaganju imate jedno mjesto, pomoću 0 i 1 na njemu možete ostvariti dvije kombinacije – ili 0 ili 1. Ako pak imate dvije znamenke, možete dobiti četiri različite kombinacije - 00, 01, 10 i 11. Broj znamenaka jednak je potenciji kojom se potencira brojka dva (binarni brojčani sustav). Drugim riječima $2^1 = 2$, $2^2 = 4$, ..., $2^8 = 256$, ..., $2^{16} = 65$ tisuća,..., $2^{24} = 16{,}7$ milijuna. Svako mjesto za jednu znamenku zauzima u memoriji jedan bit. I otud, dakle, da u 24 bita možemo zapisati 16.7 milijuna boja.

PROIZVOĐAČ	FUJITSU SIEMENS	SAMSUNG	LG	IIYAMA
MODEL	21P4	SM959NF	F900P	VISION MASTER PRO 454
NAVEDENA DIJAGONALA ZASLONA	21.0"	19.0"	19.0"	19.0"
RASPON HORIZONTALNE FREKVENCIJA OSVJEŽAVANJA ZASLONA	30-115 KHZ	30-110 KHZ	30-111KHZ	30-132 KHZ
VELIČINA TOČKICE	0.21 MM	0.25 MM	0.24 MM	0.25 MM
PRODAJE	INFO GAMA	HGspot	HGspot	INFO GAMA
CIJENA	2058 KN	2422 KN	2757 KN	3181 KN
OCJENA	6	7	8	9
DOJAM	Najjeftiniji 21-inčni model na testu. Ima solidnu sliku bogatu bojama, u stanju je prikazati visoke razlučivosti, no malo je pretjerano zaobljen.	Malo jača Samsungova devetnaestica hvali se potpuno ravnim zaslonom 19" monitora s vrlo visokom frekvencijom osvježavanja.	Flatron kod LG-ja označava ravan zaslon baš kao NaturalFlat kod Samsunga. Ta dva korejska rivala po mnogo čemu su slična, no ovako na slici, LG nam se ipak više svidio.	Iiyamini su modeli malo skupji, ali je odmah jasno za što ste dali svoj novac. Riječ je, naime o monitoru za ozbiljan posao, vrhunske kvalitete slike.

		Naš izbor!		Skopo!
SAMSUNG	IIYAMA	IIYAMA	LG	SONY
SM1100DF	VISION MASTER PRO 513	VISION MASTER PRO 514	N2200P	F-520
21.0"	22.0"	22.0"	22.0"	21.0"
30-121 KHZ	30-110 KHZ	30-142 KHZ	30-124 KHZ	30-137 KHZ
0.20 MM	0.24 MM	0.24 MM	0.24 MM	0.22 MM
LOST	INFO GAMA	INFO GAMA	VE-MIL	FENIKS KOMPJUTORI
3892 KN	4866 KN	5633 KN	5952 KN	10172 KN
7	7	10	8	9
Veliki Samsung hvali se ravnim zaslonom i vrlo solidnom slikom. Velika frekvencija osvježavanja osigurava ugodan dugotrajan rad.	Od sva tri Iiyama monitora, ovaj nam se najmanje svidio. Iako je po svemu vrlo solidan, drugi modeli istog proizvođača imaju kvalitetniju sliku.	Evo modela koji bismo najradije i sami kupili. Ima gigantski zaslon, predivnu ravnu i bojama bogatu sliku, a cijena mu je dvostruko niža od Sonyjeva modela sličnih obilježja.	Veliki LG-jev model neće vas razočarati, no ne možemo se oteti dojmu da je ipak za dlaku lošiji od Iiyame 514. Uzmemo li, dakako, u obzir i da je nešto skupji.	Kao mjerilo, stavili smo i Sonyjeva profesionalnog pulena. Riječ je vjerojatno o najboljem monitoru s katodnom cijevi što ga možete kupiti. Nažalost, užasno je skup.

MIŠEVI ZA PROBIRLJIVE

ODABIRUĆI MIŠEVE ZA USPOREDNI TEST, ZAPITALI SMO SE BISMO LI SAMI IKAD KUPILI NEŠTO ŠTO NIJE VRHUNSKE KVALITETE – ZA ŠTO JE, AKO NAS PITATE, DOVOLJNO JAMSTVO DA ISTI DOLAZI IZ MICROSOFTOVA ILI LOGITECHOVA POGONA. A EVO ŠTO ONI LIJEPOGA NUDE | PIŠE: Patrik Pencinger partik.pencinger@janus.hr

Zadatak koji smo si zadali bio je jednostavan: pročešljati tržište i odabrati najbolje i najnovije miševe dva daleko najpoznatija i najprodavanija proizvođača – Microsofta i Logitecha.
Dakako, pritom smo napravili i usporedbu stanja u svijetu računalnih miševa danas i prije 15 mjeseci, kad smo također testirali dvadesetak vrhunskih glodavaca. Zatrpavši se s petnaestak najnovijih, najprodavanijih i najopremljenijih modela – usporedba je mogla početi. Već nakon popisivanja modela i njihovih obilježja nametnulo se nekoliko zaključaka. Kotačić je kao sredstvo za detekciju pokreta miša potpuno izumro, (kvalitetni) miševi su u prosjeku nešto skuplji, a samim tim veće su im i mogućnosti te bolje performanse. Drastično se povećao i udio bežičnih miševa – od petnaestak testiranih samo su se dva na PC spajala žicom, i to oba Logitechova. Što se Microsofta tiče, cijena bežičnih miševa se snizila – i to u prosjeku 150 kn. U Microsoftovoj ponudi uočili smo nekoliko trendova. Microsoft je svoju ponudu najkvalitetnijih bežičnih miševa podijelio u dvije serije. Obje imaju kotačić s mogućnošću naginjanja (tzv. *tilt wheel*). Prva, nova Intellimouse Explorer serija, namijenjena je isključivo dešnjacima. Ergonomija tih miševa gotovo je savršena. Vrlo su ugodni za korištenje, a kotačić pruža iznimno malen otpor – baš kao i gumbi. Obje serije miševa znatno su lakše konstrukcije i dodatno optimizirane pa Microsoft tvrdi da će s jednim punjenjem baterija izdržati trostruko dulje nego u prijašnjih modela. Druga serija, Wireless Optical, gotovo je simetričnog dizajna i stoga pogodna i za ljevake (kažemo da je miš *ambidekstrozan*). Obje serije imaju slična tehnička obilježja, a ono što ih odvaja od starih suhoparnih mišonja je velik broj boja i finiša. Naime, razlika nije samo u boji nego i u teksturi, te završnim detaljima. Svakako najveći hit među tim mišonjama i prava ikona stila je "Black Leather" model finiširan u finoj gumi koja imitira kožu. Microsoft je sa znatno nižim cijenama negoli su bile cijene njegovih prijašnjih bežičnih mišonja napravio pravu malu revoluciju na tržištu. Sada vam je za manje od tristo kuna dostupan vrhunski bežični miš. No, unatoč svoj hvali, lovorike Microsoft ipak neće pobrati. Naime, u mnogima, a posebice *gamerima*, najvažnijoj kategoriji - preciznosti - Logitechovi top-modeli šiju ga barem za koplje. Najboljim za igre, po našem sudu, pokazao se Logitech MX500, i to zahvaljujući ponajprije posebnom Logitechovom "MX Optical" sustavu detekcije pomaka koji to izrazito precizno čini (800 DPI) – sa samo jednim senzorom.
Prisjetimo se, prvi miš koji je ostvarivao takvu rezoluciju bio je famozni Logitechov *Dual Optical* s dvama senzorima razlučivosti 400 DPI. Upravo je on za nekoliko dužina pobijedio u našem usporednom testu iz 85. broja. Autor ovih redaka je tada i sebi kupio jednog i s ponosom vam može izjaviti da se još uvijek odlično drži. Malo je zamazan i otpale su mu dvije od 5 plastičnih podloga po kojima se kliže, no radi apsolutno besprijekorno i bez problema po kvaliteti parira MX500-tki. Ipak, tu dodatnu preciznost, koja, ruku na srce, do izražaja dolazi samo u igrama, ćete itekako masno platiti. Naime, MX500 skuplji je od većine Microsoftovih bežičnih mišonja.

"UPRAVO OD MIŠA NAJVIŠE ZAVISI UGODA UPRAVLJANJA RAČUNALOM"

GUMBI

Iz godine u godinu na miševima se povećava broj gumba. U proteklih 15-ak mjeseci tako su gotovo standardnom opremom svih boljih miševa postale "Back" i "Forward" tipke za ugodnije surfanje. Microsoft je dodao još i naginjanje (tilt) kotačića, koje omogućava horizontalnu navigaciju po dokumentima. Njime su opremljeni svi testirani Microsoftovi modeli – osim najslabijeg. Logitech je pak na svoje modele nakalemio još gumba. Tu je "Quick Switch" gumb koji omogućava brz skok između aplikacija te "Cruise Control" gumbi koji omogućavaju kontinuirano skrolanje prema gore ili dolje. Funkcije dodatnih gumba može definirati sam korisnik, a Microsoftovi driveri su u prednosti jer dopuštaju podešavanje funkcija ovisno o aplikaciji.

KAKO SMO IM SUDILI?

Ukupna ocjena zbroj je različitih faktora - ugodnosti rada u prozorima, preciznosti u korištenju, brzini... Zamijetit ćete da nijedan od miševa nije dobio lošu ocjenu (ispod 6/10), i to zato što smo kao referencu za jedinicu uzeli najlošiji primjerak koji smo pronašli na tržištu, što izravno znači da je desetka privilegija najboljega. U našem slučaju, najbolji je Logitechov MX500, i to ponajprije zbog izvrsnih performansi i preciznosti u igrama – kojima smo pri ocjenjivanju iz objektivnih razloga dali veću težinu. *(pp)*

	Šminka!					
PROIZVOĐAČ	MICROSOFT	MICROSOFT	MICROSOFT	MICROSOFT	MICROSOFT	MICROSOFT
PROIZVOD	WIRELESSINTELLIMOUSE EXPLORERPLANTIUM	WIRELESSINTELLIMOUSE EXPLORERLEATHER	WIRELESSINTELLIMOUSEE XPLORERMETALLICBLUE	WIRELESSOPTICALMOUSE METALLICRED	OPTICALMOUSEBLUE	WIRELESSOPTICALMOUSE BLUEMOON
BROJ TIPKI	4 + 1 + TILT-KOTAČIĆ	4 + 1 + TILT-KOTAČIĆ	4 + 1 + TILT-KOTAČIĆ	4 + 1 + TILT-KOTAČIĆ	2 + 1 + KOTAČIĆ	4 + 1 + TILT-KOTAČIĆ
NAČIN SPAJANJA	USB ILI PS/2	USB ILI PS/2	USB ILI PS/2	USB ILI PS/2	USB ILI PS/2	USB ILI PS/2
RAZLUČIVOST	400 DPI	400 DPI	400 DPI	400 DPI	400 DPI	400 DPI
VEZA S RAČUNALOM	BEŽIČNA - RF	BEŽIČNA - RF	BEŽIČNA - RF	BEŽIČNA - RF	BEŽIČNA - RF	BEŽIČNA - RF
MOGU GA KORISTITI	DEŠNJACI	DEŠNJACI	DEŠNJACI	DEŠNJACI	LJEVACI I DEŠNJACI	LJEVACI I DEŠNJACI
ERGONOMIJA	VRHUNSKA	VRHUNSKA	VRHUNSKA	VRHUNSKA	OSREDNJA	VRHUNSKA
CIJENA	359 KN	359 KN	356 KN	280 KN	195 KN	280 KN
USTUPIO	HGspot	HGspot	HGspot	HGspot	HGspot	HGspot
OCJENA	8	8	8	8	6	8
DOJAM	Srebrna varijanta Intellimouse Explorera izgleda najneupadljivije	Finiš od imitacije kože pretvara ovog mišonju u pravi fetiš objekt	Odaberite ovog mišonju ako vam je radna ploha i monitor srebrnasto-plave boje	Prozirna crvena i matirana bijela plasika čine ovog Wireless Opticala vrlo ugodnim za oči	Miš simpatično simetričnog dizajna umjerene cijene, čiji ukupni dojam poboljšava prozirni kotačić	Ova varijanta MS-ovog ambidekstroznog miša ima po sebi zanimljiv uzorak

	Best buy!		Najbolji za igre	Najbolji bežični za igre	Skupo!		
PROIZVOĐAČ	LOGITECH	LOGITECH	LOGITECH	LOGITECH	LOGITECH	LOGITECH	LOGITECH
PROIZVOD	MX310	MX500	MX700	MX900	CORDLESS CLICK!+ OPTICAL	CORDLESS CLICK! LIMITED EDITION
BROJ TIPKI	5 + 1 + KOTAČIĆ	7 + 1 + KOTAČIĆ	7 + 1 + KOTAČIĆ	7 + 1 + KOTAČIĆ	5 + 1 + KOTAČIĆ	3 + 1 + KOTAČIĆ
NAČIN SPAJANJA	USB ILI PS/2	USB ILI PS/2	USB ILI PS/2	USB ILI PS/2	USB ILI PS/2	USB ILI PS/2
RAZLUČIVOST	800 DPI	800 DPI	800 DPI	800 DPI	400 DPI	400 DPI
VEZA S RAČUNALOM	ŽICA	ŽICA	BEŽIČNA - RF	BEŽIČNA - BLUETOOTH	BEŽIČNA - RF	BEŽIČNA - RF
MOGU GA KORISTITI	LJEVACI I DEŠNJACI	DEŠNJACI	DEŠNJACI	DEŠNJACI	LJEVACI I DEŠNJACI	LJEVACI I DEŠNJACI
ERGONOMIJA	VRHUNSKA	VRHUNSKA	VRHUNSKA	VRHUNSKA	OSREDNJA	OSREDNJA
CIJENA	280 KN	265 KN	360 KN	624 KN	828 KN	420 KN	327 KN
USTUPIO	HGspot	INFO GAMA	INFO GAMA	INFO GAMA	HGspot	HGspot	HGspot
OCJENA	8	8	10	9	9	6	7
DOJAM	Mišonja obojan tako da se dopadne curicama i onima koji se tako osjećaju	Najjeftiniji Logitech s MX Optical visokorazlučivim senzorom	Da radiokomunikacija još nije dosegla onu putem žice, dokazuje ovaj Logitechov primjerak. Ali zato je i skuplji od bežičnih Microsoftovih!	Najkvalitetniji i gotovo najskuplji bežični miš na testu. Svakako ga kupite ako baš morate za gaming koristiti bežični miš	Okej, Bluetooth je *cool* i to sve, a cijena mu je, ako nas pitate, naprosto bezobrazna	Prilično skup miš zanimljiva oblika. Naime, u usporedbi s ostalima, ima neproporcionalno naglašen stražnji dio. I zato ga volimo :)	Jednostavan miš vrlo elegantnih linija, osrednjih mogućnosti. Zanimljiva boja, doduše... (zato je limited)

MONITORI AOC LM279

Vladavina LCD-a

CRT monitori polako, ali sigurno odlaze na vječna lovišta. LCD-i su iz dana u dan sve jeftiniji i krcatiji mogućnostima

PRIJE SAMO DVADESETAK MJESECI cijena LCD monitora koji je po obilježjima usporediv s ovim bila je otprilike dvostruko viša. Sve se veći broj korisnika, zbog ugodnijeg rada i manjeg napora za oči, odlučuje radije za LCD-e nego za velike kante s katodnim cijevima. Jedan od najnovijih modela na tržištu AOC-ov je model koji vam ovdje predstavljamo. Riječ je o klasičnom LCD-u dijagonale 17" inča. Vrlo elegantno izgleda, čemu itekako pridonose tanke stranice bez suvišnih detalja. Kontrole su skrivene u desnoj stranici. Donju stranicu krase minijaturni stereo-ozvučnici. Doista su neupadljivi i nimalo ne nagrđuju čiste linije monitora, a možete ih čak i maknuti. Prema želji, monitor možete zakretati u svim smjerovima. Teleskopska drška dopušta namještanje visine u rasponu od 20 cm, a sam zaslon podržava "pivot" funkciju – tj. može ga se zakrenuti za punih 90 stupnjeva. Nativna razlučivost zaslona je 1280x1024 piksela, kontrast iznosi izvrsnih 450:1, svjetlina je nešto slabijih 260 cd/m^2 , a vrijeme odziva piksela solidnih 25 ms. Monitor posjeduje i digitalni (DVI-V) i klasični analogni VGA (D-Sub) konektor. Pohvalno je što dolazi s čak trogodišnjim jamstvom. Performanse u igrama bile su izvrsne – pod uvjetom da igrate u nativnih 1280x1024, inače je slika malo mutna – kao uostalom i kod svih ostalih LCD monitora. Savjetujemo vam da ne počinjete raditi na ovom monitoru, ako se poslije morate vratite klasičnom radu u prozorima na CRT-u – jer ćete proklinjati dan kad je izmišljena katodna cijev. *(pp)*

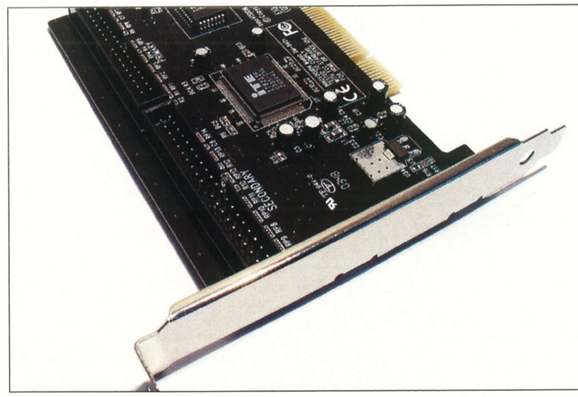
INFO AOC LM279	
PROIZVOĐAČ	AOC
USTUPIO	HGspot
CIJENA	3927 KN
ZA	OPREMLJENOST, CIJENA, KVALITETA SLIKE
PROTIV	ZAMIJETILI SMO JEDAN MRTVI PIKSEL
DOJAM	ODLIČAN LCD PAKET KOJI ZA SVOJU CIJENU DAJE VIŠE OD KONKURENCIJE

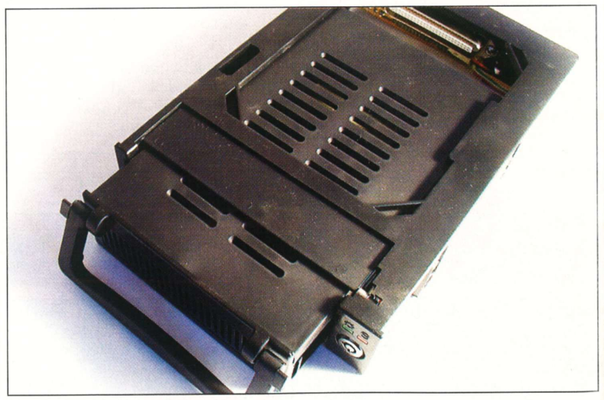
KONTROLERI INNOVISION ATA 133 RAID

8 hard diskova

...TOLIKO ćete ih, naime, moći spojiti kupite li ovaj ATA133 kontroler. Praksa je pokazala da su vrlo česte situacije da korisnici u računalo žele spojiti više od 4 IDE uređaja - pogotovo ako su navikli prenositi velike količine podataka na hard diskovima. Ova malena PCI kartica štampana na seksi crnom PCB-u omogućuje vam spajanje dodatna četiri IDE uređaja, i to uz podržane sve P-ATA standarde, zaključno s ATA 133. Innovisionov disk kontroler podržava i jednostavne RAID konfiguracije, što će vam, vjerujemo, poslužiti ako imate potrebu za dodatnom brzinom – ili sigurnošću, ovisno već o RAID konfiguraciji diskova koju se odlučite koristiti. Treba istaknuti i da je ovaj tip komponente značajno pojeftinio u posljednjih godinu dana, tako da trenutačno predstavlja doista povoljnu kupnju. *(pp)*

INFO INNOVISION ATA 133 RAID	
PROIZVOĐAČ	N/A
USTUPIO	HGspot
CIJENA	189 KN
DOJAM	LAKO I JEFTINO DO DODATNIH IDE KANALA I RAID-a





LADICE IDE "HOT-SWAP"

Crna i vruća

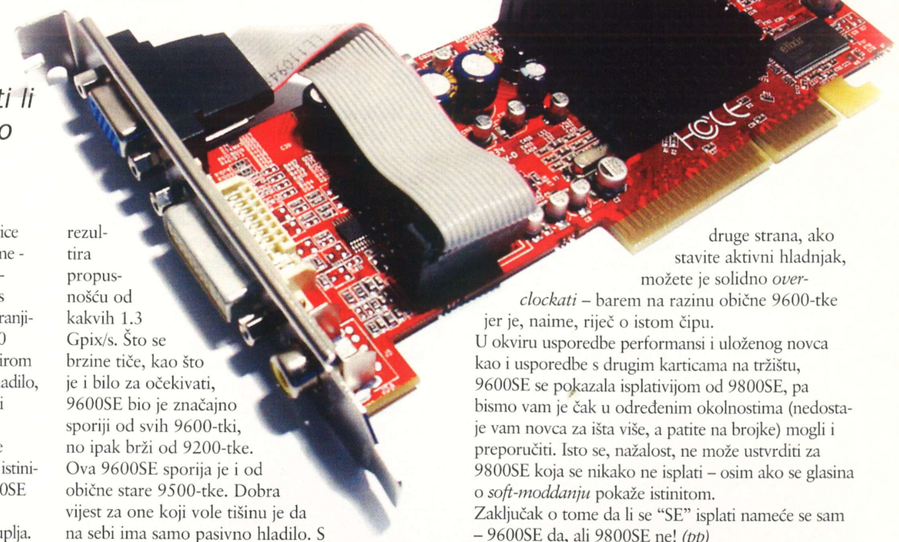
LADICE za lakši prijenos čvrstih diskova vrlo su korisna stvar, a ovo je jedan od primjeraka dotične sorte. Podržava transport podataka brzinama do ATA 133, a za hlađenje čvrstog diska brine se mali ventilator. Pripazite samo da se u njem ne nakupi previše prašine, iz iskustva znamo da tada počne jako glasno zujati. Razlog zbog čega smo upravo ovu ladicu uzeli na testiranje njezino je "hot-swap" obilježje. Naime, u serverskoj terminologiji hot-swap znači da se nešto može stavljati i vaditi u računalo bez rušenja sustava. E pa, u slučaju ove ladice to je malo izmijenjeno. Bravica ima istodobno i ulogu prekidača za napajanje čvrstog diska, pa tako ako vam se baš žuri, možete ugasiti dodatni čvrsti disk i izvaditi ga bez restartanja sustava. Nažalost, ubacivanje novog diska bez restarta ne funkcionira. Doduše, hoće se on zavrtjeti i sve, no bez detekcije u BIOS-u možete se slikati. *(pp)*

INFO IDE HDD HOT-SWAP LADICA	
PROIZVOĐAČ	N/A
USTUPIO	HGspot
CIJENA	122 KN
DOJAM	SOLIDNA I JEFTINA LADICA MARKETINŠKI NABRIJANE "HOT-SWAP" MOGUĆNOSTI

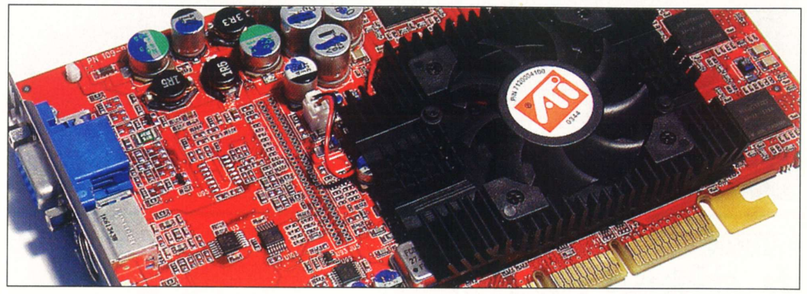
GRAFIČKE KARTICE ATI RADEON SE SERIJA

Isplati li se "SE"?

Najslabije inačice ATI-jevih 9600 i 9800 GPU-a nose zlokobni "SE" sufiks. Isplati li ih se kupiti unatoč značajno nižoj cijeni od "istoimenih" modela samo bez sufiksa?

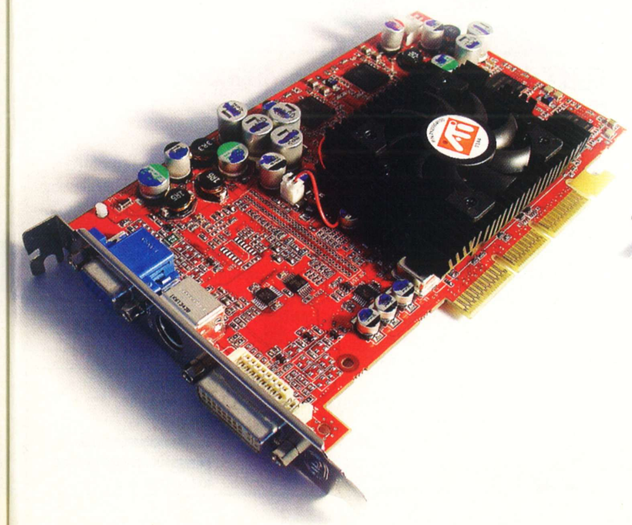


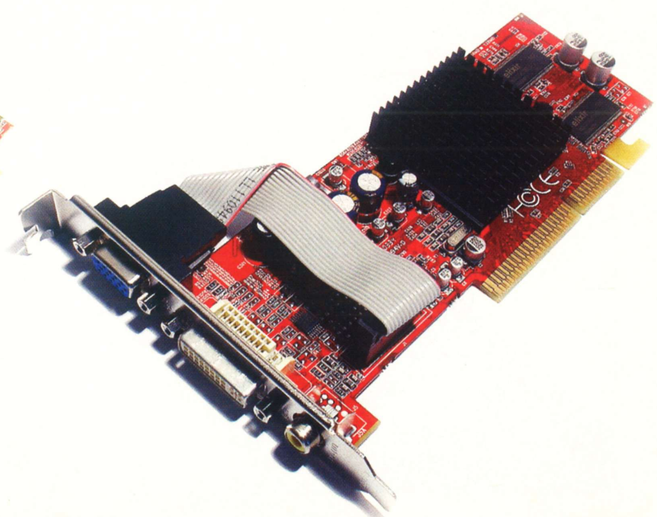
VEĆ JE UVRIJEŽENA PRAKSA da se grafičke kartice dodatno raslojavaju unutar klase, a u novije vrijeme - čemu se protivimo - "brojčane" se klase po performansama počinju preklapati, kao što je to slučaj i s ovim dvama karticama. Tako je prema našim testiranjima kartica 9800SE sporija i od 9600XT i od 9600 PRO te tek malo brža od temeljne 9600!?!? S obzirom na "zlu" narav SE sufiksa, to nas nije previše iznenadilo, no uz tako minorne performanse očekivali bismo i povoljniju cijenu. Naime, ne vidimo apsolutno nikakvog razloga da za 9800SE platite 160 kn više nego za 9600 XT. Osim možda ako postoji imalo istinitosti u glasinama koje kruže Internetom da se 9800SE može zamjenom BIOS-a i drivera *soft-moddati* na "punu" 9800-tku koja je i više nego dvostruko skuplja. 9800SE se, naime, od svoje veće i jače braće razlikuje u nekoliko stvari. Prva je dvostruko uža memorijska sabirnica. Suženje s 256 bita na 128 bita joj efektivno smanjuje propusnost. Tako SE varijatna ima oko 2.0 Gpix/s, a PRO 3.0 Gpix/s. Memorija također nije DDR-II nego "obični" DDR. Prepolovljen je i broj podatkovnih cjevovoda – umjesto 8 ima ih 4. Na Internetu se mogu pronaći tvrdnje da je upravo tu SE *soft-moddana*, te da postoji mogućnost aktiviranja dodatnih 4 cjevovoda, što bi, u kombinaciji s većim radnim frekvencijama koje bi bile ostvarive ako bi se osiguralo poboljšano hlađenje (što doista nije teško jer su hladnjačići koji dolaze serijski prilično bijedni), moglo učiniti ovu karticu izvrsnom kupnjom. No, zasad su to sve samo glasine. Kod 9800SE značajno su smanjene i brzine GPU-a (325 MHz prema 412 MHz kod XT inačice) i memorije (270 (540)MHz prema 365 (730) MHz). Interesantan je podatak da su performanse 9800SE bile u rangu ostalih 9800-tki i daleko iznad svih 9600-tki samo u testovima s *vertex shaderima*.
Sličan postupak "poglupljivanja" napravljen je i u 9600SE inačici. Propusnost memorijske sabirnice s 128 bita smanjena je na 64 bita po taktu, što u kombinaciji s kantom memorije na 200 (400) MHz rezultira propusnošću od kakvih 1.3 Gpix/s. Što se brzine tiče, kao što je i bilo za očekivati, 9600SE bio je značajno sporiji od svih 9600-tki, no ipak brži od 9200-tke. Ova 9600SE sporija je i od obične stare 9500-tke. Dobra vijest za one koji vole tišinu je da na sebi ima samo pasivno hladilo. S druge strana, ako stavite aktivni hladnjak, možete je solidno *overclockati* – barem na razinu obične 9600-tke jer je, naime, riječ o istom čipu.
U okviru usporedbe performansi i uloženog novca kao i usporedbe s drugim karticama na tržištu, 9600SE se pokazala isplativijom od 9800SE, pa bismo vam je čak u određenim okolnostima (nedostaje vam novca za išta više, a patite na brojke) mogli i preporučiti. Isto se, nažalost, ne može ustvrditi za 9800SE koja se nikako ne isplati – osim ako se glasina o *soft-moddanju* pokaže istinitom.
Zaključak o tome da li se "SE" isplati nameće se sam – 9600SE da, ali 9800SE ne! *(pp)*



INFO CLUB 3D ATI RADEON 9600 SE	
PROIZVOĐAČ	ATI
USTUPIO	HGspot
CIJENA	768 KN
ZA	DOBRE PERFORMANSE ZA TU CIJENU, TIHA
PROTIV	SJENA NA SLICI U JEDNOM OD TESTNIH RAČUNALA
DOJAM	SOLIDNA JEFTINA KARTICA S DOBRO POGOĐENIM OMJEROM CIJENE I PERFORMANSI – TAMAN DA BUDE ISPLATIVA

INFO CLUB 3D ATI RADEON 9800 SE	
PROIZVOĐAČ	ATI
USTUPIO	HGspot
CIJENA	1.484 KN
ZA	POVOLJNA CIJENA U USPOREDBI S DRUGIM 9800-tkama
PROTIV	PRESKUPA S OBZIROM NA PERFORMANSE
DOJAM	ZA ONE KOJI BAŠ MORAJU IMATI 9800-TKU, PA IM ČAK NE SMETA NI ŠTO SU IM PERFORMANSE U RADU SLABIJE NEGO KOD 9600-tke





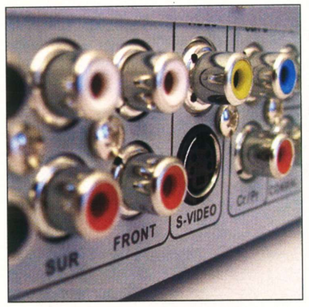
DVD-PLAYERI **BLUETECH DVD838S**

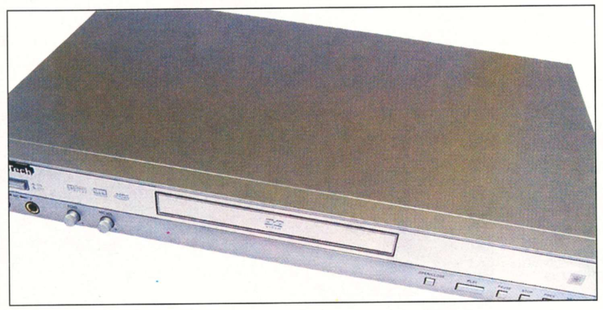
Manje od 500

Toliko, naime, stoji ovaj, koliko smo upoznati, trenutačno najjeftiniji DVD player na tržištu. Zanimljivo, ali u usporedbi s drugima, vjerojatno vrijedi barem dvostruko više – a evo i zašto...

NI U NAJLUĐIM SNOVIMA začetnici DVD-a kao formata nisu se mogli nadati da će DVD playeri postati ovako jeftini i popularni u iznimno kratkom vremenu. Uz cijenu od samo 469 kn, koliko stoji ovaj Bluetechov model, više jednostavno nemate isprike za gledanje filmova na VHS kasetama. Tako jeftinom uređaju čovjek bi čak i oprostio koju manu, no naprotiv, ovaj Bluetechov model odlikuju se brojnim mogućnostima i solidnim performansama. Tako ima ugrađene Dolby Digital i DTS dekodere te zasebne izlaze za 6 kanala. Ako pak posao dekodiranja želite prepustiti *receiveru* – možete, i to putem koaksijalnog i optičkog digitalnog izlaza. Podržani su i svi mogući videoizlazi – klasični kompozitni i S-video, ali i komponentni RGB te – pazite sad – VGA izlaz.
Rečeno ga čini genijalnim izborom za korisnike koji u sobi nemaju mjesta i za televizor i za monitor. Naime, mnogi monitori imaju dva VGA izlaza, a čak i da vam monitor nema 2 izlaza, za male novce moguće je dokupiti preklopnik za dva VGA signala. Ako pak posjedujete moderni TV s progresivnim ulazom, ovaj DVD će putem D-Sub (VGA) priključka pustiti i taj tip videosignala.
Kao što je to već uobičajeno kod dalekoistočnih DVD-a nulte cijenovne klase, i ovaj je bogato opremljen *karaoke* mogućnostima.
Posjeduje ulaz za mikrofon, ali i ugrađen efekt jeke. Ugrađeni procesor zvuka omogućava vam detaljno podešavanje zvučne slike, od različitih postava jeke i *reverba* do višepojasnog EQ-a.
Sve u svemu, vrlo solidne mogućnosti i kvaliteta slike i zvuka te suludo niska cijena. *(pp)*

INFO BLUETECH DVD838S	
PROIZVOĐAČ	BLUETECH
USTUPIO	HGspot
CIJENA	469 KN
ZA	CIJENA, OPREMLJENOST...
PROTIV	UZ OVU CIJENU – NIŠTA!
DOJAM	PREJEFTIN DVD PLAYER, KOJI ĆE UMIROVITI VIDEOREKORDERE I NAJUPORNIJIH RETRO HIPIJA





MISEVI **FUJITSU SIEMENS TOUCHBIRD OPTICAL MB**

Mini mi(š)

Miševi namijenjeni korištenju s prijenosnim računalima specifična su sorta, a evo i zašto...

DOBAR DIO vlasnika prijenosnih računala nikako se ne može naviknuti na korištenje različitih zamjena za miša poput *trackpada* – pogotovo u igrama. Upravo zbog toga mnogi u torbi s prijenosnikom nose i dodatni miš. Često se nose klasični miševi, no postoji i specijalna vrsta, namijenjena isključivo radu s prijenosnim uređajima.
Glavno obilježje koje ih razlikuje od "običnih" miševa je, naravno, veličina. Osim manjih dimenzija, i daleko su lakši, a sam kabel je tanji, stoga ih je lakše pomicati. Konkretan model - Fujitsu Siemensov Touchbird - prilično je malen, no iznimno ugodan za korištenje.
Gornja površina mu je poluprozirna tako da se kroz njega nazire svjetlo fotodiode. Simetričan je i stoga pogodan i za ljevake i za dešnjake. Uobičajeno je za malene miševe poput ovoga da ih držite i upravljate njima palcem i prstenjakom, dok kažiprstom i srednjim prstom kontrolirate dva gumba i kotačić.
Razlučivost optičkog senzora je 400 točkica po inču, a miš bez ikakvih problema klizi, primjerice, i po hlačama i po plastici ispred tipkovnice na prijenosnom računalu.
Fujitsu Siemensov Touchbird posjeduje velike površine za klizanje, što u kombinaciji s malenom težinom rezultira iznimno malom silom potrebnom za lateralno gibanje miša. Za igranje FPS-ova trebat će malo vježbe, no, u svakom slučaju, bit će mnogo ugodnije nego da pokušavate pimplati i ciljati pomoću *trackpada*. *(pp)*

INFO TOUCHBIRD OPTICAL MB	
PROIZVOĐAČ	FUJITSU SIEMENS
USTUPIO	FUJITSU SIEMENS
CIJENA	NAZVATI!
ZA	PRECIZAN, MALEN I LAGAN, UGODNI GUMBIĆI
PROTIV	SAMO 2+1 GUMB
DOJAM	IZVRSTAN MINIJATURNI MIŠ NAMIJENJEN PONAJPRIJE UPORABI UZ PRIJENOSNA RAČUNALA

MREZE **D-LINK DWL-122**

Iz džepa na mrežu

OD TRENUTKA kad su Wi-Fi adapteri počeli dolaziti u formatu USB privjeska bežično umrežavanje postalo je totalni *main-stream*. D-Linkov USB Wi-Fi mrežni primopredajnik tek je nekoliko milimetara veći od uobičajenih memorijskih privjesaka. Baš kao i oni, pogodan je za nošenje u džepu – primjerice na špagici. Uređaj podržava komunikaciju po IEEE 802.11b standardu čija je maksimalna propusnost 11 Mbps. Da biste postigli maksimalnu brzinu, preporučujemo spajanje na USB 2.0 sučelje. Instalacija je vrlo jednostavna i brza te će ju čak i oni koji nisu imali nikakvih iskustava s umrežavanjem bez ikakvih problema moći realizirati. Za ovu stvarčicu zainteresirani će biti svi vlasnici prijenosnika koji nemaju Wi-Fi ugrađen, no i oni drugi. Naime, s ovim privjeskom lako i brzo možete napraviti mrežu između bilo kojeg računala s USB-om i primjerice vašim prijenosnikom... *(pp)*

INFO D-LINK DWL-122	
PROIZVOĐAČ	D-LINK
USTUPIO	HGSPOT
CIJENA	379 KN
DOJAM	ZA VAŠ BEZBOLAN PRVI WI-FU KORAK. JEFTIN I LIJEP DAR...

USB DODATCI **TWINMOS 256 MB MOBILE DISK III**

Tanak i dugačak

IZ MJESECA U MJESEC i mi u redakciji postajemo sve svjesniji činjenice da bez tih vražjih malih memorijskih privjesaka ne bismo mogli živjeti. Iznenađuje koliko vam olakšavaju život. Bilo da želite prenijeti neke podatke između neumreženih računala, ponijeti sa sobom doma stvarčice koje ste *downloadali* u školi/na faksu/na poslu. TwinMOS je poznati proizvođač memorije, stoga je sasvim logično da je svoju ponudu, osim memorijskih modula za PC , proširio i na ovaj tip *flash* memorije. Ono što ovaj model pomalo razlikuje od drugih njegov je elegantan oblik. Naime, nešto je dulji i tanji od ostalih, koji su nekako bucmasti. Uređaj je finiširan u kvalitetnoj poluprozirnoj plavoj plastici, a iznimno ugodan rad s podatcima omogućava brzina čitanja i pisanja podataka od čak 8 MB /s. *(pp)*

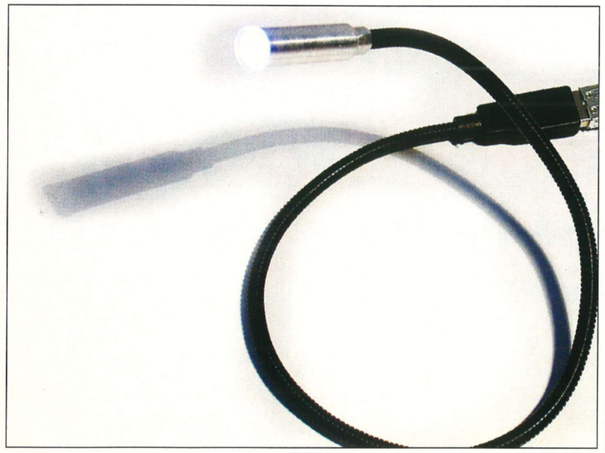
INFO TWINMOS 256 MB MOBILE DISK III	
PROIZVOĐAČ	TWINMOS
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	605 KN
DOJAM	ELEGANTAN MEMORIJSKI PRIVJESAK RESPEKTABILNOG KAPACITETA

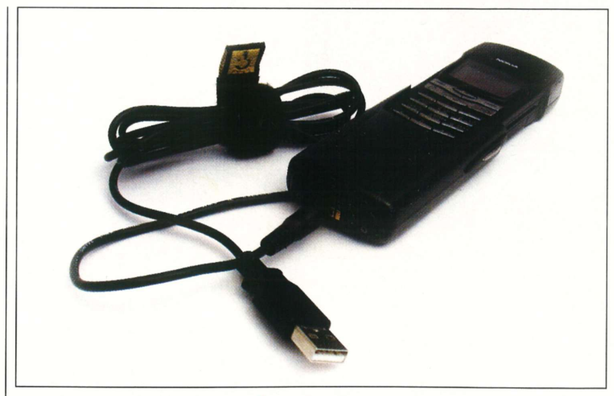
DODATCI **USB SVJETILJKA**

Obvezan dodatak

KAD JE AUTOR OVIH REDAKA naišao na ovu stvarčicu u trgovini, jednostavno ju je morao imati. Riječ je o najobičnijoj plavo-bijeloj LED-ici na savitljivom držaču. Napaja se iz USB-a i unatoč metalnom kućištu finom na dodir vrlo je laka te ostaje u položaju u koji ju se namjesti. Svijetli blagom i "mekanom" plavom svjetlošću . Osim čiste šminke, pretpostavljamo da će koristiti manje vičnim tipkačima koji pri tipkanju moraju gledati u tipkovnicu – i to kad tipkaju u mraku. Pošto LED diode traju daleko dulje od klasičnih svjetiljki, možete očekivati da će vam ova dugo, dugo beskorisno svijetliti. *(pp)*

INFO USB SVJETILJKA	
PROIZVOĐAČ	N/A
USTUPIO	TECHNOMAX
CIJENA	34 KN
DOJAM	BESKORISNA SITNICA KOJA JE TOLIKO JEFTINA I SIMPATIČNA DA JE MORATE IMATI





DODATCI **USB PUNJAČ MOBITELA MB**

Inovativan uređajčić

KAD SMO SE VEĆ dohvatili inovativnih gluparijica koje se napiknu u USB port, evo nam još jedne. Kao što znate, USB port, osim podataka, prenosi i električnu energiju – te se kao takav može iskoristiti i kao napajanje. E pa, zašto onda ne bismo po želji mogli iz laptopove baterije pretakati električnu energiju u, primjerice, mobitel. Ovisno već koji model mobitela imate, postoje različiti modeli ove intrigantne stvarčice i sve bi bilo divno i krasno – i bez daljnjega bismo vam je preporučili – da nije jedne sitnice. Vražji štrik, naime, ne radi! Iskušali smo verziju za Nokije na dva modela tog proizvođača i oba su odbila hraniti se strujom koju je isporučivao ovaj kabelčić. Pretpostavljamo da bi radilo s nekim starijim modelima koji nemaju Li-Poly baterije. Uglavnom, upamtite – ako ste se nameračili na ovu stvarčicu, obvezno u dućanu provjerite može li puniti vaš model mobitela. *(pp)*

INFO USB PUNJAČ MOBITELA	
PROIZVOĐAČ	NOKIA
USTUPIO	TECHNOMAX
CIJENA	31 KN
DOJAM	DOBRA IDEJA, ALI NAŽALOST STVARČICA NE RADI ONO ŠTO BI TREBALA

internet kalendar OŽUJAK

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

01 brus-li

Brus-li remixer. Zabava za cijelu obitelj.
www.skop.com/brucelee

02 krajolici

Vjerojatno najljepše komercijalne slike prirode koje možete pronaći na Internetu! www.noblefoto.com

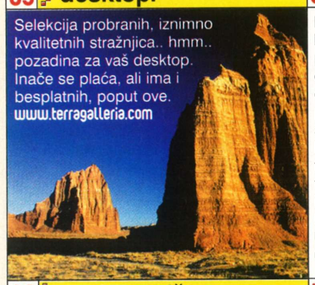
03 avanturizam

04 rasizam

Netko vrlo zao ili možda netko iz Južnoafričke Republike sjetio se napraviti stranicu na kojoj možete – iznajmiti crnca. Ako ništa drugo, barem sloboda govora još funkcionira. www.rent-a-negro.com

05 desktopi

Selekcija probranih, iznimno kvalitetnih stražnjica.. hmm.. pozadina za vaš desktop. Inače se plaća, ali ima i besplatnih, poput ove.
www.terragalleria.com



06 fantasy

Pogledajte kako vaše prijateljice elfice, iz družbe plemenite, s kojima koljete trolove po tamnicama izgledaju bez skuta.
www.naked-elves.com

07 download

08 motori

Jedan od zornih primjera zašto o američkim južnjacima i kaubojima ljudi imaju mišljenje kakvo imaju. I, da - Joe, super su ti ovi pomoćni kotači!
www.uq.net.au/~zzlhiess/Big/20Toe.htm

09 poduzetništvo

10 sto

Za naš jubilarni broj darujemo vam 50 komada i njihovih 100 "atributa". A na ovoj posebno nam dragoj adresi naći ćete zgodan *search engine*. www.100.com

11 pivce...

... za živce od sada dostupno uz samo nekoliko klikova mišem. www.beershop.hr

12 tapete

Mjesta s besplatnim kvalitetnim tapetama za prozore postala su nam omiljena web odredišta. Evo adrese na kojoj ćete naći aute, cure, dvoekranske pozadine – a sve je, dakako, besplatno i vrhunske kvalitete
walls.pleonastic.com/index.html

13 zaštita digitalije

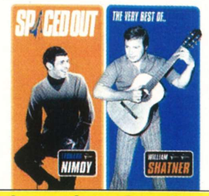
Kupite li digitalni fotić, prvo što morate nabaviti je odgovarajuća torbica. Lowe Pro su na glasu kao najbolje na svijetu.
www.lowepro.com

14 dj

Najnoviji hit u DJ-ingu su *playeri* koji se dobro snalaze s modernim digitalnim formatima, a pružaju mogućnosti vinila. Jedan takav je D-Vinyl2020.
www.d-vinyl.dj

15 star trek

Interesantne raspravice oko Star Trek tehnologije. Prava stvar za trekije.
www.stardestroyer.net/Empire/Tech/Myths/Myth_Science.html



16 kućno kino

Online izdanje iznimno popularne i korisne tiskovine posvećene kućnom kinu. Sadrži brojne recenzije, testove, preporuke... www.whatvideotv.com

17 mjerenje

Vrlo korisna stvarčica za one ekstravesele prigode kad se obično malo više potegne, pa više nismo sigurni jesmo li unutar zakonom dozvoljenih granica ili nismo.
www.mikronis.hr/ponuda/safemate/

18 samorost

Koja genijalna *online* igra! Nevjerojatno zabavno, mystoliko i na totalno čudnom serveru, ako nas pitate. www.freshsensation.com/samorost.swf

19 kompjutorizacija

Ako vas računalo živcira do krajnjih granica, potražite utjehu u ovoj oazi PC mira. www.pcsympathy.com

20 arhitektura

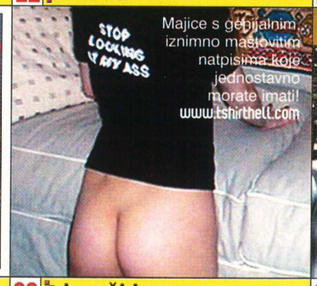
Evo izvrsnog *sitea* za arhitekte – i to one koji koriste Macintosh. Oda tome kako je Macintosh bolji itd., itd., zijev...
www.architosh.com

21 squash

Saznajte zašto je ovaj sport visokog intenziteta nevjerojatno popularan u inozemstvu te zašto mu popularnost raste i u nas. Nabij tu loptu!
www.cro-squash.hr

22 moda

Majice s genijalnim, iznimno maštovitim natpisima koje jednostavno morate imati!
www.tshirthell.com



23 mp3

Ako možda MP3-ce ne želite više besplatno *downloadati*, nema problema – možete ih i legalno kupovati i plaćati u dućanu Fatboy Slima. www.traxzoum.com

24 gaming

Interenet stranice posvećene računalim igrama - tematici kojom se bavi HACKER. Ako želite postati jedan od njih ili već jeste, uperite *browsere* na: www.gamasutra.com

25 nokia 6600

Ovo je trenutačno najzastupljeniji mobitel u Hackerovoj redakciji, a evo i adrese gdje doznajemo sve tajne o njemu:
www.my6600.net

26 igračkice

Ako padate na zgodne sitnice, figurice i beskorisne gluparijice i *gadgete*, ovaj Internet dućan je odredište koje ne smijete zaobići.
www.411beanies.com

27 zdrav život

Naučite zdravo živjeti uz T-mag i njegove stotine članaka napisanih od strane stručnjaka. www.t-mag.com

28 fotići

Kupite fotoaparat po povoljnoj cijeni *online* i u Hrvatskoj! www.fotoaparati.net

29 oskar

Dodjela zlatnih filmskih kipića bila je točno prije mjesec dana. No, u vrijeme pisanja ovog teksta, mi još nismo znali dobitnike – kladimo se da će Prstenovi pokupiti barem 8 komada! www.oscar.com

30 auti

Možete još mnogo *bandwitha* potrošiti skidajući atraktivne filmiće vezane uz oktanske sportove. Ako vam je to super:
www.drivetoish.co.uk

31 hotelijerstvo

Pogledajte kako nasljednice velikog lanca hotela svojim mladim, oskudno pokrivenim tjelima pridonose obiteljskom poslu...
www.hilton-sisters.net

Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr

Olimpijada 2024.

[*multimedia log: uz čitanje preporučljivo slušati: "We are the Chamipons" – The Queen*]

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Što bi zreo čovjek, normalnog svjetonazora, rekao na moju izjavu da će jednog dana na Olimpijadi nastupati reprezentacije u računalnim igrama? Vjerovatno da se šalim, da sam nerealan ili da sam, u najgoru ruku, idiot bez života koji svaki segment življenja gleda kroz prizmu igranja na računalu. OK, ne zamjeram. Vjerojatno bi isto to rekli i stari Grci da im je netko rekao kako će jednog dana na Olimpijadi nastupati žene ili djeca. Zamislite da se možete teleportirati u 776. prije Krista, i da možete popričati s natjecateljima na prvoj Olimpijadi. Što bi ti ljudi rekli kad biste im pokušali objasniti da će jednoga dana klinci od 13 godina na Olimpijadi biti ravnopravni natjecatelji, i to u sportu budućnosti koji se zove gimnastika i koji uključuje ples s loptom te mahanje po zraku štapićem za čiji je kraj privezan komad svilene vrpce? Što bi pomislili natjecatelji na prvoj obnovljenoj Olimpijadi 1896. godine da im je netko rekao kako će jednog dana postojati Olimpijada na kojoj će se natjecati ljudi u invalidskim kolicima, ili da će jednoga dana status sporta imati odbojka na pijesku, 3 na 3 košarka, vratolomije s biciklom ili bilijar i pikado?

Nezahvalan je posao uspoređivati sport ondašnji i sport kakav je danas, no još je nezahvalnije govoriti o računalnim igrama s pozitivnim predznakom u današnjem društvu koje iz neznanja stigmatizira čak i banalnu zabavu koja teži tome da jednoga dana postane nešto više od ugodno provedenog vremena. Koliko može biti jednostavno upustiti se u razgovor na tu temu kad je današnji čovjek kadar igranje na PC-ju okarakterizirati kao stvaranje jaza između pojedinca i društva te potencijalnim detonatorom nasilja u društvu? Kako se sučeliti s ljudima kojima su neke druge, uistinu zabrinjavajuće, činjenice potpuno normalne, i to u tolikoj mjeri da o njima niti ne razmišljaju?

Zašto je, primjerice, većini Hrvata borba Mirka Filipovića, koja se na HRT-u prikazuje u doba nedjeljnog ručka, savim normalna stvar, dok je monitor na kojem se vrti *Serious Sam* u jednoj emisiji Latinice paklenska naprava koja će nam djecu pretvoriti u nasilnike? Zašto je Mirko Filipović poprskan krvlju protivnika kojeg premlaćuje dok ovaj bespomoćno leži na tlu slika nacionalnog herojstva, dok je Kristina Jeren koja u Latinici igra *Serious Sam* plastični prikaz modernog divljaštva koji se javno razapinje u medijima? Mirko snažnim udarcima u glavu okrvavljuje protivnika, lomi mu nosnu kost i arkadu, sasvija ruku do puknuća, i to je opće prihvaćeno kao sport, i takve scene je podobno prikazati na državnoj TV u nedjelju u 14:00, no gađanje nakupine piksela na monitoru je barbarstvo i osude vrijedna zabava koja potiče nasilje?

Kad ovako sagledam stvari, između mene i starih Grka nema prevelike razlike. Kao što njima ne bi bilo jasno na koji smo nivo postavili današnji sport, tako ni meni nije jasno kako se danas sportom može nazvati ama baš svako nadmetanje koje nekome padne na um. Zar je za etiketiranje nečega kao sport dovoljno imati pristaše i asocijaciju koja će to pravno okruniti? Pa dobro, ako se tu vrti novac i ako je sport danas evoluirao do te mjere da je zarada jedan od bitnih momenata za zdravo tijelo i zdrav mu duh, što je to tako čudno u pretpostavci da moj sin jednoga dana bude sudionik Olimpijade u nekakvom FPS-u?

Zašto bi bilo loše da ja svom klincu, koji ima sve predispozicije da postane vrhunski *cyber shooter*, budem trener i duhovni uzor koji će ga dovesti do zlatne medalje i vreće novaca? Već vidim naslove u medijima, gdje će me popljuvati kao dubre koje je iskoristilo dijete za stjecanje bogatstva, oca koji je sina natjeravao da satima napucava po računalu kako bi izbrusio skill i tako ga izolirao od društva, fanatika koji je djetetu oduzeo osobni život. Nebitno je hoće li moj mali sutra izaći na pijadestal okićen zlatnom medaljom i s rukom na srcu odslušati nacionalnu himnu, i nebitno je hoće li mu, kad bude proglašen najboljim FPS igračem svijeta, onako zaogrnutom trobojnicom zadrhtati brada ili kapnuti suza ratnička! Bitno je da je to iz današnje perspektive bauk. Bitno je da je bavljenje tim stvarima proglašeno otuđivanjem od svijeta i nehumanim. No, s druge strane, nitko se ne pita je li otac Ivice i Janice Kostelić svoje klince izolirao od društva, jesu li brat i sestra Kostelić bili otuđeni dok su godinama neprekidno od jutra do mraka brijali po planinskim masivima, spavajući u šatorima na - 20 stupnjeva Celzijevih, daleko od civilizacije, i je li njima uskraćen privatni život. To nije upitno, dapače, to je herojstvo, to je nacionalni ponos, to su divljenja vrijedni potezi, a napuknute hrskavice, koljena, ramena, ključne kosti, cijevanice, istegnute tetive i mišići kao popratni sadržaj na putu ka uspjehu samo su detalji koji izazivaju kolektivnni plač nacije i još žešće bodrenje.

No, bez da kalkuliram što bi bilo, kad bi bilo jer, ruku na srce, bez obzira na sve, i Filipović i Kostelići su mi totalno pozitivne face i do debilizma se divim njihovoj upornosti i rezultatima, ne mogu ne sagledati činjenicu koja se događa danas, tu u našem susjedstvu. Ivica Marković, svim svjetskim igračima *Warcrafta 3* poznat kao Zeus, nedavno je na turniru u Las Vegasu osvojio četvrto mjesto te je, vrativši se u Zagreb, majci na stol stavio osvojenih 40.000 kuna. Zeus dnevno vježba *Warcraft 3* po nekoliko sati i možemo reći da se zbog te igre odrekao dobrog dijela društvenog života. Znači li to da je Zeus otuđen, asocijalan, tip bez smisla za humor, kojem je jedina tema za razgovor sraz orka i elfova. Nebitno, kao što je nebitno jesu li otuđeni Mirko, Janica ili Ivica. Ono što je činjenica jest da je Zeus u konkurenciji od gotovo dva milijuna igrača u svijetu jedan od najboljih, i da svoje vrijeme koje poklanja toj igri kompenzira svjetskom slavom i - odnedavno - novcem. Baš kao i Mirko, Janica ili Ivica! Pa koja je onda razlika između Zeusa i bilo kojeg random odabranog sportaša koji gradi svoju karijeru? I jednoga i drugoga naprijed goni ljubav prema onom što rade, želja za uspjehom, želja za slavom pa, recimo to bez srama, čak i za novcem, ako želite, koji bi u konačnici trebao biti nagrada za uloženo vrijeme, energiju i trud. Zašto je onda priča o Zeusu u našem društvu priča o žigosanom friku, dok je priča o nekom mladom i nadobudnom sportašu srcedrapateljska seansa za provalu emocija? Vjerojatno je stvar u pristupu i razumijevanju onoga čime se obojica bave, a s obzirom da je tu definitivno riječ o natjecateljskim disciplinama, ostavimo na stranu čekanje na onaj dan kad će računalna nadmetanja dobiti status sporta, koji danas ima čak i vožnja skateboardom, te pokušajmo shvatiti trud i htijenje.

> **... nije ovo tema za premišljanje, nego samo paralela koja govori koliko ne shvaćamo da će progres jednog dana učiniti svoje...**

Kako god, nije ovo tema za premišljanje, nego samo paralela koja govori koliko ne shvaćamo da će progres jednog dana učiniti svoje, bez obzira koliko se to nekome iz ove perspektive činilo nemogućim. Pogotovo danas kad svjedočimo evoluciji sporta, koji je iz benigne zabave u kojoj je pobjednik dobijao lovorov vijenac oko glave i pravo na beskrajno foliranje u svom selu došao do nivoa na kojem se pobjednici u pojedinim disciplinama plaćeni suhim zlatom i gdje nekoliko pobjeda može čovjeka učiniti bogatašem. Zlatna medalja jednako je vrijedna, bilo da je osvojena u jednom od najstarijih sportova, hrvanju ili bacanju diska, ili u smotri bodybuildera čije se natjecanje svodi na izlazak na binu i napinjanje mišića. Nitko i ne očekuje da sagledamo dalekosežnost progresa i da ga pri njegovu dolasku dočekamo pljeskom, ali nemojmo ga onda dočekivati ni s predrasudama. Ako ne možemo drugačije, barem šutimo.

www.my-siemens.com

SIEMENS
mobile

EXTRA

MC60 s integriranom kamerom

Novi Siemens MC60 sa svojim x-graphic dizajnom, zaobljenom tipkovnicom, integriranom kamerom i četverobojnim zaslonom, doista predstavlja izuzetan mobilni telefon. Iznimno je jednostavan za uporabu: dva klika do gotove fotografije, a jedan klik kasnije vaša je fotografija uz tekstualnu poruku već na putu.

Be inspired

BenQ

FUJITSU

DISTRIBUTER

OMNIA

OMNIA d.o.o., Zagreb, Koturaška 69, tel: 01/ 6170 433, fax: 6170 506, E-mail: omnia1@zg.tel.hr, www.omnia.hr
Osijek, Šetalište K. Franje Šepera 12, tel: 031/ 284 505, fax: 284 506, E-mail: omnia-os@os.tel.hr
BiH: OMNISA, Fra Anđela Zvizdovića 1, tel: 033/ 296 588, fax: 296 586 E-mail: omnisa@omnisa.ba

pictoris design [ljepše vidjeti]