NAGRADNA IGRA > MICROLINE - GENIUS kućno kino

HACKER

BROJ 103 • LIPANJ 2004. • CIJENA 30.00 KN, 220 DIN, 270 DEN

DOKA… …NE OVISNOSTI

EKSKLUZIVNO

STAR WARS 2 KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Vjerujete li svojim očima?
Prvi donosimo najavu
velikog RPG hita!

IGRA BROJA

BREED

Nakon brojnih odgoda
konačno je stigao!
Je li ispunio naša očekivanja?

ISSN 1330-7126
9 771330 712000 00103

TEST RECENZIJA

HITMAN: CONTRACTS

TESTIRALI SMO kako je ponovno biti u ulozi hladnokrvnog ubojice

6 ATRAKTIVNIH NAJAVA

- BROTHERS IN ARMS
- CALL OF DUTY: UO
- DUNGEON SIEGE 2
- RC TYCOON 3
- WARCAFT: BC 3
- BATTLEFIELD 2

SP-HF2.0
RMS: 2x7W, PMPO: 500W
zvučne kutije izrađene od drveta

SP-Q2.1 Slim
RMS: 6W+2x1,5W, PMPO: 320W

SP-Q10
RMS: 2x5W, PMPO: 200W, 3D

SW-HF5.1
RMS: 70W PMPO: 2500W
zvučne kutije izrađene od drveta

SW-5.1 Home Theater
RMS: 45+15+4*15=120W, PMPO: 3600W
zvučne kutije izrađene od drveta

Genius

Neka se i Vaše uši vinu u visine!

GHT-510D Digital Home Theater System

Genius GHT-510D je snažan Hi-Fi 5.1 kanalni surround zvučni sustav, s podrškom za analogni i digitalni ulaz zvuka (optički i koaksijalni priključak), idealan je za ozvučenje kućnog kina.

DOLBY DIGITAL

DIGITAL dts SURROUND

Ugrađeni su Dolby Digital AC-3 i dts dekoderi za 5.1-kanalni i dvokanalni zvuk.

(Dobavljiva je i jeftinija verzija 510, samo s RCA 5.1 ulazom.)

IQ
www.iq.com.hr

Posebna ponuda

Ukoliko u mjesecu svibnju kupite IQ-računalo, možete ostvariti dodatnih 20% popusta na maloprodajnu cijenu modela GTH-510D i GHT-510, u svim IQ-centrima!

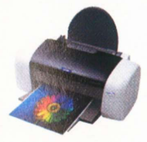
Više informacija na besplatnom telefonu

0800 0801

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

KYE SYSTEMS CORP.
www.geniusnet.com.tw

EPSON DURABrite tinte, za svježe cvijeće odmah s printera. Za 80 godina i više.



EPSON Stylus C64 printer

EPSON Stylus C84 printer

EPSON Stylus CX5400 multifunkiconalni

EPSON Stylus CX6400 multifunkiconalni

EPSON predstavlja nove DURABrite tinte za nove EPSON pisače serije Stylus C i nove multifunkcijske uređaje serije Stylus CX. Tinte unutar ovih pisača su u potpunosti vodootporne zahvaljujući pigmentiranim tintama koje pored vodootpornosti imaju postojanost ispisa 80 godina i više - izgledaju isto kao i novo ispisane. Još jedna prednost EPSON DURABrite tinte je ta da na papiru ostaju isti tren suhe i postojane, ispisane papire iz pisača možete odmah uzeti i koristiti bez straha da bi se kvaliteta slike mogla oštetiti.

Ne vjerujete? Probajte i uvjerite se!

DURABrite INK

EPSON DURABrite tinta u odvojenim spremnicima

ImagEmotion

RECRO
Potpisujemo samo najbolje!

RECRO d.d., Trg sportova 11
10 000 Zagreb, Hrvatska
Tel.: 385 1 3650 777, Fax: 385 1 3650 716
e-mail: recro@recro.hr, http://www.recro.hr

Recos

Recos d.o.o.
Tvornička 3, 71 000 Sarajevo
Tel.: (033) 767-330, 767 340, Fax: (033) 454-428
e-mail:recos@recos.ba, http://www.recos.ba

EPSON®

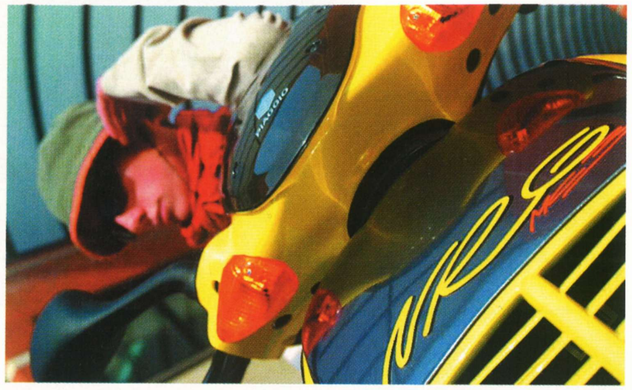
EPSON®, EPSON Stylus™ i EPSON DURABrite™ su registrirani zaštitni znakovi Seiko Epson Corp.

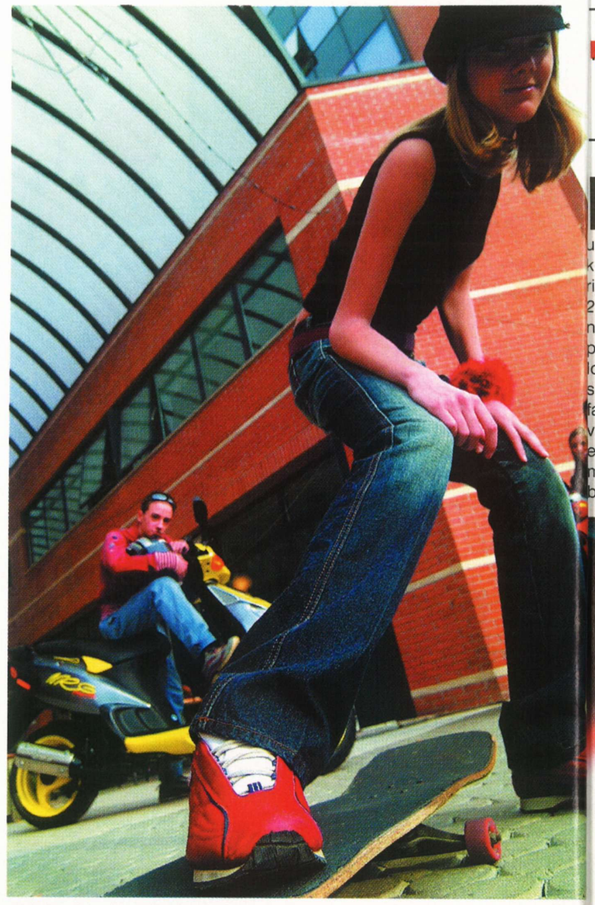
Piaggio NRG mc3

Piaggio **NRG mc3** predstavlja vrhunsku tehnologiju i performanse, te je već nekoliko godina best seller u svojoj kategoriji i jedan od najuspješnijih sportskih skutera.

NRG mc3, Piaggiov predstavnik super sportskih skutera u 50 cm3 otišao je korak dalje kako u estetskom tako i u tehničkom pogledu, a sve u zajedničkom cilju: ponuditi tržištu vozilo koje će se odlikovati ozbiljnim i konkretnim osobinama, te apsolutno vrhunskim performansama. Čak i sam naziv modela, NRG, ovom skuteru daje naboj energije i imuplsnog, sportskog starta.

Ovaj model je već u svojim začecima pokazao brojne, zanimljive inovacije koje su se odnosile prvenstveno na estetsku komponentu, zahvaljujući novoj grupi instrumenata, novoj prednjoj rešetki, te novim grafičkim rješenjima i briljantnim bojama karoserije.
Danas **NRG mc3** predstavlja skuter koji povezuje uglavnom mlađe generacije, koji ga prepoznaju kao najbrži način povezivanja i međusobne komunikacije. Stoga je poruka koja se i vezuje uz NRG jednostavna i prepoznatljiva - **NRG community**.





RUNNER RACING REPLICA nova je verzija Gilera skutera, koja dolazi direktno sa svjetskih moto utrka 2004. Posvećena Gilerinom trkaćem timu Metis i njegovim vozačima Stefanu Peruginiju i Fabriziu Lai, nova Replica ima brojeve 7 i 32 pod kojima će ove sezone voziti Perugini i Lai na trkaćim stazama diljem svijeta.

RUNNER RACING REPLICA 19.500 Kn • Mjesečna rata već od 319 Kn Cijene s PDV-om za plaćanje u gotovini

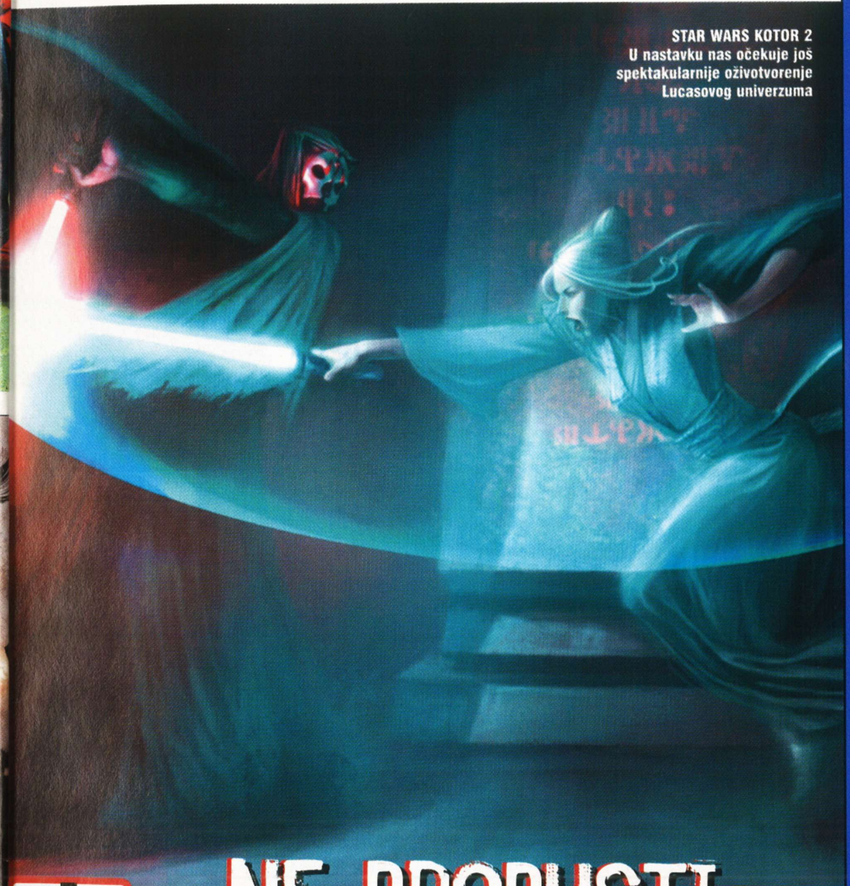
PRODAJA: SPLIT "PIAGGIO CENTER SPLIT" 021 383 898 • "SKUTER BUTIGA" 459 730 **ŠIBENIK** "PIAGGIO CENTER ILJADICA - RAPO" 022 213 159 **TROGIR** "PROMOTO" 021 881 655 **ZADAR** "PIAGGIO CENTER ZADAR" 023 305 861 **DUBROVNIK** "ETNA" 020 313 061 • "MOTO CENTAR" 311 440 **MAKARSKA** "MOTO CENTAR OKLOPČIĆ" 021 679 343 **METKOVIĆ** "MARA 959" 020 684 147 **KORČULA** "MARA 959" 020 716 635 **RIJEKA** "SPRINT" 051 211 629 • "SCOOTER SPACE" 641 494 **MATULJI** "MOTO MATUŠIĆ" 051 277 799 **CRIKVENICA** "MOTO INI" 051 242 658 **KRK** "ABI" 051 222 013 **RAB** "BALTY MOTOR SPORT" 051 725 721 **MALI LOŠINJ** "MOTOMAR TRADE" 051 232 481 **PULA** "CIKLI" 052 534 947 • "HP MOTORI" 383 505 **ROVINJ** "PIAGGIO CENTER DODIĆ" 052 815 616 **POREČ** "ESPO" 052 452 784 **ZAGREB** "PIAGGIO CENTER ZAGREB" 01 6183 116 • "BOX 15" 3777 294 • "MOTO MONDO" 301 2700 **KRAPINA** "BAUER" 049 372 014 **KARLOVAC** "AMI TRADE" 047 414 160 **SISAK** "MOTO DEL VECHIO" 044 524 678 **VARAŽDIN** "AUTOMOBIL LONČAR" 042 214 833 • "SUPERBIKE TRGOVINA" 320 898 **ČAKOVEC** "ALFACAR" 040 364 000 **OSIJEK** "MOTO CENTAR IVANDIJA" 031 303 355 • "TOM.OS" 373 133 **SLAVONSKI BROD** "AUTO MOTO NAUTIK" 035 452 151 **VINKOVCI** "ANTONINA" 032 306 270 **BJELOVAR** "MOTO CENTAR BJELOVAR" 043 221 780 **KOPRIVNICA** "MOTO BICIKLIST" 048 622 191 **VIROVITICA** "AUTO CENTAR PEPA" 033 726 780 **VUKOVAR** "ANTONINA" 032 441 115 **NOVA GRADIŠKA** "AUTO-MOTO KUMIĆ" 035 364 824

Krediti do 7 godina • Jamstvo 2 godine • Povoljno obvezno i kasko CROATIA OSIGURANJE SELENIA MOTO RIDER

VELIKE STVARI

Iskreno se nadamo kako smo vas ovaj put doista ugodno iznenadili velikim, ekskluzivnim prikazom nastavka najnagrađivanije igre u 2003. o čijem su postojanju do prije koji dan kolale samo neprovjerene informacije. Naravno, riječ je o *Star Wars Knights of The Old Republicu 2*, u čiji razvoj Lucas Arts, dakako, polaže velike nade i u koji je uložio goleme novce. Ovom prigodom se zahvaljujemo VideoTopu, našem lokalnom distributeru, koji nam je omogućio suradnju s Lucas Artsom u predstavljanju tog fantastičnoga SF *roleplayinga* smještena u predivni Star Was univerzum u našem velikom, ekskluzivnom prikazu, u kojem, dakako, donosimo i prve slike iz same igre. Jednako iznenađeni bit ćete i iznimnom realističnošću novog Ubi Softova ratnog akcijskog remek-djela koje se sprema popeti na sam vrh tog žanra kako po pitanju *single player* igranja, tako i u dočaravanju nezamislivo atmosferičnih masivnih *multiplayer* okršaja. S obzirom da je u trenutku pisanja ovog uvodnika E3 u punom jeku, evo samo nekoliko natuknica što vam spremamo za idući broj u velikom E3 reportu na više od 20 stranica: *Splinter Cell 3*, *Doom 3*, *Counter Strike 2*, *Dragon Age*, *Grand Theft Auto: San Adreas* i iscrpni prikazi mnogih drugih spektakularnih naslova. Ukratko, 104. broj Hackera nikako ne smijete propustiti!

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



STAR WARS KOTOR 2
U nastavku nas očekuje još spektakularnije oživotvorenje Lucasovog univerzuma

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

EKSKLUZIVNO: Star Wars KOTOR 2
str. 36 Prvi donosimo veliki prikaz novog RPG hita

PRVI POGLED: Battlefield 2
str. 22 Nastavak naigranije *multiplayer* akcije u našoj redakciji

TEST RECENZIJA: Hitman: Contracts
str. 54 Broj 47 ponovno na zadatku

HACKER ekipa

DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

DAMIR RADEŠIĆ
novinar

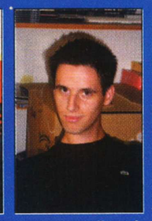
TIBOR HITRI
novinar

KRISTINA JEREN
novinar

KREŠIMIR JOZIĆ
novinar

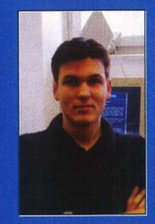
BERISLAV JOZIĆ
novinar

KREŠIMIR LAUŠ
novinar

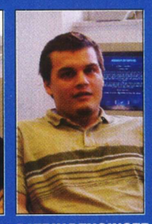


IVAN KOVAČEVIĆ
novinar

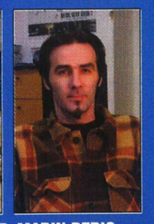
GORAN MARAVIĆ
hardver



MISLAV MATAIJA
novinar



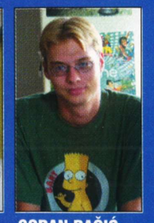
PATRIK PENCINGER
hardver



MARIN PERIĆ
grafički urednik

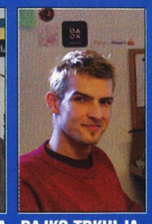
STIPE PERKOVIĆ
DTP

IVAN POLOJAC
novinar



GORAN RAČIĆ
novinar

DAMIR RUKAVINA
novinar



RAJKO TRKULJA
novinar

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar

impressum

HACKER

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

» Izlazi mjesečno

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

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

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

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

LEKTURA
Ankica Đerek

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, dr. Stipe Orešković

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

europapress HOLDING

sadržaj #103

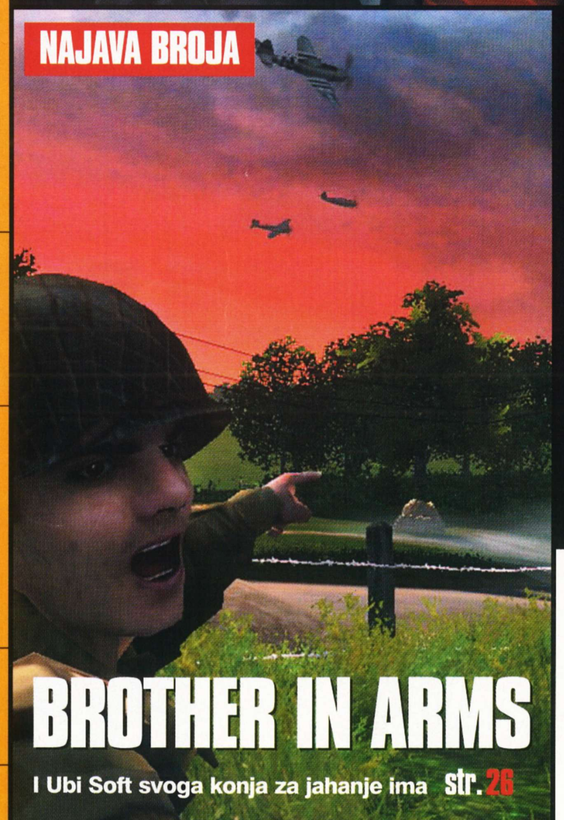
Hacker broj 103 | issue 103 | ča… | **lipanj 2004.** | june 2004

TEST RECENZIJA

HITMAN CONTRACTS

Eidos nastavlja svoju ubojitu franšizu

str.



NAJAVA BROJA

BROTHER IN ARMS

I Ubi Soft svoga konja za jahanje ima str. 26

HARDWARE TEMA

UTIŠAJTE SVOJE RAČUNALO

Ukoliko vam se računalo glasa kao ranje… zvijer, nudimo vam par efikasnih rješenja

PROČITAJ:

- **Cooleri**
  Što tiše, to bolje
- **Trikovi i savjeti**
  Najefikasniji način za regulaciju glasnoće računala

str

RUBRIKE

8 PC Info
16 Tech Info
18 Aktualno - Ati vs. nVidia, treća runda
41 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 Call of Duty: United Offensive
22 Battlefield 2
24 Rollercoaster Tycoon 3

NAJAVA BROJA

26 Brother in Arms

NAJAVA

30 Dungeon Siege 2
32 Warlords Battlecry 3

ZAVRŠNICA

34 Half-Life 2
34 Axle Rage
34 Lord of the Rings Battle for Middle Earth
35 Vampire Bloodlines

EKSKLUZIVNO

36 Star Wars: Knight of the Old Republic 2

RECENZIJE

46 Breed
50 Painkiller
54 Hitman: Contracts
58 Rise of Nations: Throne and Patriots
60 The Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses
62 Firestarter
64 I of the Dragon
66 Singles
68 Neighbours From Hell 2
70 World Championship Pool 2004
70 Battle for Troy
71 Trivial Pursuit Unhinged
71 Impossible Golf
71 Frogger's Adventure: The Rescue

HARDWARE

HARDWARE MJESECA

83 D-Vinyl 2020

HARDWARE TEMA

84 Utišajte svoje računalo

HARDWARE MINITEST

90 17" LCD monitori

HARDWARE RECENZIJE

92

ĐEDAAAJ VITEZICA»
'Ko je to rekao da jedan jedi ne vodi računa o *stylingu*? Da čujemo...

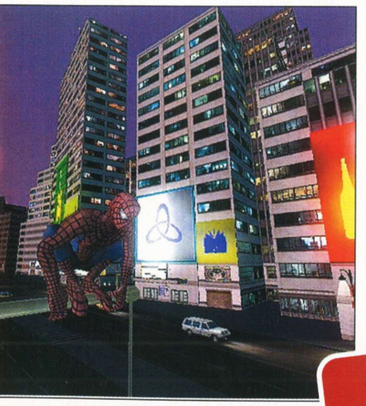
PRVE SLIKE I KOMENTARI ...

Spiderman 2

Pauk kojeg volimo

Paraleleno s izlaskom drugoga filma o Marvelovom Čovjeku pauku izaći će i istoimena igra rađena prema njemu. U njoj će naš Spajdi ponovno braniti Manhatan, i to ovaj put od zlog Doc Ocka i njegovih vjernih slugu. No, *Spiderman 2* neće biti još jedna arkadica u nizu koja će se prodavati samo zbog filma nego će ponuditi i neke sasvim nove elemente igrivosti. *Spiderman 2* bi, po najavama, trebao biti sličniji *Grand Theft Autu 3* nego svom prethodniku jer linearnih misija gotovo da i neće biti. Zamijenit će ih slobodno lutanje gradom te slobodni odabir željenih "kampanja", uz dobrodošlu primjesu sporednih misija u kojima ćete grad oslobađati od kriminala. Spominje se i izmjena dana i noći, mada još nije jasno hoće li to imati ikakvog utjecaja na samu igru. Druga novost je upotreba realne "gravitacijske" fizike prilikom Spajdijeva vješanja o njegovu famoznu mrežu, koja se više neće lijepiti za "zrak" nego za konkretne objekte i zgrade. Po videnom, navigiranje gradom pomoću mreže bit će vrlo dinamična i riskantna rabota začinjena, dakako, i specijalnim potezima poput postraničnog jurcanja po zgradama (*Princ Of Persia*) itd. Pauče, kad ćeš se već jednom zavući u naše domove?

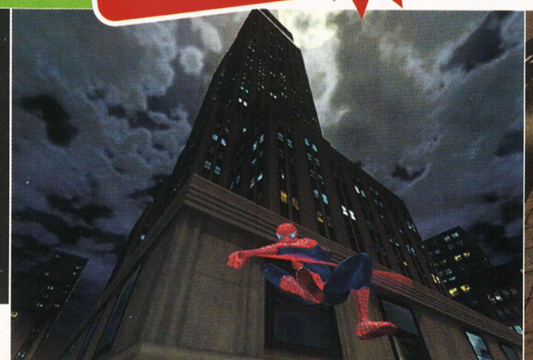
"Mnogima najdraži superheroj ponovno u Activisionovoj akciji



VIJEST MJESECA!

SPIDERMAN 2

Spider Man je ovaj puta još fluidnije, atraktivnije i raznolikije animiran. Kinematika je dovedena skoro do perfekcije i Spidi će vas oduševit svojim suludim akrobacijama i nevjerojatnim skakanjem od zgrade do zgrade, što s mrežom, a što i bez nje.



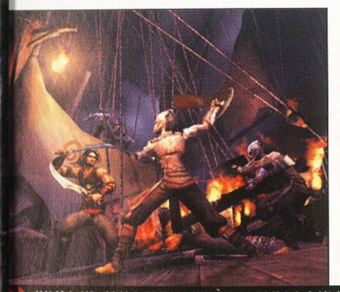
"Nasljednik GameCube predstavljat će ne evoluciju, već pravu revoluciju u svijetu konzola"

ATORU IWATA, predsjednik Nintenda, na E3 press konferenciji

Prince Of Persia 2

Mračni Princ iz Perzije

Ubi Soft je i službeno objavio da radi na nastavku *Princ Of Persia: Sands Of Time*. Igra će izaći paralelno za sve platforme, uključujući i PC. Iako su informacije još uvijek šture, dade se zaključiti da će novi *Princ* biti rađen za nešto odrasliju publiku, jer je sve mnogo mračnije i daleko ozbiljnije. To se najbolje vidi po glavnom liku, koji više nije dječak nevina pogleda nego bradati ratnik koji vitla dvama mačevima. Na njemu će se sada vidjeti i svaka krvava ogrebotina i pokupljena modrica, što je još jedan od dokaza da je originalni koncept dosta promijenjen. Najavljuju se i još veći nivoi od prijašnjih, što se posebno odnosi na otvorena prostranstva, gdje ćemo promatrati zvjezdano nebo i uživati u pustinjskom povjetarcu. Princ će i dalje biti u stanju izvoditi najrazličitije vratolomije te zaustavljati vrijeme, a spekulira se da bi se upravo oko manipulacije vremenom moglo vrtjeti najviše novina. Naime, jedan od udarnih reklamnih *blurbova* glasi "Znate vrijeme svoje smrti", a to je svakako rečenica oko koje bi se moglo ispresti svašta!



PRINCE OVAJ PUTA STIŽE U PUNO MRAČNIJOJ I OPAKIJOJ VERZIJI

Tabula Rasa

MMORPG napisan ispočetka

Od kreatora prvog pravog MMORPG-a na svijetu (*Ultima Online*), Richarda Garriota, uskoro stiže *Tabula Rasa*, naslov koji bi trebao prepisati pravila i cijelom žanru dati jednu dosad neviđenu kvalitetu. Radnja će se vrtjeti oko pradavnih rasa Benefactora i Thraxa, koje se bore oko novonastalih civilizacija i njihove uloge u galaktičkom poretku. Jedna strana ih želi uzeti pod benigni patronat, a druga pod vojničku čizmu, a sve zbog napredne tehnologije "iskrivljavanja realnosti". Pomoću čega je omogućeno putovanje kroz cijelu galaksiju i trenutačna teleportacija, što je jedan od novih MMORPG elemenata pomoću kojih autori žele ukloniti tipične MMORPG probleme. Naime, više neće biti dosadnog hodanja kroz goleme svjetove nego će, kao i u filmu, igrač uvijek biti u središtu zanimljive radnje. Tome u prilog ide i izbacivanje "ubijanja štakora", jer će se već na početku sudionici virtualne stvarnosti naći u pravim i zanimljivim misijama. Uf, novootkrivenih elemenata *Tabule Rase* za jednu ovako malu najavu je i previše, no možete biti sigurni da će se o ovoj igri još mnogo pričati.

INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO IN

BLITZ

Splinter Cell 3

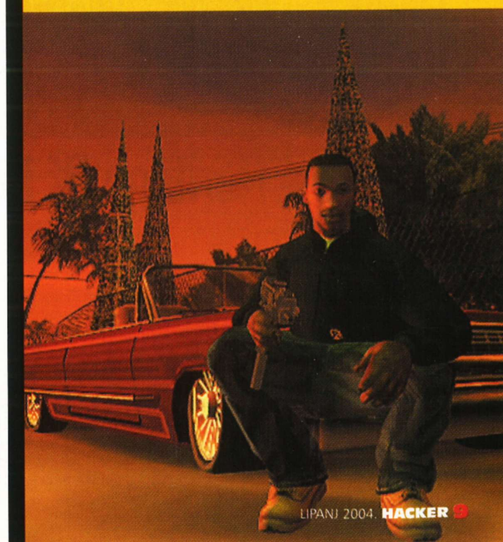
Samo nekoliko dana prije početka ovogodišnjeg E3-ja sve nas je iznenadila, ali i oduševila, najava trećeg *Splinter Cella*, koji, što još više iznenađuje, stiže već potkraj godine. Fantastična grafika koja se vrti na Unreal engineu nove generacije i još razrađeniji fizikalni model bit će glavna okosnica igre s dobro nam poznatim Samom Fisherom. Stoga već počnite štedjeti za nove grafičke kartice.

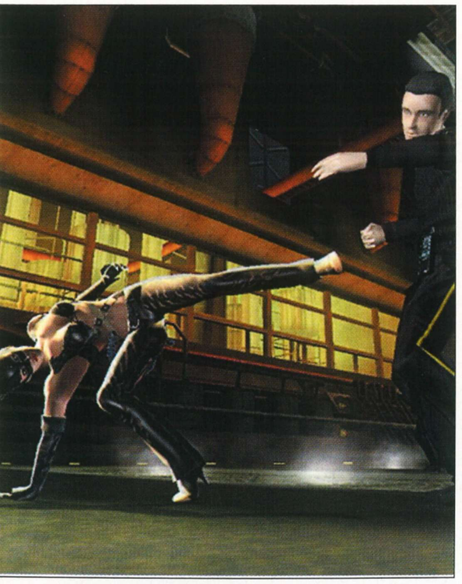
Counter Strike 2

Jedna od najigranijih taktičko-pucačkih *multiplayer* delicija uskoro dobiva nastavak, i to da stvari budu još bolje, građen na intrigantnome Half-Life 2 engineu. Igra je iza zatvorenih vrata bila prikazivana tijekom E3-ja, no datum izlaska još nije definiran – ipak, kraj 2004. ili prva polovica 2005. bio bi nekakav realan vremenski okvir u kojem možete očekivati pojavljivanje ovog, nadamo se, dostojnog nasljednika originalnog *Counter Strikea*.

Grand Thef Auto San Adreas

Priznajte da ste znali kako će se prije ili poslije pojaviti barem još koji nastavak superzarazne i nevjerojatne igre *GTA*. Poprište novih bjesnih naganjanja i uličnih obračuna ovaj put je San Adreas pa otud i naziv igre. Do kraja godine se očekuje pojavljivanje PS2 inačice, a u proljeće 2005. stiže najvjerojatnije i PC inačica s prerađenim grafičkim engineom.





Catwoman

Mačkasta Halle Barry

Bilo je za očekivati, nedugo nakon američke premijere filma *Catwoman*, najavljena je i istoimena igra. Po svemu sudeći, bit će to tipična konzolaška tabačina, koliko tipična uopće može biti. Počnimo od glavnog lika: replika glavne glumice, tj. Halle Barry, bit će obdarena svim potrebnim atributima, a već se sada govori o "najseksipilnijem računalnom liku ikad". Seksi Halle će raspolagati sa svom silom mačkolikih zamaha, poteza i šuseva u stilu najboljih arkada iz trećega lica, a moći će koristiti i specijalni mačji mod koji bi trebao sličiti na onaj alienski. Znate ono, usporeni protivnici, infracrvena percepcija okoline i slične stvari. Njezin najbolji saveznik ipak će biti vjerni bič, kojim će uništavati interaktivni okoliš, vješati se po lusterima i šipkama, a u nekim situacijama on bi joj čak mogao i spasiti život. DC Comics, volimo te!

HOT STUFF

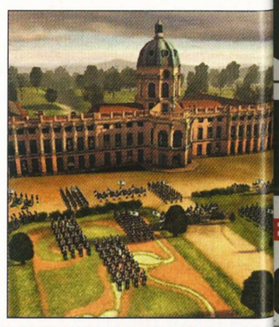
Settlers: Heritage Of Kings

Manje krvi nego obično

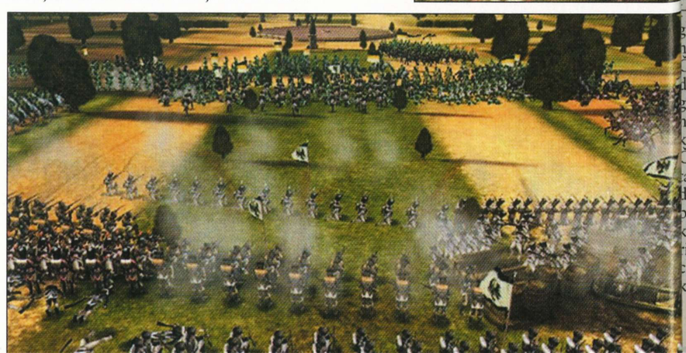
Legendarni *Settlersi* su dogurali do petog nastavka! A prisjetimo se kako je sve počelo: negdje tamo devedesetih godina prošlog stoljeća stvoren je jedan kvazi RTS u kojem ste razvijali svoje simpatično seoce. Isti principi bit će zadržani i ovdje, samo što će sve biti prebačeno u ultramodernu 3D grafiku čije impresivne rezultate vidite na slikama. I da, peti se *Settlersi* sele u srednji vijek te obećavaju nešto agresivniji i krvaviji način igre. Osnovni cilj bit će oslobađanje vaše kraljevine od zlog tiranina koji ju je okupirao. No, bez brige, svim ljubiteljima originala i dalje će biti omogućeno prilično pacifističko vođenje malih čovječuljaka koje je još uvijek dosta daleko od tipičnih RTS-ova modernih dana. Što još reći nego da se ponovno vraća legenda koja nikad neće i ne smije umrijeti!

Imperial Glory

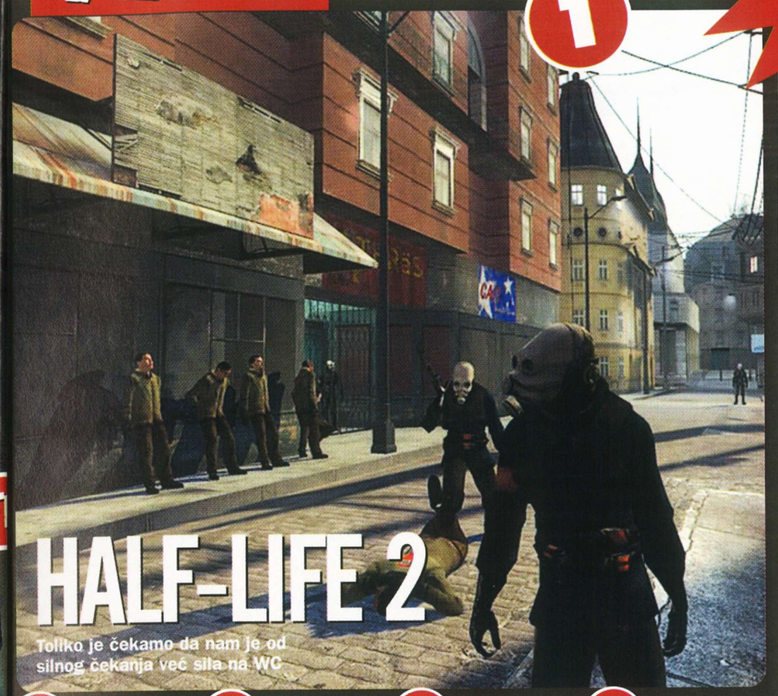
Austro-Ugarska u svom najboljem izdanju



Smješten na kraj devetnaestog stoljeća, *Imperial Glory* je masivni RTS koji će nam omogućiti da se pomakljamo s pet tada najjačih vojničkih civilizacija svijeta: Velikom Britanijom, Francuskom, Rusijom, Prusijom i Austro-Ugarskom. S tim da će potonja sigurno biti itekako zanimljiva stanovnicima ovog podneblja! Bitke će biti raspoređene u nekoliko velikih kampanja koje će se uglavnom temeljiti na stvarnim povijesnim događajima, ali će biti i nekoliko "što bi bilo, kad bi bilo scenarija" u kojima ćemo povijest pisati sami. Sve će, dakako, biti popraćeno raznovrsnim terenima, od engleskih pašnjaka preko zaleđenih ruskih pustara pa do zapečenih marokanskih pustinja. I sve to u moćnom 3D engineu koji će, osim bitaka na tlu, iscrtavati i one na moru. Kao šlag na kraju, tu je politički mod, u kojem ćemo nesuglasice rješavati na nešto mirniji način. Aha...



TOP 5



1

HALF-LIFE 2

Toliko je čekamo da nam je od silnog čekanja već sila na WC

2

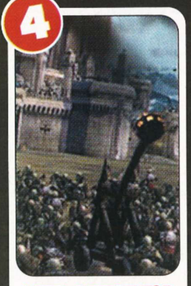
DOOM 3

Svakom novom slikom sve ljepši i ljepši. *Doom 3* bit će jedan od definitivnih razbijače ove godine.

3

STALKER

Ne tako davna nuklearna katastrofa još je u našim sjećanjima (a bogme i u stanicama), stoga se nadamo da će se isto dogoditi i s igrom.



4

LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH

RTS filmske kvalitete koji će nas, milijardu posto, oboriti s nogu.

5

KOTOR 2

Otkako su izašle prve informacije vezane uz ovaj SW RPG, *KOTOR2* ne izlazi iz naših misli i maštanja

ER

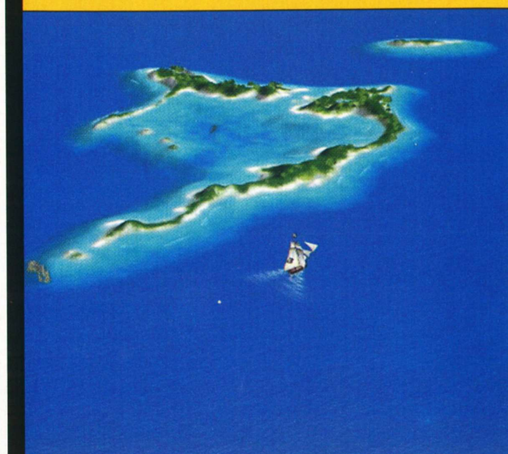
Errrrrrrrrrr...

Ovo bi moglo biti jako zanimljivo! *ER* je, kao što mu i ime kaže, kratica za *Emergency Room*, što bi se na hrvatski malo slobodnije prevelo kao Hitna služba. Ista ona Hitna služba koju možemo gledati na TV-u a, po čijoj licenci je napravljen i ovaj naslov. Igru ćete početi kao friški student na praksi u čikaškoj bolnici, pokušavajući se malo-pomalo domoći nešto cjenjenijeg položaja. Prema tome, pregled i operiranje pacijenata bit će tek neki od elemenata ove nešto šire bolničko/ekonomske simulacije koja bi se mogla usporediti i s legendarnim *Simsima*. Čak ćete se baktati i s političkim zavrzlamama, a tu i tamo će, baš kao i u seriji, uletjeti i neka moralna dilema (rezati krvoloka ili nesretnika kojemu je popijena krv). Grafika će biti tipično 3D izometrijska i prije svega funkcionalna i pregledna, a kako je riječ o dosta ozbiljnom naslovu, nadamo se i medicinski precizna. Sestro, brzo mi dodajte dvije litre krvi i pola litre votke da si napravim Bloody Mary!

BLITZ

Pirates

»Harr, Harrr... i tri boce ruma. Dulji boravak u špiljama svojeg razvojnog studija Firaxis naveo je legendarnog dizajnera Sid Meiera da izađe u javnost i konačno u punom sjaju pokaže oko čega to prtlja zadnjih dvije godine. Tijekom E3-ja remake *Piratesa* pokazan je u potpuno igrivoj verziji, oduševivši sve kojima je došao pod ruke. Moramo priznati da se strašno veselimo dolasku te igre koja je u svoje doba, prije gotovo dva desetljeća, predstavljala prave početke potpuno interaktivnih i razgranatih igara koje su vam nudile gotovo potpunu slobodnu odlučivanja i napredovanja tijekom igre.



Dragon Age

»Nakon svojih superuspješnih konzolaških RPG pothvata BioWare se odlučio vratiti početcima i okrenuti se razvoju novog atraktivnog epskog role-playainga za PC. Iza imena *Dragon Age* krije se virtualni fantazijski svijet u cijelosti stvoren od strane BioWarea, koji će, za razliku od njegovih prethodnih nastavaka, funkcionirati na posve novom RPG sustavu pravila. Više detalja o ovom iznimno zanimljivom projektu već u idućem broju Hackera.

Dreamfall

»Lucas Arts nas je sve uspio razočarati svojim nimalo lucidnim postupcima gašenja čak dviju s velikim žarom iščekivanih avantura i kad smo već mislili da je sada stvarno gotovo i da avanturistični žanr tone na samo dno, obradovao nas je Funcom svojom novom najavom. Naime, ti kreativni Finci koji su nas oduševili krajem 1999. izvrsnom *point&click* avanturom *The Longest Journey* za iduću nam godinu pripremaju i nastavak pod nazivom *Dreamfall*.

ČINJENICE I PODATCI...

Battlefield 2

Masovna *multiplayer* akcija u modernoj verziji

STRANE

Radnja novog *Battlefielda* događa se u konteporarno doba i prati najnovije ratne sukobe i razvoj turbulentne svjetske politike. Izabirat ćemo između Amerikanaca, Kineza i fiktivne Srednjoistočne koalicije, te se pomaklјati na svim "popularnijim" svjetskim bojištima koja svaki dan gledamo na CNN-u.

FIZIKA

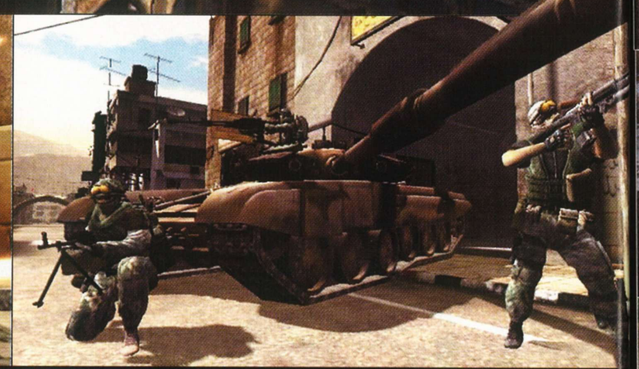
Osim ultrarealne fizike, koja će se brinuti za efektne eksplozije, pretumbavanja uništenih vozila i letenja komadića tijela na okolne zidove, *Battlefield 2* će imati i nešto sasvim novo. Naime, poseban engine će računati moć penetracije određenih projektila, koji će ovaj put prolaziti i kroz zidove. Nema više *kempanja*, dragi naši *kemperi*...

VOZILA

Nastavljajući svoju dobru tradiciju podrške za gomilu najrazličitijih vozila, ni novi *Battlefield* neće razočarati! U igri će ih tako biti više od trideset komada, i to specifičnih za svaku pojedinu stranu. Računajte na tenkove, *hovercrafte*, helikoptere, ultramoderne mlazne lovce i sve što vam padne na uzavrelu pamet!

MULTIPLAYER

Kakav je to *Battlefield* bez *multiplayera*? Dvojka će tako podržavati više od sto igrača na jednom serveru, što je u usporedbi s prijašnjim nastavcima iznimno velika brojka. Također, najavljuju se i "inteligentne" karte, koje će automatski prilagođavati svoju veličinu broju igrača kako nikad ne bi bilo previše dosadnog hodanja.



BLISKI ISTOK I MNOGA DANAŠNJA BOJIŠTA SU POPRIŠTE DOGAĐANJA U BATTLEFIELDU 2

Dungeons & Dragons RTS

RPG koji je otišao u RTS

Opkurni naslov ove igre zapravo je naslov u izradi, a ako ovako nastave, ne bi nas začudilo ni da bude konačni. *Dungeons & Dragons RTS* bit će još jedna u nizu strategija u realnom vremenu, ali s jednom kvakom, tj. pričom. Naime, planet na kojem se odvija radnja je jedinstveni spoj magije i visoke tehnologije, pa tako zrakom lete auti pogonjeni magijom, a po neboderima prometuju dizala također pogonjena... magijom. Čarobna energija se crpi iz orbitirajućeg asteroidnog prstena s kojega se svako malo otkine stijena i ljudima donese mrvicu dodatne moći. Jednom se pak otkinuo poveći komad, čija energija prelazi sve viđeno, te, logično, oko istog započne krvavi rat. RTS rat s tipičnim fantazijskim i polufantazijskim stranama (ljudi, orci itd.), hrpom struktura, specifičnih jedinica i taktičkih pristupa. Interesantno, vrlo interesantno...

WHITE

• **BARENJE "TREBA" U IGRAMA** Ako već niste sposobni bariti u stvarnosti, onda ih barem šarmirajte na PC-ju. Nije da ih nema

• **UZGAJANJE TRAVA** Došla je sezona sadnje, pa treba zasaditi različito povrće, bilje i trave. Dakako, pod travama mislimo samo na one za medicinske namjene.

• **DODATNI COOLERI** Imate ih samo pedeset pet? Marš u dućan po još sto i šest jer stižu topliji dani, koji će vam otopiti PC makar ga stavili u frižider.

KAKO SU OVAJ MJESEC PROŠLI...

• **ŽIVCIRANJE** Ne samo da imate hrpu igri koje još niste odigrali, nego je i vani granulo sunašce, pa pivu u ruk...ehm.

• **DSL** Zbog "nevjerojatne" cijene DSL-a u Hrvata, sumnjamo da ćete tako skoro zaigrati s pingom manjim od deset tisuća.

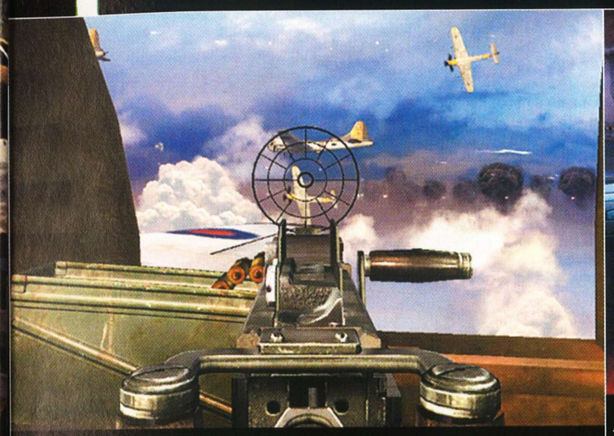
• **NAFTA** Osim što je crna (pa spada u ovu rubriku, je li), njezino nedavno poskupljenje opet nas tjera da utjehu potražimo na zaslonima monitora.

BLACK

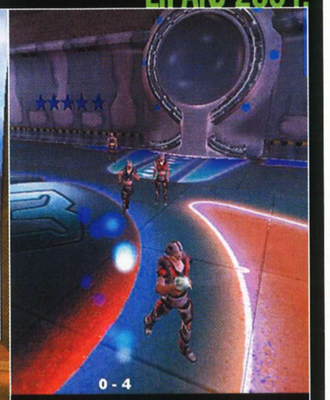
POD POVEĆALOM

Što nam donose najnovije igre i hoće li se koju isplatiti kupiti?

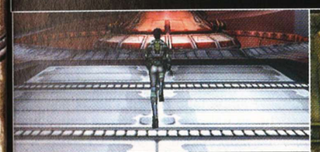
LIPANJ 2004.



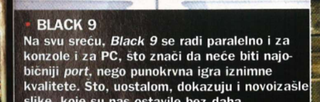
• **CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE** Konačno je procurilo da će *mission disk* za legendarni *Call of Duty* sadržavati scene u kojima će igrač pucati iz montiranih mitraljeza na savezničkim avionima. A od toga nam se ježi koža!



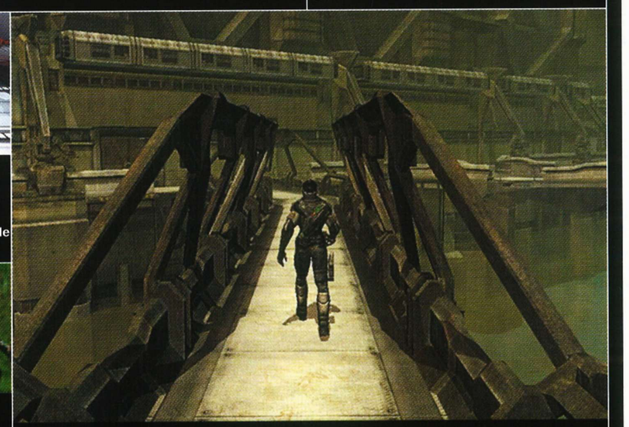
• **SPEEDBALL ARENA** Javljaju nam da će *remake* prastarog *Speedballa* s Amige zadržati sve elemente igrivosti koji su proslavili original: adiktivnost, adrenalin, brzinu te brutalnost. Jasno, uz posve novu i predivnu grafiku.



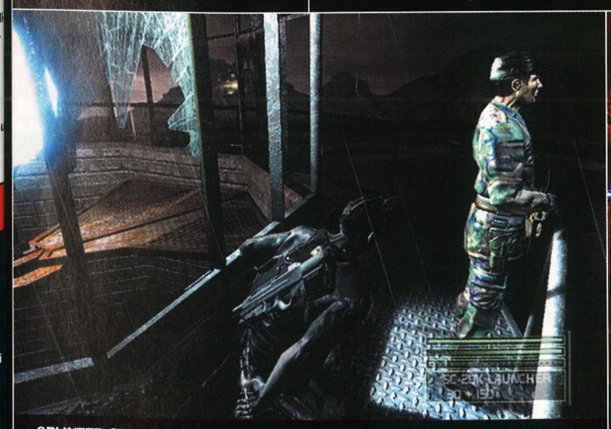
• **BLACK 9** Na svu sreću, *Black 9* se radi paralelno i za konzole i za PC, što znači da neće biti najobičniji *port*, nego punokrvna igra iznimne kvalitete. Što, uostalom, dokazuju i novoizašle slike, koje su nas ostavile bez daha.



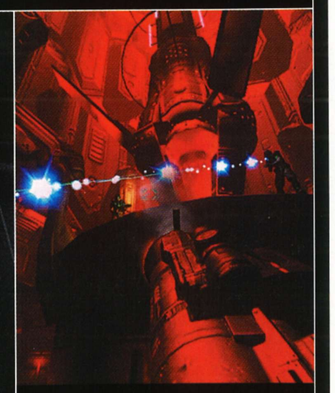
• **XPAND RALLY** Novost u svijetu igara: grafika iz čistokrvne pucačine (*Chrome*) bit će prilagođena za jednu *rally* utrku. Bez obzira na ostale kvalitete, i ovo će biti dovoljno da nas zainteresira za ovu zanimljivu trkalicu...



• **DUALITY** Jedinstvenost ovog ultraneobičnog FPS-a je da je trenutačno "na ledu", tj. ne zna se hoće li uopće izaći. A s obzirom na njegovu pomaknutu priču i atmosferu, neizdavanje bi bilo ravno katastrofi. Momci, ne dajte se!



• **SPLINTER CELL 3** Najnoviji *Splinter Cell* trebao bi imati "dosad nevidenu grafiku na bilo kojoj platformi". Tako barem kažu njegovi autori, a i mi bi se, sudeći po novim slikama, s time mogli makar djelomice složiti.



• **DOOM 3** Po najnovijim informacijama, konačna inačica *Dooma 3* trebala bi biti znatno brža od (pre) rano procurjele alfa-inačice. Što znači da ćete ga moći igrati i sa svojim "zastarjelim" DirectX 8 grafičkim karticama.

TKO JE TKO?

OBSIDIAN ENTERTAINEMENT

OBSIDIAN entertainment

TKO SU, ŠTO SU?

Friški lajbeki, koji bi željeli naći svoje mjesto pod informatičkim suncem i pritom zaraditi koju funticu, dolarčić, euro, njemačku mark...ups, euro. Sve su to, dakako, vrlo daroviti dečki, kojima je igranje i stvaranje igara životni san, cilj, pasija, tj. bestijalan način zarađivanja što veće količine šuške. A sad ozbiljno, zasad ih je samo pet, i to redom: Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan, Chris Avellon i Chris Jones. Zapravo, oni su osnivači i glavne face, koji pod svojom čizmom imaju podosta roblja.

NA ČEMU SU PRIJE RADILI?

Zanimljivo, dečki su zapravo prebjezi iz različitih kompanija, poglavito Biowarea, Black Isle studiosa, Blizzard Entertainementa i Electronic Artsa, gdje su imali prilike razvijati ultrapopularne naslove poput *Warcrafta*, *Fallouta* i sličnih. Ne može se reći da nemaju iskustva, ali ne možemo ne upitati se zašto su izletjeli iz tih poznatih tvrtki?! Možda zbog toga jer nisu vrijedili ni crnog vraga!

NA ČEMU TRENUTAČNO RADE?

Na *KOTOR-u 2*! Ulizavši se Lucas Artsu i preuzevši masno plaćeni posao Biowareu, dokopali su se jednog od najvećih *gaming* projekata ove godine, što bi im moglo donijeti itekakvu slavu. Ako im to upali, uspjeh im je sto posto zajamčen.

TRAŽE LI ZAPOSLENIKE?

Itekako. Kao mala i novoosnovana tvrtka, u očajničkoj su potjeri za mladim i darovitim...erm, ljudima s kojima će stvarati nove igre i općenito bolju budućnost za svoje sinove i kćeri. Preciznije, u lovu su na grafičare, dizajnere i programere, dok im za interni *staff* i audio zasad ne trebate, ali vas svejedno nukaju da im se javite, ako se slučajno predomisle.

KAKO IH KONTAKTIRATI ZA POSAO?

E-mailom ili običnom poštom, a koji ćete oblik komunikacije izabrati ovisi o tome živite li u dvadeset prvom ili šesnaestom stoljeću. Prema tome, bez papira, molimo vas! Isto tako, nemojte ih ni slučajno zvati telefonom jer na njihovoj Internet adresi lijepo piše da to ne činite. Jasno, kako ne želimo biti njihova reklamna agencija, nećemo tu adresu objaviti, nego je lijepo sami potražite na Internetu i, uz malo sreće, možda postanete jedan od kratora tih divnih stvari koje zovemo računalnim igrama.

FILM www.catwoman.com

Halle Berry Catwoman

Ima li bolje mačkice od Halle?

Bliži se premijera nove Mačkice! Catwoman sa zamamnom Halle Berry u naslovnoj ulozi u kinima počinje igrati 23. srpnja, a kako saznajemo, u naša kina sletjet će gotovo mjesec poslije – 19. kolovoza. Kad se spomene Catwoman, svi se sjete u to doba gotovo anoreksične Michelle Pfeiffer koja ju je utjelovila u Batman se vraća davne 1992. Filmaši su je, kažu, htjeli angažirati i za nastavak, no ona je to odbila upravo zbog neudobnog, preuskog kostima (morala je za tu ulogu smršaviti na četrdesetak kilograma da bi upala u kostimčić). U obnovljenoj Ženi-mački glavnu protagonisticu, koju glumi Berry, kostim neće pretjerano stiskati iz jednog vrlo jednostavnog razloga – bit će vrlo oskudan. Znaju valjda hollywoodski majstori zanata što se traži. Catwoman je, dakle, priča o sramežljivoj i nježnoj umjetnici Patience Philips, da prostite, maloj jadnici koja samo što se ne ispričava svima oko sebe što postoji. Mala radi kao dizajnerica u gigantskoj kozmetičkoj korporaciji i stjecajem okolnosti, našavši se na krivom mjestu u krivo vrijeme, nađe se usred velike zavjere. Neočekivan preokret i čudna nesreća pretvaraju je u oskudno odjevenu super-antiherojku koja je po danu nezanimljiva Patience, a po noći zlikovka i fetiš ikona… Oh da, već se brusimo za taj film!

STRIP www.dccomics.com

Koji superheroj ide idući na veliko platno?

Spiderman, Batman, Hulk, Superman, X-men… Sve superherojske ikone za koje ste čuli ili možda još niste dolaze iz jedne jedine izdavačke kuće – DC Comics. Ti likovi poslužili su kao inspiracija za brojne filmove, TV serije pa čak i brodvejske mjuzikle. DC superheroji univerzalno su poznati i davno su prerasli izdavačku kuću koja ih je stvorila. Danas DC Comics predvodi cijelu stripovsku supkulturu, koja je, ruku na srce, nemjerljivo razvijenija u inozemstvu negoli, primjerice, u nas. DC započinje s radom tamo negdje 1935. Isprva su izdavali različite detektivske i akcijske stripove, no pravi, nezaustavljivi uspon počinje sa superherojima. Posljednjih godina franšiza superheroja pokazala se itekako isplativom hollywoodskoj filmskoj industriji te se nemilosrdno i svirepo eksploatira. Uskoro ćemo biti počašćeni nekim od najnovijih DC ekranizacija, počevši od Catwoman preko Hellboya do Spidermana 2. Prosurfajte im *siteom* i pokušajte odgonetnuti koji će superheroj idući na ekran.

BLOGANJE www.blog.hr

Dragi dnevniče...

Ljudska vojaerština je jedna jako zabavna stvar. A i plodno tlo za pothvate najraznolikijih tipova i moralnih svojstava. Jedan od maštovitijih, društveno i moralno prihvaćenih oblika pisanje je javnog *online* dnevnika, aka. *bloga*. Iako blog.hr nije prvi koji se pojavio na HR webu, svakako je, prema našem mišljenju, tehnički najbolje izveden, a i u medijima je vrlo dobro popraćen. Uputite se na blog.hr, započnite vlastitu *online* krepaonicu ili potajno pratite živote tinejdžerica, mladih… Sve je legalno

blog

GAMING

Sve je to industrija

Ako spadate u vjerne i tvrdokorne pratitelje *gaming* scene poput nas, definitivno će samo jedno odredište ispuniti vašu neutažljivu žeđ za informacijama. *Gaming* informacije bilo da su vezane uz hardver, ili softver, na ovaj portal dolaze iz same jezgre, od ljudi koji se bave tim poslom. WWW.GAMEINDUSTRY.BIZ

Svih dimenzija i dezena

Deviant Art nam je u novije vrijeme jedna od najeksploatiranijih oaza pozadina radne površine. Ima ih doista svakakvih, a jedinstvenost ovog *sitea* je u tome što ima gigantsku sekciju dvoekranskih tapeta (rezolucije 2560x1024 i 3200x1200 piksela)… WWW.DEVIANTART.COM

Dvadeset godina Radija 101

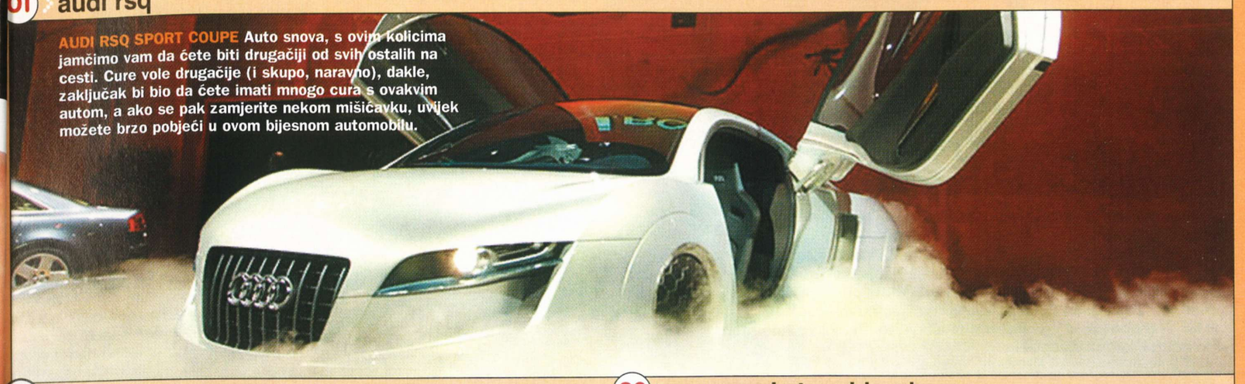
Nedavno je jedinstvena Stojedinica proslavila dvadeset godina postojanja, stoga koristimo prigodu da još jednom pohvalimo njihov doista jedinstven i iznimno kvalitetno realiziran web site. Samo naprijed! Eh, da je barem još takvih! WWW.RADIO101.HR

top gadget lipanj

Budući da su gadgeti dobili nešto više prostora ovaj mjesec, bit će ih nešto više nego obično. Bahatost s prostorom pobudila je u nama i bahatost s novcem pa smo stoga uvrstili i jedan najskuplji mogući. Da, mi to smatramo gadgetom ;)

01 audi rsq

AUDI RSQ SPORT COUPE Auto snova, s ovim kolicima jamčimo vam da ćete biti drugačiji od svih ostalih na cesti. Cure vole drugačije (i skupo, naravno), dakle, zaključak bi bio da ćete imati mnogo cura s ovakvim autom, a ako se pak zamjerite nekom mišićavku, uvijek možete brzo pobjeći u ovom bijesnom automobilu.

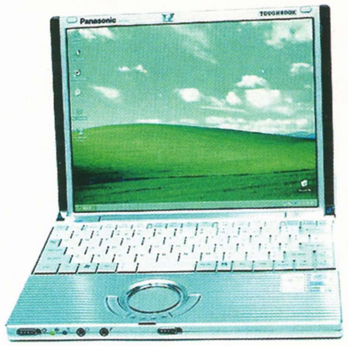


02 cowstickers

COWSTICKERS Kauboj ste u duši i ne možete bez divnih mrlja simentalki. Ako vam stan obiluje bijelim površinama, nema nikakvog problema: nabavite ove naljepnice i narušite tu dosadnu bijelinu.

03 panasonic toughbook

PANASONIC TOUGHBOOK Surfati Internetom jednostavno je nužnost. Treba ostati informiran čak i ako ste daleko od kuće, a da ne pričamo da negdje trebate pohraniti one brojne digitalne fotografije, slušati glazbu i gledati filmove. Idealan za malo zahtjevnije izlete kakvi obično počnu s ljepšim vremenom je Panasonicov Toughbook.



05 marker tippmann a5

MARKER TIPPMANN A5 Paintball postaje sve popularniji i u nas. Neki ga smatraju ekstremnim sportom, mi ne, prije bismo ga nazvali sporom koji je iznimno zabavan, fizički vrlo zahtjevan, naporan i prepun adrenalina. Za dobro igranje treba imati dobar marker, Tippmann A5 vrlo je solidan za početak, a i *cool* izgleda. Ne smeta što ćete moći obojati sve mačke u susjedstvu koje se budu derale pod vašim prozorom.

06 canon powershot pro 1

CANON POWERSHOT PRO 1 Stiže ljeto, treba se opremiti dobrim fotoaparatom da biste mogli zimu provesti pregledavajući fotografije one zgodne male s kojom ste igrali picigin, prijatelja kako izbacuje ručak nakon pretjerane količine alk… plesanja od kojeg mu je pozlilo i mnogih drugih trenutaka koji čine ljeto najboljim godišnjim dobom.

07 željezo za žigosanje

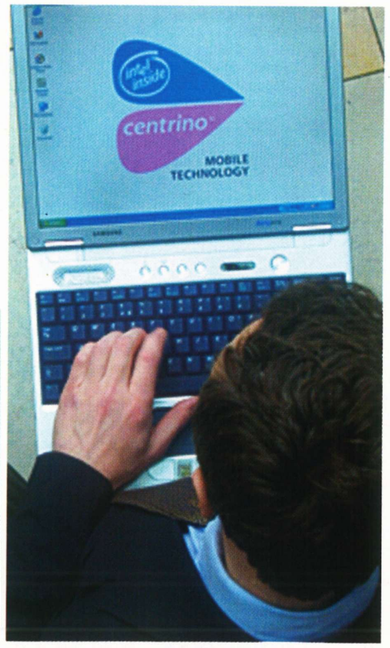
ŽELJEZO ZA ŽIGOSANJE Sadisti, uvucite jezike! S ovim alatom nećete žigosati ni ljude, ni životinje. A ne, njegova namjena je obilježiti šnicle na roštilju, da biste znali kako moraju biti pečeni. Neki vole krvave, neki reš pečene, neki nešto sedmo.

Dvoboj

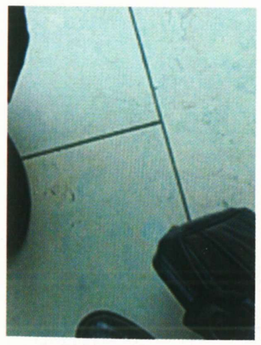
Krenulo je natjecanje dvaju proizvođača grafičkih kartica tko će prije izbaciti svoj novi proizvod na tržište. Prije nekog vremena činilo se da će se nVidia oporaviti i napokon izaći s proizvodom dostojna stare slave, no predviđanja je gadno narušila najava da će najjači model imati monstruozne zahtjeve za strujom, o čemu svjedoče dva *molex* konektora na samoj kartici. ATI pak izlazi s modelom koji nije toliko gladan struje, a čini se da mu ni performanse nisu ništa lošije, dapače, čak ga se, prema nekim testovima, stavlja na prvo mjesto. Dakle, pitanje je samo tko će prvi izaći na tržište. Treba li uopće reći da se tu ne računaju oni malobrojni primjerci koje su časopisi i profesionalci dobili na testiranje. Važno je, naime, tko će prvi izbaciti dovoljnu količinu kartica u prodaju i zaraditi lovu. ATI je izvijestio da su njihovi proizvodi već krenuli, što znači da bi se na policama trgovina trebali naći krajem svibnja. Nažalost, riječ je o slabijem modelu Pro, model XT možemo očekivati tek koji tjedan poslije.

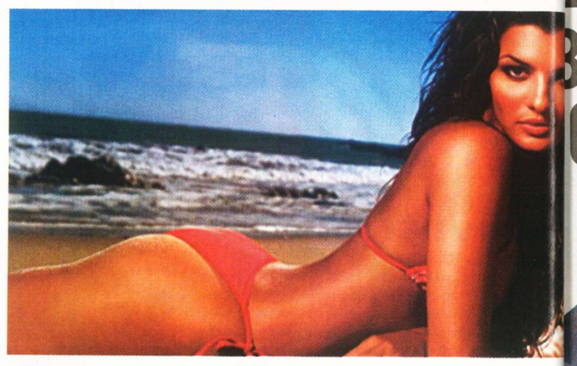
BITKA ZA NAJAČEGA IGRAČA NA POLJU RAČUNALNE GRAFIKE PONOVNO SE ZAHUKTAVA...

Centrino na 2GHz



Trenutačno najsnažnije što može ponuditi Intelova Centrino mobilna platforma je procesor Pentium M takta 1,7 GHz. Tijekom svibnja bit će predstavljena tri nova procesora zasnovana na novijoj jezgri kodnog naziva Dothan. Taktovi tih procesora će biti 1,7 GHz, 1.8 GHz i 2 GHz. Zanimljivo je da će spomenuti procesori biti predstavljeni u SBC Parku, stadionu bejzbolske momčadi San Francisco Giantsa. Intel izbor lokacije objašnjava time što je dobro pokrivena Wi-Fi signalom.

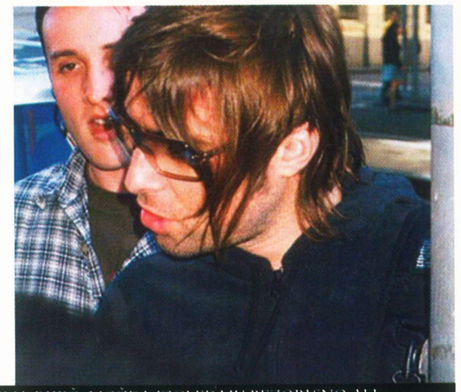




Pornografijom protiv Amerike

Nemili događaji mučenja iračkih zatvorenika u iračkim zatvorima od strane američkih vojnika podigli su razinu mržnje prema Amerikancima u arapskom i ostalom svijetu s visoke na ultravisoku. Drvlje i kamenje koje Arapsad bacaju na Amerikance (ne smiju ništa drugo jer Ameri imaju atomsku bombu) sadržava i pornografske slike. Naime, mučitelji Ameri su sigurno mučei izvan iračkih zatvora kad su već toliko inteligencijom ograničeni – mišljenje jarapskih medija. Stoga su oni odlučili surfati malo Internetom, gdje su našli različite strahote koje Amerikanci rade arapskim ženama. Strahote poput razlitih vidova seksualnog odnosa. Objavili su fotografije mučenja žena zajedno sfotografijama mučenih iračkih vojnika, što im je isprva dalo kredibilitet. Nakomalo pomnije kontrole, došlo se do zaključka da su to slike iz dvaju filmova XXX žanra koji govore o zadnjem sukobu u Iraku i da dvije "arapske žene" uopće nisu "arapske žene" nego američke glumice.

Liam Gallagher dobio batina od kompjutoraša

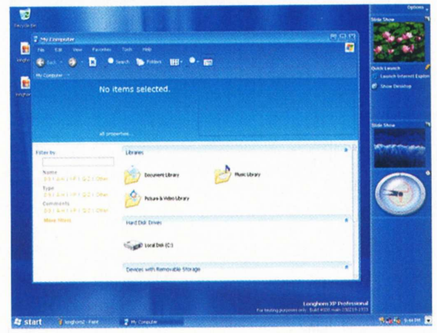


Poznat po svojim ekscesima u noćnim klubovima, frontman grupe Oasis Liam Gallagher naletio je ovaj put na nju koja nije popustila pred njegovom bezdanošću. Naime, u noćnom klubu u Berlinu započeo je svadu sa skupinom ljudi koja je sjedila za "njegovim" stolom. Nije mu bilo važno što su oni prije rezervirali taj stol. Navodno ih je prvo htjeo gadati kikirikijem, a potom je bio još agresivniji. Na to je "voda" grupice nakalaca, opisan od svjedoka kao nabildani plavi visoki muškarac, pepeljarom onesposobio (čitaj: odalamio po glavi) jednoj Gallagherovih tjelohranitelja. Uslijed toga je grupica jednostavno izmlatila nadrogiranog i pijanog Gallaghera, čiji je njega stajalo svih prednjih zubi. Policija je otkrila samo da je riječ o grupi kompjutodavača računala.

KADA JE O KOMPJUTERSKIM FRIKOVIMA RIJEČ, MOŽDA IZGLEDAJU BEZOPASNO ALI...

Broadcom WiFi CERTIFIED 100 Mbit WiFi

Broadcom je najavio čip koji bi trebao udvostručiti domet bežičnih radioveza između računala. Osim toga, bit će predstavljen i softver za bolju enkripciju podataka. Šuška se i o novom standardu 802.11n, koji bi mogao zaživjeti do kraja godine, točnije Broadcom bi mogao predstaviti čip na tom standardu, koji bi bio sposoban prenijeti 100 Mbita podataka u sekundi. Sličnu stvar pokušava i Intel sa svojim WiMax projektom, no u Broadcomu vrde da je Intel opet stao na krivu stranu jer jetimo se Rambusa i Centrina koji još uvijek ima 802.11b adaptere) i da još mnogo vremena neće imati spreman funkcionalni WiMax čip.



Longhorn žderač hardvera

Kevin

Prema siteu Microsoft Watcha, iduća inačica Windowsa, koja je trenutačno u razvoju pod imenom Longhorn, a pojavit će se tek za koju godinu, bit će monstrum po pitanju hardverskih zahtjeva. Prema njihovim procjenama, Longhorn će zahtijevati 4-6 GHz procesor, 2 gigabajta memorije, terabajt hard diska, barem gigabitnu mrežu i grafički procesor čak triput brži od onoga koji je trenutačno na tržištu. Iako Microsoft nije službeno komentirao ta predviđanja, čini se da će proizvođači hardvera imati dovoljno vremena proizvesti takve komponente jer se kraj razvoja Longhorna ne nazire u skorijoj budućnosti.

Bill Gates platio 800 000 dolara

Chief Software Architect (funkcija koju trenutačno Bill Gates obnaša u Microsoftu, iskreno, ne znamo kako bismo je preveli na hrvatski) Microsofta Bill Gates platio je kaznu od 800 000 dolara zbog kršenja zakona o povjerljivosti informacija prije udruživanja tvrtki. Treba napomenuti da se kazna ne tiče Microsofta nego je isključivo riječ o osobnoj kazni samom Billu Gatesu zbog njegovih nedjela. Tvrtka se nosi sa svojim problemima i optužbama za monopol.

Sony vs. Apple

Sony je odlučio konkurirati Appleovom iTunes servisu za *download* glazbe svojim Sony Connect servisom koji trenutačno omogućava korisnicima *download* više od 500 000 pjesama po cijeni od 99 centa po pjesmi ili 9,95 dolara za cijeli album. Pjesme koje korisnik skine može snimiti na CD. Čini se da će Sony imati velikih problema s konkuriranjem Appleu, koji se zabetonirao na tom tržištu i ima veliku prednost jer se njegov servis odlično nadopunjava s iPodom, najpopularnijim MP3 *playerom* na tržištu. No, osim što je najpopularniji MP3 *player*, iPod je i najskuplji pa bi Sonyjevo rješenje mogla biti proizvodnja jeftinijeg *playera*, što će, prema nekim neslužbenim najavama, i biti učinjeno do kraja godine.

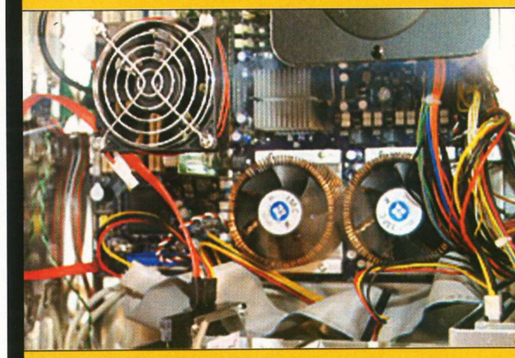
BLITZ

Mutirani virusi?

Stručnjaci iz MacAfeeja boje se da bi uskoro netko mogao križati mogućnosti Sassera i Netsky virusa. Takav virus napadao bi računala preko e-maila iskorištavajući slabosti softvera, tzv. sigurnosne rupe. Takva upozorenja možda zvuče strašno, ali vjerujemo da, ako smo preživjeli najezdu jednog i drugog crva, za koje su izdane zaštitne zakrpe, ne bi trebalo biti prevelikih problema ni s kombinacijom obaju.

Nema PCI Expressa za Athlone XP

AMD je službeno potvrdio da neće podržati ploče s PCI Express sabirnicom namijenjene upotrebi s Athlon XP procesorima (to su oni koje većina nas ima u svojim računalima). Riječ je zapravo o logičnom koraku s obzirom na AMD-ove najave da će Athlone XP zamijeniti Athlonima 64. Mi nemamo ništa protiv, dakako ako dovoljno snize cijenu. No, kako većinu čipseta za AMD procesora ipak radi VIA, trebalo je provjeriti i kod njih. Iste planove ima i taj proizvođač, pa se stoga čini da će Athlonima XP ukoro odzvoniti - kad se pojave PCI Express grafičke kartice, nitko ih neće htjeti kupiti.



Sasser blaži od lijeka

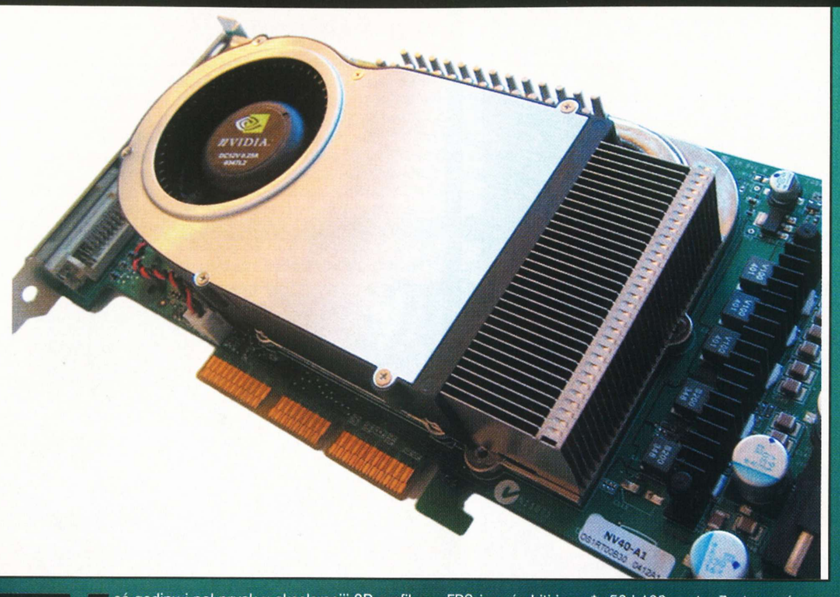
Početak svibnja obilježio je napad novog crva Sasser, koji ipak nije napravio toliko štete koliko su se IT profesionalci isprva bojali da bi mogao napraviti. Odmah nakon toga Internetom su počeli kružiti *mailovi* koji nude spas od Sassera, a sadržavali su stariji Netsky AC virus. Antivirusne kompanije upozoravaju korisnike da se okane e-mail *patcheva* i rješenja te da koriste njihove proizvode.

HDTV u Europi

Od siječnja ove godine s emitiranjem je krenuo i prvi europski HDTV kanal. S obzirom da Europa trenutačno strašno zaostaje po pitanju *high definition* televizije za ostatkom svijeta (poglavito Japanom, čiji se SVI kanali emitiraju u HDTV standardu, te Amerikom), ovo je samo jedan korak u početku standardiziranja toga visokokvalitetnog standarda koji počiva na uporabi znatno većih rezolucija kod prikazivanja pa i snimanja slike. Očekuje se da će do 2006. u Europi započeti pravi bum novih HDTV kanala kao i početak višemilijunske prodaje HDTV prijamnika.

ATI vs. nVIDIA
TREĆA RUNDA

Koncem svibnja na tržištu će polagano početi smjena generacija grafičkih kartica. I to jedna od "većih". Performanse će biti udvostručene te borba za tron kreće doslovce ispočetka. nVidija je prva krenula u galop, a na ATI-ju je da je stigne i, dakako, prestigne ako može. Nova smjena generacija grafičkih kartica posebno je bitna za PC *gaming*, a ovdje ćemo vam pokušati objasniti i zašto.



Već godinu i pol prvak u akceleraciji 3D grafike otkako je uopće uveden taj termin, nVidija, zaostaje za ATI-jem na području *gamerske* grafike. Međutim, vrijeme je za novu generaciju grafike, pa je tako i nVIDIA s onim što je donedavno bilo znano kao NV40 pustila prvu krv u *deathmatchu* za vladavinu do iduće generacije. No, *fragnut* je 9800XT, vidjet ćemo što će se dogoditi kad se pojavi i komercijalna inačica R400 čipa (X800Pro, X800XT). Neki GeForce 6800 Ultra hvale kao najbolju grafičku karticu koju su ikad iskušali, dok pak ATI-aši tvrde kako ona još više naglašava uporno umanjivane nedostatke prethodnih nVidijinih serija (prava DX9.0 kompatibilnost je ovdje najjači argument).

Da bi vam sve gleda dolaska novog doba grafike u igrama bilo jasno, dužni vam dati neka dodatna pojašnjenja. Nova generacija grafičkih veliki je skok naspram onih prije. Naime, nove grafičke kartice sada imaju više tranzistora od najjačih procesora i nesumnjivo su najkompleksniji dio cijelog računala. Istina, cijela ta priča oko "novih generacija" grafičkih kartica izgubila je djelomice na težini u posljednjih dvadesetak mjeseci - ono što je nazivano novim generacijama jednostavno nije nudilo dovoljno dobre performanse, što je, dakako, odmah pobudilo određene sumnje (ovdje primarno mislimo na GeForce FX serijal). No, sve će se to promijeniti dolaskom kartica koje će nas dodatno zagrijati u nadolazeće ljetne dane. Skok u performansama kakav će ponuditi nove nVidijine i ATI-jeve kartice viđen je u svijetu grafike možda tek jedanput ili dvaput. Još tamo davno, kad je 3Dfxov Voodoo1 zamijenjen Voodooom2. Ili možda kad je GeForce 256 zamijenjen TNT-om2. Kod ATI-ja bi taj skok bio ekvivalentan onome s Radeona 8500 na 9700 Pro. Drugim riječima, porast brzine u FPS-ima će biti između 50 i 100 posto. Znatno veće ubrzanje očekuje se u disciplini sjenčanja piksela (realno osvjetljenje, više paralelnih tekstura…), koje će biti čak 8 do 10 puta brže! Istina, mnoge tehnološke novine što ih donose nove grafičke kartice današnje igre neće znati iskoristiti, no barem će omogućiti nadolazećim naslovima veću realnost i bolju kinematiku nego što smo to mogli zamisliti i u najoptimističnijim snovima.

NV40 vs. R420, tj. GeForce 6800 vs. X800

Jedno od glavnih obilježja novih grafičkih kartica je korištenje 256 MB ili više 256-bitne GDDR3 memorije efektivne brzine veće od 1GHz. Nadalje, posjedovat će 12 ili 16-pikselskih cjevovoda, ovisno od tržišne kategorije, imati integriran MPEG koder i dekoder te poboljšan HDTV izlaz. Kompleksnost današnjih grafičkih kartica tolika je da vam za razumijevanje svih vidova 3D akceleracije treba diploma iz tog područja, tako da ćemo samo reći da će i nVidija i ATI ponuditi obilje novina, s tim da je prvospomenuta ipak u laganom vodstvu. Naime, R400 serijal je uvelike temeljen na R300 serijalu pa se stoga sve novine svode na rafiniranje proizvodnog procesa GPU-a sa 150 na 130 nanometara i dodavanje dodatnih cjevovoda i algoritama. Zanimljivo je spomenuti da će nove ATI-jeve kartice izgledati identično sadašnjoj 9800XT. Novina kod nVidije je nešto više. Što je, uostalom, vidljivo i iz broja tranzistora na GeForce 6800 GPU-u, koji je dosegao 222 milijuna (FX 5950 ima 130, a 9800XT 115 milijuna), što je više od ikojeg procesora (CPU-a), a ako zanemarimo L2 cache memoriju, čak je osmerostruko više od količine tranzistora što ga ima P4 HT Extreme Edition. Stoga ne začuđuje da, prema nekim preliminarnim testiranjima i procjenama stručnjaka, nVidijin novi GPU postiže znatno bolje performanse po megahercu brzine GPU-a.

PS 3.0 i ostale novine

Ono što nVidijin marketing već danas uvelike ističe je podrška za Pixel Shader 3.0 funkcije – koju ATI nema. Razlika između PS 2.0, koje podržava ATI , i PS 3.0 sastoji se u tome da je kod PS 3.0 optimizirano i ubrzano iscrtavanje 3D scene – a ubrzanje se mijenja od situacije do situacije. Npr., dopušta vam smanjenje preciznosti iscrtavanja s 32-bitne na 16-bitnu u situacijama gdje razlika nije zamjetna. Također, uklonjena su ograničenja u duljini *shaderskih* rutina, što će se u budućnosti manifestirati kao kompleksniji i rafiniraniji 3D efekti.
Jedan od zanimljivijih koncepata koji bi nVidiju mogao, osim po brzini, postaviti na tron i po kvaliteti 3D prikaza je napredna metoda *antialiasinga*. Naime, u nVidiji su rotirali podpikselsku mrežu za 45 stupnjeva. Na taj način povećali su preciznost mikroizračuna 3D slike (kad se računa veća preciznost od one koja se prikazuje na zaslonu). Poznato je da su prošle generacije nVidijinih grafičkih kartica itekako kaskale kad je riječ o *antialiasingu*, stoga se iskreno nadamo da će spomenuti proizvođač s novom generacijom grafičkih dostići, ako ne i prestići, ATI.

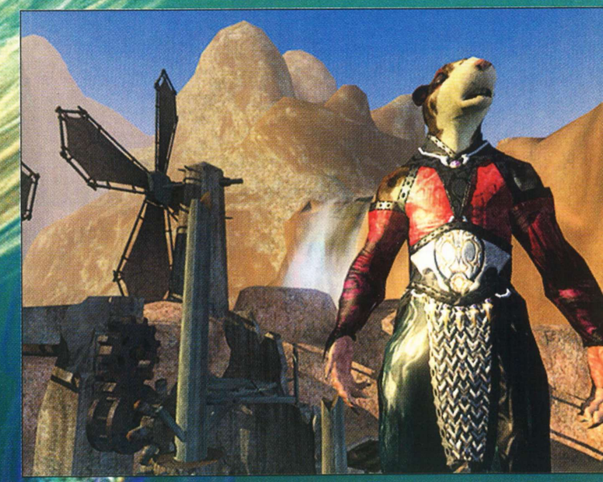
I nVidijine i ATI-jeve kartice trebale bi se u trgovinama pojaviti koncem svibnja. Naravno, u svijetu, ne u Hrvatskoj – kad će se to u nas dogoditi, ovisi jedino o agilnosti domaćih trgovaca. Kako god bilo, nemojte ih očekivati u nekim većim količinama prije jeseni. Dakako, ponaprije zbog paprene cijene. Jače inačice stajat će u SAD-u 500 dolara ili oko 5.000 kn. Prvi primjerci morali bi se pojaviti krajem školske i akademske godine, tj. početkom ljeta – tako da sretnike koji ih se uspiju dokopati doista očekuje vrelo ljeto. I to ne samo zbog topline koju im generira GPU.

Trebat će vam novo napajanje!

Jedna od najkontroverznijih informacija vezanih uz grafičke kartice nove generacije je ona o zahtjevima koje te kartice postavljaju pred računalne konfiguracije u koje idu. Naravno, kako to obično biva kad je riječ o najnovijoj tehnici, trebat će vam hipermoderan i nabrijan PC da biste u cijelosti mogli iskoristiti snagu nove generacije grafičkih kartica – i to je već svima jasno. Međutim, ono što bi većini moglo predstavljati problem su zahtjevi za električnom energijom koje postavljaju novi GPU-ovi. Tako će vam za gonjenje potpune NV40, tj. GeForce 6800 Ultra, trebati napajanje od… 480 W, tj. omanji nuklearni reaktor. Takvo napajanje posjeduje možda 0,01% korisnika, a na samom tržištu postoji tek nekoliko modela koji doista i daju takvu snagu (Antec TruPower, Tagan…). Na svu sreću, po riječima onih koji su iskušali novu 6800 karticu, situacija i nije tako strašna – čini se da su u nVidiji namjerno preuveličali tu brojku kako bi i napajanja lošijih proizvođača, koji "varaju" na snazi, ispravno radila s njihovom novom karticom. Kažu da je 420 W sasvim dovoljno, pa onda valjda i je. I da, još jedan intrigantan detalj – napajanje novoj 6800 dofuravate putem 2 *molexa*, ali obvezno sa zasebnih grana. Zastrašujuće.

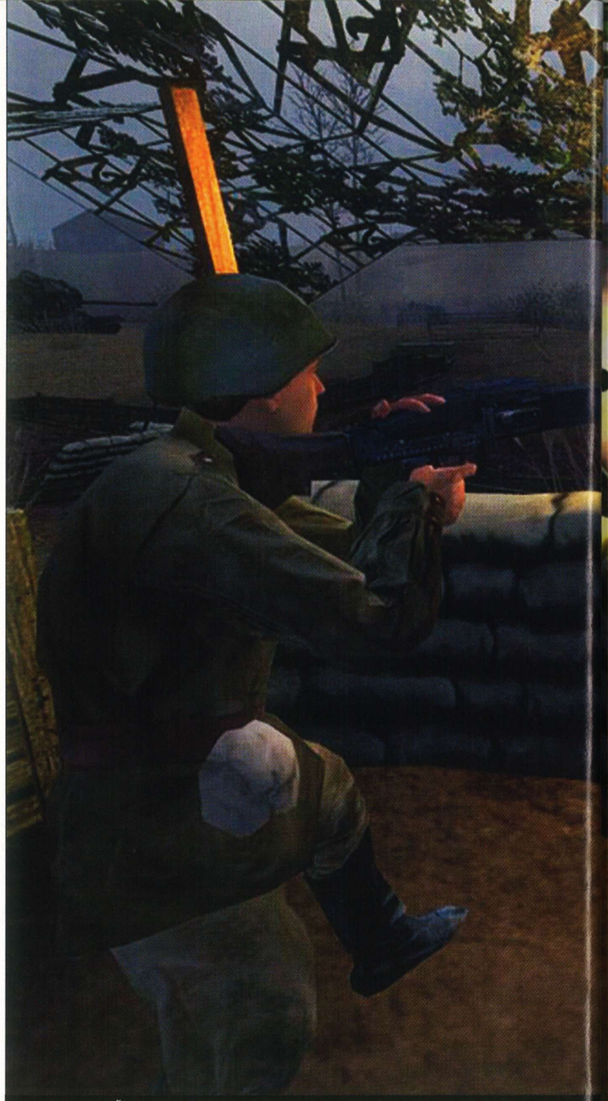
Ono što nije 3D

Nova generacija grafičkih kartica ponudit će dodatne novine i u segmentima koji nisu izravno povezani s igranjem. Podrška će se odnositi na kodiranje i dekodiranje različitih videostandarda (MPEG 1,2,4, WMV). Poboljšana je podrška za HDTV (maksimalno 1920x1080i), što će u nadolazećim godinama postati aktualno i u Europi (kreće 2006., paralelno sa Svjetskim nogometnim prvenstvom u Njemačkoj). Standard su postali i dvostruki 400 MHz DAC-ovi, a najnovija generacija grafičkih kartica očekuje se da će dolaziti s dvama (u specijalnim inačicama trima) DVI konektorima.

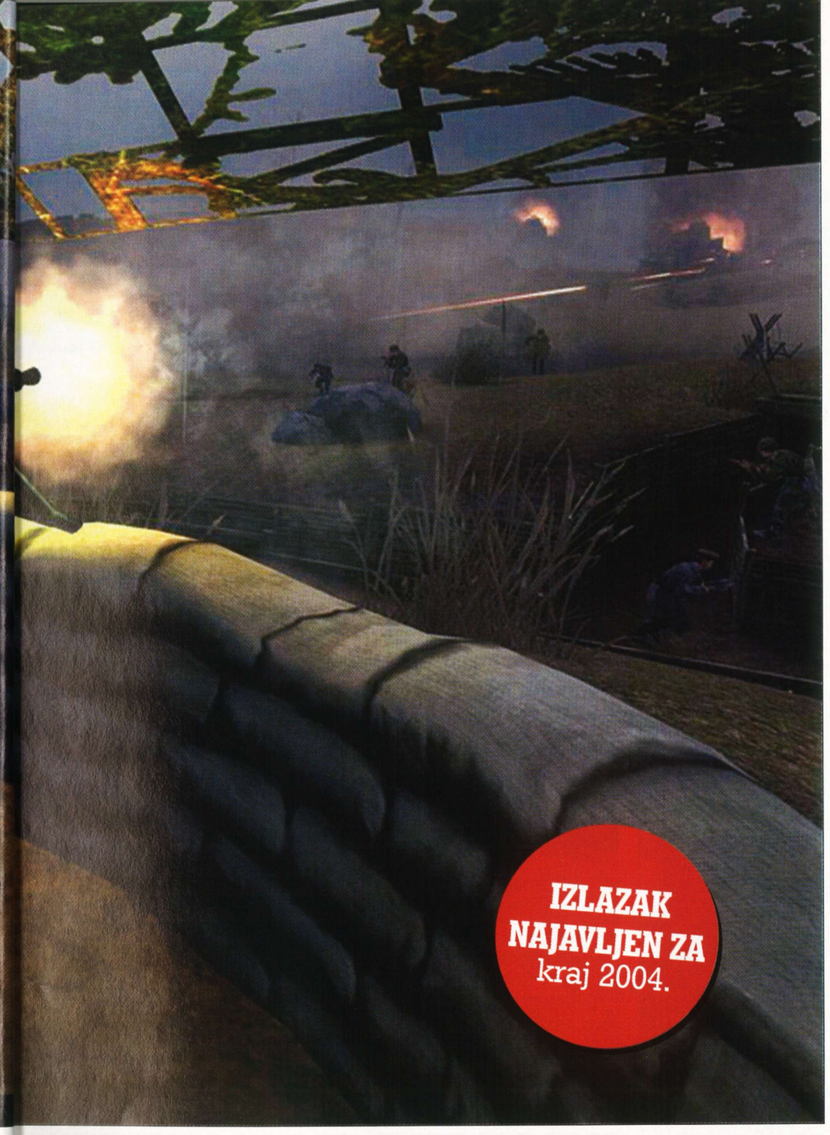


ZRAČNA KOMPONENTA imat će u *United Offensive* ekspanziji daleko veću ulogu

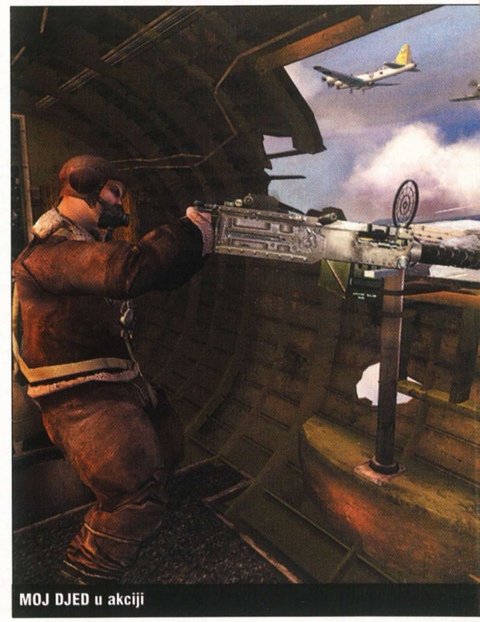
ŠVABO, Otišla ti kanta, a saš' i ti



POMICANJE TEŠKIH MITRALJEZA novina je koje nije bilo u *Call of Dutyju*



CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE



MOJ DJED u akciji

URAAAAAAAAA!!

Trenutačno najbolja pucačina s tematikom 2. svjetskog rata dobit će svoj prvi službeni paket dodatnih misija

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Gray Matter Int. Studios** ■ IZDAVAČ / **Activision** ■ ŽANR / **FPS** ■ **www.callofduty.com**

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

Call of Duty postavio je neka mjerila koja još i danas vrijede, bez obzira na količinu kvalitetnih naslova izašlih nakon njega. Igra koja je dobila više od 50 uredničkih preporuka i 70 puta bila proglašena igrom godine još uvijek ne pokazuje znakove umora. Izvrsno produciran *single player*, čija je atmosferičnost bez problema pomela sa scene umorni *Medal of Honor*, dopunjen je i vrlo kvalitetnim *multiplayerom*. Taj vid igre pokazao se prilično popularnim, pogotovo na Internetu. Štoviše, svjedoci smo i mnogih modifikacija od strane amaterskih zajednica, što jednoj igri samo povećava dugovječnost. Dakako da je nakon toga red i na izdavaču da nekako nagradi igrače što su tako dobro prihvatili njegov naslov, iako će im to u konačnici masno naplatiti. N sve će im biti oprošteno samo ako ponude dovoljno kvalitetan proizvod za taj novac.

Na svu sreću, čini se da je Activision taj posao vrlo ozbiljno shvatio, jer ga je odlučio povjeriti veteranima Quak enginea, Grey Matter studiju, koji su

INFOPLUS

Prema starijem producentu iz Grey Matter Interactive Stuidosa, Robbu Alveyu, cijeli tim je jedva čekao da se baci na razvoj *Call of Duty: United Offensive* ekspanzij i tom su poslu pristupili vrlo ozbiljno. Prije samog početka, tjednima su čitali knjige i pregledavali arhivske snimke bitaka iz Drugog svjetskog rata, nastojeći napraviti što vjerniju igru, koja će usto biti i povijesno vrlo točna.

"O daa, već se osjeća miris baruta, metak u cijevi i adrenalin u tijelu"

e iskazali na *Wolfensteinu*, pucačini iz Drugog svjetskog rata, koja se, osim obrom igrivošću, mogla pohvaliti i olidnom optimizacijom programskog oda, a izvodila se na nešto slabijim trojevima. Grey Matter je najavio i rafička poboljšanja novog paketa misija, pa će itekako biti važno kako će te nodifikacije biti optimizirane jer se, primjerice, kod *Medal of Honora* logodilo da je zadnji paket misija ahtijevao doista snažno računalo, a rafička poboljšanja gotovo da nisu postojala u odnosu na original. Za *United Offensive* najavljen je potpuno ovi engine za čestice dima i eksplozi-e, pa stoga možemo očekivati mnogo pektakularnije efekte ratnog kaosa. Developeri su najavili još pokoje poboljšanje, ali kako je naslov još uvi-ek u razvoju, ipak se ne žele zalijetati izjavama.

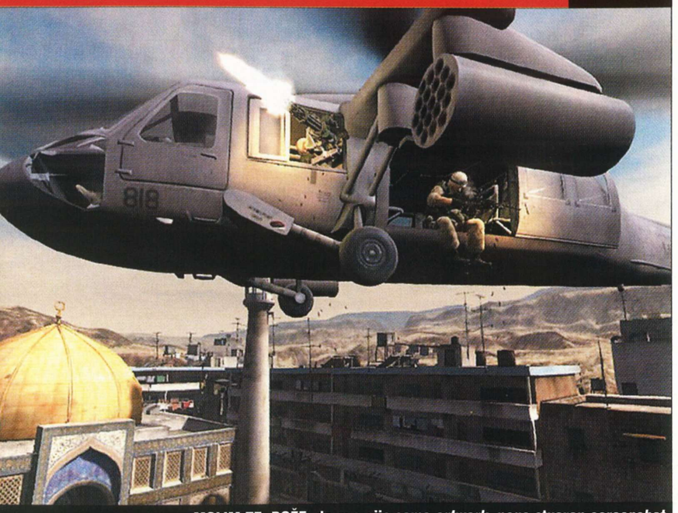
Radnja će se držati koncepcije origi-ala te će postojati tri odvojene kam-anje u kojima će glavni protagonisti iti Amerikanci, Englezi i Rusi. Američka kampanja pratit će vojnike

IZDVAJAMO / MULTIPLAYER

***Multiplayeru* će biti posvećena posebna pozornost jer je izdavač uvidio da postoji veliko zanimanje za taj vid igre još u originalnom *Call of Dutyju*. Zanimljivo je reći da će neke njegove značajke biti preuzete iz *multiplayera* kakav smo vidjeli u *Battlefieldu*, tj. igraču će biti omogućeno upravljanje vozilima u igri - dakako, govorimo o *Tank Battle* modu. Sve je više igara u kojima nam se nudi obilje raznovrsnih načina igre kako bi im se poboljšala kvaliteta igranja. Vjerujemo da će *Call of Duty: United Offensive* svim već postojećim rješenjima dati jednu novu razinu kvalitete, kao što se to uostalom dogodilo i izlaskom same igre.**

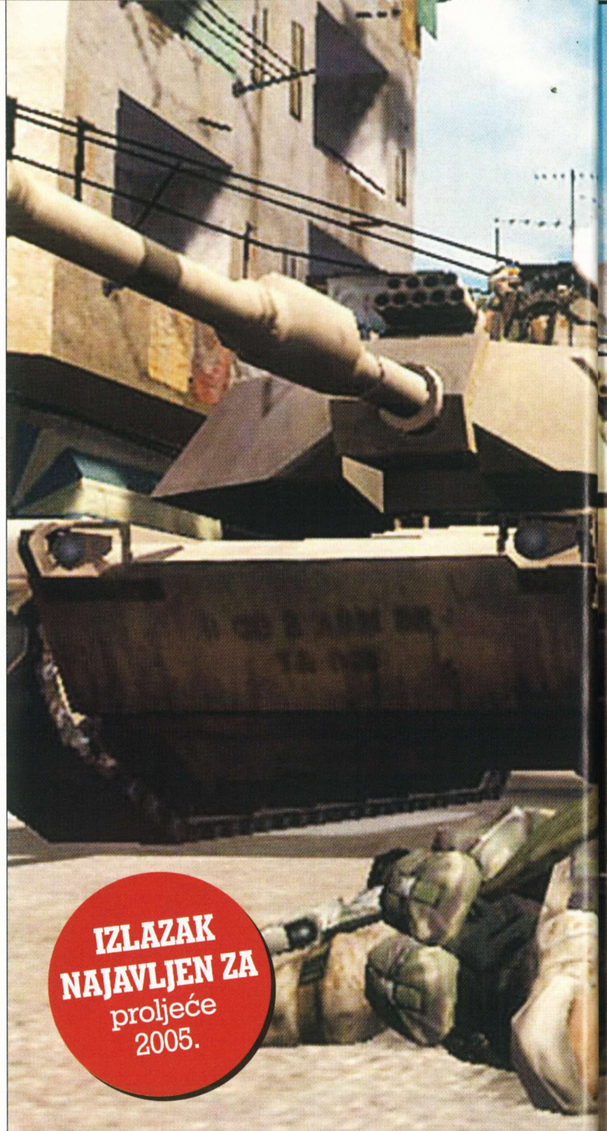
101. zračno-desantne divizije u poznatoj *Battle of the Bulge* (prijevod bi bio Bitka za izbočinu, ali kao takav ništa ne znači). Riječ je o zadnjoj Hitlerovoj ofenzivi koja je iznenadila saveznike usred zime, gdje je poslana 101. divizija bez propisne opreme za zimu. Vojnici su bili izloženi stalnom bombardiranju na iznimno velikom bojištu, koje nisu mogli pokriti pa se često znalo dogoditi da se izmiješaju s njemačkom vojskom. Sve to se događalo u šumama prekrivenim snijegom. Vjerujemo da će atmosfera ove bojišnice biti doista jeziva. Osim borbe u šumi, bit će tu i mnogo bitaka za gradove, gdje će igrači proživjeti sve užase borbe za svaku prostoriju i prozor u jednom gradu. Najavljena je mogućnost zadržavanja ručne bombe u ruci nakon izvlačenja osigurača jer će neprijateljski AI moći vratiti bačenu granatu ako mu za to ostane dovoljno vremena.

Engleske trupe ćemo pratiti u iskrcavanju na Siciliju. Grey Matter obećava golemu zračnu bitku, sa spuštanjem padobranaca kao uvod u kampanju. Brojni neprijateljski zrakoplovi zalijetat će se u savezničke formacije u nastojeći srušiti što više transportera koji nose padobrance. Ruska kampanja će, čini se, biti najimpresivnija. Riječ je o Bitki za Kursk, najvećem tenkovskom sukobu u povijesti ratovanja. Za njegovo dočaravanje osmišljen je potpuno nov način borbe, gdje će igrač moći upravljati tenkom. Iz njega se izrodio i potpuno nov način *multiplayer* igranja nazvan *Tank Battle*. Naravno, uvođenjem tenkova, moralo se uvesti i dosta novih protutenkovskih oružja da bi se pješaštvo moglo nositi s njima, pa ćemo tako vidjeti *panzerfauste*, *bazooke* i magnetne mine u novom izdanju. Nadalje, uvest će se i navođenje topničke vatre po neprijateljskim položajima. Sigurni smo da će sve to skupa uvelike obogatiti atmosferu igranja zahvaljujući kojoj se *Call of Duty* i izdigao iznad svih ostalih naslova. Š obzirom na povijanu naslova čija radnja obuhvaća Vijetnamski rat, povratak u prošlost će ovaj put doći zapravo kao osvježenje. ■



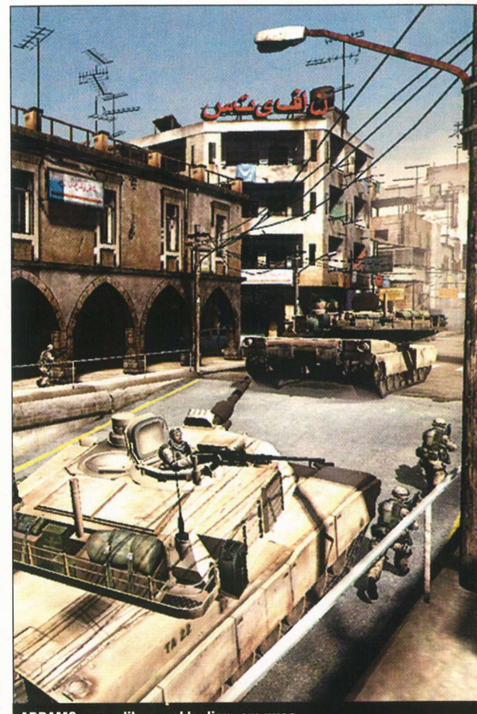
MOLIM TE, BOŽE, da ovo nije samo *artwork*, nego stvaran *screenshot*

LETI, LETI, LETI... Helikopter! A pogledajte mu vulkan pod nosom, to se zove *gun*



STRIČEK NA SLICI će osjetiti težinu tenka ako ne mrdne guzu

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA proljeće 2005.



ABRAMS, em velik, em oklopljen, em puca

MOJ FREND i ja. Ja u tenku, naravno

Bilo je samo pitanje vremena...

BATTLEFIELD 2

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Digital Illusions** ■ IZDAVAČ / **Electronic Arts** ■ ŽANR / **FPS/simulacija** ■ **www.eagames.com**

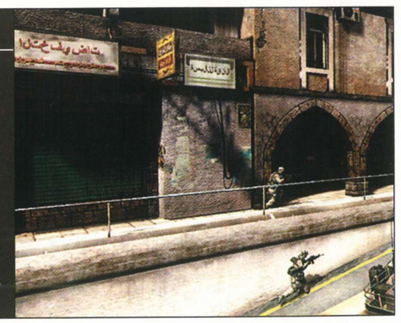
PIŠE **Damir Radešić**
damir.radesic@janus.hr

Battlefield serijal ne treba posebno predstavljati, niti o njemu drobiti dobro poznate stvari i sitnice. Riječ je o naslovima koji su svojim dosad neviđenim spojem FPS-a i arkadne simulacije uspjeli steći velik broj poklonika među *online* igračima, a gotovo sigurno bi ih bilo i više da Electronic Arts ne upliće svoje prste u developerski dio posla, inzistirajući stalno na novim ekspanzijama, koje tjeraju kupce originala u novu nabavku (prisjetimo se, za *Battlefield 1942* su naknadno izašla još dva *add-ona*). Za nedavno izašli *Battlefield:Vietnam* se baš ne može reći da je ispunio očekivanja. Naime, iako su autori najavljivali da će pružiti jedno potpuno novo iskustvo, to se, nažalost, nije dogodilo. Da krivo ne shvatite, dotični je još uvijek rado igran na mnogim serverima i gotovo sigurno će se u bližoj budućnosti trend povećanja igrača nastaviti, no jednostavno je odveć sličan originalu da bi ga se uzimalo kao potpuno nov proizvod. Dakako, pojedinosti potražite u nekom od prijašnjih Hackera, a u nastavku teksta pročitajte prve informacije o punokrvnom nastavku, kojem već i samo ime aludira na nešto novo.

Osnovni koncept na kojem se temelji cijela franšiza neće se mnogo mijenjati, no način igranja zasigurno hoće jer nas očekuje moderno ratovanje,

IZDVAJAMO / KARTE I LJUDSTVO

Ako vam se činilo da su karte *Battlefielda 1942* i *Vietnama* goleme, spremite se za šokantno otkriće: *Battlefield 2* će, navodno, podržavati karte na kojima će komotno moći zaigrati do 100 (STO!) igrača odjednom. Tako velika brojka prije odgovara nekom MMORPG-u negoli igri koja je u osnovi FPS s nekoliko primjesa. Kako to planiraju izvesti, nije nam poznato, no gotovo je sigurno da ISDN, koji u nas prevladava, neće biti dostatan za servere na kojima se roka toliki broj ljudi. S druge, pak, strane, da se 20 igrača ne bi satima tražilo po takvim kartama, one će se automatski prilagođavati i po potrebi smanjivati, ovisno o broju predviđenih igrača. Dakako, i broj vozila bit će prilagođen trenutačnoj veličini terena. Odlično zamišljeno, još samo da se sprovede u djelo i da zaigramo 50 vs. 50 :).



"Sjednite u *abrams* osjetite paniku dok vas gerilci raketiraju ručnim bacačima"

vim onim divotama (ili bolje rečeno strahotama) što ih sa sobom nosi. rva i osnovna razlika uočljiva je već ri odabiru strane, gdje su umjesto osadašnjih dviju ponuđene tri, pa su ako igračima na raspolaganju vojske AD-a, Kine i (pazi sad) Ujedinjene liskoistočne koalicije. Dakako, ta je podjela nužna kako bismo dobili različite strane koje zahtijevaju i svoj poseban stil igranja, pa će tako, primjerice, jedna supersila biti premoćna u zraku, a druga pak na kopnu. Iako nije službeno potvrđeno, treća strana mogla bi biti najsličnija GLA-u, terorističkoj strani iz hvaljenog RTS-a *C&C: Generals*, koji će svoju snagu posebno iskazivati u iznenadnim i podmuklim napadima kad i gdje se protivnik najmanje nada. Dakako, to su samo pretpostavke, no ne bez osnove.

Glede naoružanja, developeri navode kako će igra ponuditi više od 30 vozila, čija imena, doduše, još nisu otkrivena, no iz nepoznatih je izvora procurilo da su *abrams* tenkovi, *apache* helikopteri i *humvee* vozila sastavni dio američkog tima, a od posebnog naoružanja tu su laserski navođene bombe za čije precizno djelovanje valja prvo označiti metu sa zemlje.

I sam *gameplay* se vidno mijenja – naime, različito ordenje što ga igrač dobiva nakon bitke može mu već na idućoj karti donijeti viši čin, pa čak i čin zapovjednika kojim prelazi u Commander mod, gdje je zapravo daleko od prvih linija i jedini mu je zadatak upravljati akcijama na terenu. Dakako, klanski sukobi na taj način dobivaju novu dimenziju - na licu mjesta postoji čovjek koji vodi napad i obranu, pa samim tim može i cijelu situaciju bolje sagledati te unaprijed dogovorene taktike mijenjati ovisno od trenutačnih zbivanja. Ako se sjećate, bolničar i inženjerac u prijašnjim su *Battlefieldima* bili neopravdano zanemareni jer su su se vrednovala samo ubojstva i zauzimanja "spawn" pointova, no ovdje nije tako - svaka previjena rana ili popravljeni tenk također donose bodove, pa samim tim i bolji plasman na kraju partije.

Grafički engine je, pak, posebna priča. Naime, autori su odlučili da neće nadograđivati postojeći, nego kreirati potpuno novi, koji podržava sve napredne efekte današnjice (ili možda čak sutrašnjice), poput promjenjivog okoliša nakon određenih radnji igrača i "rag doll" fizike, o čemu ste se već više puta čitali na stranicama našeg časopisa. Nadalje, ni svaki zaklon neće više pružati apsolutnu zaštitu, nego će to ovisiti o materijalu od kojeg je načinjen te oružju što ga napadač koristi, pa se nemojte iznenaditi ako vas zalutali metak ubije iza drvene ograde.

Već i iz ovo malo detalja što smo ih otkrili vidljivo je da će *Battlefield 2* biti uistinu pravi nastavak, a tko zna kakva nas još iznenađenja očekuju. Jedno je sigurno, prije negoli izađe, još će se za nj čuti. ■

PRVI POGLED NA

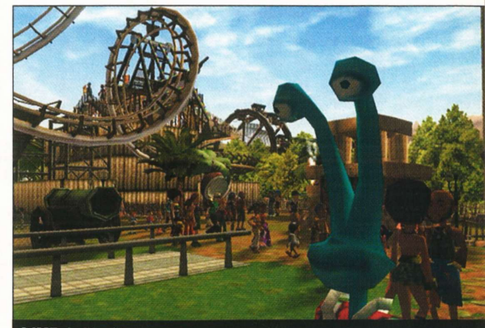
AAAAAAAAAAAAAAAAAA!

A SAD spuštanj....

ŠTO REĆI?

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA studeni 2004.

ROLLERCOASTER TYCOON 3



AJME, kol'ko šina!

S VRHA postoji samo jedan put

U ŠETNJI parkom

Vrijeme je za ludu vožnju u lunaparku!

ROLLERCOASTER TYCOON 3

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Frontier Developments** ■ IZDAVAČ / **Atari** ■ ŽANR / **menadžer** ■ **www.rollercoastertycoon.com**

Ih, ja ne mogu više. Mamine sarme ne dopuštaju »

« Ih, ni ja ne mogu više. Meni se frizura umalo pokvarila

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

Prije točno pet godina svjetlo dana ugledao je prvi *Rollercoaster Tycoon*, prvi pravi menadžer zabavnoga parka. Bila je to igra koju su ljubitelji žanra izvrsno prihvatili, ali je jednako tako stekla i brojne nove poklonike. *Rollercoaster Tycoon 2*, izašao tri godine poslije, više je sličio na *expansion* nego na pravi nastavak popularne igre, no svejedno, prodaja nije išla loše. Stoga je, dakako, logičan slijed treći nastavak, koji doista donosi velike, ali stvarno velike novine. Valja odmah spomenuti da Chris Sawyer, tvorac i potpisnik originala, u novom nastavku sudjeluje kao savjetnik, što je prilično zanimljiv podatak.

Na prvi pogled uočljiva i, dakako, glavna novina *Rollercoaster Tycoon 3* njegova je vizualna, grafička prezentacija, no, slika govori tisuću riječi, pa stoga pogledajte sami. 2D je stvar prošlosti, prekrasno trodimenzionalno okruženje u kojem će graditi svoj park snova ne samo da izvrsno izgleda nego bi trebalo biti više nego funkcionalno. Mnogi se poznati 2D naslovi nisu baš proslavili prelaskom u treću dimenziju. Iako kontrola kamere još nije u cijelosti definirana, za očekivati je da tu neće biti nekih problema. Imat ćemo potpunu slobodu kretanja i zumiranja od ptičje perspektive pa sve do "prizemljavanja" koje će nam omogućiti da vidimo izraze lica naših posjetitelja. No, to je tek početak lijepih vijesti.

"Više ne morate ići u zabavni park, izgradite ga sami, provozajte se u svim atrakcijama i jednostavno uživajte"

o prvi put bit ćemo u mogućnosti i mi se provozati u svim atrakcijama je smo izgradili u parku. Tj. moći emo izabrati bilo kojeg posjetitelja te ući" u njega i sve proživjeti iz njegove perspektive. Pomoću miša okretat ćemo glavu u svim smjerovima. ao pravi, iskusni menadžer moći emo vidjeti i reakcije ostalih posjetitelja na istoj vožnji. Mladi ljubitelji drenalina zadovoljno će mahati kama i na najopasnijim *rollercoasterima*, dok će oni slabijeg želuca elovati uplašeno. Animacije etaljnih kretnji i osjećaja svakog ojedinog lika bit će jasno vidljive te tljive u smislu dobivanja povratne formacije o atraktivnosti i zanljivosti pojedine atrakcije. Složit te se, to je i više nego dobra zamjena brojčanim ocjenama pojedine atrakcije. Nema ništa do iskustva iz prve ruke.

Bez obzira na sve te novine, u prvom planu će i dalje biti atrakcije, koje ćete morati pomno odabrati i rasporediti kako biste zadovoljili sve skupine posjetitelja različite dobi i interesa. Na prvom su mjestu, naravno, *rollercoasteri*, kojih je doista mnogo, čak 33 vrste. Možete odabrati već gotove *coastere* ili ih sami složiti. Ostale atrakcije nećemo nabrajati, ako ste posjetili zabavni park, znate o čemu je riječ. Spomenut ćemo radije mogućnost odabira pet različitih tema koje će definirati globalni izgled vašeg zabavnog parka, a to su Divlji zapad, džungla, horor, avanture i svemir. Moći ćete birati između 18 različitih scenarija i triju nivoa težine.

Jedan od glavnih *bugova* prvih dvaju inačice igre odnosio se na upravljanje razinom zemljišta. To više ne bi trebao biti problem. Ako ste izgradili *rollercoaster*, moći ćete, bez bojazni da će se srušiti, spuštatiti i podizati teren oko njega. Vodu ćete sada moći dodavati bez obzira na visinu. Igrače sučelje još je nedorađeno, no trebalo bi biti funkcionalnije od dosadašnjeg. Još jedna od novina je mogućnost odabira različite glazbene tematike za atrakcije, što će također imati izravan utjecaj na privlačenje posjetitelja.

Kako sve to izgleda u praksi? Iako je igra još dobrano u fazi razvoja, prema videoisječcima, slikama i informacijama koje smo dobili, završni proizvod trebao bi biti pravo malo remek-djelo. Nadamo se da će tako i biti. ■

IZDVAJAMO / LJUDE

Uz ovakve već na prvi pogled doista impresivne novine, 'posjetitelji koji život znače' nekako su ostali u drugom planu. Dok su u prva dva RTC-a likovi bili itekako slični, ovdje doslovce nećete pronaći dva ista posjetitelja. Zumirajući ih, lako ćete odrediti je li riječ o muškarcu ili ženi, njihovu dob, fizičku konstituciju pa čak i raspoloženje. Organizirane skupine i obitelji će dolaziti zajedno, a tako će se i kretati parkom. Ako djeca žarko žele otići na određenu atrakciju, otrgnut će se od roditelja i potrčati prema njoj. Neki će, prije nego što se odluče za veliki *rollercoaster*, pogledati kako vožnja izgleda sa strane i pokretima glave pratiti jureći vlak. Ako pak neki od posjetitelja slabijeg želuca odluči svoj ručak istresti na pločnik, ljudi oko njega će se razmaknuti da bi on to mogao učiniti. Podsjetimo, igra je još u relativno ranoj fazi razvoja, stoga su ovo samo neke od zanimljivosti koje nas očekuju.

NAJAVA BROJA

BROTHER IN ARMS

"Povratak u Normandiju, tko zna koji dio"

Superrealistično ratovanje u Drugom svjetskom ratu

INFOBOX

Brother in Arms

- PROIZVOĐAČ
  Games Workshop/ Relic Entertainment
- IZDAVAČ
  Ubi Soft
- ŽANR
  FPS
- IZLAZI
  najesen

www.brothersinarmsgame.com

gearbox software

ZA GEARBOX ste sigurno već čuli. Naime, radili su neke dijelove pojedinih igara, primjerice *Half-Life*a, *Tony Hawk's Pro Skatera*, *James Bonda*, *Counter Strikea* i *Haloa*, no ovo je prvi put da se pojavljuju kao glavni developeri. Razlog leži u višegodišnjem istraživanju materijala i stjecanju iskustva, kako bi igra na kojoj trenutačno rade postala njihov zaštitni znak i ispala savršena, a Ubisoft, koji je u novije vrijeme povukao nekoliko više nego mudrih poteza, dodatno je jamstvo da bi *Brothers in Arms* mogao biti pun pogodak.

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

Čim netko spomene *first person shootere* čija je radnja smještena u razdoblje Drugog svjetskog rata, digne nam se kosa na glavi. Pa zar nije dosta tog silovanja s događajima koji su davna prošlost, zar ne postoje neke svježe ideje koje bi se mogle prepričati kroz neku igru? Nakon *Call of Dutyja*, *Medal Of Honora*, *Battlefielda 1942* i *Wolfensteina*, najavu novog naslova istog žanra dočekali smo prilično mlako, pomislivši, jasno, kako autorima ponestaje ideja, no zakopavši malo dublje po pristiglim materijalima, shvatili smo kako *Brothers in Arms* ne treba podcjenjivati, čak ni u šali, jer ono što nas očekuje nadilazi sve dosad viđeno. Možda vam se naše riječi čine pre mjelima s obzirom da je nedavno izašli *Call of Duty* još uvijek vrlo u mislima igrača, jer ono što je u njemu prikazano definitivno je dobro protreslo FPS scenu, no vjerujte nam, *Brothers in Arms* im skrivene adute, od kojih smo neke uspjeli otkriti samo nama poznati ninja tehnikama, dok će neki biti dostupni tek nakon E3 sajma, ili poslije, a možda će tek završna inačica, koja izlazi u rujnu, otkriti sve finese ugrađene u ovu igru. N krenimo mi od poznatih stvari.

OŽIVLJAVANJE POVIJESTI

Već sama napomena kako je Gearbox pune tri i pol godine rad isključivo na proučavanju arhivski materijala po svim poznatijim mu ma, prekapajući neumorno po san ucima prepunim slika, danonoćno regledavajući fotografije s terena i arte što su ih snimili izvidnički rakoplovi. Uza sav taj trud, dodana traživanja uključivala su iščitavanje tnih izvještaja zapovjednika đenih postrojbi te intervjue sa vjedocima koji su sudjelovali u rat im operacijama poznatim nam pod azivom "invazija na Normandiju". jihov rad nije prošao nezapaženo, a su im se tako s vremenom javile ve značajnije veteranske udruge ako bi im pomogle u kreiranju što alnije igre, a sami dizajneri su u ekoliko navrata posjetili obale ormandije i pomno bilježili i sporedivali zapise te ucrtavali u tokopije karata i fotografija prišta većih sukoba i moguće jerove kretanja vojnika. Dakako, jeli taj posao nadgledali su stručni kompetentni ljudi upravo za taj dio povijesti. No, tu priči o pripremama za izradu ove igre nije kraj, naime zatražili su i pomoć Američke vojske, koja je izvadila uskladišteno oružje iz Drugog svjetskog rata iz tko zna koje rupetine kako bi im pomogla snimiti autentične zvukove ispucavanja metaka i punjenja okvira, dok je vrhunac predstave bio pravi ratni spektakl. Developeri su željeli vlastitim očima vidjeti kako izgleda kad tenkovska granata udari u drugi tenk, što im je US Army i omogućila. Nažalost, nigdje se ne navodi o kojim je točno tipovima oklopnjaka riječ, no sve je pomno zabilježeno kamerom i bit će preneseno u igru.

"Strateška karta služit će samo za pregled situacije, dok će zapovijedi biti izdavane u stvarnom vremenu"

Sama radnja prati stvarnu priču koja se dvanaestorici vojnika neimenovane postrojbe dogodila pri iskrcavanju na Normandiju. Iako se u igri navode kao Baker's Dozen, po glavnom liku, naredniku Bakeru, osobe koje su sudjelovale u toj akciji doista postoje ili su barem postojale, ali su, iz razumljivih razloga, njihova imena ovdje izmijenjena. U osam dana, koliko igra prikazuje, pratimo njihove dogodovštine kroz 21 misiju, a sve počinje noćnim skokom iznad pogrešnog mjesta pa je, logično, prvi cilj okupiti ljudstvo koje se pri skoku raštrkalo i zajedničkim djelovanjem u protivničkoj pozadini omogućiti što sigurnije iskrcavanje glavnom udarnom valu na plažama Normandije, a koliko je to bilo sigurno, znate i sami iz povijesti. Početne misije zamišljene su kao svojevrsni *tutorial* u kojem pod svoje zapovjedništvo stavljate sve više ljudi, barem dok ih sve ne pronadete, a nakon toga slijedi prava taktička akcija u kojoj nije dovoljno samo oštro oko i miran prst na obaraču, nego treba malo i razmišljati.

ATTACK!

Upravo te početne misije naučit će vas osnovama igre, a nakon toga, u budućem napredovanju po šumama i gorama sjeverne Francuske, uz vas, kao glavnog i odgovornog, je i šest ljudi podijeljenih u dvije tročlane

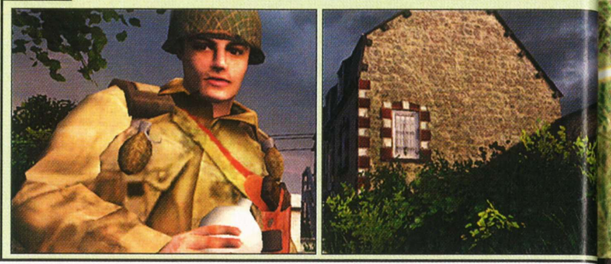
4 RAZLOGA ZA PONOVNO ISKRCAVANJE NA NORMANDIJU

1. NEVJEROJATNA vizualna realnost

2. PREGRŠT MISIJA i obilje akcije

3. KOOPERATIVNOST AI suboraca

4. DRUGI SVJETSKI RAT nikada nije bio stvarniji



asmine, sagni glavu da mi kuma ne kupuje crninu

IGRAT ĆETE JER...

- donosi pregršt novina
- volite igre temeljene na stvarnim događajima
- ste fan *WW2*

Zvjezdice i križići? Vjerojatno neka vrsta igre križić-kružić

Šime, trkom na položaj broj 1 i raznesi bunker označen s 2

Uh, što volim kad me stisne, a ja u prirodi

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9... Gdje su ostala trojica?

Taktika sumanutog narednika - lagani hod preko čistine

Borče, evo, uzmi malo brlje da nakvasiš suho grlo

IZDVAJAMO/Multiplayer

Okorjeli *online* igrači sigurno se pitaju što je s *multiplayerom*. Dakako da će on postojati, no istodobna izrada igre za Xbox, PS2 i PC dovela je do toga da ta *Brothers in Arms* trenutačno podržava samo četiri igrača. O većem broju u inačici za PC se još razmišlja, a koncept igranja je sljedeći: u igri postoje samo dvije strane, Amerikanci i Nijemci, a svaka od 12 karti, koliko ih je planirano, temelji se na određenim zadatcima – dakle, jedna strana brani, druga napada, izvršavajući još i nekolicinu dodatnih ciljeva prije završnog. Svaki igrač pod svojom kontrolom ima tri AI vođena lika, koje kontrolira kao i u *single player* igri, tako da je taktika opet ispred bilo kakvog *skilla*. Kako će to izgledati na djelu, teško je predvidjeti jer ovakav vid FPS *multiplayera* još nismo imali prilike iskušati, no ako postane popularan, nije teško pogoditi kako bi neka od budućih *UT-a* mogao imati mod s timovima sastavljenim od *botova* koji slušaju zapovijedi igrača.

Sad se našo vješat, obješenjak jedan

Razglednica voljenoj osobi

Usporedba fotke koja prikazuje stvarni događaj i *screenshota* iz igre

skupine. Autori su ih nazvali Suppression Element i Movement ili Assault Element, no u našem slobodnom prijevodu to bi bila skupina za podršku i navalna skupina. Osnovna razlika među njima je oprema koju nose, pa tako dok skupina za podršku tegli teško naoružanje i služi za odvlačenje vatre od udarne skupine i zadržavanje protivnika, navalna je naoružana lakim pješačkim oružjem i većim brojem bombi kako bi što brže napredovala i što učinkovitije raščišćavala situaciju. Obje skupine imaju posebne ikone na kompasu koji se nalazi na HUD-u, tako da ih ja vrlo lako razlikovati, a samo zapovijedanje njihovim akcijama još je lakše. Pritiskom na određenu tipku prebacujete zapovjedništvo s jedne skupine na drugu, a položaj vašeg ciljnika određuje mjesto na kojem treba nešto napraviti kad kliknete na nj, nakon čega odabrana skupina kreće u izvršavanje vaših zamisli. Primjerice, ako je vaš ciljnik na praznom području, ekipa će krenuti prema njemu, a ako ciljate na fiksnu strojnicu, jedan će član zasjesti na nju. Vrlo učinkovito, no koji put, u žaru borbe, teško je točno procijeniti situaciju i efikasno narediti jednima da zauzmu položaje, pokrivajući pritom one druge, koji prilaze protivniku s boka. No, tada u igru uskače pauza i one izvidničke karte te istraživanje kojem smo u ovoj najavi posvetili dosta prostora.

Kad pauzirate igru, pred vama će se pojaviti reljefni 3D prikaz terena, koji je moguće rotirati u svim smjerovima i na njemu uočiti sve moguće zaklone kako biste što

"Unaprijeđeni AI sposoban je brinuti se o sebi simulirajući reakcije pravih vojnika"

efikasnije isplanirali daljnju rutu. Ako ste prije toga uočili protivnika, i njegov položaj je zabilježen markerom, tako da je lako vidljivo koje dijelove on može vidjeti i kojim mu se putovima valja prikrasti. Kako to pak nije *real-time* strategija, prilikom pauze možete samo gledati, ali ne i zdavati zapovijedi. Naravno, koji put će u stvarnom vremenu biti vrlo teško nekome nešto narediti zbog stalne protivničke vatre, ali ako se vratimo u prošlost, nije li bilo tako i naređenima - u žaru borbe bilo je nemoguće kontrolirati pojedine akcije. Na svu sreću, AI koji nas čeka u *Brothers in Armsu* daleko je bolji od onoga u *Call of Dutyju* - naime, sretnici koji su imali prilike vidjeti demo nivo, tj. urednici najjačih gamerskih časopisa u Americi, tvrde da suborci i bez našeg uplitanja vrlo dobro koriste zaklone te se ponašaju vrlo uvjerljivo u kojoj god situaciji da se nađu. Ako ste pomislili da će uz tako pametan tim prelazak ove igre biti tek lagana šetnja, grdno se varate jer isti takav AI ima i neprijatelj, koji samo čeka šansu da vam se zavuče u pozadinu ili da pozove pojačanje koje će vas istjerati iz mišje rupe u koju ste se skrili nakon što su na vas zapucali vatrom iz teških strojnica.

TKO TEBE KAMENOM, TI NJEGA *THOMPSONOM*

Što se tiče oružja, spomenuli smo da će zvuk biti posve autentičan stvarnim uzorima, dok samo korištenje istih zahtjeva malo navikavanja. Već smo se navikli na korištenje alternativnog moda, koje se kod naoružanja iz Drugog svjetskog rata uglavnom sastoji od gledanja kroz mušicu, pri čemu se ono što gledamo približava, a ono što je uokolo izdužuje. To je zapravo vrlo jednostavna naredba, koju svi koji igraju igre temeljene na Quake engineu bilo koje generacije dobro poznaju i koriste, a sastoji se u promjeni kuta vidnog polja. *Brothers in Arms* će to malo promijeniti, i to tako da će odabrana meta biti približena, dok će okolno područje biti lagano zamuljano ili, po američki, *zblurano*, čime zapravo dobivamo situaciju iz stvarnosti - naime, nije li čovjek prilikom ciljanja koncentriran samo na ono u što cilja, dok okoliš gotovo da i ne vidi. Osim američkog naoružanja, koje imate po *defaultu*, u igri će biti moguće pokupiti i naoružanje palog protivnika te kratko osobno naoružanje koristiti i u *dual* modu (dva pištolja, po jedan u svakoj ruci). No, kakav bi to rat bio bez tenkova, stoga pobornike tih čeličnih kraljeva bojnog polja očekuje cijelo jedno poglavlje koje donosi veliku tenkovsku bitku kao veliko finale cijele priče. Nažalost, nećete moći sjesti u jedan od tenkova i rasturiti diviziju veterana iz Rusije na odmoru u Francuskoj, no ljudi pod vašom kontrolom hoće, čime će strateški dio tog dijela igre zahtijevati drugačije taktike od onih što ćete ih primjenjivati u pješadijskoj borbi.

Kad je riječ o grafici, nema se tu bogzna što dodati, gotovo sve modernije igre imaju vizualije za past u nesvijest, pa zaključke izvucite sami gledajući *screenshotove*, no valja naglasiti kako bi ovo mogla biti prilično zahtjevna igra. Ako zbog *Far Crya* niste obnovili stroj, jer vas ne zanima moderno ratovanje, ili možda čekate *Half-Life 2*, koji je, nažalost, već nekoliko puta odgođen, možda će vas upravo *Brothers in Arms* natjerati da to učinite i uživate u tom potpuno novom FPS iskustvu temeljenom na stvarnim ljudima i stvarnim događajima. ■

INFOBOX

DUNGEON SIEGE 2

- PROIZVOĐAČ
  Gas Powered Games
- IZDAVAČ
  Microsoft Games
- ŽANR
  akcijski RPG
- IZLAZI
  1. studenog

www.dungeonsiege.com

GAS POWERED GAMES
Što reći za tvrtku koja već dulje vrijeme postoji isključivo zahvaljujući jednom jedinom naslovu? Pod zaštitničkim krilom informatičkog diva Microsofta, ona već nekoliko godina opstoji na račun *Dungeon Siege* franšize. Istina, za nju radi nitko drugi doli Chris Taylor, no ni to nije dovoljno dobar alibi za takvo ponašanje, zar ne? Ukratko, sve dok ne izbace nešto što nije *Dungeon Siege*, doista će biti teško okvalificirati ih kao cjelovitu, uspješnu tvrtku kao što su primjerice Relic ili Bioware.

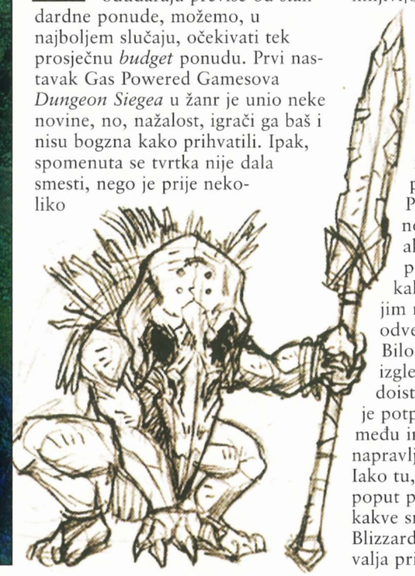
GLEDAJTE, DRUŠTVO, ja idem nešto obavit iza ovog stupa, a vi me pričekajte!

Natrag u špilje

DUNGEON SIEGE 2

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

Kad se proizvođači odluče na izradu igara koje ne odudaraju previše od standardne ponude, možemo, u najboljem slučaju, očekivati tek prosječnu *budget* ponudu. Prvi nastavak Gas Powered Gamesova *Dungeon Siegea* u žanr je unio neke novine, no, nažalost, igrači ga baš i nisu bogzna kako prihvatili. Ipak, spomenuta se tvrtka nije dala smesti, nego je prije nekoliko mjeseci izdala i ekspanziju pod imenom *Legends of Aranna*. Zahvaljujući relativno niskoj cijeni taj, usudili bismo se reći, apsolutni *bargain* učinio je igru mrvicu zanimljivijom. Ako čitavu stvar percipirate kao više nego zaiman *mission disk*. No, kako ipak nemamo namjeru pisati o kronološkom poretku i isplativosti kupovanja svega s *Dungeon Siege* logom, s radošću vam možemo, po tko zna koji put, objaviti da Gas Powered Games radi na novome *Dungeon Siegeu*. I ako ćemo biti iskreni, dobro poznato društvo očekuje i kako težak posao jer s prijašnjim nastavcima i nisu baš stekli odveć sjajnu reputaciju.



Bilo kako bilo, *Dungeon Siege* izgledat će, po svemu sudeći, doista dobro. Kao prvo, ubačen je potpuno novi pokretač, koji s među inim, koristi za izradu sjajnih napravljenih animiranih sekvenci. Iako tu, jasno, nije riječ o kvaliteti poput predrenderiranih poslastica kakve smo vidjeli u nekim Blizzardovim igrama, pokretač, valja priznati, vrhunski obavlja sv

OBILA SI ŠTO SI HTJELA, pukla glava na dva dijela!

KAD GLAVNO RAČUNALO u Dinolandu ode k vragu...

KAD SE PLANIRATE baviti trčanjem, ne zaboravite usput i izvesti psa

"Druga, odnosno treća inkarnacija *Dungeon Siegea* konačno bi trebala prijeći onu granicu između solidne i jako dobre igre"

osao. Isto vrijedi i za ostatak izualnih elemenata igre, pa se iz vega može samo zaključiti da će i gra izgledati vrhunski. Hrpa zgodnih vizualnih efekata, detaljno napravljenih oklopa i velik broj atraktivnih lokacija (Pantovčak!?) jamstvo su da će se na nju navući barem oni koji padaju na lijepu grafiku.

Što se ostalih tiče, za njih je prireden pristojan broj novina, koje bi, ako sve prođe kako spada, igru trebale učiniti daleko igrivijom negoli su bili njezini prethodnici. Kao prvo, zadatci koje ćete dobivati neće se ticati samo čišćenja mračnih špilja, nego će tjerati igrače da i malo razmišljaju. Kao drugo, za razliku od jednog junaka, kojemu se pridružuje skupina plaćenika, ovaj put predvodite skupinu od šest heroja čije se specijalne mogućnosti usavršavaju sukladno s povećavanjem iskustva (izvrsno, jedan novina za drugim). Osim klasičnog asortimana čarolija i sekundarnih vještina, igra bi trebala donijeti i mogućnost korištenja posebnih vještina, koje će, osim poprilično visoke razine *wisdom* i *intelligence statova*, zahtijevati i superioran tajming.

Što se protivnika tiče, oni su (kao i obično) daleko inteligentniji i bolje organizirani od svojih nesretnih prethodnika. Sukladno tomu, igrači će morati koristiti različite taktike ne bi li ih svladali. Neke posebne lokacije čak će omogućavati i iskorištavanje terena kao važnog taktičkog pomagala, što će, vjerujemo, prilično unaprijediti inače akcijski orijentiranu borbu. Uzmemo li u obzir još i iznimno nelinearnu radnju, moglo bi se doista reći da ćemo dobili igru koja će biti megahit. No, kako već jako dobro znamo da su konotativni odnosi između *Dungeon Siegea* i otvorene radnje jednaki onima između žaba i biciklizma, recimo samo da će igru zavoljeti uglavnom fanovi prethonika - kojih, napominjemo, i nema pretjerano mnogo. No, kao i inače kod računalnih igara, ništa se ne zna prije nego što naslov stigne na police – do čega u ovome slučaju (na sreću) ima sasvim dovoljno vremena za eventualne developerske intervencije. ☐

IZDVAJAMO

GLAZBENA POSLA

Da stvari poprime epohalnu razinu, obično je potrebno i malo epohalne glazbe. Znajući to, te imajući na umu činjenicu da iza sebe imaju tvrtku koja nema osobitih problema s rasipanjem novca, Gas Powered Games angažirao je pedesetdvočlani profesionalni orkestar. Da stvari budu još glamuroznije, angažiran je i šesnaesteročlani zbor (za one malo dramatičnije dijelove igre). Ukratko, posao, koji se protegnuo na nekoliko dana upornog snimanja i sviranja rezultirao je *soundtrackom* koji će, uz najbolje želje, igru učiniti fenomenalno atmosferičnom - pogotovo kad je riječ o sretnicima s vrhunskim setom zvučnika.

IGRAT ĆETE JER ...

- ste veliki Diablo fan
- ste veliki Dungeon Siege fan
- ne možete živjeti bez akcijskih RPGova

OPROSTITE, vozite preko Kvatriča?

KAPETANE, zaš

Lijepo, sljemensko vrijeme? Da, mo's mislit.

DUBOKO u egzotičnim džunglama

INFOBOX

WARLORDS BATTLECRY 2

- PROIZVOĐAČ
  Firaxis Games
- IZDAVAČ
  Atari
- ŽANR
  akcija/avantura/RTS
- IZLAZI
  krajem 2004.

www.atari.com

INFINITE INTERACTIVE
***Warlords* i *Warlords Battlecry*, dva serijala iz istog fantazijskog svijeta, jedino je što su dosad napravili tipovi iz Infinite Interactiva, a mi im na tome iskreno čestitamo. Ipak, s velikim nestrpljenjem čekamo hoće li konačno napraviti i nešto novo jer ako ima ovo rikne, lagano su nadrapali.**

NEKAKVE STATISTIKE... ma, prekrasno...

GROM TE spalio!

IZDVAJAMO

2D GRAFIKA

Nećete vjerovati, ali *Warlords 3* će biti još jedna od onih stvarno malobrojnih igara kojima uopće ne treba 3D akcelerator. Naime, ne sadrži nijedan jedini poligon nego je cijela izvedena u 2D grafici! Tj. prerenderiranoj 2D grafici u obliku pomičnih *spriteova*, što je doista pravi raritet. Donekle shvaćamo takav pristup te ga vidimo prije svega kao pokušaj da se nekim bedastim novinama sve skupa ne upropasti. Uostalom, time će igra zadržati i svoj prepoznatljivi šarm, mada nam, iskreno, ne ide u glavu kako nešto takvo uopće može proći kroz tržišni žrvanj. S druge strane, barem neće biti zahtjevna, što ide u prilog onima koji imaju nešto slabije konfiguracije...

AMIGA BOB-ovi! Tko skuži ovu usporedbu, svaka mu čast!

IGRAT ĆETE JER ...

- volite Battlecry
- je ovo jedan fini RTS/RPG
- ste još mali pa se volite igrati

AAAARGH, ELEKTRONI, napadaju elektroni! Utekli iz jezgre pa se svete!

STRATEGIJSKA KARTA. Po kojoj idete i tak to. Ne? Mislim ono...

ČELIČNI GOLEM. Uistinu je golem. Get it?

OMANJA BITKA tik uz prigradsko naselje i na rubu drevne šume... bla, bla

Zov besmrtne Etherie

WARLORDS BATTLECRY 3

GRAD RIJEKA b.c. I to u nekoj sasvim drugoj dimenziji

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

Najavljujući novi nastavak *Warlords Battlecrya*, teško da možemo biti nešto posebno euforični ili bombastični. Zašto? Zato što je riječ o jednoj prilično tihoj i nenametljivoj igri, kojoj kao da nije stalo da privuče nove igrače jer prilično fino živi i od svojih vjernih obožavatelja koji su prepoznali njezine skrivene kvalitete. U *Warlords* serijalu tako nikad nije bio naglasak na ultramodernoj grafici, nekom lažnom senzacionalizmu ili što ja znam čemu nego na jasno definiranoj i stabilnoj RTS igrivosti. Da, *Warlords* serijal je RTS smješten u tipični fantazijski svijet, Etheriu, koji redovito posjećuju sile zla i prijete njegovoj goloj egzistenciji. A o priči koja će pratiti treći nastavak nećemo previše, zato što je prilično zapetljana te draga uglavnom zadrtim fanaticima i štovateljima Battlecry mita. Uglavnom, nekamo putujete i slučajno se nađete na zabačenom otoku, gdje neki divljaci započnu svoju ofenzivu, dok se pak drugi brane, a tu su i političke konotacije, zapetljacije itd... Ah da, istodobno s time iz dimenzijskog procijepa ulijeće peti jahač apokalipse (da, da, pet dobro ste čuli), koji glumi zajedničkog neprijatelja svim rasama i djeluje kao objedinjavajući element cijele kampanje. Baš kao i prije, kampanja će se i dalje temeljiti na odabiru misija na velikoj karti svijeta, tj. putovanju između akcijskih čvorišta *also known as* pravih misija u realnom vremenu. S tim da će sada postojati i zasjede, tj. tu i tamo će vam se prilikom putovanja između dviju točki na megdan izaći i neki nezadovoljni gadovi. Misli zasjede čak se malo i razlikuju od onih pravih pa tako u njima neće biti nikakvog menagmenta, skupljana resursa, niti građenja nego se redovito temeljiti na brzoj i ošteštoj borbi. U sva ta otezanja na strateškoj karti ubačeno je ipak malo slobode izbora – naime, pojedine borbe neće se odvijati po strogo zacrtanom redu nego ćete ih odabirati sami, iako će svi putovi voditi istom cilju. Ta sloboda je posebno važna s obzirom da svaka karta nosi i nagradu, poput nekog posebnog artefakta, dodatnog iskustva... Iskustva? Da, iskustva koje će trebati vašem heroju, koji je zapravo glavna jedinica na terenu oko koje se vrti apsolutno sve jer spomenuti momak svojim "zračenjem" podiže moral, baca čarolije i tako to. Njega ćete pak kreirati sami ili izabrati od nekoliko ponuđenih, a sasvim je jasno da će se glavnina odabira ticati klase i rase. S tim da su ovaj put dodane klase *lichlorda*, *dragonslayera* i *sagea*, dok ćemo o rasama za koji trenutak. Važno je reći i to da će u trećem nastavku biti izbrisana ograničenja između kombinacija tih vražjih klasa i rasa, pa je tako sasvim moguće biti i demonski demonoubojica ili pak nemrtvi paladin! Sad, koliko je to u skladu s nekim temeljim RPG načelima, prilično je upitno, ali je zato prilično zabavno. E da, nove rase!

"Pomalo staromodan, ali zato kvalitetan RTS/RPG naslov, koji će voljeti uglavnom stari obožavatelji serijala"

Ljudi se dijele na Knightse i Empire, a već i sama imena dovoljno govore o njihovo društveno-političkom opredjeljenju. Nešto će zanimljiviji biti Srathi (da, znamo kako to zvuči na hrvatskom!), tj. gušteroidne gušterčine, od kojih posebno ističemo neke vrlo iznimne jedinice poput, nećete vjerovati, Tiranosaurusa Rexa! Tu je potom Swarm, tj. nekakav analog alienčićima iz *Starcrafta* jer ih doista ima jako, jako mnogo, sliče na kukce i napadaju u rojevima. No, možda bi najzanimljiviji bio the Plague, tj. skupina veseljaka pod zapovjedništvom gore-spomenutog jahača apokalipse. Osim što su svi očito zaraženi kužnim bolestima, bakcile mogu širiti i dalje, i to tako da na karti grade hrpe zaraznog smeća i time pojačavaju efekt širenja gadosti. Cakano, jako cakano... Eto, a od ostalih novina očekujte i neke nove predmete, jedinice i slične gluposti te, jasno, nešto nabrijaniju grafiku, koja ipak neće biti takva da obara s nogu. Bilo kako bilo, *Warlords Battlecry* nam se čini kao fin, smiren, kontinuiran i prije svega logičan nastavak serijala, koji nikako ne bi smio razočarati stare obožavatalje. A tko zna, možda svojom ležernošću i brojnim elementima igrivosti privuče i kojeg novog... ☐

najnovije vijesti, slike, komentari i analize igara u razvoju

"Ajde višeeeeee!!!"

INFOBOX
- HALF-LIFE 2
- PROIZVOĐAČ: Valve
- IZDAVAČ: Vivendi
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: naljeto
- www.valve.com

HALF-LIFE 2

"Golemo urbana prostranstva i mogućnost upravljanja džipom! Slinite? Slinite..."

Na Internetu se nakon duže pauze konačno pojavila tona novih slika iz *Half-Lifea 2* i mi smo jednostavno ostali... bez teksta! Sve ono dosad bila je čista nula, vjerojatno dobro promišljen marketinški potez kojim se možda htjela zavarati konkurencija, jer ovo što sada možemo vidjeti izgleda nevjerojatno. Svi *shotovi* za klasu su bolji od starih, pa mi se sve čini da je pojavljivanje *Far Crya* itekako zatreslo gaće dečkima u Valveu, koji su izvukli zadnje atome snage ne bi li igru dodatno optimizirali. Osim toga, slike odaju i jednu ekskluzivu, a ta je da će, slijedeći trend, i *HL2* imati vozila, jer se na priloženom lijepo vidi da je junak za volanom nekakvog terenca. Je li taj element ubačen naknadno ili je bio u planu cijelo vrijeme razvoja, teško je reći, no glavno da je tu. Vjerujemo da će se vozila savršeno uklopiti u SOURCE i HAVOK fiziku, pa se s time doista ne bismo trebali zamarati. Mda, divno i krasno, no naši dojmovi i dalje su podijeljeni – naime, jedan dio uredništva ipak preferira otvorene šumetine i tisuće stabala, dok je ovdje, očito, riječ o specifičnom urbanom *settingu*, koji, istina, također ima svojih čari. Još nešto, izbacivanje novih slika moglo bi značiti da se igra KONAČNO bliži svom izlasku, što dovoljno govori samo za sebe... *(kl)*

Džip? Ma džiiiip!!!

Pobuna strižatelja ovaca iz Kupusa Gornjeg

Što to leti u gori zelenoj?

"Furanje na Pobješnjelog Maxa"

E, mala, kad te ufatim, ugurat ću ti ovu palicu

Ovo je inače žensko znate...

AXLE RAGE

"Motori, bokseri, razbijene glave; tipična ikonografija Hackerovih recenzenata..."

INFOBOX
- WORLD OF WARCRAFT
- PROIZVOĐAČ: Akella
- IZDAVAČ: ???
- ŽANR: vožnja/šora
- IZLAZI: tijekom godine
- www.akella.com

Sjećate li se ove igre? Teško, jer smo već i u najavi koju smo pisali prije otprilike godinu dana rekli da je riječ o prilično opskurnoj igri za koju uopće sumljamo da će ikad izaći. No, naše slutnje ipak se nisu obistinile, na njoj se još uvijek radi. Ne zna se još točno kad će izaći, no kako su odnedavno počele curiti nove slike i informacije, vjerujemo, uskoro. Dakle, sada vam konačno možemo reći da ćete se u *Axleu* natjeravati po postapokaliptičnom gradu Nailsdaleu, koji ima jednu divnu specifičnost. Naime, njegova arhitekturalna struktura sastoji se od starih zgrada iz tridesetih godina i sasvim novih *hi tech* konstrukcija. Nešto kao Mad Max na steroidima i kvazi-alternativno-povijesnom scenariju. U Nailsdaleu, kao što pretpostavljate, egzistiraju dvije mafijaške organizacije, koje se međusobnu kolju, dok građani utjehu pronalaze u drogi i... motorima koji su "jedini vid slobode za napaćene stanovnike tog grada." Dakako, motor imate i vi te lagano vozeći po gradu udarate u druge motoriste i, nadamo se, po nejakim pješacima, pogotovo bakicama. Možete i hodati, te pokupiti sve moguće predmete i koristiti ih kao oružje, kojeg pak sve skupa ima trideset dva. Najavljuje se i nekakav "poluinteraktivni sustav skripti", o čemu ćemo više kad vidimo cijeli proizvod. *(kl)*

"Zubati SOURCE i krvavi HAVOK"

INFOBOX
- VAMPIRE BLOODLINES
- PROIZVOĐAČ: Troika games
- IZDAVAČ: Activision
- ŽANR: RTS
- IZLAZI: na proljeće
- www.activision.com

VAMPIRE BLOODLINES

"Zubate mrcine u jedinstvenoj kombinaciji FPS-a, RPG-a i atmosferične avanture!"

Kako je obećani datum izlaska *Vampir Bloodlinesa* sve bliži (kako se to lijepo kaže, "negdje tijekom proljeća"), red je da vas još jednom podsjetimo na sve kvalitete ove, nadamo se, iznimne igre. Rađena na temeljima poznate RPG *pan and pencil* franšize (*White Wolf*), *Vampire Bloodlines* bit će jedinstvena kombinacija RPG-a i FPS-a, i to rađena na genijalnom SOURCE engineu "trakavičastog" *Half-Lifea 2*. Po riječima samih autora, SOURCE im je od samog starta bio prvi izbor, i to ponajprije zbog nevjerojatnih facijalnih animacija koje je u stanju stvoriti. Na najnovijim videomaterijalima lijepo se vidi upravo taj aspekt *Vampire Bloodlinesa,* koji, jednostavno rečeno, ostavlja bez daha; takvu razinu facijalne uvjerljivosti nismo vidjeli još nigdje! Širok raspon emocija, poput mržnje, straha, ljubavi itd., bit će idealan parnjak RPG elementima kojima se *Bloodlines* toliko hvali. Oni će pak biti vrlo slični Lucas Artsovom *KOTOR-u* jer im je osnova razgranata struktura dijaloga koji itekako utječu na daljni tijek radnje! No nemojte misliti da je to sve, u dijalozima se kriju i specijalne mogućnosti nagovaranja, prijetnji, umiljavanja, ovisno o trenutačnim obilježjima i klasi lika koji razgovara. Čak se spominje i mogućnost gubitka zdravlja ako neki dijalog krene po zlu, pa nas nakon svih tih informacija neizmjerno veseli što ćemo još jednom uživati u tako inteligentnom sustavu komunikacije. A o vampirskim klanovima, sektama i sličnim detaljima već ste dovoljno čuli u najavi broja, pa ćemo se stoga ovaj put radije dotaći igrine fizike...

SOURCE engine lijepo napreduje...

Majmune jedan majmunski!

Naravno, HAVOK fizike, koja neće biti samo slatkiš za oči nego i RPG element igrivosti! Primjer: jači lik lako će podići leš i skriti ga u mrak, dok će slabiji imati velikih problema prilikom nošenja debelog dubreta. S fizikom će u interakciji biti čak i neprijatelji i NPC-ovi pa očekujte da će u igru biti ubačeno još svakakvih skriptiranih i neskriptiranih divota do kraja njezina razvojnog ciklusa. A podsjetimo se i predivnih FPS oružja poput mitraljeza, bacača plamena, a posebice bacača kolaca, koji nas, nakon nedavne premijere u odličnom *Painkilleru,* zanima najviše od svih. Mda, ako ne bude propikavanja kroz torzoe i odbacivanje lešina na okolne stropove i zidove, bit će vraga. Bilo kako bilo, uskoro nam stiže sjajan naslov, koji će i pored svih spomenutih krasota najviše profitirati od svoje rijetko korištene vampirske tematike... *(kl)*

Kaj me tak *gledis*?

VIBRA

"Ako će biti barem upola kvalitetan kao filmovi..."

LOTR BATTLE FOR MIDDLE EARTH

INFOBOX
- LOTR BATTLE FOR MIDDLE EARTH
- PROIZVOĐAČ: EA
- IZDAVAČ: EA
- ŽANR: RTS
- IZLAZI: 30. travnja
- www.ea.com

Kad je do vašeg autora prije otprilike dva mjeseca došao glas da je u redakciju stigla *review* verzija "strategije od Gospodara prstenova", umalo da nije doživio (višestruki) orgazam. Idiot je mislio da je riječ o *Battle for Middle Earthu*, no stvarnost je bila drukčija; stigla je, naime, ona drugorazredna RTS-ica rađena po knjizi, a ne po filmskoj trilogiji. Čemu seksualna napaljenost? Pa vjerojatno stoga što svaki mjesec izađe nekoliko novih slika koje obaraju s nogu i uvjeravaju nas da će biti riječ o najljepšoj strategiji svih vremena. Osim fotki, nedavno se pojavio i filmić u kojem se lijepo mogu vidjeti oni najavljeni emocionalni efekti na koje su autori iznimno ponosni. U jednom kadru orkovski vojnici su zapalili jednog enta, koji je počeo divljački vrištati te se dao u bijeg, ali ne glavnom bez obzira nego do najbliže lokve kako bi se ugasio! Ili scena u kojoj doslovce vidite paniku na ljudskim vojnicima kad ugledaju gorostasnog oliphanta koji u svoj svojoj *motion capture* slavi lagano gazi ususret "savezničkoj" vojsci. Sve su to plodovi genijalnih umova koji su nam pripremili i fenomenalni C&C: *Generals* pa nas takva razina perfekcije ne treba previše čuditi. Za ostale detalje ste čuli već milijun puta, ali evo još jedanput. U više od dvadeset misija kampanje proći ćete kroz sve glavne bitke cjelokupne filmske trilogije, i to igrajući na obje zaraćene strane. Igranje će biti prožeto svom silom filmskih memorabilija kao što su isječci s velikog ekrana, ona predivna glazba, pa čak i pokoji autentični glas koji ste čuli dok ste treperili od uzbuđenja u mračnome kinu. U dobro poznatu Tolkienovu svijetu crkutat će ptičice, lišće padati sa stabala, na nebu se pojavljivati duge, i sve se vrtjeti u realnom ciklusu dana, večeri, noći i jutra. U igru će biti ugrađen i editor nivoa, pomoću kojega ćete sami kreirati fantastične bitke i možda čak mijenjati osnovnu priču. Mi smo definitivno napaljeni, a ako vi niste, odmah počnite glavom nabijati o zid. Dok vam ne prokrvari i dok ne shvatite da je riječ o nečem velikom... *(kl)*

"Budući da ga rade autori prvog RTS-a na svijetu, jednostavno ne može biti loš!"

Aha, ne bi danas... Dobro, dođemo sutra...

Nazovi me još jedanput starim slonom i zgazit ću te!

Bitka za Pušću Bistru

Intervju | MIKE VERDU

producent

Desno, tik uz moju sliku, možete pročitati par producentovih tajni. Mumghh, huummm, gundz

Koji su izazovi u stvaranju igre temeljene na Tolkienovoj mitologiji?
Najveći problem je reinterpretacija Tolkiena u novi medij - igru u kojoj igrač doslovce kontrolira događaje iz Međuzemlja. Stvaramo svojevrsno igralište u kojemu će igrač biti u interakciji sa svim likovima, stvorenjima i čarolijama koje je vidio u filmovima. Rezultirajuća sloboda i moć koju mu dajemo nevjerojatna je, ali uvijek moramo biti u skladu s onim što je Peter Jakson stvorio na velikom ekranu. Znači, stvaramo živi, topli Middlearth svijet, koji je tako brižljivo rađen da izgleda kao da je izravno prebačen iz filma.

Možete li nam reći koje će specifične bitke biti zastupljene u vašoj igri?
Ako ste vidjeli neku masivniju bitku u filmu, možete biti sigurni da ćete je vidjeti i u našoj igri! Masivne bitke poput Helms Deepa, Isengarda i Minas Tiritha će sigurno biti ubačene, baš kao i manji okršaji poput onoga s Uruk Haiem u Amon Henu (prikazano na kraju prvog filma).

Što nam možete reći o tipovima jedinica na terenu, te hoćemo li se stvarno boriti s tisućama vojnika?
Bit će prisutne gotovo sve jedinice koje ste vidjeli na filmu, a kao što znate, njih je vrlo mnogo. Od masivnijih možemo izdvojiti katapulte, oliphante, entove, trolove, uruk haie i tako dalje. Trolovi i entovi korisit će ono što zovemo "interaktivno bojište" jer će moći kupiti kamenje s poda i čupati drveće te ih koristiti kao balističko oružje. Na kraju, pitali ste me o broju jedinica. Da, slike su stvarne, doslovce ćete upravljati sa stotinama i stotinama jedinica.

Recite nam neku posebnost koju još niste otkrili.
Hm, pa recimo da će igrač moći kontrolirati vremenske uvjete, što će mu pomoći pri opsadi zamka. Više od toga vam, iz razumljivih razloga, ipak ne mogu reći. Dodali smo i neke novine u strukturu *single player* i *multiplayer* kamapanje, ali vam ni o tome još ne smijem reći ni riječi.

EKSKLUZIVA

"Pad stare Republike"

KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC 2
THE SITH LORD

Najveći *Star Wars* hit svih vremena konačno je otkrio neke od svojih čari, a mi ih otkrivamo vama u ovoj ekskluzivnoj najavi!

INFOBOX

- **Knighrs of the Old Republic: The Sith Lord**
- PROIZVOĐAČ **Obsidian Entertainement**
- IZDAVAČ **Lucas Arts**
- ŽANR **RPG**
- IZLAZI **u veljači 2005.**

www.lucasarts.com

OBSIDIAN entertainment

OBSIDIAN ENTERTAINEMENT
Novoosnovana tvrtkica sazdana od prebjega iz slavnog Biowarea koja se proslavila radeći na naslovima poput *Fallouta*, *Baldur's Gatea* i sličnih.

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

Rađen u gotovo potpunoj tajnosti, kao da je bio pod plaštom tamne strane, na svjetlo informatičkog dana polako izranja nastavak jedne od najnezaboravnijih *Star Wars* igara od kada je igranja. Premda je nakon nevjerojatno dobre prodaje prvoga dijela bilo za očekivati da će Lucas Arts, iz čisto tržišnih razloga (čitaj: zarade, zarade, zarade!), kad-tad izdati nastavak, ovakav razvoj događaja nas je ipak šokirao. Zahvaljujući našim dežurnim njuškalima, konačno smo vam u mogućnosti pružiti neke zanimljive informacije o tom željno iščekivanom naslovu.

OPSIDIAN, WHAT THE FUCK IS OPSIDIAN???

Bez obzira na naše pronicljive nosove, cijelo vrijeme morate imati na umu da je riječ o ekskluzivi, gdje se informacije daju na kapaljku, te imati razumijevanja što o nekim stvarima nismo, nažalost, mogli progovoriti iscrpnije. Pogotovo stoga što će veći dio *KOTOR-ovog* koda biti obznanjen na ovogodišnjem E3-ju, no kako znamo da vam se do tada ne da čekati, s ovim smo delicijama izašli prije njega. Za početak bi možda najinteresantnija informacija bila ona vezana za same autore, koja u prvi mah djeluje prilično šokantno. Nema više Biowarea, Lucas Arts se s njima nešto zakačio (u redu, razloge nagađamo, no moramo se malo baviti i senzacionalizmom) te razvoj prepustio na prvi pogled pos nepoznatoj tvrtki "kodnog" imena Opsidian Softweare. Bez brige, nije riječ ni o kakvim diletantima, a kamoli o glupom zaletavanju Lucas Artsa kojemu će to uostalom biti jedan od glavnih naslova za inkasira je šuške. Naime, Opsidian Software nova je tvrtka sastavljena od starih mačaka poput Feargusa Urqharta, Chrisa Parkera, Darrena Mohanana Chrisa Avellonea i Chrisa Jonesa. Ak vam ta imena ne znače ništa, a vjeru jte, ne znače ni nama, samo se pravi mo važni, slijedi dužno objašnjenje. Spomenuti momci zapravo su "preb jezi" iz Biowarea i još nekih tvrtki koje su imale prste u naslovima pop *Fallouta, Icewind Dalea, Baldurs' Gatea, Dark Alliancea* i *Planescape Tormenta*! Prema tome, brige nema, očito je da je ekipa i više nego kompetentna za izradu nastavka ovako velike i zahtjevne igre, koji jednostavno mora biti dobar ako ne želi podleći pod slavom starijeg brata. S tim da je i Bioware još uvijek djelomice upleten u razvoj novog *KOTOR-a*, jer je naime, prodao Lucas Artsu licenciju

"Iako koncepcijski nepromijenjen, *KOTOR 2* će svejedno biti drag svakom pokloniku *Star Warsa*"

za svoj grafički engine, pa je zato barem zbog sebe dužan vršiti kontrolu kvalitete. Isto tako, *KOTOR* univerzum se već dovoljno uhodao te zacrtao neke čvrste smjernice čije bi puko praćenje, uz promjenu priče i nekih drugih elemenata, trebalo zajamčiti kvalitetan proizvod. A sada vas već sigurno interesira o čemu će se u novom *KOTOR-u* zapravo raditi. Da se razumijemo, *KOTOR 2* neće se izravno nastaviti na *KOTOR*, mada će još uvijek biti dovoljno bliski kako bi se ostvario kontinuitet i igračima koji su igrali original omogućio onaj lijepi osjećaj prepoznavanja. Radnja će se tako odvijati pet godina nakon kraja prvog dijela te će biti nešto mračnijeg i pomalo ozbiljnijeg karaktera. To se djelomice može zahvaliti i tome što Lucas Arts više nije pod pritiskom da se mora dodvoriti najširim masama i privući ih, jer je već osigurao golemu bazu potencijalnih konzumenata s prvijencem, pa se sada može upustiti u dublje istraživanje svih aspekata Star Wars svijeta.

Dakle, ovako, svi koji su odigrali KOTOR do kraja znaju da je Republika izvojevala svojevrsnu Pirovu pobjedu, jer se, bez obzira na formalni uspjeh, tamna strana nadvila nad veći dio poznate galaksije. Isto tako, JEDIJI su gotovo desetkovani, pa su njihovo mjesto preuzeli tamni lordovi Sitha.

SPAŠAVANJE GALAKSIJE
(po drugi put, i brojimo..)

Pet godina nakon spomenutih događaja pečati Darth Malaka su vidljivi svuda, Republika lagano

INFOPLUS / Podquestovi

***KOTOR 2* trebao bi imati mnogo više *podquestova* u kojima ćete, nevezano za glavnu radnju, nabildavati svoja JEDI vještine ne biste li se što bolje pripremili za glavne zadatke. Novost će biti i to da ćete određene misije moći prijeći samo uz pomoć određenih članova vašega tima jer će svaki od njih imati nekoliko posebnih vještina potrebnih za prelazak spomenutih razina. Tako nešto smo vidjeli i u originalu, mada bi ovdje te stvari trebale biti znatno naglašenije, pa bi samim tim svaki lik bio još individualniji i naglašeniji.**

Skok s motkom u dalj

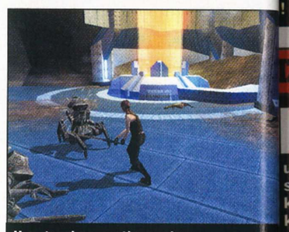
Kh, kh, prokletniče, kud s Neoptioridom

Nagradno pitanje; koja je točna frekvencija ovog laserskog mača?

Što ti je? Nisam namjerno...

Hm, ovaj je djevojčurak malo oskudno obučen za jedan Star Wars

Aaaaarrrh, evo, sad sam se ja počela dimiti od bijesa umjesto tebe!



U potrazi za svetim gralom (onim žutim odotraga)

IZDVAJAMO/Akteri Sile

Znači ovako, glavni lik više neće biti onaj bezlični pizdun iz prvoga dijela nego pomalo opičeni jedi master kojemu još ne znamo ni ime! Isto tako, nemamo blagog pojma tko će biti vaši suborci, mada je procurila informacija o tome da će barem jedan biti onaj nabrušeni robot koji je u *KOTOR-u* bio na tamnoj strani. To nas pak navodi na zaključak da će se neki likovi iz originala pojaviti u svojim počasnim ulogama *(homage)* ne bi li nas privukli i zagrijali srce. A iz dostupnih slika vidi se zastupljenost raznolikih tipičnih SW rasa koje ste toliko puta vidjeli na velikom (i malom) ekranu. Ma ludilo, ludilo...

počinje svoj defenzivni pad te glavninu snaga povlači u središnje sustave još slobodne galaksije. Zbog toga pak pate vanjski nezaštićeni svjetovi Outer Rima u koji se infiltriraju tamne trupe i nastavljaju svoj krvavi pir protiv preostalih vitezova svjetla. Odjednom, iz Outer Rima dolazi jedan prilično smušeni jedi, tj. vi, a smušen je zbog toga što ne zna ni tko je ni što je! Tim više što mu je drastično oslabila veza sa Silom te je sposoban koristiti se tek njenim rudimentarnim aspektima. Iz toga proizlaze dvije stvari: prva, da ćete se tek tijekom igre upoznavati sa samim sobom i svojom misterioznom ulogom u spašavanju galaksije, i druga, da ćete igru konačno započeti kao (makar pomalo "kastrirani") jedi! Već na startu zbog toga očekujte korištenje nekih slabijih oblika Sile, jer se oni pravi, potpuno novi otvaraju tek nešto poslije, kako bi bilo što zanimljivije. Kao i u prvom dijelu, igru ipak nećemo započinjati s laserskim mačem, jer ga je kreten očito negdje zagubio ili prodao za pola litre dobre šljive... Ali ćemo ipak započeti s nečim sasvim novim, tj. prilično neobičnim scenarističkim trikom koji će nas dodatno povezati s prvim dijelom i tako stvoriti čvršću cjelinu. Pazite ovo, odgovarajući na pitanja početnih likova o tome čega se sjećate iz burne prošlosti, zapravo ćete kreirati svoju osobnost i unaprijed određivati neke fabularne smjernice. Uistinu zanimljiv te prije svega revolucionaran pristup razmatanju priče, koji se samo nastavlja na još revolucionarniju slobodu odluka koju smo tako zavoljeli u ori inalu. Razumljivo, s njome ćemo se susresti i ovdje, s tim da će biti dodano proširena, i to tako da će o vašim odlukama ovisiti i vaši suborci, tj. i kod njih će se mijenjati moralna načela koja se tiču putavanja od svje ka mraku!!! Sjetite se, u "jedinici" bi vas "tamniji" ili "svjetliji" likovi tek upozoravali o vašim postupcima koj nisu bili u skladu s vašim trenutačni odlukama, no nikad nisu odstupili o svog unaprijed određenog uvjerenja. Ovdje će se pak mijenjati zajedno s vama, pa će i najboljeg anđelčeka bit moguće preokrenuti u crnog vraga! Više od toga ne znamo, jer Lucas Ar po starom običaju ostatak drži u stro goj tajnosti, no i to će biti dovoljno vam počnu rasti zazubice. No da, i dalje ćete voditi samo tri lika, dok će ostatak ekipe čekati u međuzvjezdanom brodu koji se, ni manje ni više opet zove Ebon Hawk. O kojim je je likovima riječ te hoćemo li biti u pri ci vidjeti i neke stare, pročitajte u okviru, no ponavljam, ne očekujte nikakva čuda. Nešto više vam možemo reći o klasama u koje ćete preorjentirati kad malo dođete sebi pohvatate svoje Force konce.

FORCE CLAIRVOYANCE

Nastavljajući dobru tradiciju slobodnog odabira, birat ćete između triju klasa svjetla, ali, ali i triju klasa mraka! Evo ih redom: SVJETLO - Jedi master, Jedi watchman i Jedi weapon master, te MRAK - Sith lord, Sith marauder i Sith Assasin. Ne treba previše mudrovanja kako bi se zaključilo da će se one ponovno razlikovati po osnovnim atributima, poput raspodjele bodova na izdržljivost, umijeće korištenja Sile, spretnost rukovanja s oružjem i tako dalje. Ne treba ni previše pameti za zaključak da će vam određene klase biti ponuđene s obzirom na vaše ponašanje prije same inicijacije, pa se u tome vidi još jedna šansa da KOTOR svijet ovaj put prijeđete na posve drugačiji način. Pogotovo s obzirom na spomenute utjecaje koje će vaši postupci imati na suborce. Od novih Sila, za sada ih je poznato tek nekoliko, s tim da se i o nekima od njih zna vrlo malo ili gotovo ništa. Tako ćemo Dark Sider rage i Battle meditaion tek spomenuti jer ne želimo previše nagađati i slučajno ispasti glupi, dok ćemo o Force sightu i Force Clairvoynceu ipak reći nešto više. Force sight - jedi verzija infracrvenog pogleda kojim virite kroz zidove ili bilo kakve druge prepreke, a ujedno odmah spoznajte i moralno-političko opredjeljenje neprijatelja koje promatrate. Svakako vrlo korisna Sila, koja će anulirati one slučajeve u kojima bi vas posve nepripremljene uhvatila kakva poveća horda, jer ćete sada moći planirati svaki korak do najmanjeg detalja. Force Clairvoyance još je zanimljivija jer vam na neki način otkriva dijelove nivoa koje još niste prešli i to... to je to jer STVARNO nemamo ni najmanje namjere gluparati oko tako jednostavne stvari kao što je otkrivanje dijelova karte. I to je o Sili sve! Miniigre? Trenutačno nemamo pojma ni o jednoj novoj, nego se najavljuju tek stare igre kartanja, utrka i napucavanja kroz *turret* na vašem Ebon Hawku, a nadamo se bogme valjda i na nekom drugom svemirskom brodu. Što se tiče tehničke strane, ona će, nažalost, biti apsolutno ista, jer će igra funkcionirati na grafičkom potjerivaču iz "jedinice", što nas opet navodi na pomisao o omraženim *mission diskovima*. U redu, hvale se optimizacijama, ali za Boga miloga, ne hvale li se s time apsolutno svi? Shvaćamo mi zašto je to tako i odmah vam objašnjavamo: naime, *KOTOR 2* je ponaprije Xbox igra, a ne PC, pa stoga ne smije biti preopterećena jer konzolin ograničeni hardver to jednostavno ne bi izdržao. Žalosno, ali istinito, no kako će PC inačica ovako i onako sadržavati mnogo detaljnije teksture, a nadamo se i još neki bonus, to nas ne bi trebalo odvećbrinuti. Xbox inačica ipak će u nečemu profitirati, a to je datum izlaska – naime, ona izlazi u veljači 2005., dok će pak ona za PC stići nešto poslije. Dobro ste čuli, igra izlazi tek dogodine pa će svi pravi SW fanovi morati pronaći zadnje atome strpljenja ne bi li preživjeli do tog dragog im datuma. Završne misli? S obzirom na prilično šture informacije, teško je izvlačiti neke zaključke, no ako je nešto sigurno, to je onda da će se *KOTOR 2* prodati! Velika baza *KOTOR* i općenito SW poklonika to mu je osigurala i prije pojavljivanja, ali baš iz toga proizlazi naša bojazan da se autori neće previše truditi. Nadajmo se da hoće, a dotle vam obećavamo da ćemo se s tim čudom od igre u Hackeru sigurno baviti barem još nekoliko puta. Ah, ako vam se posreći, možda već u idućem broju objavimo ekskluzivni intervju! ■

IZDVAJAMO/Outer Rim

Planeta će, ko za živog vraga, opet biti točno sedam, osim ako opet ne uleti neka delicija poput one svemirske stanice iz PC verzije, koja je zapravo i na Xboxu izašla kao dio posebnih downloadabilnih dodataka. Dvije potvrđene kuglice su "potpuno drugačiji" Dantooine (ovo "potpuno drugačiji" odnosi se na njegovu razrovanost ratnim razaranjima nakon pohoda Darh Malaka) i Telos, tj. rodni svijet onog cakanog neurotičara Cartha s kojim ste se borili u originalu. A iz popratnih art materijala dade se zaključiti da bi se neke misije mogle odigravati i u dubokom svemiru, tj. na različitim asteroidima okruženim zvjezdanim maglicama i slično.

Ugh, humanoid nas napada česticnim efektima, bježmo!

"*KOTOR 2* ponudit će još više slobode izbora i posljedičnog opredjeljivanja prema tamnoj ili svjetloj strani Sile"

IGRAT ĆETE JER...

- **ste Star Wars fanatik**
- **originalni KOTOR smatrate najboljom igrom svih vremena**
- **želite okusiti silu tamne strane**

Mrzim Alpe! Mrzim Jadran!

Evo ti na, prsane...

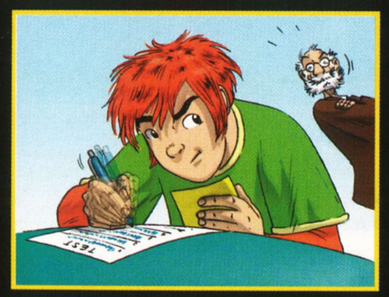
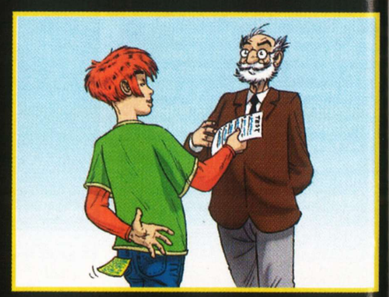
Mislim, kakve su šanse ovog jadnog robota protiv dva lightsabera?

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

NAJBOGATIJA PONUDA GAMING DODATAKA
THRUSTMASTER

360 MODENA UNIVERSAL (PS2/X-BOX/GC)
DVD WIRELESS GAMEPAD (PS2)
ENZO FERRARI VOLAN (PC, PS2)
BERETTA 92FS - 100HZ
360 MODENA ANALOG GAMEPAD (PS2)
FREESTYLER BYKE (PC, PS2)
TOP GUN AFTERBURNER II FORCE FEEDBACK (PC)
FIRESTORM GAMEPAD (PC)
- DIGITAL
- DUAL ANALOG
- DUAL POWER

VELEPRODAJA:
ZAGREB, LAGINJINA 8
TEL: 01/ 4576 820, 4576 821
VIDEOTOP@VIDEOTOP.HR

Kviki
zips sticks
zips balls
mini štapići
ZGRABI NOVE OKUSE U NOVOM PAKIRANJU!
Budi brz! Budi Kviki!
PODRAVKA
www.podravka.com

Kvazinastavci

U zadnjih godinu-dvije pojavio se jedan ogavan trend, kojeg većina igrača možda nije ni svjesna. Tiho se ušuljavši u kulturu igranja, iza sebe je ostavio svoj podli, prevarantski trag, koji je konačno trebalo otkriti i baciti pred lice pravde. A kako se u Hackeru zbog pomanjkanja elementarne skromnosti svi smatramo alfom i omegom u dijeljenju informatičkog pravorijeka, odlučismo se na taj sveti korak. To jest, u ovoj ćemo kolumnici prozboriti o bezobraznim proizvođačima igara koji nas, očito, smatraju totalnim idotima i svako malo nas počaste kvazinastavkom koji s pravim, istinskim *nastavkom* nema nikakve veze!

MIŠOMOR

Sve je to, naravno, moguće zbog ekspolozivnog porasta tržišta digitalne zabave, i to kako PC-jaškog, tako i konzolaškog, jer ta pojava ne poznaje nikakve platformske barijere nego u jednakoj mjeri zakužuje obje. Ne govorimo samo o ekonomskoj komponenti tog tržišta nego i o pukoj hiperprodukciji naslova, zbog koje je igrač jednostavno zagušen i zbunjen pa možda i ne može točno razlučiti što mu se sve gura pod nos. Kao da vam netko za švedskim stolom između petnaestak jela ponudi i posudicu s mišomorom. Vjerujete li da biste izbjegli probavne tegobe? Uglavnom, zahvaljujući omasovljenju tržišta i popratnoj agresivnosti marketinških kampanja, pojavljuje se svakakvo smeće i poluproizvodi, od kojih svoje počasno mjesto među njima zauzimaju i dotični kvazinastavci. Prije negoli se poput ptice grabljivice (klingonske) obrušimo u srž problema, prisjetitimo se kakva je bila situacija prije nekoliko godina. Ehm, prije samo nekoliko godina samo se nekoliko igara odlučilo na takvu herezu, i to samo nekoliko puta (uviđate li uzorak ove rečenice?). Tako su se nastavci i *mission diskovi* razlikovali kao dan i noć, ako ni zbog čega, a ono zbog toga što su potonji zahtijevali originalnu igru kako bi uopće profunkcionirali. Da ne govorimo o njihovim koncepcijskim razlikama, koje su nalagale da se jedan čistokrvni *sequel* od svojega *prequela* razlikuje po svemu osim po tematici koju obrađuje. Ta ipak bi npr. *Alen VS Predator 2* u kojemu se ne borite sa žoharima i Van Dammovima negooo, što ja znam, s vilinskim konjićima i princezama u menopauzi malo zastranio od svojih uzora. Ali, kako smo rekli, sve je drugo bilo pošteno prerađeno, a posebice grafički engine, koji je ionako ono najuočljivije, ono što prvo zamijetite kad pokrenete novu igru. Osim toga, sama količina novog sadržaja se, bez obzira na istu tematiku, ipak razlikovala u dovoljnoj mjeri kako bi igraču pružila NOVO iskustvo i time opravdala količinu inkasiranog novca. Danas? Kretenizam prve klase u kojemu se ni iskusniji poznavatelji igraće problematike (mi, mi!) ne mogu sa sigurnošću zakleti je li određeni proizvod pravi nastavak, *mission disk*, polunastavak ili neka sasvim deseta pizdarija. Tome puno ne pomaže ni nomenklatura, koja je u prošlosti jasno razlikovala te kategorije pa bi igra "XXX 2" bila nastavak, dok bi igra "XXX: YYY" bila *mission disk* te se, kao što smo već spomenuli, dala pokrenuti jedino ako ste imali i original. Pogledajte što imamo danas; što nam, npr., znači *GTA3*: *Vice City*??? Dalo bi se zaključiti - *mission disk*... Ali, zašto ga se onda profurava kao potpuno nov proizvod, koji jednostavno morate igrati ako ste igrali "original"???

'KO TU KOGA U GLAVU...

Ili, pogledajte pak *Splinter Cell*: *Pandora Tomorrow*. Nastavak? Gdje je onda broj "2". *Mission disk*? Zašto onda najavljuju *Splinter Cell 3*??? Jasno je kao dan da je nazivanje igara stavljeno u službu zlih izdavačkih pobuda, odnosno da je postalo marketinško oružje pomoću kojega od igrače rade konje i idiote. Uostalom, sličnu stvar imate prilike svakodnevno pratiti i na polju grafičkih kartica i procesora, što je poznato svakom jadniku koji se ovih dana zaputio u nabavku novog hardvera. Nemojte misliti da te stvari nisu povezane, itekako jesu, a sve s ciljem da se zgrne što više love i zamažu oči potpuno nemoćnim i zbunjenim konzumentima. A što sve to zapravo znači? Znači da umjesto obećanih sadržaja dobivate najobičniji drek, što se najbolje može ilustrirati na nedavno izašlom *Battlefield*: *Vietnamu*. Pogledajte samo tu famoznu grafiku; ako imate imalo iskusnije oko, shvatit ćete da je osnova *enginea* ostala potpuno ista, te da su samo popikali nešto više drveća te na vojnike i vozila nabacili još pokoji poligon. Što je stvarno zahvalan proces za lijene programere, ako znamo da je jedina stvar koju su morali napraviti bila ta da pričekaju nešto moćniji hardver i bez imalo optimizacija ili promjena jednostavno opterete dodatni kod. Slična stvar se već najavljuje za *Dungeon Siege 2,* gdje se autori još hvale kako je engine ostao isti, samo što su u njega nabacali trokutića koliko ih današnji strojevi mogu podnijeti. Ili, pak, *KOTOR 2*, čije nedavno izašle slike također ne obećavaju NIKAKVE novine, no igra se svejedno u naslovu hvali brojkom "2". Koncepti? Hm, ako je ubacivanje helikoptera u spomenuti *Battlefield* isprika za nastavak, onda ću radije potrošiti određenu količinu telefonskih impulsa i s Interneta skinuti nezavisne modove koji su to možda napravili i bolje. Smatram da vam nisu potrebni dodatni primjeri jer ćete najobičnijom ekstrapolacijom i iz ovih s lakoćom shvatiti da ste zapravo OKRUŽENI plodovima programerskog nerada i razvijanja igara po principu linije manjeg otpora. Kao i u svakom Mikroskopu, sada se postavlja pitanje – zašto? Kako se ne bismo ponavljali i opet rekli: lova, lova, lova, priznat ćemo i da je uzrok problema strašno povećanje proizvodnog procesa. Naime, čak si ni velike tvrtke u novije vrijeme ne mogu priuštiti izdavanje gomile naslova u kratkom vremenskom roku jer se jedna igra u prosjeku radi i do nekoliko godina! U pomoć im tada uskaču upravo ovakvi proizvodi, koji krpaju vremenske rupe do idućeg "velikog" naslova i time im osiguravaju igračku zainteresiranost i kontinuitet. Tu, pak, stvarno ne možemo ništa, nego se s tom spoznajom moramo pomiriti, s tim da će u budućnosti situacija biti još i gora. Ali, kog vraga uopće kenjamo kad smo savršeno svjesni da ćemo ionako požderati apsolutno sve što nam gurnu pod našu prždrljivu *gamersku* njušku. Čak i mišomor!

PLACEBO - PUČKI: "Muda pod bubrege Kvazilenije, deder uzmi jednu, sigurno ćeš se osjećati bolje, laboratorijski su ispitane :)

fun@Algoritam

Ovog mjeseca za vas smo posjetili Algoritmove trgovine u kojima se, osim velikog izbora strane i domaće literature te stranih časopisa, nudi najveći izbor multimedijske zabave, igara za PC i konzole, potrošnog pribora i opreme za računala, DVD filmova i ostalih sitnica koje nama igračima život znače.

GADGET LOGIC 3

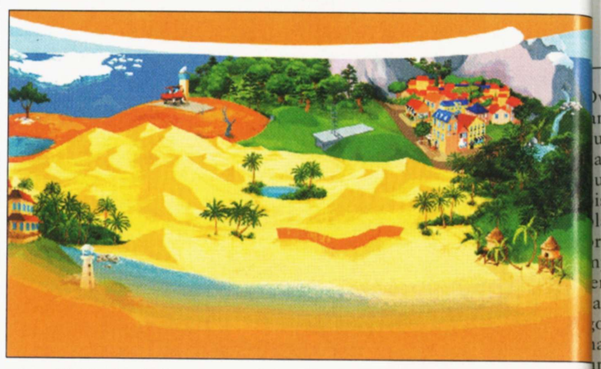
USB memorija i MP3 player u jednom

Uzimajući u obzir nevjerojatnu popularnost prijenosnih MP3 playera koji u posljednje vrijeme doživljavaju naglu ekspanziju zbog nevjerojatna uspjeha Apleova iPoda, nije trebalo dugo čekati da se netko dosjeti ugraditi malo dodatne logike u prijenosnu USB memoriju, objedinivši u jednom uređaju funkciju USB memorija, MP3 playjera i digitalnog diktafona. Logicova USB memorija već samim izgledom odaje da je riječ o višenamjenskom uređaju. Ova USB memorija kapaciteta 128 ili 256 MB smještena je u kućištu veličine privjeska za ključeve, a na računalo se spaja putem standardnog USB sučelja. Međutim, već letimičan pogled na kućište otkriva praktičan LCD ekran s pozadinskim osvjetljenjem i glazbeni player koji iz memorije uređaja reproducira MP3 i WMA glazbene zapise. LCD ekran pruža osnovne informacije o nazivu, rednom broju i trajanju pjesme koja svira, a kvaliteta reprodukcije je više nego zadovoljavajuća, uz pet tvornički podešenih postavki zvuka (Standard, Rock, Classic, Pop i Jazz). Osim reprodukcije, uređaj može putem ugrađenog mikrofona snimati zvučni zapis u memoriju, što je osobina koju će osobito cijeniti novinari i ostali profesionalci koji se u svom poslu služe diktafonima. Osim samog uređaja, u paketu se isporučuje i privjesak oko vrata, slušalice, CD s popratnim upravljačkim programima za Windows 98 i Mobile Mail softver za jednostavno prebacivanje i prenošenje pretinaca elektroničke pošte s jednog računala na drugo te dvije AAA baterije koje omogućuju do petnaest sati glazbene reprodukcije. Ako koristite Windows SE, ME, 2000, XP ili Mac OS, upravljački programi nisu potrebni jer se uređaj automatski prijavljuje kao vanjski čvrsti disk čim ga umetnete u USB utor računala. Ako su vam dosadile uobičajene USB prijenosne memorije i željeli biste nešto više, svakako razmislite o kupnji Logicove memorije. Ako još uvijek niste nabavili USB memory stick (svakako biste trebali, s obzirom na pogodnosti koje pruža), ovaj će vam uređaj ponuditi znatno više od pukog prenošenja datoteka s jednog računala na drugo.

Najnoviji hit među ljubiteljima gadgeta - MP3 player, digitalni diktafon i USB memorija u jednom!

SOFTWARE TELL ME MORE KIDS V2

Engleski za najmlađe



više od 110 crtanih filmova pomoći će djetetu da upozna engleski jezik i usavrši govor

U izdanju Algoritma uskoro će se pojaviti nova inačica Tell Me More Kids - višestruko nagrađivanog softvera za učenje engleskoj jezika u izdanju francuske kuće Auralog. Tell Me More Kids V2 potpuno je prevede na hrvatski jezik, od priručnika i omota do poruka na ekranu i cjelokupnog softvera, a djetetu omogućuje da uz pomoć dviju prijateljskih maskota (papiga Koko i profesor Luka) istraže tri uzbudljive pustolovine, učeći pritom engleski jezik na zabavan način. Softver se potpuno temelji na tehnologiji prepoznavanja govora i izgovora, uz dostupan britanski ili engleski izgovor, a u svakoj od tri raspoložive aktivnosti vaše dijete koristi tri zabavne metode učenja: slušanje (privikavanje na slušanje izvornog govora), razumijevanje (dijete se uči kako razumjeti govor na engleskom jeziku) i izražavanje (što točnije izgovaranje naučenih pojmova u mikrofon, uz računalno prepoznavanje izgovora). Nova inačica, osim poboljšanog programskog koda i ispravljenih nedostatak prethodnih verzija, donosi igraće karte na kojima su nacrtane ilustracije koje djetetu olakšavaju učenje osnovnih engleskih pojmova.

simpatična novost u Tell Me More Kids V2 su igraće karte koje djeci omogućuju lakše pamćenje osnovnih pojmova engleskoj jezika

uskoro u prodaji nova inačica dječjeg edukativnog softvera za učenje engleskoj jezika

HARDWARE EDNET - USB HUB 2.0

USB HUB 2.0, 4 porta

Ovaj praktični hub omogućuje spajanje do četiri USB 2.0 uređaja putem jednog USB utora na računalu. Ako na računalu istodobno putem USB sučelja imate priključen pisač, skener, vanjski disk, MP3 player, memorijsku karticu i slično, brzo će vam ponestati slobodnih mjesta, osobito ako je riječ o prijenosnom računalu koje obično ima samo dva USB utora. Takvu nezgodnu situaciju riješit ćete tako da na USB utor računala spojite ovaj uređaj koji na sebi sadrži četiri priključka za periferne USB uređaje, ne žrtvujući pritom brzinu prijenosa. Naime, ovaj hub prema računalu putem USB sučelja ostvaruje brzine prijenosa od 480, 12 ili 1,5 Mbps, što je više nego dovoljno za nesmetani rad četiri periferna USB uređaja. Hub se može napajati iz USB utora računala (DC +5V, ukupno 500 mA za sva četiri USB utora na hubu) ili iz električne mreže, putem priloženog pretvornika napajanja (DC 6V; 2,1A; 500 mA po svakom USB utoru huba). Ako u vašoj "kanti" ili na laptopu nemate dovoljno mjesta za periferne USB uređaje, Ednetov praktični USB hub je pravo rješenje vašeg problema.

HARDWARE LOGIC TOPDRIVE GT FORCE FEEDBACK

Logicov volan nazvan TopDrive GT Force Feedback je prvi njihov volan s efektom povratne sile te će zasigurno oduševiti mnoge igrače željne realizma i beskompromisnog igranja. Osobito oduševljava što ovaj volan podržava sve PlayStation 2 konzole i radi sa svim igrama na tržištu, uključujući GT3 A-Spec. Rub volana je dobro oblikovan i prirodno leži u ruci, a dodatne tipke su smještene na unutarnjim krakovima volana i lako ih je dohvatiti. Od dodatnih funkcija koje bismo izdvojili valja spomenuti dvije razine osjetljivosti kontrola, pedale za gas i kočnicu (digitalne ili analogne) koje se isporučuju uz volan te sve tipke koje se inače nalaze na uobičajenom PlayStation kontroleru.

KORISNE SITNICE IZ EDNETA

Ednet je renomirana njemačka tvrtka specijalizirana za potrošni pribor i dodatke za PC računala. Iako danas postoji mnogo sličnih proizvoda, Ednetovi dodaci ističu se funkcionalnošću, njemačkom kvalitetom izrade, pristupačnom cijenom i praktičnom namjenom. Ednet u Hrvatskoj ekskluzivno distribuira nakladničko-izdavačka kuća Algoritam pa smo posjetili njihov atraktivni prodajni prostor u samom centru Zagreba, u Gajevoj 1 kraj hotela Dubrovnik, te odabrali tri nova zanimljiva Ednetova dodatka. Više od Ednetovim proizvodima na adresi www.ednet-ag.com ili www.algoritam.hr/ednet

HARDWARE EDNET - SLUŠALICE S MIKROFONOM

Svim igračima koji svoju vještinu vole isprobati u nadmetanju putem Interneta s igračima iz cijelog svijeta, dobro će doći ove praktične slušalice s usmjerenim mikorofonom, kabelom dugim 1,8 metara i kontrolom glasnoće. Danas sve više igara ima podršku za glasovnu razmjenu poruka prilikom mrežnog igranja i tada većina igrača shvati da slušalice koje su dobili uz računalu ne služe svrsi jer nemaju - mikrofon! Ednetove slušalice s mikrofonom dobar su izbor za strastvenog igrača, no nemojte nas krivo shvatiti - odlično će poslužiti i za video chat s dalekim rodacima (ili zgodnim rodakinjama) putem Interneta.

HARDWARE EDNET - PRODUŽNI AUDIO KABEL

Današnje igre imaju visokokvalitetan zvuk koji, baš kao i u filmovima, umnogome određuje atmosferu igranja. No, za uživanje u izvrsnom zvuku najnovijih igara ili multimedijskih naslova potrebno je računalo spojiti na kvalitetnu Hi-Fi opremu. I tada se većina korisnika suočava s problemom prekratkog audio kabela koji vam onemogućuje povezivanje pojačala na PC, laptop ili konzolu. Jednostavno dokupite ovaj praktični produžni kabel dužine 3 metra i uživajte u atmosferičnom surround zvuku najnovijih pucačina iz prvog lica. Za potpuni doživljaj preporučamo igranje PC naslova Far Cry i Splinter Cell: Pandora Tomorrow koji će vas oduševiti prostornim zvukovima i naprednim zvučnim efektima.

Sve proizvode predstavljene na ovoj stranici ustupila je tvrtka Algoritam koji, između ostalog, . Proizvode možete kupiti putem izvrsnog web shopa Algoritma na adresi www.algoritam.hr ili u Algoritmovim maloprodajnim trgovinama na sljedećim prodajnim mjestima: Zagreb, Gajeva 1, 01/4881-554; King Cross Zagreb, Škorpikova 34, 01/3475-229; Dubrovnik, Placa 8 (Stradun), 020/322-044; Split, Bajamontijeva 2, 021/348-030; Osijek, Trg slobode 7, 031/214-310; Pula, Prolaz kod kazališta 1, 052/393-987 i Varaždin, I. Kukuljevića 7, 042/302-422.

ALGORITAM

Recenzije #103

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

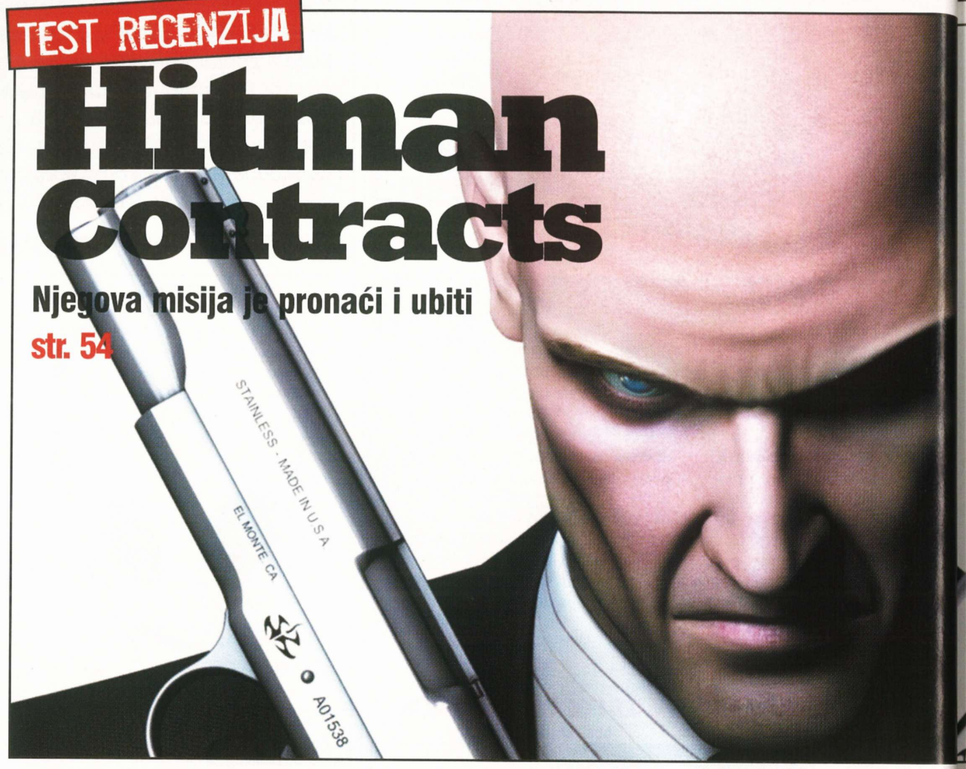
RECENZIJA

TEST RECENZIJA

Hitman Contracts

Njegova misija je pronaći i ubiti

str. 54



NE PROPUSTI

IGRA BROJA

Breed

SF akcijski klon

str. 46

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
RoN: Thrones and Patriots www.microsoft.com	87
Painkiller www.painkiller.com	86
Singles www.xxx	80
Breed www.breed.com	77
Hitman: Contracts www.hitmancontracts.com	77
World Championship Pool 2004 www.jaleco.com	70
Trivial Pursuit Unhinged www.atari.com	70
The Egyptian Prophecy: The Fate Of Ramses www.adventurecompanygames.com/egyptian_prophecy	69
Neighbours From Hell: On Vacation www.neighbours-from-hell.com	69
Battle For Troy www.valusoft.com	50
The I Of The Dragon www.i-dragon.com	45
Frogger's Adventure: The Rescue www.konami.com	30
Impossible Golf www.valusoft.com	00

OBZIRA što se među ovomjenim recenzijama nalazi i pokoja a", gotovo sve igre kojih smo se jeli dočepati ostavile su manje prosječan dojam na nas. Čak ni o očekivani *Breed* i *Hitman: ntracts* nisu uspjeli nešto značajnije promijeniti stvar tako da smo ponovno zaglavili u uobičajenoj prosječnosti, kao da nas industrija igara nekoliko posljednjih mjeseci namjerno kažnjava. Ipak, budućnost nam nije toliko melankolična, što je potvrđeno i na E3-ju koji se upravo održava u LA-u, gdje je najavljeno i prezentirano cijelo brdo iznimno obećavajućih projekata. I da stvar bude još bolja, *Doom* 3, *Half-Life* 2 i nekolicina drugih velikih igara koje poprilično kasne, potvrđeno je, stižu tijekom ovoga ljeta.

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

TEST RECENZIJA

Painkiller

Još jedna uvrnuta pucačina

str. 50

Top 10 PC

UEFA Euro 2004 / Electronic Arts

Službena ekskluzivna igra Europskog nogometnog prvenstva donosi nove poteze i modove igranja te 51 europsku nogometnu momčad koju moraš savladati da bi osvojio naslov prvaka.

2. Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft
3. Far Cry	Ubisoft
4. Unreal Tournament 2004	Atari
5. Call of Duty	Activision
6. The Sims Double Deluxe	Electronic Arts
7. Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft
8. Battlefield Vietnam	Electronic Arts
9. Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi
10. Lock On: Air Combat Simulation	Ubisoft

Top 10 konzole

Final Fantasy X-2 / Electronic Arts

Najnoviji nastavak višestruko nagrađivana RPG serijala priuštit će ti mnogobrojne sate zabave ispunjene istraživanjem, čarolijama, borbama i nezaboravnim emotivnim trenucima

2. UEFA Euro 2004	Electronic Arts
3. Pro Evolution Soccer 3	Konami
4. The Sims Bustin' Out	Electronic Arts
5. Lord of the Rings: The Return of the King	EA
6. Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar Games
7. Metal Gear Solid: Twin Snakes	Konami
8. Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft
9. James Bond 007: Everything or Nothing	EAs
10. Star Wars: KOTOR	Activision

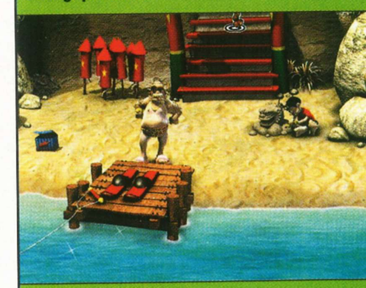
Top-ljestvica za PC i konzole izrađena je u suradnji s tvrtkom Algoritam, najvećim prodavačem i distributerom zabavnog softvera u Hrvatskoj. Za dodatne informacije posjetite web trgovinu www.algoritam.hr ili Algoritam bookshop u Gajevoj 1 u Zagrebu (tel: 01/4881-554).

IZDVAJAMO RECENZIJE

Firestarter
Kloniranje različitih poznatih akcijskih naslova postalo je već uobičajeno, bacite oko na još jedan u nizu takvih str. 62

Rise of Nations: Thrones&Patriors
Ekspanzija za po mnogima najbolju strategiju u 2003. str. 58

Neighbours from Hell 2
Zagorčajte susjedima život, o drugi put str. 66



I of the Dragon
Provjerite sami kako je to biti velik i moćan zmaj koji bljuje vatru i širi kaos str. 64

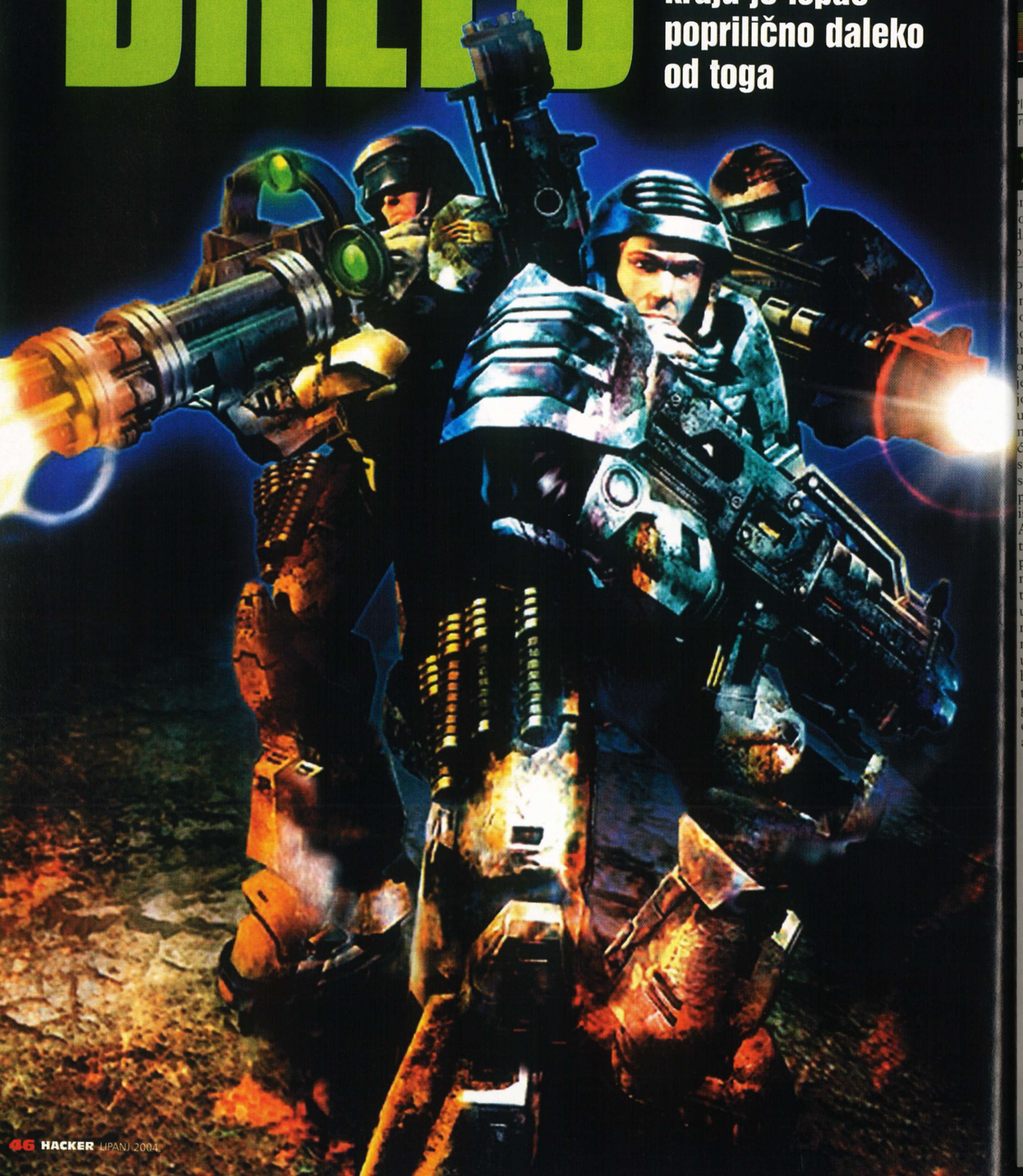
Singles
Bezlična kopija *Simsa* ili nešto posve drugo? str. 66

IGRA BROJA

Sjedi, tri

BREED

iako reklamiran kao ultimativni SF *shooter*, na kraju je ispao poprilično daleko od toga



INFOBOX

Breed

PROIZVOĐAČ ■
People Can Fly

IZDAVAČ ■
DreamCatcher interactive

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 2000, 256 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA ■
AMD XP 2800+, 512Mb RAM, ATI Radeon 9800PRO

MULTIPLAYER ■
net/lan/modem

WWW igre ■ www.breed.com

UVOD U PRIČU

Eh, što ti je prokletstvo recezenta, opisivati FPS igre nakon odigravanja Far Crya! Kako uopće usporedivati ili u svijesti percipirati bilo koji naslov koji je došao nakon tog remek-djela te ga već u startu ne osuditi barem na djelomičnu propast?
No, tu uskače naša novinarska profesionalnost, koja nas priječi u donošenju prijekih sudova te nas tjera da svaku igru promatramo odvojeno i u zasebnoj kategoriji. Ipak, kako god promatrali Breed, iz usta nećemo moći isprati gorak okus prevare i razočaranja jer – to jednostavno nije ni blizu onoga što je trebalo biti. Koliko god to zvučalo izlizano i šablonski.

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

Krenimo s prisjećanjima na brojne najave i komentare čiji smo i sami autori, pa mo samim tim i mi pomalo (pomalo *my ass)* pridonijeli tom neopravdanom *hypeu*. *Breed* je tako trebao biti ultra SF raspaljotka najbolje HALO-kvalitete koja nas je trebala obradovati izvrsnom grafikom, bronim vozilima te jedinstvenom akcijom, a sve je trebalo biti popraćeno još i s nevidenom razinom umjetne inteligencije. Ne biste vjerovali, ali od svega navedenog naš *Breed* uspio je ostvariti tek dvadesetak posto i još nas, recimo to slobodno, zajebati u jednom detalju. Naime, uza sve nabrojano, bilo nam je rečeno da ćemo svršavati i u kontinuiranom spuštanju iz Zemljine orbite na samo tlo (sjećate se, ne?) kakvo smo posljednji put valjda imali prilike iskušati u legendarnom *Frontieru*. Ali, čujte sad ovo, postoji to spuštanje, postoji, doista se spuštate s prokletog orbitera kroz atmosferu na samo Zemljino tlo, ali ne kontinuirano i ne u slobodno upravljivom šatlu nego… nego...u najobičnijoj *in game cut scene* animaciji!!! Aha, prvo ćete se prošetati unutar hangara međuzvjezdanog broda Darwin, a potom se uputiti u transporter, gdje će vas kretenski glas upoznavati s tipovima suboraca, da biste nakon toga krenuli u veliku avanturu. Koje se, kažem, sastoji od samo nekoliko kadrova prilično uglate Zemlje i nekakve magluštine koja bi trebala dočaravati atmosferu, da bi se u idućoj sekundi sve prekinulo, a vi ostali suočeni s *loading mission* ekranom. Predivnooooooo!!! Priča? Totalni HALO *rippoff* s tek trunčicom scenaristične originalnosti. A ide ovako: nakon što je neka usrana izvanzemaljska rasa napala ljudske kolonije u dubokom svemiru, cijela Zvjezdana flota se otisnula u spašavanje onog što je naše. Normalno, pritom se nitko nije sjetio da bi dio snaga možda trebalo ostaviti blizu majčice Zemlje, ako se, kojim slučajem, pokaže da je riječ o perfidnoj varci. Da, da, bila je to (perfidna) varka - napad smrdljivaca na kolonije bio je najobičnija digresija, dok im je primarni cilj oduvijek bilo naš matični planet. Hop na hop, vrag na skok i ode nam dom u krasni spolni organčić! No, kako to obično biva, jedan se brod IPAK zadržao u blizini te će se, kao sveti donositelj svega ljudskoga, osvetiti ljigavoj gamadi i još jednom na majku Zemljicu vratiti prave stanare. Hm, kako će jedan pišljivi brod uspjeti u tako velebnom zadatku, stvarno nam nije jasno, no to nije naša briga. Uglavnom, već vas prva misija baca na planet, pa od leta kroz stratosferu više nema ništa. Osim toga, već ćete se u prvoj misiji upoznati sa strukturom igre koja je trebala biti *tactical shooter*, ali je iz nekih razloga, o čemu ćemo poslije, ispala samo *shooter*. Sad se pak lijepo bacite na idući pasus, u kojem će biti riječi o grafici i izvedbi, kako bismo u najboljem Far Cry stilu riješili osnovne tehnikalije i mogli prijeći na ono bitno.

BRDA I DOLINE

Ovako, ocjenjivanje *Breedove* grafike ponajprije ovisi o vašoj percepciji, jer iz iskustva znamo da se ona jednima može svidati, a drugima pak neizmjerno gaditi. Vaš autor spada među one prve jer je, opet ponavljam, profesionalni novinar, koji igre, a bogamu i život oko sebe, promatra kroz hladne i objektivne oči. Ekhm, uglavnom, *Breed* je još jedna od igara novog vala koja svoje vizualije temelji na velikim otvorenim prostorima, čiji su osnovni elementi, naravno, velika otvorena brda i doline. A brda i doline u ovoj igri sasvim su lijepa, vrlo impresivna, zaobljena i onakva kakva trebaju biti. S druge strane, kako baš i nisu previše bogata florom i faunom (osim ako aliene ne smatrate faunom), spadaju u kategoriju jednog *Battlefielda 1942*, koji je, kao što znate, izašao prilično davno i više ne može biti neki referentni primjerak. Drugi element su zgrade, konstrukcije i popratni detaljčići, koji su također sasvim u redu, ali im, kao i igri u cjelini, nešto fali. Da li su to pomalo razmuljane teksture, nemaštovita upotreba boja ili potpuni nedostatak *shadinga* i *pixel shadera* (osim na vodi!), teško je reći, no grafika nakon nekog vremena ostavlja monoton dojam.
Doduše, kao što rekoh, pošto spadam u drugu kategoriju, meni se na neki čudan način i svidjela te nema razloga da se ne svidi i bilo kojem sličnom igraču. Što se tiče brzine izvođenja, ona je sasvim koretna dok ne nafrljite detalje na maksimum - tada igra znade zatrzati i na najjačim konfiguracijama, dok o igranju na srednjima, dakako, nema ni govora. Ponavljam, na srednjim postavkama je sve u redu, a kako razlika između tih i onih najviših nije prevelika, ne bi trebalo biti problema (hm, varam li se, ili sam baš ovu istu rečenicu napisao i u recenziji *Far Crya*???) Okej, hebeš grafiku, bitna je igrivost, ili su nas barem tako učili od malih nogu. Mda, isto kao i kod grafike, u čemu je bit igrivosti shvatit ćete već u prvih pet minuta, čim u ruke uzmete prvu pušku, jer je *Breedov* specifični štimung vidljiv od samog starta. Riječ je o nekoj čudnoj kombinaciji sterilnosti i zgodne SF atmosfere koju je teško opisati. Nekima je tako pucanje iz mitraljeza i bacača granata bilo sasvim bezvezno i neuvjerljivo, dok je druge podsjetilo na, na, ne znam što. Recimo to ovako, *Breed* nas podsjeća na neke vizije od prije petnaestak godina iz kojih se samo predviđalo kako bi mogle izgledati igre koje danas igramo, tj. previše sliči na računalnu IGRU, a manje na

"ONO ŠTO NAS NAJVIŠE BOLI JE POGLED NA SVE BREEDOVE UPROPAŠTENE POTENCIJALE"

Letjelice

Najbolji *Breedov* dio svakako su letjelice jer pružaju ono poznato iskustvo moći i izdizanja od događaja na terenu. Mijenjanje perspektive iz običnog vojnika u pilota različitih *dropshipova* je genijalna stvar jer je to zapravo jedini način da sagledate cijelo bojište, čiji detalji tada postaju sitni i beznačajni, dok su vam se na tlu činili golemi i prijeko potrebni. Upravljanje je vrlo fluidno i prilično lagano, pa ćete se na nj priviknuti u roku pet minuta! No, kao što znate iz glavnog teksta, sustav targetiranja je grozan, pa se tako vašem autoru više puta dogodilo da se zabio u brdo samo zbog spetljanog naciljanja željene mete. Usto, neke od misija u zraku su prava gnjavaža, poput jedne u kojoj morate štititi drugu letjelicu iako je u tom trenutku nitko ne napada, jer ako vam samo malo pobjegne iz dometa, misteriozno će eksplodirati i misiji će biti kraj! Prema tome, uspjeli su djelomično ukenjati i taj natprosječni dio *Breeda*...

Tako je i moj đedo četr'es' prve skino štuku sa zračnicom

Breedovci, roboti, alieni, nemamo pojma kog bi mog trebali

PLUS

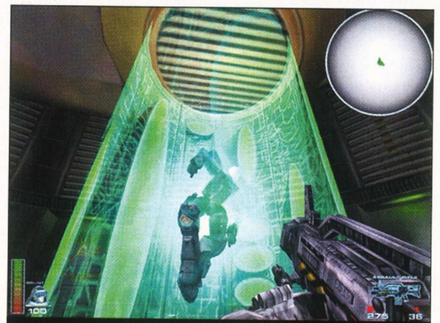
- brojna vozila
- lijepa grafika
- rušenje zgrada
- specifičan šarm

MINUS

- AI
- bugovi
- problemi s vozilima
- sterilnost

Haaaaa, evo vam ga... na!

Blam! Nemam zajebancije đe narodna vojska stigne



Nekaj čudno zeleno u kojem nešto čudno sivo lebdi

Ijuft, ta gdje mi je krema protiv UV-zračenj

Ups! Oprostite, gađao sam drugu crkvu

Kh! Kh! Prokleti dizel, a lijepo sam reko Đordu da uzme benzinsku verziju...

replikaciju stvarnosti kojoj današnje igre zapravo teže. Uzmite, npr., prvu pušku i iz nje opalite koji izboj - trzanje će biti minimalno, zvuk nekako kenjav, a rezultati tek puko presavijanje pogođenih aliena. Frcanje *particle* efekata, smrtni urlici, prštanje krvi na sve strane? Zaboravite! S druge pak strane, rokanje iz bacača granata ili kakvog tenka je prilično zabavno, jer te radnje prati fini luk projektila i posljedično urušavanje zgrada. Nevjerojatno, dosad nas nijedan FPS barem u tom pogledu nije ostavio ovako podijeljenim!

AI???

No, zato će vas umjetna inteligencija sasvim sigurno dotući jer je apsolutno kretenska. Vidite, u *Breedu* niste sami, vaš vod sastavljen je od nekoliko vojnika od kojih svaki nosi određenu vrstu puške, bila to sačmarica, teški mitraljez, snajper ili bacač granata. I još nešto, svaki lik može odjednom nositi samo dva oružja, pa čak i ono koje mu je bogom dano zamijeniti za neko drugo. Štos je u tome što se jednostavnim pritiscima tipkovnice selite iz lika u lik i postajete vođa. A kad ne bi bilo ogavnog AI-a (poslije, poslije), to bi funkcioniralo sasvim lijepo jer su misije tako koncipirane da određene dijelove možete prijeći samo uz upotrebu određenih vrsta *troopera*. Dobro, možete ih prijeći i s osnovnom puškom, samo jako, jako teško... Ajmo, jedan primjer: prodete jedan zavoj, a iz brda po vama, s udaljenosti od kojih dvjesto metara, dere neko đubre iz fiksnog *turreta*. Aha, možete ga pogoditi i običnim mitraljezom, ali samo ako vam se tata zove Srećko, a mama Srećka, pa će biti bolje da ga riješite snajperom. Stisneš tipku, uzmeš snajperisticu, riješiš gada i hop! Ili pak situacija kad vas odjednom napadne alienska teška lebdjelica; zaboravite bombe i granate, radije odaberite teškog bazukaša i jednim projektilom je pošaljite u vječnost. NO! Sve te radnje funkcioniraju ako ih izvodite sami, zato što su vaši suborci, ako i pustite na upravljanje CPU-u, totalna nula. Teško je i nabrojati sve AI gafove, a valjda jedino što radi kako tako je njihova sposobnost da vas prate. Sve drugo, poput, pazite ovo, padanja s litice u vlastitu smrt (!!!) blokiranja vrata svojim glupim tijelima, nesposobnost skupljanja najobičnijih *medipackova* i slično, svakako je nešto što ne želimo vidjeti u igrama iz 2004. godine. Isto tako njihova vatrena podrška je za onu stvar, pa ste tako, kad vas alieni napadnu u većem broju, prepušteni sami sebi. Na taj način funkcionira većina igre, tj. na pojedinim mjestima mrski gadovi materijaliziraju se u desetinama, pa je već i puko preživljavanja prava umjetnost, što, dakako, uključuje ispucavanje stotine i stotine metaka. Njih, na svu sreću, ne manjka, jer ćete ih u igri pokupiti na tisuće, a što je jako lijepo, sve to stane u najobičnije šaržere! No, što vam to vrijedi kad vaši suborci djelu ju kao da nisu prošli temeljnu obuku te više služe kao digresija i topovsko meso nego kao realna udarna sila. Na kraju ćete ih, zbog njihove nesposobnosti i neobične težnje za smrću (gotovo uvijek stanu tamo gdje padne granata!), jednostavno ostaviti u pozadini te većinu objekti va obavljati sami. S tim da ćete se tek tu i tamo preseliti u um drugog vojnika kako biste iskoristili njegovu specifičnu vatrenu moć. Ma čak bi i

Kupit ću si traktor s veeeelikim kotačima!

Tako ti je to kad gradiš bez građevinske dozvole

"*BREED* JE DOKAZ DA NI ČETIRI GODINE RAZVOJA NE MORAJU NUŽNO URODITI ZRELIM I SLATKIM PLODOM"

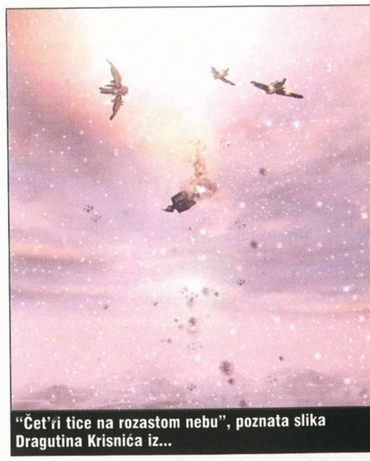
to bilo oprostivo da igra nije ispunjena glupim *bugovima* koji itekako uništavaju njezinu igrivost. Najbolji primjer svakako je kretenski pokazivač smjera, koji vam u obliku strelice na radaru prikazuje okvirno smjer u kojem biste se trebali zaputiti. Je, samo što ta strelica ne pokazuje ELEVACIJU terena, pa tako desno ne znači uvijek samo desno, nego možda desno/gore. Ili desno/dolje, što ćete shvatiti tek nakon što pet puta obidete isto brdo i ne pronađete vražji izlaz!

PSUJUĆE PALAČINKE

Okej, mislite da vozila spašavaju stvar, jer su uz... aaaaargggg... putovanje kroz atmosferu bila najveći *Breedov* adut? Ne biste nam vjerovali, ali ona je u nekim situacijama samo upropaštavaju, pa su tako, osim časne iznimke moćnog i lako upravljivog tenka (vatrena moć uključena), više iritantna nego korisna. Počnimo s krasnim džipom, koji kao i zapravo većina prometala ima mali kontrolni odmak, što znači da ćete pritiskom na tipku smjera, morati pričekati barem još petinu sekunde da biste se u tom smjeru i pomakli. Znam, ne zvuči mnogo, ali se u vožnji ITEKAKO osjeti, te je prilično vidljivo u usporedbi s HALOom ili FC-om. Osim toga, naš džip ima jedan veliki nedostatak, pa tako turret s mitraljezom i lanserom raketa možete micati samo gore/dolje, dok o lijevo/desno nema ni govora. E, sad si zamislite gušt kad vas napadne neki tenk, a vi kao mulac divljački manevrirate džipom ne biste li ga postavili u pravu ravninu i riješili se prijetnje. Prije će biti da ćete se od silnog okretanja volana strmoglaviti u vodu nego da ćete gada spražiti posred čela. Letjelice? Ah, u trenažnim misijama na prvi pogled su tako divne jer, za razliku od zemaljaskih vozila, reagiraju izvrsno i glatko pa je brišući let s njima pravi užitak. Nešto poput nabrijanih verzija helikoptera iz *Battlefield: Vietnama* plus modernije i jače naoružanje plus moderniji i jači targeting sustav? A ne! Targeting sustav je upravo to što od njih i čini popriličnu tlaku, jer jednostavno ne postoji tipka koja bi objekt koji trenutačno vidite u nišanu pretvorila u aktivni cilj. Ne, ne, jedino što možete učiniti je preletavanje "lijevo/desno" kroz ponuđeni izbor meta, s tim da kad je konačno i uhvatite, ako vam slučajno pobjegne iz ekrana, izgubite *lock* i možete se fućkati. Bah, a misije koje se letjelica uopće ne dotiču nego se, štoviše, odvijaju u interijerima nećemo ni spominjati jer su posve odvratne i kao trn u oku i ovako klimavom proizvodu. Čujte samo ovo: nakon godina i godina potpuno drugačije prakse, *Breed* je odlučio da vas dizala ponovno mogu ubiti, pa ne daj bože da se nađete makar i djelom ispod upravo spuštajuće platforme, jer ćete završite i više nego neslavno. Kao krvava psujuća palačinka, u redu? I što nam je na kraju ostalo? Gdje su one divote koje su bile u razvoju gotovo četiri godine jer, prisjetimo se, rad na Mercury engineu (*Breedov* grafički potjerivač) je počeo još davne dvijetisućite. U vražjoj materi, eto gdje, zato što je *Breed* i nakon tako dugog razvoja još uvijek neispoliran proizvod koji je trebao pričekati bolje dane. S tim da mu je u međuvremenu uletio i *Far Cry*, te ga već i prije starta potukao do koljena. IPAK, ako ste razuman igrač i ako možete zažmiriti na jedno oko, zaboraviti neke *bugove* i pod vlastitu kontrolu staviti blentavi AI, *Breed* bi vam mogao donijeti i ugodnih trenutaka. Pogoto ako ste SF fan i obožavate igre s otvorenim prostranstvima i brojnim vozilima. A budući da ja jesam, otud i ova možda malo optimistična ocjena.
Sedamdeset sedam, majčice vam nepismene! ■

» ALTERNATIVNO

- **Far Cry**
  Novi *benchmark*, u redu?
- **HALO**
  Tako star, a još uvijek tako aktualan.


"Čet'ri tice na rozastom nebu", poznata slika Dragutina Krisnića iz...

Ovo se zove sadržajna slika; voda, nebo...

Eeeej, smiri, nisi u Far Cryu!

HACKER OCJENJUJE » Breed

Iako reklamiran kao remek-djelo, Breed je daleko od toga

77

POSEBNO IZDVAJAMO/BROJNA VOZILA

PREPOR

Nebo je dobilo ubojic

INFOBOX

Painkiller

PROIZVOĐAČ
People Can Fly

IZDAVAČ
Dream Catcher interactiv

MIN. KONFIGURACIJA
P3 2000, 256 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA
AMD XP 2800+, 512Mb RAM, ATI Radeon 9800PRO

MULTIPLAYER
net/lan/modem

WWW igre
www.painkiller.com

UVOD U PRIČU

Da! To je čisti FPS stare škole u kojem neće biti ni trunke taktiziranja, u kojemu nećete voditi svoje suborce, u kojemu nećete upravljati nikakvim vozilima ili letalima, u kojemu nećete otkrivati neku ultrazamršenu priču... Ne, nema ničega od nabrojanog, ali ako mislite da nedostatak tih komponenti koje se podrazumijevaju u jednom modernom FPS-u znači i lošu ili, bolje rečeno, plitku igru, ne možete biti dalje od istine nego što jeste. Naime, iako se *Painkiller*, koncepcijski, vratio desetak godina unatrag, u daleku prošlost FPS-a, iznimno je zabavan i sočan, a možda je baš rasterećenje od tih "modernih vrednota" ono što mu i daje najveću čar.

PAINKILLER

***Painkiller* biste na prvi pogled lako mogli preskočiti i zanemariti, što bi bio veći grijeh od onoga koji je glavni lik ove odlične igre doveo pred vrata pakla**

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

A kakvi bismo mi to rodoljubi bili kad *Painkiller* ne bismo usporedili sa *Serious Samom*, iz kojeg definitivno vuče neke inspiracijske momente. Evo, usporedujemo ga, ali i s bolnim grčem u hrvatskom nam srcu priznajemo da su te veze tek marginalne i da je *Painkiller*, hoćeš-nećeš, bolji. Te dvije igre zapravo dijele tek osnovnu pretpostavku, po kojoj se neprijatelji materijaliziraju sa svih strana, a vaš je jedini cilj poslati ih na onaj svijet. Zapravo, sada više nismo sigurni gdje ih točno šaljete jer se već nalazite na ONOM svijetu, tj. već ste prdnuli u fenjer. Usrali motku. Progutali olovo. Crkli. Krepali. Isparili. Mda, a sama činjenica da se igra dotiče astralnih tema daje joj jednu neopisivu čar, te nas odmah podsjeća na onaj film u kojemu je glumio Robin Williams. Koji su pak naši autori tako lijepo preveli da bi ponovno preveden na original glasio "I will dream awake." Ah, nikad se neću nauživati jedinstvene vrckavosti naših kinodistributera! Uglavnom, kako već znate iz najava, zovete se Daniel Gardner i u uvodnoj CGI špici vozite se sa svojom dragom po kišnoj noći. Budući da je riječ o američkim autima (a ne npr. mercedesu, bemburi i inima), uskoro dolazi do proklizavanja kotača, zabijanja auta u stup i udarca glavom o upravljač. Vosh, i već se nalazite u limbu, tj. iduća animacija prikazuje razgovor između vas i jednog anđela nakon što ste već neko vrijeme proveli kao mrtvac. Drugim riječima, tu dolazi do malog scenarističkog preskakanja, što nam se gadi! Ipak, atmosferični razgovor u kojem saznajete da je na pomolu rat između pakla i raja, te da ste od samog Boga unajmljeni da ga spriječite, ubrzo popravlja dojam. Usput ćete saznati i koji su vam to grijesi zapriječili izravan put u raj, kako biste ih iskupili te se još jednom susreli sa svojom također mrtvom ženicom. Zašto toliko kenjarimo o priči? Zato što ona ovom rudimentarnom i izravnom jedno, a vi pogoditi što te nam javite pismom ili *mailom*. Da, da, vaš jedini cilj postaje borba za goli život, tj. bjesomučno pucanje po neprijateljima koji nadiru u valovima... dok se situacija konačno ne smiri, a vama se otvore dotad zatvorena vrata, koja vode u drugu zonu. I još nešto, kad otvorite vrata, ali još ne stupite na novi teritorij, neće vas nitko napadati, čime je zapravo igraču omogućeno odmaranje od netom doživljenje akcije. Osim toga, na svakim vratima je i *autosave checkpoint*, koji... koji...

"*PAINKILLER* JE DOBRODOŠAO POVRATAK U *OLD SCHOLL* FPS VODE KAKVE NISMO VIDJELI GODINAMA"

FPS-u daje tako potrebnu atmosferu i poseban čar, te predstavlja popriličan odmak od trenutačne WW2, terorističke, štojaznamkakve ponude. Ta se posebna aura najviše vidi u opičenom *level designu*, o kojem ćemo ipak poslije, nakon što vam objasnimo samu bit *Painkillera*. Ovako, na početku svakog nivoa započinjete s punim zdravljem i određenom količinom streljiva. No, teško da ćete imati vremena za njuškanje, jer se već nakon nekoliko sekundi u vašoj blizini materijaliziraju horde demona, koje žele samo snima vaš prokleti status! Prema tome, svi su nivoi podijenjeni u akcijske zone koje prelazite jednu za drugom i u tome neizmjerno guštate.

BLAIR WITCH SINDROM

A u bezočnom napucavanju će vam, osim vlastitih refleksa i moćnih oružja, od pomoći biti i jednostavni kompas, koji će vam pokazivati opći pravac kretanja do iduće zone, preostalih neprijatelja i idućeg *checkpointa*. Krasno; kao što vidite, nema prelaska na druge nivoe dok ne pobijete sve, apsolutno sve, što, naravno, rezultira nevidenim razmjerima neopisive destrukcije i koljačine. Opet se vraćamo na *Sama*; u tom pogledu *Painkiller* doista i sliči na našeg ozbiljnog momka, ali upravo zahvaljujući goreopisanim mehanizmima otvaranja zona i prestanka akcije, postaje i nešto više. Naime, ti jednostavni principi na neki način opravdavaju nenormalnu akciju i igri daju određenu dozu inteligencije i kredibiliteta. To joj, uostalom, daje i sama činjenica da se nalazite na onom svijetu, gdje je valjda moguće sve, od čega profitira i iznimno maštovit level design. Drugim riječima, autori nisu bili ograničeni nikakvim zakonitostima stvarnosti nego su pustili mašti na volju te stvorili raznovrsne i gotovo halucinante lokacije, koje se opet na jedan bolestan način prožimaju sa stvarnim svijetom. Npr., jedan nivo odvija se na golemoj željeničkoj stanici koja na prvi pogled izgleda sasvim normalno (mada golemo i impresivno), no pogledate li malo bolje, na zidovima ćete uočiti neke čudne, požutjele slike te da natpisi destinacija vlakova nemaju veze sa zdravim razumom (Hiroshima, Berlin i slične aluzije na rat). Ili pak nivo u golemoj opernoj kući, u kojoj bi sve bilo u redu kad vas ne bi napadale pobješnjele ninje. I to nemrtve! Što, pak, kažete na ukletu ludnicu u kojoj se baterijskom svjetiljkom probijate u najboljem Blair Witch stilu, dok oko vas teturaju ludaci kojima su na glavi spojeni stalno upaljeni električni šokeri?! Nakon ludnice, mogli biste se uputiti na snijegom pokriven most, halucinantno strojarsko postrojenje ili odvratni nivo koji se događa u selu, a izgleda poput scena iz noćnih mora. Ondje će vas, naime, napadati poluistrunuli leševi te na vas bacati nekakve nedefinirane komade mesa koji najviše podsjećaju na oguljene crknute mačke. Iz svega rečenog, osim neupitne atmosfere, proizlazi i strašna raznovrsnost jer, kao što vidite, svaki nivo opisuje neku sasvim drugačiju temu i u pravilu je napučen sasvim drugačijim neprijateljima. No, sve to pruža gotovo isti štih, što se najbolje vidi po obilatom

U međunožje, gađaj ga u međunožje!

Kupite ovu jedinstvenu kuhaču; u tili čas miješa pire i masakrira

Ovo je moguće isključivo zahvaljujući HAVOKU...

Urrrrrraaaaaaaaaaaaaaaaaa!

Pjevački ansambl "Bogdan Vampirović" iz Gornjeg Šapca

Bossovi, odnosno šefovi

Jedno je gledati ova čudovišta na papiru, a nešto drugo na monitoru u pokretu! Kao prvo, to su definitivno najveće beštije u bilo kojoj igri dosad, imaju zapreminu gradskih četvrti, što najbolje možete vidjeti kad im se nađete između nogu. Da, vrlo, vrlo neretan izraz... Uglavnom, svaka mrcina ima neki specijalni napad poput jednoga koji doslovce razara goleme stupove sastavljene od bezbrojnih kamenih blokova, ili ovoga sa slike koji u zemlju zapikava zašiljene noge te usisava okolni zrak. Impresivno, koliko to može biti!

PLUS
- zabavno napucavanje
- setting
- Havok
- staromodnost

MINUS
- staromodnost

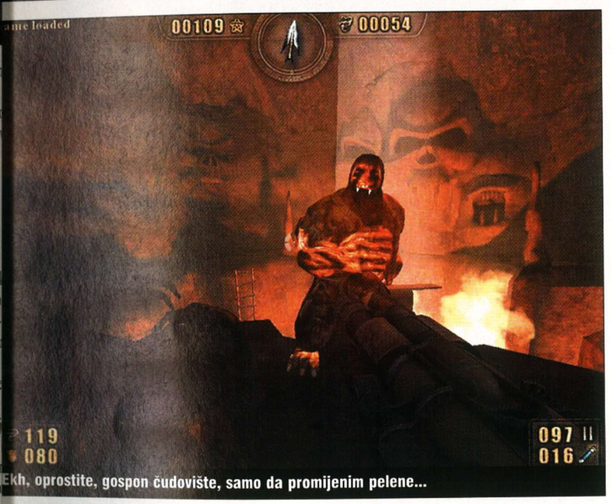
Besmisleni screen? Možda malo, usfalilo nam

korištenju sivo-smeđih nijansi, koje, gle čuda, uopće ne djeluju monotono nego lokacijama daju pakleni/snovidenski/truli ugođaj. Znate, veliko je zadovoljstvo nakon nebrojenih FPS-ova u kojima ste se kroz gotovo cijelu igru natjeravali po jednim te istim prostorima ponovno se vratiti u igru koja će vas svako malo tjerati da se upitate što će biti dalje i tako vas motivirati za kontinuiranu igru! Na to će vas tjerati i jedinstvena, no malobrojna (pet komada) oružja, kojima ćete gamad iz pakla paliti, razbijati i doslovce sjeckati na komade. A sad kad smo se konačno dokopali cijele igre, sa zadovoljstvom možemo reći da je njihova malobrojnost uistinu nebitna, jer to nadoknađuju stvarno genijalnom konstrukcijom i modovima pucanja! Pa, krenimo redom.

KOLCEM KROZ TRULO SRCE

Prvo ćemo spomenuti mikser, koji, dok je neaktivan, izgleda kao zatvorena šaka, a kad ga upalite, iz njega se graciozno šire strašne kandže i otpočinju svoju divljačku vrtnju. Recimo samo da su rezultati spoja tog maštovitog oružja s hodajućim kreaturama hrpe ne baš tako hodajućeg i prilično krvavog mesa, tj. eksplozije utrobe! Ali to nije sve, vrteću ruku možete bacati udalj te je, poput Star Wars mača, ponovno dočekati u vlastiti stisak, dok su posljedice za one koji se nađu između vas i spravice prilično neugodne. No, ni to nije sve - sekundarni mod opet ispucava mikser, ali popraćen energetskom trakom koja ili vuče neprijatelje prema vama ili, ako je zakvačite za zid, svojim djelovanjem prži sve koji je taknu. Znači, četiri potpuno različite primjene u jednom jedinom oružju. Ajmo dalje; iduće oružje je ispucavač šurikena koji se tako slatko zapikavaju u okolne glave, zidove i vrata, dok je njegov sekundarni mod izboj visokonaponske struje koja će vam omogućiti neke divne animacije trzanja grčećih tijela. Potom ide puška, koja bi sama po sebi bila prilično standarda da joj uz obične metke pod dodatnu opremu ne idu i naboji koji zaleđuju, te su kao takvi jedno od najefektnijih u igri. Naime, i najopakije

neprijatelje možete fino zalediti te il
tada samo jednim metkom rasuti u
komadiće, što osim što štedi strelji
pomaže i u gustim situacijama, kad
okruže sa svih strana. Vjerujte nam,
takve situacije prevladavaju. Iduća
pljuca je nešto neviđeno, riječ je o
kombinaciji rotirajućeg mitraljeza i
lansera raketa u istom kućištu koja
kosi sve pred sobom te bi se čak
moglo reći da je to jedno od najopa
jih oružja općenito u FPS-ovima, št
će posebno doći do izražaja u *multi-playeru*. No, nama definitivno najz
imljiviji je lanser golemih, debelih,
sočnih i fino našiljenih kolaca! Pitat
se što je toliko impresivno u
paraboličnom ispucavanju najobičn
komada drveta? Pa, recimo samo t
kad nekog pogodite iz blizine, navje
jatnije će kao i obično doći do eksplo
je mesa, no ako ga napiknete s malo
veće udaljenosti, uživat ćete u divno
sceni rušećeg neprijatelja koji se sap
o prokleti kolac. Ili još bolje, ako ga
roknete pod pravim kutom, zakačit
ćete ga za obližnji zid i promatrati
kako mu se udovi lagano klatare.
Klatare? Oh da, jer sada vam konač
otkrivamo *Painkillerovu* najveću vri
nost, tj. nevjerojatnu i dosad stvarno
neviđenu (*Far Cry* uključen!) HAVO
fiziku. Znamo da vam s ovim već
možda idemo na živce, ali HAVOK
Painkillerov integralni element, koji
mu osigarava strahovitu dozu impre
sivnosti. Naime, s tim se otišlo stvar
do krajnjih granica pa tako, primjer
dok je u *Far Cryu* bilo čudo neviđen
pogurati kantu niz padinu, ovdje će
derati po zapaljivim karnisterima
naslaganima jedan na drugi. A to zn
domino efekt mahnitog potpaljivanj
eksplozija, razletavanja neprijatelja na
sve moguće strane, doslovnog dolet
vanja razbijenih komada drvene grad
u vašu glavu itd., itd. Svu HAVOKO
VU čar zapravo ćete najbolje shvatiti
nivou onog gnjusnog sela u čijem
kutku visi šest-sedam obješenika, a a
slučajno u njih ispalite granatu, doga



Ekh, oprostite, gospon čudovište, samo da promijenim pelene...

nešto nevjerojatno. Naime, započin-
je međusobna interakcija njihovih
conopaca, glava, torza i udova, i to u
akvom realizmu da će vam ispasti
zubalo!

ČISTI, SIROVI GUŠT!

Najozbiljnije, ta i slične scene toliko su realne da vam se čini kao da objekte

"KOMBINACIJA HAVOK FIZIKE, JEDINSTVENE ATMOSFERA I RAZNOVRSNIH NIVOA POKAZALA SE KAO DOBITNA FORMULA"

možete dotaknuti, pa nas donekle i
čudi na koji to način realna fizika u
mozgu igrača stvara dojam konkret-
nosti i opipljivosti. A sada se ponovno
prisjetite svega što ste saznali o
oružjima i sve to još pomnožite s
ovom realističnom divotom, pa ćete i
sami doći do zaključka kako je igranje
Painkillera neizrecivi GUŠT. Stapanje svih navedenih elemenata jednostavno stvara dojam sočnosti, kakav teško da je bio viđen i u jednom FPS-u ovog stoljeća, te igrača baca u neprekinutu adrenalinsku jurnjavu neviđenih razmjera. Stoga će horde i horde stalno nadirućih kreatura zapravo biti dobrodošle, jer nijedna neće pasti na isti način, a svaka ubijena još će vam malo podići adrenalin. Zaboravite zato na kojekakve umjetne inteligencije, taktiziranja i slične pizdarijice jer ovdje toga jednostavno nema, ono o čemu ćete najviše razmišljati je kojim ih oružjem posmicati. Normalno, SVE je to zamotano u predivnu grafiku, koja s nevjerojatnom lakoćom stvara atmosferične interijere, ali i golema prostranstva, koja su, kako bismo se izrazili, jednostavno nakrcana. Da, svaki *Painkillerov* kutak nakrcan je s brojnim objektima s kojima možete doći u interakciju, pa onostrani svjetovi nikako ne djeluju isprazni i mrtvi nego živi i konkretni. Zahvaljujući valjda dragom Bogu (a ponešto i autorima igre), sve se to odvija u sasvim pristojnoj brzini pa tako na referentnoj AMD 2200, 512 MB, Ti4200 konfiguraciji igra zamjetnije trza tek u ekstremnim situacijama, dok na svemu jačem od toga jednostavno leti. Štos je u zgodnome triku - umjesto da se pod grafičkim opterećenjem *Painkiller* pretvori u *slideshow*, cijelo se odvijanje igre malo uspori, kako bi se zadržala kakva-takva fluidnost! Efekt na koji se treba malo priviknuti, ali kad vam to uspije, nećete znati kako ste mogli bez njega. Zvuk također prati grafičku impresivnost, jer su *sampleovi* fini, čisti, glasni i maštoviti, a *heavy metal* glazba divljačka i sasvim u skladu s furioznom akcijom. *Multiplayer* igrače će posebno razveseliti maštoviti DM modovi poput Lightbearera i People Can Flya, gdje u prvome jedan igrač pokupi beskonačni quad a ostali ga trebaju zatući, dok u drugome neprijateljima nanosite štetu samo dok su u zraku. Ipak, *Painkiller* je ponaprije *single player* igra i kao takvu je treba i vrednovati. Za neke dodatne informacije pogledajte okvire, a mi ćemo lagano privesti kraju ovu recenziju, jer se o ovoj pucačini baš i ne može mnogo filozofirati. Sve su karte odmah na stolu te vam se igra već u prvom nivou može ili beskrajno svidjeti ili beskrajno zgaditi, a mi ćemo još jednom nabrojati argumente za ono prvo. Odlična i brza grafika, zanimljivi *setting* onoga svijeta, mahnito i prije svega zabavno napucavanje, malobrojna, ali zato strašno nabrijana oružja te, naravno, nevjerojatna HAVOK fizika. Vjerujem da će svima onima koji imaju barem pola mozga ti razlozi biti itekako dovoljni da konačno prestanu čitati recenziju, te se odmah zapute do lokalnog dilera igara ne bi li nabavili ovu krasnu raspaljotku koja miriše na neke stare dane. A kao što vidite, to ne mora biti nimalo loše. ■

Ha, kako ono kažu: When hell freezes over? Evo vam ga!

Bam! Neću više drkat... Bam! Neću više drkat... Bam! Neću više..

» ALTERNATIVNO

- **Serious Sam**
  Naše gore list, naše livade travka, naše kruške jabuka, naš...
- **Quake**
  Uza *Serious Sam*, definitivno *Painkillerov* koncepcijski uzor.

Kad stvarno popizdite, svijet vidite ovako

Čuj, stari, jesi siguran da mi dobro stoji ova zurka?

HACKER OCJENJUJE » Painkiller

Dokaz da staromodni FPS koncepti još i danas mogu biti itekako zabavni

86

POSEBNO IZDVAJAMO: KOLCE

INFO

Hitman: Contra

PROIZVOĐAČ
IO Interactive

IZDAVAČ
EIDOS

MIN. KONFIGURAC
P3 800 MHz, 256
32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA
P4 ili AMD 2 GH
512 MB, 64 MB
(Geforce 4 ili no

MULTIPLAYER
nema

WWW IGRE
www.hitmancontr

Bar code na ćelavoj glavi, crno odijelo, dubok smireni glas, srebrni pištolji - da, to je on

HITMAN CONTRACTS

Vratio nam se visoki ćelavi tip s *bar codom* na potiljku, okrutniji nego prije, pokazuje nam svijet u najgorem svjetlu

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

Čini se da je *Hitman* serijal, gledano u cjelini, mnogo popularniji nego što bi se to moglo zaključiti iz popularnosti pojedinih nastavaka. Prvi dio, koji se pojavio prilično tiho, slabo je spominjan čak i od onih koji su ga igrali. Dakako, imao je on svojih vrijednosti, na kakve dotad nismo naišli, ali, nažalost, postojali su i mnogi propusti, koji su bitno narušavali tečnost igranja i često frustrirali igrače. Mnogi su ga, oduševljeni idejom, započeli igrati, ali su ga samo rijetki, suočivši se sa svim propustima, i završili. Najveći je, dakako, bio nepostojanje čuvanja pozicije. Pa ipak, drugi je nastavak dočekan s velikim nestrpljenjem, što je prilično zanimljivo jer nije se činilo da je toliko ljudi igralo prvi dio. *Hitman* 2: *Silent Assasin* unio je velike novine u serijal te ispravio većinu propusta iz prvog dijela. Možemo mirne duše reći da je upravo on najzaslužniji za popularnost serijala, pa stoga ne čudi što su nakon njega i očekivanja znatno porasla. Sada je u prodaji treći dio igre o ćelavom, genetski modificiranom ubojici, koji čak i ne nosi redni broj nastavka u svom nazivu. Može biti da je izdavač htio izbjeći numeriranje tako svojstveno za *trash* filmove ili je pak i sam svjestan da nam treći nastavak nije ponudio toliki skok u kvaliteti kao što je to bilo između prvog i drugog.

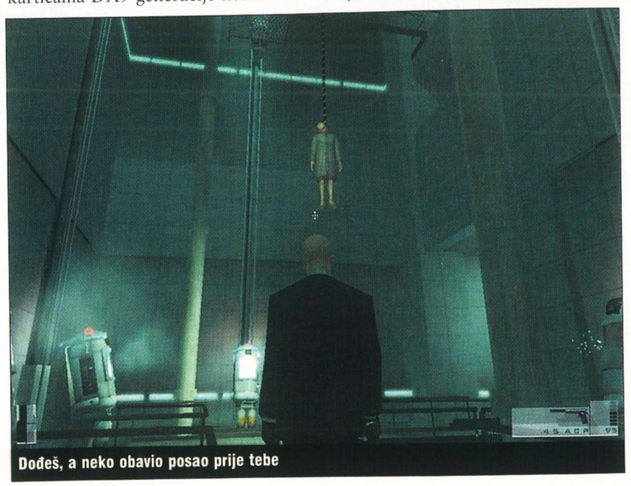
FLASHBACK

Priča počinje teturanjem 47-ice zbog poprilične rane na trbuhu i padanjem u nesvijest. Kažu da čovjeku na samrti prođe cijeli život pred očima. Čini se da su to čuli i kreatori *Hitmana*, pa glavni lik ima *flashbackove* iz prošlosti, koji su zapravo igrive misije za vas. S obzirom da je riječ o prošlosti, naići ćete na neke već poznate misije iz prethodnih nastavaka. EIDOS i IO Interactive nisu ipak bili tako bezobrazni da nam samo zamaskiraju sve stare misije i prodaju ih kao novu igru. Mjesto radnje nekih misija je isto, naravno uz dodatke i poboljšanja, dok se sama misija najčešće nastavlja na radnju poznatu vam iz prošlosti, a tek mali broj misija je izravna rekonstrukcija. Mi to čak nismo ni shvatili kao neku kopiju nego više kao prisjećanje na početke serijala. Primite na znanje da su takve misije u značajnoj manjini, češće ćete igrati potpuno nove misije iz dijela Hitmanove prošlosti koji nije bio pokazan javnosti putem videoigara. Najočitija promjena je svakako grafički prikaz. Moramo priznati da je *Hitman Contracts* ostao prilično sličan *Hitmanu* 2. Nema nekih značajnih poboljšanja, no zbog aplikacije postfiltra igra baš ne radi dobro na malo starijim grafičkim karticama (u ovom slučaju GeForce3). Postfiltar daje igri mračan, zrnast izgled kao da je riječ o filmu. Njegovim isključivanjem igra nam je sasvim dobro profunkcionirala. Na novijim grafičkim karticama DX9 generacije nećete imati nikakvih problema. *Hitman* je bila jedna od prvih igara koja je u svom grafičkom engineu koristila *rag doll* fiziku. Riječ je o fizičkom modelu gdje beživotnim tijelima udovi padaju u skladu s gravitacijom i drugim vanjskim silama (u ovom slučaju, najčešće udar metka). *Rag doll* je ostao, ali je, nažalost, manje-više isti kao i u prijašnjim nastavcima, pa više ne izgleda tako impresivno. Vidljivi dodatci su samo nešto veće količine krvi, koja zna prsnuti kroz zrak prilikom pogotka i dobrano umrljati zid iza žrtve.

"DODATNE KOLIČINE KRVI TE POTPUNI IZOSTATAK BILO KAKVIH MORALNIH KOČNICA"

DOBRA KARTA, DOBRA IGRA

Najveći adut *Hitmana* i dalje su izn-


Dođeš, a neko obavio posao prije tebe

TESTIRALI SMO / ŠTO JE HITMAN NOVO NAUČIO? / TESTIRALI

Svakim novim nastavkom neke igre prirodno je da se očekuju poboljšanja. Kako je ovdje riječ o jednom liku, pogledat ćemo što je novo naučio u ovom nastavku u odnosu na prethodne ili u čemu je napredovao kroz tri igre u zadnje četiri godine.

Hladno oružje

Arsenal hladnog oružja značajno se povećao pa sada osim noža i žice, s čime je krenulo, tu postoji i injekcija, mesarska kuka, sjekira i jastuk te ruke i snaga samog ubojice.

Ocjena: 6/10

Maštoviti načini ubijanja

Zanimljivo je da je za svako oružje napravljeno više poteza ubijanja žrtve, nažalost, ne možemo ih kontrolirati nego ovise o položaju Hitmana u odnosu na žrtvu.
U ovom nastavku moguće je utapati žrtve, baciti im kantu benzina u dimnjak dok se odmaraju uz kamin ili ih ugušiti jastukom.

Ocjena: 9/10

Brutalnost i krv

Krvi nikad nije nedostajalo u *Hitman* igr
Uvijek se tamnocrvena lokva razlijevala
oko žrtava tako dobro da ste, gledajuć
dobili dojam da je ljepljiva. Sada krv pr
likom pogotka sačmaricom prši u zrak
sila metka koji uvijek penetrira meko lju
sko tkivo zašprica uvijek krvlju zid iza ž

Ocjena: 7/10

Putovanja

man je i prije putovao jer u svakom
ku svijeta netko nekoga želi ubiti, no
vom nastavku to je još više izra-
no. Doduše, nije se makao iz svoje
telske sobe, nego se prisjeća svega,
svejedno ćemo to uzeti kao da je
tovao.

cjena: 5/10

Jezici

Iako svi sporedni likovi brbljaju na lokalnim jezicima. 47-icu to ne dira. On govori svojim mirnim nasilničkim engleskim i za divno čudo - svi se ponašaju kao da je to upravo njihov materinji jezik.

Ocjena: 2/10

Presvlačenje

U situacijama gdje je potrebna diskrecija 47-ica poseže za odjećom svojih žrtava koja mu uvijek savršeno pristaje bez obzira na njegove proporcije. To opraštamo, no nikako im ne možemo oprostiti što ne možemo odijenuti S/M odjeću u kojoj se pojavljuju neki likovi u ovom nastavku.

Ocjena: 4/10

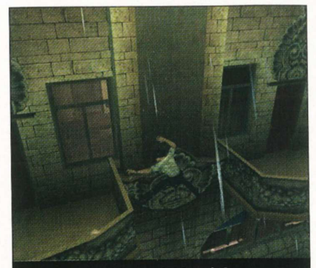
UKUPNA OCJENA ZA MULTIPLAYER

Ukupna ocjena: *Hitman: Contracts* se baš ne može podičiti novinama kao prošli nastavak, koji nam je, naravno, podigao očekivanja, zbog čega se više čini kao neki dodatak s dodatnim misijama za prošli nastavak nego kao prava samostalna igra.

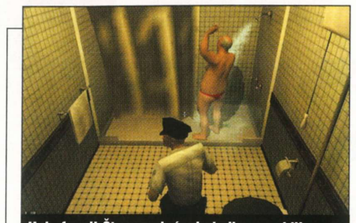
5/10

» ALTERNATIVNO

- **Hitman 2: Silent Assasin**
  Nastavak koji je ponudio najviše.
- **Postal 2**
  Surovost, brutalnost i bezrazložno nasilje.
- **Splinter Cell**
  Ovdje ćete se morati šuljati.

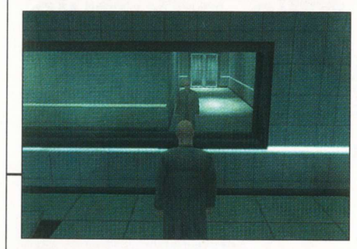


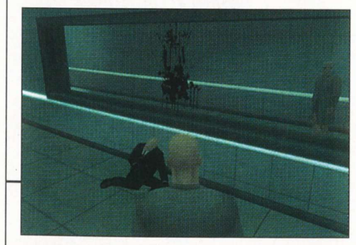
Djeco, ne radite ovo kod kuće!

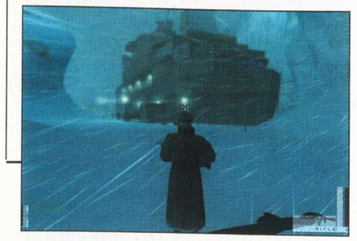


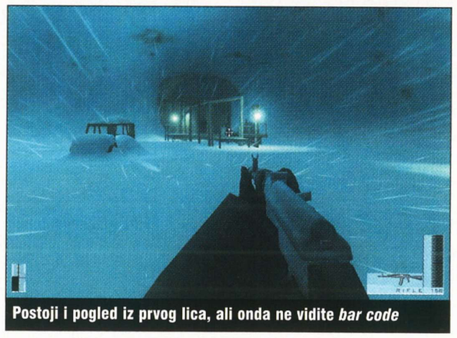
Uuh, fuuuj! Što sve plaćeni ubojica ne vidi!

Snježna oluja je izvrsno prikazana, bit će vam hladno dok igrate









Postoji i pogled iz prvog lica, ali onda ne vidite *bar code*

Veslanje na engleskom selu po kišici

imno dobro isplanirane i složene misije te prostori na kojima se odvijaju. Mjesta radnje su izvrsno modelirana, s još većim brojem prilaza, koji će vam omogućiti da na nekoliko načina pridete svojoj meti i eliminirate je. Maštovitost i slobodu koju su autori iskazali u ovom nastavku moramo pohvaliti. Kao i mjesta radnje, poput tvornice za preradu mesa, gdje je perverzni moćnik organizirao sado-mazo *party* s maskiranim gostima koji lutaju okolo, uživaju u promatranju oskudno odjevenih plesačica, ubijaju se u opijumu u malim prostorijama ili uživaju u *lap danceu* na istom mjestu. Povremeno će se gotovo zaletjeti u vas i pokoji "gimp" (lik obučen u kožu od glave do pete, poznat pod tim imenom od filma Pulp Fiction). Jednako dobro izgleda i Britansko lovačko društvo sa svojim bogatim likovima ili nacistički nastrojeni motoristi u Roterdamu. Sve lokacije su ili zavijene u maglu, ili ih pere kiša, ili snježna oluja.Ukratko, atmosfera je uvijek depresivna i turobna. I glazbena podloga tijekom misije prati takvo raspoloženje, bit će to, doduše, češće zvučna podloga,

PLUS

- složeni nivo
- nekoliko načina završavanja misija
- prilično mračan ugođaj
- nepostojanj moralnih inhibicija

MINUS

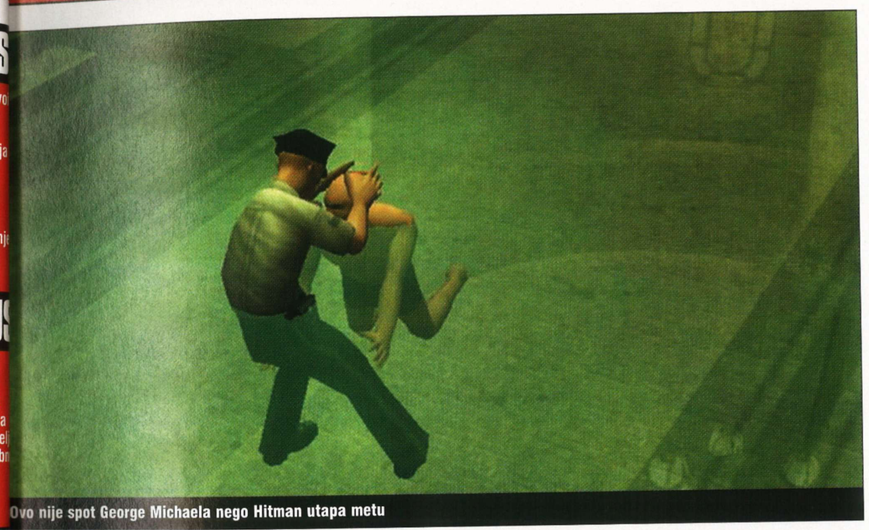
- premalo novosti u odnosu na prethodnika
- AI neprijate
- ništa posebn novo u grafičkom prikazu

"NEMOJT OVU IGRU IGRAT KAO FPS!

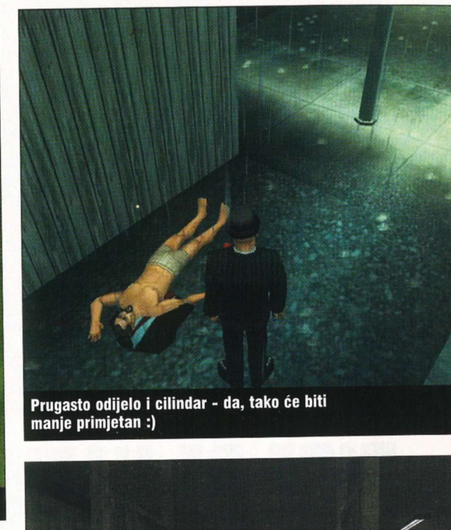
koja će itekako podizati napetost. Nerijetko će vas pratiti samo tišina, što će mnogi znati cijeniti jer kojipu bilo kakav šum može samo smetati.

OVO NIJE FPS

Završavanje misija na više načina daje igri na trajnosti te će mnoge natjerati da je odigraju i više od jednom. Postoje tri razine težine na kojima se može igrati. Normalna je najlakša, doista je prilično lagano tako igrati jer uvijek možete odustati od bilo kakvog *stealtha*, uzeti strojnicu i ubijati redom sve što se kreće na nivou. Hitman je prilično izdržljiv pa ćete gotovo uvijek uspjeti s takvim pristupom završiti misiju, no znajte da ćete tako mnogo toga propustiti. Ipak je riječ o *stealth* igri, koja tek takvim načinom igranja pokazuje sve svoje kvalitete i vama kao igraču pruža potpunu satisfakciju. Pokolj automatskim oružjem tek je jedna od raspoloživih opcija, kojom biste se trebali poslužiti tek u krajnjoj nuždi. S obzirom da postoji *save game* (doduše, ograničen brojem koliko ga puta možete koristiti unutar misije) "pokolj" opcija neće baš često biti nužna. Na većim razinama težine opcija završavanja misije općim napucavanjem neće baš biti izvediva, što će vas natjerati da se poslužite konspiracijom, šuljanjem, traženjem alternativnih ulaza i glavnom Hitmanovom osobinom - odijevanjem tuđe odjeće.
Pucačkim upadom najbolje ćete vidjeti propuste u AI-u neprijatelja. U ekstremnim slučajevima dogodit će se da stražar do onoga kojeg ubijete ne poduzme ništa sve dok se praktički na zabušite u njega. Nakon što projurite kroz nekoliko soba ispaljujući desetke metaka koseći sve živo pred sobom, pojavit će vam se upozorenje da stražari čovjeka u odijelu smatraju sumnjivim. S druge strane, ako se odlučite na *stealth* način, sve ima više smisla. To samo pokazuje da je igra optimizirana i zamišljena da se ne igra kao FPS. Bez obzira na sve nabrojane mane, igranje *Hitman:Contractsa* je bilo vrlo zabavno pa bismo vam svakako savjetovali da ga i sami zaigrate jer je, gledan u cjelini, mnogo bolji nego kad se razluči na komponente. ■



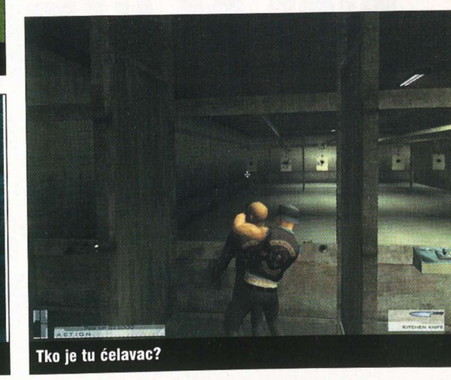
Ovo nije spot George Michaela nego Hitman utapa metu



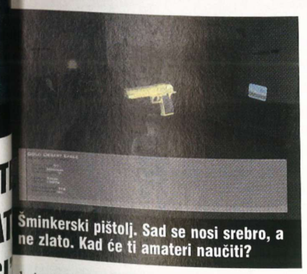
Prugasto odijelo i cilindar - da, tako će biti manje primjetan :)

Ruske noćne naočale iz 1969. 47-ica emocionalno vezan za njih

47-ica ne puca na bespomoćne lisice i fazane



Tko je tu ćelavac?



Šminkerski pištolj. Sad se nosi srebro, a ne zlato. Kad će ti amateri naučiti?

HACKER OCJENJUJE » Hitman: Contracts

Premalo novina u odnosu na prethodnika

77

POSEBNO IZDVAJAMO ATMOSFERU

"Narodni ustanak se nastavlja"

Crvena pošast zavladat će svijetom. Otpor je uzaludan

RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS

Iz samog naziva ekspanzije teško je zaključiti kakva je i što od nje možete očekivati, no čitajući ovaj tekst, shvatit ćete da je jednostavno morate imati, pogotovo ako vam je *Rise of Nations* jedna od omiljenih igara

Združena vježba svih rodova vojske

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

Microsoft ne samo da radi najprodavanije i najraširenije operativne sustave, nego i svaki njihov izlet u svijet igara poluči solidan uspjeh. Doduše, možda nije sasvim u redu nazivati Microsoft Game Studios izletnicima u svijet igara, jer su oni to prestali biti davnih dana, praktički od prvog dijela *Age of* serijala, koji je svakim novim nastavkom postajao sve popularniji. Prošle je godine pod pokroviteljstvom Microsofta izašao *Rise of Nations*, *real-time* strategija koja je unijela brojne novine u taj već pomalo izlizan žanr, no nažalost, na našim prostorima nije doživjela neku veću *online* popularnost. Razloge ne treba posebno navoditi, ipak živimo u zemlji čudesa, gdje se originalne igre prodaju slabije od memoara Save Kovačevića. Kako god, *Rise of Nations* je bio i još uvijek je - odličan. Ali, što napraviti kako bi odlična igra bila još bolja? Izdati ekspanziju, naravno, no u slučaju *Rise of Nationsa* to je ipak bio dvosjekli mač. Gledajući ga kao cjelinu, to je igra koja ima svoju specifičnu publiku,

INFOBOX

Rise of Nations: Thrones and Patriots

PROIZVOĐAČ ☐
Big Huge Games

IZDAVAČ ☐
Microsoft

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

NAŠA PREPORUKA ☐
P3 1 GHz, 256 RAM, 32 MB grafička

MULTIPLAYER ☐
TCP/IP

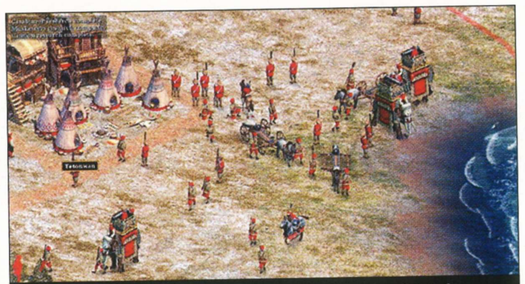
WWW IGRE ☐
www.microsoft.com

ALTERNATIVNO

- **Warcraft 3**
  Najigraniji RTS.
- **Blitzkrieg**
  Tenkići i taktiziranje.
- **Age of Mithology**
  Još jedan RTS iz Microsofta.

lašli se crveni i plavi pa razmjenjuju iskustva

Pleme Bantu pred vratima Rima


Indijci su pokazali malo milosti prema Indijancima zbog krađe imena

zbog novog, dosad potpuno nepoznatog načina igranja, dok je pak sadržajno ostavljala malo mjesta za nadogradnju. Jasno, uvijek postoji mogućnost da se u jednu takvu igru ubace dodatni narodi i karte, ali drastično mijenjanje samog koncepta narušilo bi tu hegemoniju koja tako

"ODLIČNA EKSPANZIJA KOJA *RISE OF NATIONS* VRAĆA NA SCENU"

dobro funkcionira i koja je, na kraju krajeva, zaslužna da je *RoN* odlično prihvaćen od strane mnogih *gamerskih* skupina. Big Huge Games, koji slove za velike developere, prionuli su poslu, slušajući pritom želje igrača, obećavši ispuniti sve što je u njihovoj moći. I znate što su igrači najviše željeli?

Amerikance kao narod. Neki narodi su morali biti uvršteni, to je svima jasno, a to da su baš oni bili većinska želja publike, nije nikakvo iznenađenje. Uz Amerikance, koji rulaju glede modernog naoružanja, svoju prezentaciju dobila su i dva izvorna američka naroda ili, bolje rečeno, plemena: Lakote i Irokezi. Njihova su obilježja uglavnom brzi i nenadani napadi, a uz ta tri prekomorska naroda, s nama su sad i Nizozemci koji posjeduju naoružane karavane koje će se i same znati obraniti od napada pljačkaša. Dakako, to su samo grubi opisi, za svaki narod postoje i posebni bonusi, kojih je toliko da ne bi stali u ovu recenziju, pa tako primjerice Perzijanci i Indijci posjeduju ratne slonove kao jednu od glavnih borbenih jedinica, koja je,dakako, svojom veličinom i snagom prepoznatljiva i pri najudaljenijem pogledu. Uz nove narode, predstavljena su i društvena uređenja (nešto slično kao u *Civilizationu*), koja u *Skirmish* i *multiplayer* igrama mogu biti od presudnog značaja jer svako sa sobom donosi neka poboljšanja.

No, prava snaga ove ekspanzije ne leži u novim narodima i sitnim prepravcima postojećih nego u *Conquer the World* modu igranja, što je zapravo drugi naziv za kampanje, no prije nego što krenemo s novinama, prisjetimo se prvo koncepta na kojem se takav način igranja temelji.

Malo statističkih podataka ne škodi

PLUS

- kampanje
- novi narodi
- nema bugova
- zaraznost

MINUS

- oduzima mnogo vremena

IZDVAJAMO / KAMPANJE

Kao što smo naveli u recenziji, kampanje su najvažnija novost u ovoj ekspanziji i vrlo su raznolike, te pokrivaju neke važnije događaje ljudske povijesti. Tako imamo mogućnost zapovijedati vojskama Aleksandra Velikog u borbama protiv Grka i Perzijanaca, ili pak uspjeti u onome što Napoleonu nije pošlo za rukom. Treća kampanja temelji se na otkriću Amerike i borbi za prevlast na novim prostorima i/ili očuvanju istih od došljaka, dok je posljednja daleko najzaraznija jer donosi događaje za vrijeme hladnog rata u kojem možete sudjelovati kao jedna od supersila, što uključuje i uporabu nuklearnog oružja...

Kampanja se sastoji od dvaju osnovnih dijelova i zapravo je mješavina strategije na poteze i one koja se odvija u stvarnom vremenu. U prvom dijelu pred vama je karta određenog područja svijeta podijeljena na regije, a svaka od njih ima određena svojstva. Klikom na vlastitu vojsku pokažu se smjerovi mogućih osvajanja, a kad pak napadnete neutralni ili protivnički teritorij, igra se prebacuje u RTS mod, gdje izgrađujete gradove, širite granice svoje države, štancate vojsku i radite sve one nepodopštine koje ste već navikli raditi u igrama tog žanra.

Međutim, koji put nije dovoljno samo uništiti protivnika, nego to morate učiniti u točno određenom vremenu, ili pak morate uništiti samo određene zgrade ili pomoći saveznicima.

Sve je to lijepo, no kampanja originalnog *RoN-a* je bila preglomazna da bismo je igrali unedogled jer je obuhvaćala cijeli svijet, stoga *Thrones* & *Patriots* donosi četiri nove, ograničene na određene dijelove svijeta i vezane uz određena vremenska razdoblja. Dakako, u tim naizgled malim kampanjama, karta je rascjepkana na mnogo više područja, pa se cijela priča zna otegnuti unedogled.

Naravno, pritom ne mislimo da je to loše. Naprotiv, igrači će uživati u svakoj sekundi i svakom novom osvojenom području, posebno zbog nasumičnih događaja koji mogu olakšati ili otežati daljnja osvajanja, a to pak ovisi o samom igraču koji će morati donijeti odluku kako postupiti u kojoj situaciji.

Multiplayer nije doživio značajnije promjene, kao ni vizualni efekti, pa ih i ne navodimo posebno, tako da ovu recenziju možemo polako privesti kraju i zaključiti: *Thrones and Patriots* pravi je primjer kako treba izgledati ekspanzija, i stoga je svoju svrhu produljenja života *Rise of Nationsa* ispunio u cijelosti. ☐

HACKER OCJENJUJE » Rise of Nations: TaP

Masivno i odlično **87**

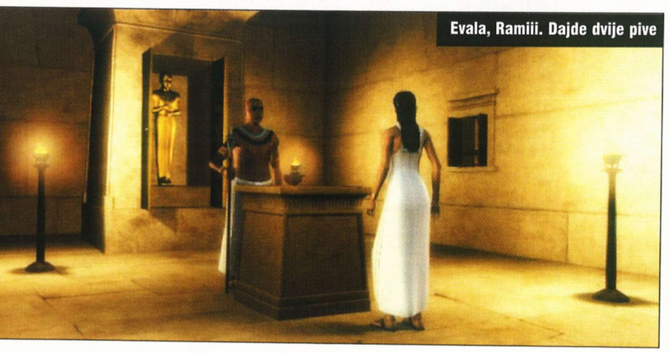
POSEBNO IZDVAJAMO/KAMPANJE

"Med, pivo, papirus i magareće mlijeko"

Monumentalno

THE EGYPTIAN PROPHECY THE FATE OF RAMSES

Lo-fi avanture su posljednjih mjeseci doista uzele maha. Najnovija, sišla s pokretne vrpce Adventure Companyja, upravo je pred vama. Pripremite se na dozu intrige u igri smještenoj u drevnu, veličanstvenu egipatsku civilizaciju



Evala, Ramiii. Dajde dvije pive

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

Ramzes Drugi je na samrti, a s njim i slava golemog egipatskog carstva. Amon-Ra, bog sunca, obećava mu produljiti život (time, dakako, i carstvu) u zamjenu za najsavršeniji hram ikad izgraden. I tako, kreće se u izgradnju dotičnog hrama, no na gradilištu se događa nezgoda za nezgodom, prečesto i pod odveć sumnjivim okolnostima da bi bilo slučajno. Tu na scenu stupate vi, u ulozi mlade svećenice Maye. Zadatak vam je jasan - otkriti tko pokušava sabotirati izgradnju hrama i tako neizravno smaknuti faraona i cijelo egipatsko carstvo. Kroz igru ćete putovati duž Nila, istražujući prekrasne lokacije i građevine poput Karnaka, Memphisa i Ptahovog labirinta te se družiti s različitim božanstvima drevne egipatske mitologije poput Osirisa, Setha, Isisa i Ptaha.

IZVEDBA

Sve gorenavedeno morate napraviti iz prve perspektive mlade Maye. Avantura je izvedena gotovo identično kao i *Crystal Key 2* opisan u prošlom broju. Igra sadrži određen broj scena koje su izvedene kao 360-stupanjske panoramske slike, čime dobivate privid slobodnog kretanja, tj. istraživanja određene lokacije. Put između lokacija izveden je pomoću predivnih animiranih sekvenci. Igrom upravljate jednostavnim *point-and-click* sučeljem, koje vam omogućava da se krećete po lokacijama, prikupljate predmete u inventar, pregledavate ih i upotrebljavate gdje već smatrate da treba. Što se tiče "lova na predmete" i tzv. *pixel-huntinga*, izvođači igre odlučili su se na rijetko viđen pristup. Naime, igra je prilično pojednostavljena, bolje reći, lišena frustrirajućeg napikavanja po lokacijama u potrazi za predmetima po njima na vrlo galantan način. Kad želite otići s pojedine lokacije gdje se nalazi krucijalan predmet, pronicljiva Maya sama će vas na to upozoriti opaskom tipa "Što li je ovo, to bi nam moglo trebati..." Većina glavolomki klasično je kombiniranje inventarskih predmeta i okoliša, a zanimljiv dodatak su 3D zagonetke od kojih se neke događaju u stvarnom vremenu. Drugim riječima, vremenski ste ograničeni pri njihovu izvođenju. Dobar primjer jedne takve je situacija kad vas ugrize zmija, a vi imate ograničenu količinu vremena da spravite protuotrov - kako vrijeme odmiče, slika vam postaje sve mutnija, crvenija... Inače, spravljanje različitih napitaka specifičnost je ove igre i vrlo često će vam pomoći da se izvučete iz gabule. U igri se inače može umrijeti. No, ne bojte se, to nema gotovo nikakvog utjecaja na vaše daljnje napredovanje kroz igru. Kad Maya otegne papke - a to će najčešće biti u *real-time* zagonetkama - bivate magično prebačeni na početak iste te kobne zagonetke kako biste je ponovno pokušali riješiti.

GRAFIKA I ZVUK

OK, stanimo na loptu - riječ je o niskobudžetnoj igri, koja vas mora osvojiti svojim pričom i hm... šarmom, nemojte stoga očekivati čuda što se tiče tehničke izvedbe. Dobra strana osrednje tehničke izvedbe je minijaturna zahtjevnost glede snage računala. Grafika je solidna, scene i međuanimacije izgledaju doista impresivno, no da je ipak riječ o jeftinoj produkciji odaje prejednostavan dizajn likova. Glasovi likova prilično su dobri, a sama glazba pridonosi atmosferi - kad je ima. Pogotovo se to odnosi na *real-time* zagonetke, gdje postaje sve žešća i žešća kako vam vrijeme istječe.

I još nešto, bilo bitno ili ne, spomenut ćemo da je ovo treći nastavak serijala o čijoj popularnosti dovoljno govori podatak da nitko od nas u redakciji nije nikad čuo za njega. Pohvalu za edukativnu vrijednost igra dobiva zbog svojevrsne minienciklopedije, gdje možete mnogo doznati o različitim ritualima, drevnim (stvarnim) spomenicima i predmetima te, naravno, egipatskoj mitologiji oko koje se uostalom i vrti cijeli zaplet ove igre. Kome je preporučiti? Pa dakako, ljubiteljima avantura, ali i svima koji imaju imalo naklonosti prema tom žanru. Naime, iako nije sam vrh ponude, kratka je (8-10 sati) i prilično jednostavna za proći, pa će je lakše prožvakati i nestrpljiviji igrači.

INFOBOX

The Egyptian Prophecy The Fate Of Ramses

PROIZVOĐAČ
Kheops Studios

IZDAVAČ
The Adventure Compan

MIN. KONFIGURACIJA
P3 600 GHz, 64 MB RA AGP 32 MB DirectX kompatibilna grafika

NAŠA PREPORUKA
P3 800 GHz, 128 MB RAM, AGP 32 MB DirectX 8

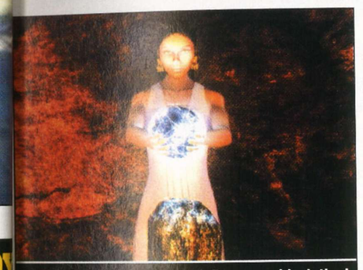
MULTIPLAYER
nije podržan

WWW IGRE
www.adventurecompanygames.com/egyptian_prophecy/

ALTERNATIVNO

- **Myst**
  Legendarna prastara igretina za one koje vole razvrstavanje, istraživanje i glavolomke.
- **Crystal Key 2**
  Nastavak svemirske sage gotovo identične izvedbe kao i *TEP*, samo drukčije tematike.

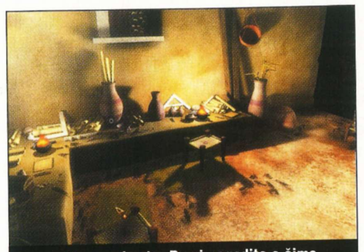
Maya, mlada, zgodna, podatna, umjereno cicata svećenica o kojoj ovisi sudba egipatskog carstva i svemoćnog mu vladara Ramzesa Drugog.



Tako ti Tutankamona! Ustani, Ramzese, i isplati mi onu plaću koju mi dugueš prije negoli odapneš!

Iz ove perspektive mlada svećenica Maya neodoljivo podsjeća na J-Lo

"ČINI SE DA SU RETRO KVAZITRODIMENZONALNE AVANTURE UZELE MAHA POSLJEDNJIH TJEDANA - PRVO *CRYSTAL KEY*, A SAD I THE *EGYPTIAN PROPHECY*"



Auu, koliko predmeta. Pa vi pogodite s čime morate spojiti što iz inventara...

IZDVAJAMO / TRENUTAK ZA PAMĆENJE

U jednom momentu naći ćete se s Mayom u labirintu koji prolazite na dvije razine - tjelesnoj i duhovnoj. Oba labirinta su različita, a trik je da vam i tijelo i duša iz labirinta izađu istodobno kako bi se ponovno spojili u cjelinu. Ima tu još mnogo zgodnih detalja, kojih ćete se sjećati i nakon što odigrate igru, poput različitih mehanizama za otvaranje kutija i vrata, spravljanje napitaka i čarolija itd.

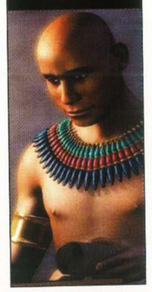
Oaza usred pustinje. Sve se može kad imaš magiju u prs(t)ima...

PLUS

- hardverski nezahtjevna
- zanimljiva, iako kratka, priča

MINUS

- linearnost
- trajanje (oko 8 h)



HACKER OCJENJUJE » The Egyptian Prophecy: The Fate Of Ramses

Ukoliko ste željni avanture, ovo je nešto za vas

69

POSEBNO IZDVAJAMO/GOMILU PIJESKA

Oni žele vaše procesorsko vrijeme

FIRESTARTER

Prvo bijaše *Doom*. Desetak godina poslije nekoliko maštovitih mladih ljudi napravilo je njegov idejni *revamp* u obliku *Serious Sam* serijala. Dvije-tri godine poslije ideju je netko ponovno odlučio reciklirati... i tada su stvari krenule nizbrdo

Ali, ne...ovo nije moglo proći bez krvi. Tko će sad sve počistit?

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

Pucačke igre iz prvog lica su jedna fascinantna stvar. Osim što su, jasno, jedan od trenutačno najpopularnijih žanrova, one vrlo često služe i kao praktičan alat za demonstriranje naprednih grafičkih pokretača. Onaj nešto manje poznat aspekt, koji bi bilo vrlo zanimljivo proučiti, je njihova, nazovimo je tako, kvaliteta. Naime, koliko god mi govorili o drugim žanrovima, što se FPS-a tiče, on definitivno najviše oscilira u kvaliteti. Tako, primjerice, malo-malo naleti razdoblje kada, sudeći po ponudi, bez ikakvih dvojbi zaključujemo da žanr ima potencijala za inovacije tijekom idućih pet godina, da bi nas već drugi mjesec dočekala plejada igara koje ne bismo ni štapom dirali.

INFOBOX

Firestarter

PROIZVOĐAČ ■
Russobit-m

IZDAVAČ ■
GSC Gameworld

MIN. KONFIGURACIJA ■
Pentium 750 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D kartica

NAŠA PREPORUKA ■
Pentium 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB 3D kartica

MULTIPLAYER ■
LAN, Internet

WWW IGRE ■
www.firestarter-game.com

ALTERNATIVNO

- **Serious Sam**
  Začetnik subžanra FPS-a ko... među inim, slijedi i igra koju upravo recenziramo
- **Will Rock**
  Još jedna igra u nizu "sam protiv svih". I pritom, vrlo loša.
- **Crimsonland**
  Daleko zabavnija igra, koja s... bavi sličnom tematikom i barem je pet puta bolja, jedi... što je u 2D-u.

Bože, ne opet

Mica!

Jao, što me nos svrbi... da se bar mogu počeškaAAAARGH!

IZDVAJAMO / MOTIVACIJA

Svaki od zadataka koje ćete do završetka kampanje za jednog igrača morati obaviti odvija se u totalno apstraktnom labirintu (koju u iznimno apstraktnom smislu možemo nazvati nivoom). Da biste se lakše snalazili, dodana je i karta na kojoj se pojavljuju ciljevi. Do zadanih točaka potrebno je dovući se u određenom vremenskom roku, koji ovisi o njihovoj udaljenosti. I to, pokraj bezumnog uništavanja stotina dosadnih čudovišta, u 90 posto slučajeva predstavlja *Firestarterov* intelektualni vrhunac.

Ne mrdaj!

Znate zašto? Zato što mladi developeri u novije vrijeme očito smatraju da je za munjevit proboj na tržište potrebno raditi FPS-ove.

Nekima taj posao pođe za rukom, a nekima ne. Naši momci, koji su doista dobro prošli sa izradom *Serious Sama*, postali su dodajuće inspiracije gomili mladih developera, među kojima se, na nesreću onih koji kupuje igre, nalaze i Rusi poznati kao Russobit-m. Za njihovu igru *Firestarter* mogli bismo reći da je ekstremna pucačine stare lige. Pod tim prije svega podrazumijevamo spartanski dizajn nivoa i čudovišta koja u najboljem slučaju predstavljaju lošu kombinaciju svakog poznatog *trash horrora* ikad napravljenog. Ipak, znajući kako takve igre inače izgledaju, to možemo čak i zanemariti, no ništa se ne bi promijenilo. Naime, *Firestarter* je toliko loš da ga ne bi mogla spasiti ni najbolja grafika. Vjerojatno najpresudnija za takvo stanje

200 na sat po autocesti i vidi što se počne lijepiti po vjetrobranu

"VEĆ POPRILIČNO ISKORIŠTEN KONCEPT OVOM IGROM POKUŠAVA DOŽIVJETI SVOJ *REVIVAL*"

stvari je odluka da igra bude svojevrsni *old-school* revival. Problem sa spomenutim podžanrom je u tome što dopušta vrlo malu fleksibilnost te što se sve uglavnom svodi na besmisleno "rezbarenje" stotina protivnika. Što nas zapravo dovodi do glavnog problema u cijelom FPS žanru, a to je njegova ograničenost. Igre poput *Firestartera* mogu se istaknuti superiornom grafikom, dizajnom nivoa ili maštovitom implementacijom *roleplaying* elemenata, no toga, nažalost, u igri koju recenziramo baš i nema.

A ovo je dječja soba

PLUS

- ništa

MINUS

- neprestano ponavljanje istih zadataka
- nemaštoviti protivnici
- sučelje
- dizajn nivoa
- glazba
- zvučni efekti
- dizajn oružja

ZA DUŠU

Točnije, *Firestarter* bi se u najkraćim crtama mogao opisati kao digitalna lobotomija. Što se neprijatelja tiče, recimo da bi njihov dizajn, u teoriji, trebao biti takav da izgledaju zastrašujuće. No, zahvaljujući vrhunskom potezu da se spomenuti posao povjeri nekolicini očito prostorno odvojenih umjetnika, oni su na kraju ispali tematski potpuno nepovezani. Zbog toga pred sobom imamo galanteriju debilne kombinacije oklopljenih robota, skakavaca s automatskim puškama i tipova koji na glavi nose fetuse. Sve u svemu, ako ste mislili da ćete pronaći bilo kakvu motivaciju za eventualnu personalizaciju s jednim od pet-šest ponuđenih likova, nje jednostavno neće biti – osim ako niste osnovnoškolac koji u mraku svoje sobe lakira nokte u crno i sluša Him.

RPG ELEMENTI... TAKE 4

Osim nezamislivo banalne osnove, igra se odlikuje i RPG sustavom, po kojemu svaki lik skuplja iskustvo i nadograđuje svoje posebne vještine. Taj element mogao bi se čak nazvati i zanimljivim da cijela stvar nije upropaštena posve jadnim fizičkim pokretačem, sučeljem sa slabom osjetljivošću na kontrole te već nekoliko puta spomenutim dizajnom nivoa. Sve u svemu, ako imate osjećaja za estetiku i ako volite zaigrati dobru pucačinu iz prvog lica, ovu igru izbjegavajte kako znate i umijete. Osim što je poprilično neigriva, ona na najbolji način pokazuje kako u osnovi ambiciozna ideja, zahvaljujući lošoj organizaciji, može prerasti u jednu od najgorih igara u 2004. godini. ■

HACKER OCJENJUJE » Firestarter

Iskreno, igra nije vrijedna spomena

30

POSEBNO IZDVAJAMO/NEPRIJATELJE

"Papirnati zmajevi"

Fuj...doktor mi reko da moram više vlakana jest. A ja ga budala, pojeo... is

I OF THE DRAGON

Dobro je znati da se igrači sjećaju kvalitetnih igara. No, još je bolje znati da isto vrijedi i za developere. Konkretno, drago nam je što postoji tvrtka u kojoj su se okupili ljudi koji su prije deset godina uživali u *Magic Carpetu*

Điha, sivko!

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

Da, da, kad je prije desetak godina *Magic Carpet* izašao, bio je totalni hit. Uostalom, sjetite se samo koliko je taj naslov unaprijedio način na koji gledamo 3D igre. Letenje po golemoj karti, borba protiv čudovišta, skupljanje resursa bile su stvari koje je u to vrijeme malo koja igra objedinila u tako dinamičnu formu. I tako, htjeli mi ili ne, igre poput *Magic Carpeta* ostavile su pečat. Naime, danas, u doba moderne tehnologije, čini se da je sve izraženiji trend oživljavanja starih podžanrova. Hvala Bogu, razdoblje u kojem su svi krenuli raditi moderne verzije igara sa Spectruma je iza nas, a novi val pomanjkanja ideja bez problema kreće punom parom. Jedan od developerskih timova inspiriranih idejom oživljavanja manje ili više metuzalemskih igara je njemački Primal. U svom najnovijem naslovu stavljaju vas u ulogu zmaja, moleći, dakako, pritom dragog Boga da niste igrali *Magic Carpet* jer ako jeste, ne bi vam mogli prodati foru da su napravili originalnu igru. Uostalom, ideja da kontrolirate zmaja vrlo je vjerojatno rezultat izlizanog *fantasy* fetišizma, po kojem bi bilo "guba" letjeti iznad protivnika i gađati ih vatrenim kuglama. Štoviše, činjenica da vodite žabu opremljenu krilima i izduženim vratom gubi smisao

"SUSTAV KONTROLA U OVOJ IGRI NIKAKO NIJE PRILAGOĐEN ŽANRU ZA KOJI SE ONA IZDAJE"

nedugo nakon početka igre. Naime, umjesto velikog i moćnog grabežljivca kojeg je iznimno teško pogoditi i raniti, vi vodite kreaturu neotpornu na malo što jače od proljetnog povjetarca. I da bude još gore, na što god se vi odlučili, na početku igre bit ćete svačija vreća za udaranje. Poslije se, doduše, stvari s vremena na vrijeme znaju stabilizirati, pa ćete čak naučite i neku novu moćnu čaroliju, no taj osjećaj vrlo se brzo gubi nakon što stigne nova horda prokleto napornih protivnika. Na svu sreću, za uništavanje njihovih legla koristit ćete se poprilično moćnim čarolijama. No, tu postoji i jedan problem, a taj je da ih efektivno mogu koristiti samo dva od četiriju ponuđenih likova. Dakako, najgore od svega je što su zapravo one najvjerojatnije i najljepši dio igre. Gomila svjetlosnih efekata, sjajno ukomponirani zvučni efekti i hrpa mrtvih neprijatelja stvari su koje nećete gledati izaberete li ratnički raspoložene zmajeve. Osim toga, uništavanje gorespomenutih košnica iznimno je težak posao planirate li koristiti sirovu snagu, tako da ćete prije ili poslije biti prisiljeni koristiti mađioničarske trikove – što je kod borbenih zmajeva mukotrpno i zamorno iskustvo. No, vjerujte nam, u ovoj igri ništa nije toliko zamorno i naporno kao njezino sučelje.

GUBITAK KONTROLE

Vaš zmaj je, naime, nevjerojatno težak za kontroliranje. Toliko je nezgrapan da smo prvih nekoliko sati igranja doslovce proveli učeći naredbe za pokretanje te leteće hrpe zuba i kandži. Naime, u *I of The Dragonu* zmaja kontrolirate svojevrsnom kombinacijom klasične *point 'n' click* metode (na koju

Jao, jao...ovaj se ne pere prečesto iza ušiju

INFOBOX

I of the Dragon

PROIZVOĐAČ ■
Primal

IZDAVAČ ■
Zuxxess

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB videokartica

NAŠA PREPORUKA ■
P4 2,4 GHz, 512 MB RAM; 64 MB videokartica

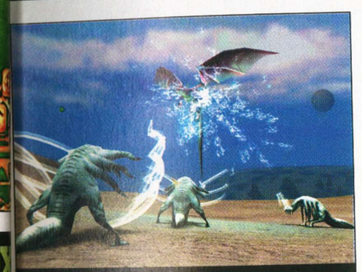
MULTIPLAYER ■
LAN, Internet

WWW IGRE ■
www.i-dragon.com

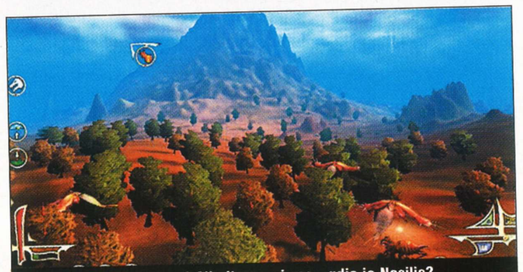
ALTERNATIVNO

- **Magic Carpet**
  Drevna akcijska strategija koju su svi voljeli.
- **Magic Carpet 2**
  Nešto novih čarolija i veliki crveni tip kao negativac. Što još poželjeti?
- **Battle Mages**
  Nedavno izašla igra, u kojoj kao lebdeći mag kontrolirate hrpu vojnika. Slabo.

Grrr. Strašno, zar ne? A vjerojatno mu i smrdi iz usta



Srednjovjekovna varijanta šok-terapije. Ihihi...škaklja



Prekrasna scena, zar ne? Ali pitamo mi vas - gdje je Nasilje? E, pa otišao je na zahod i vraća se na idućoj slici.

Uoči kroničnog pomanjkanja zdravog razuma, svi likovi u igri odlučili su zapucati po brojevima

Zmaj samojed, ili samogriz. Kako vam volja

Superhikova škola - s neba pa dahom

PLUS

- grafika
- sloboda kretanja

MINUS

- realizacija
- sučelje
- ciljanje
- zahtjevi

smo navikli u velikoj većini strategija u stvarnome vremenu) i akcijske igre iz trećeg lica. Ciljanje protivnika tom metodom u većini slučajeva je gotovo nemoguće, što uvelike šteti igri i narušava cjelokupni ugođaj. Nadalje, prema dobropoznatom njemačkom pravilu "ako stane, ubaci", na raspolaganju nam je i cijeli niz opcija za izgradnju ljudskih utvrda (vi *olfo* spašavate čovječanstvo). Tako, ukratko, na kraju dana pred sobom imate: izbornik čarolija, indikator kapaciteta daha, zdravlje, izdržljivost, statistike, kartu, mali gradevinski priručnik i sat. Da se sve ne završi samo na tome, tu je i kamera, koja je toliko nepraktična da se jednostavno pitamo zašto je uopće i ugrađena. Umjesto da je fiksiraju na dvije-tri perspektive, društvo iz Primala odlučilo je cijelu stvar totalno razlabaviti. Tako ćete, ako se smatrate dovoljno vještima, u *I of The Dragonu* letjeti, graditi, bacati čarolije, unapređivati glavni lik, te podešavati kameru. Nemoguće, zar ne? Pa...da. No, bilo kako bilo, moramo priznati da bi, teoretski, *I of The Dragon* čak i mogao dobiti prolaznu ocjenu. Uostalom, ako spadate među ljude čija fanatičnost za zmajevima graniči s fetišizmom, uz ovu igru ćete se (barem što se prezentacije i grafike tiče) dosta dobro zabaviti. Ako pak spadate među lokalni igrački prosjek, ili ako jednostavno tražite dobru i solidnu igru, *I of The Dragon* zaobidite u širokom luku. ■

HACKER OCJENJUJE » Naziv igre

Je li dobra grafika jamstvo uspjeha? Nije.

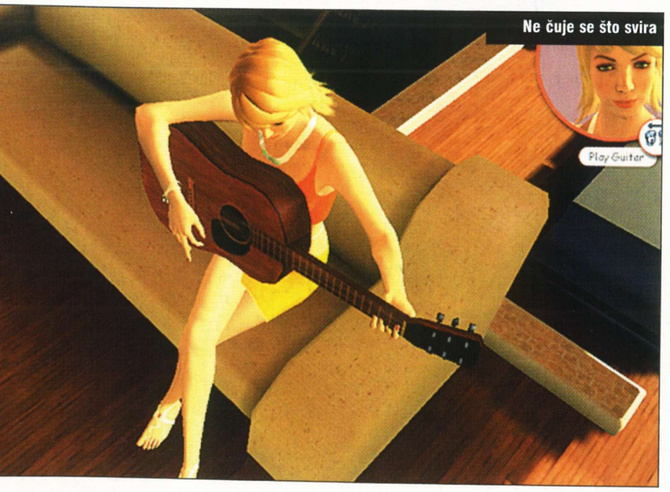
45

POSEBNO IZDVAJAMO/SUČELJE

Zagrijavanje

SINGLES

Simsi 2 će za nekoliko mjeseci, no ako doista ne možete više čekati, posegnite za _Singlesima_, _Sims_ klonom koji obećava!



Ne čuje se što svira

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

Simsi su, kao prva prava simulacija života, postavili nove standarde i utemeljili jedan novi žanr. Koliko je to značajan uspjeh, dovoljno govori već to što u ove četiri godine od izlaska *Simsa* nismo vidjeli nijedan konkurentan naslov koji bi im bio dostojna konkurencija. Naravno, to ne znači da oni nisu imali svojih mana. Naprotiv, no svi nedostaci nisu mogli umanjiti vrijednost tog zaraznog naslova zbog kojeg smo zapostavili vlastiti i posvetili se virtualnom životu. Ipak, prošle su pune četiri godine od njihova prvog izlaska, standardi su se promijenili, igrači su gladni novih, boljih naslova. Uostalom, ovo i nije priča o *Simsima* nego o konkurentom naslovu koji, recimo to odmah, opravdava epitet ozbiljnog konkurenta *Simsima 2*.

ZAVODNIČKA KARIJERA

Na izbor su vam ponuđena tri načina igra-

INFOBOX

Singles

PROIZVOĐAČ ■
Rotobee

IZDAVAČ ■
Deep Silver

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800, 128 MB, 3D kartica

NAŠA PREPORUKA ■
P IV 2,0, 512 MB, Radeon 9800

MULTIPLAYER ■
LAN, modem, Internet

WWW IGRE ■
www.deepsilver.com

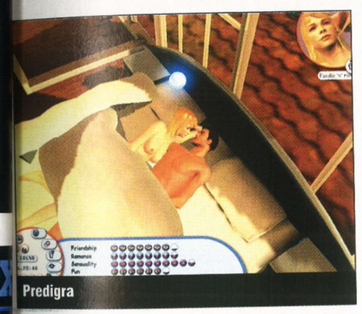
ALTERNATIVNO

- **Sims**
  Najbolja simulacija života, čiji nastavak izlazi za koji mjesec.
- **Leisure Suite Larry**
  Legendaran Sierrin naslov koji je imao gomilu nastavaka.
- **Flert**
  Ne, to nije igra, to morate pokušati uživo.

Akcija u krevetu iz ptičje perspektive

IZDVAJAMO / BEZ CENZURE

Početkom minulog desetljeća ljubitelji virtualnog flerta imali su prilike zaigrati Sierrin naslov čiji je glavni lik stekao veliku popularnost pa su se nastavci zaredali jedan za drugim. Riječ je, naravno, o *Leisure Suit Larryju* i starom ženskaru kojem je samo jedna stvar bila na pameti - odvući ženu u krevet. Pa ipak, od prave akcije nismo vidjeli doslovce ništa. Ni u *Simsima* situacija nije bila mnogo bolje. Vrhunac je bio strogo zakopčani poljubac, i to je to.
U *Singlesima* jedina cenzura odnosi se na obavljanje nužde, kad se iznad vašeg lika pojavljuje veliki toaletni papir, sve ostalo je baš kao i u stvarnosti. Vaši će likovi, ako to želite, hodati potpuno goli po stanu i obavljati svakodnevne zadaće. Tuširat će se i kupati, dakako goli, što ćete, ako želite, do detalja moći i vidjeti. Akcija u krevetu? Recimo samo da ćete gledati pravi mali erotski film.



Predigra

THE WILD THING

"AKCIJA U KREVETU VRLO JE DETALJNO PRIKAZANA. ZVUČNI EFEKTI UKLJUČENI"

nja – *standard game*, koji je svojevrstan *story, career mode* te *free game*, koji možemo usporediti sa *skrimish* načinom igranja bez ograničenja, a možete ga igrati u stanu ili u vili. Mi ćemo se u daljnjem tekstu posvetiti isključivo standardnom modu. Prije početka igranja odabirete dvoje sustanara. Na raspolaganju vam je pet žena i šest muškaraca, različitih osobina, interesa i fizičkog izgleda. Oni su definirani prema pet različitih kategorija, odnosno osobina. Tako

Ulizivanje u krevetu

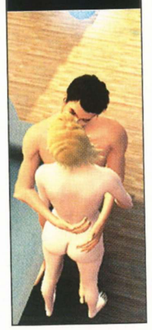
možete izabrati ozbiljnog ili rastresenog stanara, urednog ili neurednog, prijateljski rapoloženog ili mrzovoljnog, otvorenog ili zatvorenog. Te urođene osobine određuju prije svega kako će se ponašati osobe koje u danom trenutku ne kontrolirate. Za one drugačije spolne orijentacije tu je i posebna opcija – *gay* odnosno *lesbian mode*, za koji postoje posebna dva lika, muški i ženski, koje je moguće spariti s već postojećim, pa tko voli, nek' izvoli.
Djevojka je iznajmila stan od mladića i oni počinju zajedno živjeti. Vaš je glavni zadatak, pogađate, spetljati se s partnerom i započeti strastvenu ljubavnu vezu. Igraće sučelje vrlo je slično onome u *Simsima*. Ako ste barem i nakratko igrali tu igru, odmah ćete se, bez problema, snaći i ovdje. Novim igračima na raspolaganju je vrlo dobar turitorial, koji će ih u kratkom roku upoznati s načinom igranja. U gorenjem desnom kutu je uvećan prikaz lica vašeg lika (jednim klikom mijenjate lik koji kontrolirate, muškarca odnosno ženu), na kojem jasno možete vidjeti što rade i kakvog su raspoloženja. Razina detalja je doista na visokoj razini, kao uostalom i u ostatku igre. Sve je u 3D-u, što izgleda doista prekrasno. Likovi, namještaj, izmjena dana, noći… sve je doista lijepo za vidjeti. Jedina zamjerka odnosi se na kameru. Naime, zumiranje, zakretanje pogleda ponekad je pomalo naporno, pogotovo nakon promjene lika koji kontrolirate, jer vam to mijenja i pogled.

PUT DO KREVETA

Razvijanje odnosa (znate kakvog) između vaših dvaju likova vidi se iz pet kategorija. Uz već poznate, za *Simse* karakteristične skale koje pokazuje potrebe, odnosno njihovo zadovoljenje (glad, umor, komfor, društvenost, ljubav i dr.), uvedene su i zasebne kategorije, koje dugoročno grade odnos između likova. To su prijateljstvo, romantika, senzualnost, zabava i netrpeljivost. Svaka od navedenih prikazana je kružićima, koji se onda popunjavaju. Postoji deset kružića za svaku osobinu, koje valja popuniti kako bi se završio *standard mode*, osim netrpeljivosti. Nakon što postignete određeni rezultat, vaši će singlesi započeti razgovor, koji ćete moći pratiti. To je znak da ste na pravom putu. Naravno, morat ćete se brinuti za svakodnevne poslove, kako uređenje i održavanje stana, tako i odlazak na posao i zarađivanje novca. Radeći, stječete iskustvo, tzv. *experince* bodove koje možete rasporediti na osam različitih vještina te ih tako unaprijediti – flert, popravljanje, kuhanje, čišćenje, karijera, humor, romantika.
Osim uređenja kuće snova, bit *Simsa* bila je također i ostvarivanje i unapređenje odnosa među likovima. *Singlesi* se koncentriraju na samo dva lika, koji trebaju zavesti jedan drugog, i to je to. Uz osnovne obveze i svakodnevna zaduženja, na raspolaganju su vam i slobodni dani, točnije vikend koji možete u cijelosti posvetiti druženju. Nakon što završite *standard mode*, otvara vam se ljetnikovac koji možete posjećivati vikendom i uživati. Jasno, tu su još i različite mogućnosti, poput običnog poljupca, mokrog poljupca, strasnog poljupca, maženja u krevetu i…vidite kamo sve to vodi. *Singlesi* su svakako osvježenje nakon već pomalo zasterjelih *Simsa*, kvalitetan naslov koji će se nedvojbeno svidjeti fanovima *Simsa*, ali i novim igračima, koji se prvi put susreću sa žanrom. ■

PLUS
- nema cenzure
- grafika

MINUS
- zahtjevnost
- kamera
- kratkoća



HACKER OCJENJUJE » Singles

Da nije sitnih nedostataka i malo više objekata, bilo bi i više

80

POSEBNO IZDVAJAMO / THE WILD THING

On bi se skijo na vodi, a nema blage veze da su skije pribijene za mostic

INFOBOX

Neighbours From Hell 2

PROIZVOĐAČ ■
JoWood Productions

IZDAVAČ ■
JoWood Productions

MIN. KONFIGURACIJA ■
P2 233 MHz, 128MB RAM, DirectX, 8 grafička s 8 MB

NAŠA PREPORUKA ■
P4, 256 MB RAM, Direc 8 grafička s 32 MB

MULTIPLAYER ■
Nema

WWW IGRE ■
www.neighbours-from-hell.com

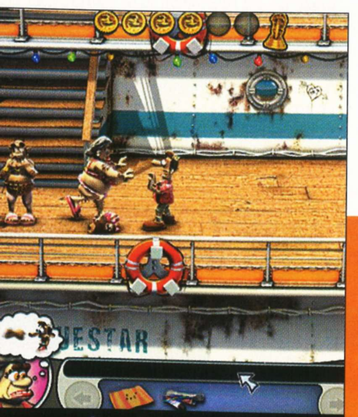
ALTERNATIVNO

- **Neighbours From Hell**
  Prvi i ne manje zanimljiv

NEIGHBOURS FROM HELL 2 - ON VACATIO

Stiže nam nova simulacija reality TV showa, a s njom i prigoda da ponovno raznjupamo svog antipatičnog susjeda te pokušamo na programu opstati još jednu TV sezonu. Sve je gotovo isto kao i u originalnoj igri, promijenjena je jedino scenografija te dodana gomila novih psina koje ćete izvesti

Nakon što pokrenete psinu, skrijte se kako vas ne bi otkrili jer tada gubite život


Oh ne, Olga vas je zamijetila, bježite prije nego vas samelje!

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

NFH serijal stavlja vas u ulogu nestašnog i domišljatog, pa čak i podmuklog, Woodyja koji zajedno sa susjedom Joeom nastupa u reality TV showu. Cilj vam je opstati što duže na programu, a to ćete postići samo ako zadovoljite kvotu gledanosti, koju pak podižete kvalitetom "TV showa". U jednoj epizodi morate, dakle, izvesti što više psina nad jadnim Đoletom te dovoljno nasmijati gledateljstvo kako bi vam glavešine TV kuće dale da snimite novu epizodu. Inače, jedna od većih zamjerki igri bila bi njezina kratkoća – name, sastoji se od samo 14 epizode, koje ćete završiti za 3-5 sati igre.

U originalnoj ste igri bili ograničeni vremenom, a sada pak po "epizodi" imate tri života. Osim Woodyja i Joea, u igri su još i neki sporedni likovi, poput Olge, Joeove mame, njenog psa Fifija i sličnih groteskih kreatura.

"PONOVNO MORATE RAZNJUPATI SVOG SUSJEDA, NO VIŠE NE KOD KUĆE, NEGO NA ODMORU..."

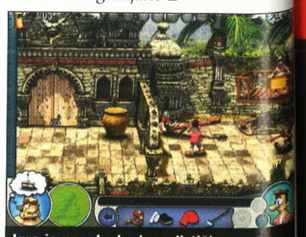
Umjesto da kao dosad maltretirate samo Joea, sada ćete maltretirati i cijelu njegovu obitelj. Jedan od najsimpatičnijih aspekata igre svakako je vizualna izvedba. Igra je u cijelosti predrenderirana/nacrtana sa skriptiranim animacijama, što je čini hardverski apsolutno nezahtjevnom. Doduše, razlučivost od samo 800x600 piksela otkriva sve svoje mane na 19-inčnim ili većim monitorima. Kroz arenu pojedine epizode krećete se skrolanjem ekrana mišem. Lik kontrolirate *point-and-click* metodom. Animacija likova i okoliša je iznimno detaljna, a prijelaz između normalnog kretanja i skriptirane animacije - primjerice, kad neka od žrtava popase trik - napravljen je bez ikakvih trzanja.

VJEŽBAJTE MOZAK

NFH2 je idealan za vježbanje mozga i mašte. Arene pojedine epizode prepune su predmeta i na raspolaganju vam je gomila psina, od sasvim jednostavnih, na početku, do vrlo kompliciranih te ponekad ekstravagantnih i pomalo nelogičnih. Imajte na umu da ćete privući daleko više publike ako nekoliko psina izvedete zaredom – u tzv. combou. U kasnijim epizodama to je najčešće gotovo nužno da bi se postigla kvota gledanosti.

Interesantno, ali igra odlično funkcionira na nekoliko razina. Humor je strukturiran tako da će biti zabavna i mlađima i starijima, dok je pak upravljanje nevjerojatno jednostavno, i stariji i oni najmlađi ovladat će njime za nekoliko minuta.

Za *Neighbours From Hell 2* prije bismo mogli reći da je izvrstan dodatak izvorniku negoli pravi nastavak. Riječ je o laganom humorističnom gamerskom uratku solidne izvedbe i ideje, ali vrlo, vrlo kratkom. Mnogi demoi dugotrajniji su od njega što se tiče igranja... ■


Igra je ponekad vrlo sadistička, i to nam je super

HACKER OCJENJUJE » Neighbours From Hell 2

Unatoč tehničkoj manjkavosti, pružit će nekoliko sati solidne zabave

69

POSEBNO IZDVAJAMO/SADISTIČKI HUMOR

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.06.2004.

VELIKA RECENZIJA

THIEF

DEADLY SHADOWS

Nastavak hvaljenoga praoca stealth'em'up žanra konačno je stigao

"BILIJAR ZA LJENČINE"

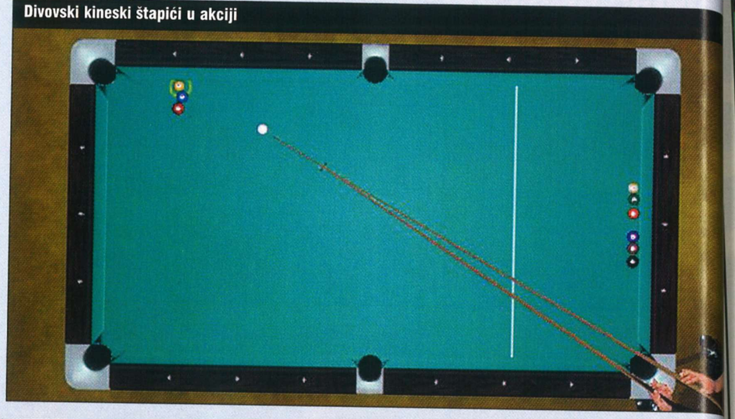
WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004

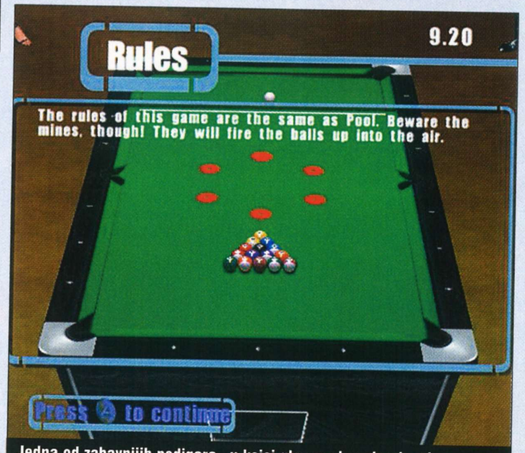
INFOBOX
- World Championship Pool 2004
- PROIZVOĐAČ: Jaleco Entertainment
- IZDAVAČ: Blade Interactive
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 133 MHz, 32 Mb RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 133 MHz, 32 Mb RAM
- MULTIPLAYER: Hotseat
- www.jaleco.com

OCJENA: 70

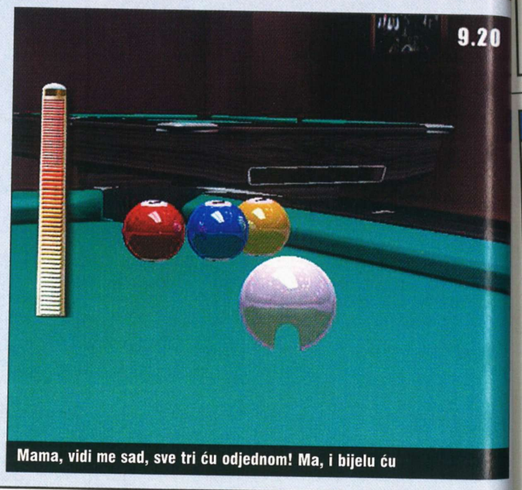
"Ne da vam se mahati štapom. Glupo vam je kad vas krivo gledaju nakon što ih pogodite kuglom u glavu? Dosta vam je silne odgovornosti? Izađite iz kafića, zaboravite društvo i krenite igrati našu igru"

Ovo što ćemo nabrojiti vjerojatna je pretpostavka samih autora igre. *Ne da vam se mahati štapom? Glupo vam je kad vas krivo gledaju nakon što ih pogodite kuglom u glavu? Dosta vam je silne odgovornosti? Izađite iz kafića, zaboravite društvo i krenite igrati našu igru.* Glupo, zar ne? Pa, da. No, bilo kako bilo, pred vama je sasvim solidna alternativa pravom bilijaru. Zaželite li se društva, jasno, tu je i mogućnost igranja u više igrača, što je uvelike poboljšano uvođenjem nekolicine simpatičnih modova igre (koji se, među ostalim, definitivno ne mogu realizirati u pravom životu). *(dr)* ■


Divovski kineski štapići u akciji



Jedna od zabavnijih podigara...u kojoj glavnu ulogu igraju mine



Mama, vidi me sad, sve tri ću odjednom! Ma, i bijelu ću

"JAO I JOJ"

BATTLE FOR TROY

INFOBOX
- Battle for Troy
- PROIZVOĐAČ: Valusoft
- IZDAVAČ: Valusoft
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D kartica
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D kartica
- MULTIPLAYER: LAN
- www.valusoft.com

OCJENA: 50

Kosturi. KOSTURI!?

Fetiš prema drvenim konjima - glavni pokretač radnje!

Počelo je. Prije nego što film slična imena počne igrati po Europi, neki su odlučili iskoristiti tu sveopću pomamu za grčkom povijesnom zbiljnosti i zaraditi dodatnu lovu. Rezultat – igra pod nazivom *Battle For Troy*. Hoće li vam se igra svidjeti, ovisi o nekoliko faktora uključujući i stupanj privrženosti mješavini RPG-a i RTS-a, kao i prema simpatičnim *budget* naslovima. Jedina stvar koja nam na kraju dana ne ide u glavu je – što u igri, pobogu, rade kosturi? *(dr)* ■

"ZNANJE KLADE VALJA?"

TRIVIAL PURSUIT UNHINGED

INFOBOX
- Trivial Pursuit Unhinged
- PROIZVOĐAČ: Atari
- IZDAVAČ: Atari
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 333 MHz, 256 Mb RAM, 32 MB Video kartica
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 333 MHz, 256 Mb RAM, 32 MB Video kartica
- MULTIPLAYER: Hotseat, Internet, LAN
- www.atari.com

OCJENA: 70

Evo napokon i igre zbog koje ćete požaliti što djetinjstvo niste proveli pamteći gomilu apsolutno nebitnih informacija. Atarijev *Trivial Pursuit* serijal igara sadrži amerikaniziranu verziju gore spomenutog *znanja*. Ako se smatrate dovoljno pametnima (ili ludima) da na pitanja u ovoj digitalnoj društvenoj igri možete odgovoriti s minimalnim brojem pogrešnih odgovora, vjerujemo da ćete se jako, jako dobro zabaviti. I što nakon toga učiniti? Pozvati nekoliko prijatelja i pokazati im koliko dragocjenog prostora u mozgu koristite za pamćenje životno važnih informacija vezanih uz, recimo, dužinu zulufa Starsky and Hutcha. Zabrinjavajuće. Ali i vraški zabavno. *(dr)* ■

Toliko pitanja, a toliko malo vremena!

Zanimljiv

"NEMOGUĆA MISIJA"

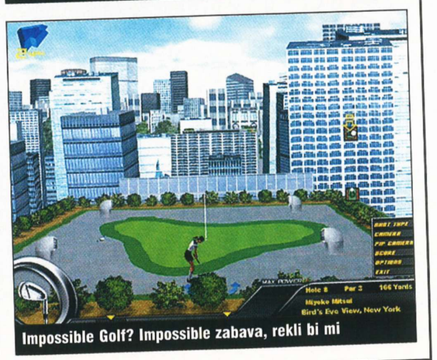
IMPOSSIBLE GOLF

Jao što netko misli da je golf dosadan. Dapače, njihovo uvjerenje je tolikog intenziteta da su bili spremni napraviti igru u kojoj, među ostalim, igrate golf na Sjevernom polu. Inspiracija za takvu bedastoću bila je, navodno, kako golf trebala približiti ljudima koji tvrde da u spomenutom sportu nedostaje "ekstremni" faktor. Po tom pitanju, igra bi još i trebala zainteresirati velik broj *modernih* gamera, no kao što njezin standard nalaže, ona to ne uspjeva. Štoviše, *Impossible Golfova* totalna nezanimljivost kombinirana s legendarno slabom igrivošću i *anti*grafikom ne doseže ništa osim apsolutno najnižeg. Ukratko – grozno. *(dr)* ■

INFOBOX
- Impossible Golf
- PROIZVOĐAČ: Neki nebitni Korejci
- IZDAVAČ: Valusoft
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 133 MHz, 128 Mb RAM, 16 MB 3D kartica
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 500 MHz, 128 Mb RAM, 32 MB 3D kartica
- MULTIPLAYER: Hotseat, LAN
- www.valusoft.com

OCJENA: 00

Kolike su šanse da se ovaj igrač osjeća kao zadnji idiot? Velike.


Impossible Golf? Impossible zabava, rekli bi mi

"ZELENI HAZARDER"

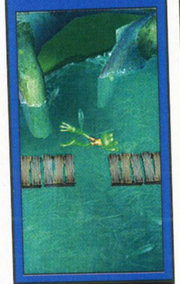
Hoće li Frogger napokon učiniti svijetu uslugu i skočiti pod kotač ove šarene miješalice? Ne? Dovraga

Žaba, kao olfo, miriše cvijeće. Možeš mislit. Svi znamo da zapravo traži drogu

FROGGER'S ADVENTURES THE RESCUE

INFOBOX
- Frogger's Adventure: The Rescue
- PROIZVOĐAČ: Konami
- IZDAVAČ: Konami
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 128 Mb RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 500 MHz, 32 Mb RAM
- MULTIPLAYER: nema
- www.konami.com

OCJENA: 30



Nakon što nas je prije dvadeset godina oduševio svojim seksualnim porivima na rubu samoubojstva, Frogger se po tko zna koji put vraća na naša računala. Budući da je u najnovijem nastavku, čini se, postao politički korektan i efektivno kastriran, od života mu je jedino preostalo da spašava svoje bližnje, što on i čini. Da igračima sve skupa ne bi postalo dosadno, u igru je unesen velik broj "alternativnih" pristupa. No svjedno, to je i dalje dobri stari Frogger - pa ako padate na suicidalne vodozemce, ne gubite ni trenutak. Ako ne padate - vjerojatno i sami znate da vam je ova igra potrebna kao žabi bicikl. *(dr)* ■

DARUJEMO SVM ČITATELJIMA POPULARNU ERIJU KNJIGA!

NE PROPUSTI

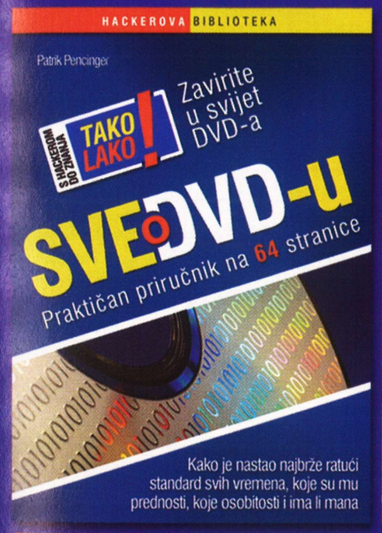
Iz broja u broj

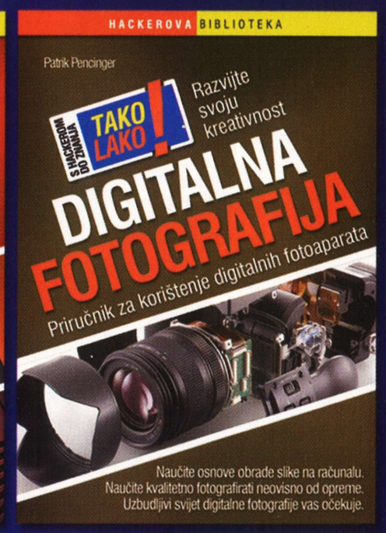
64

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.

Kao i obično, i ovaj ste nas mjesec uspjeli zatrpati kuponima za nagradne igre, no pisama je bilo vrlo malo. Usto, imali smo i problema sa serverom, gotovo tri tjedna bio je izvan funkcije, pa nismo, nažalost, mogli primati ni vaše e-mailove. I što nam je drugo preostalo nego rubriku Pisma čitatelja ovaj put, iznimno, skratiti na jednu stranicu, a vas pozvati da u međuvremenu, dok naša službena kontakt *mail* adresa ne bude sređena, sve svoje upite, kritike i pohvale šaljete izravno na urednikov *mail* damir.djurovic@janus.hr

Prigodno odgovara: CATWOMAN *www.catwoman.com*

POZDRAV SVIMA!

Pišem vam iz više razloga, no nadam se da ćete mi bar na jedno od pitanja odgovoriti. Igram *Tomb Raider 6*, dođem do fajta s Boaz, no kučku nikako ne mogu ukokati. Trebam ciljati u njezine "otvore". Dva joj izrešetam, a preostala 2 ne mogu - jer tip uporno cilja u one uništene. Što da napravim?
Ovo vas ne pitam samo u svoje ime, nego u ime svih igrača *Diabla:* imate li možda nekakve informacije o nastavku? Hoće li još uopće biti koji nastavak? Očajavamo, dajte nam nešto! Možda nećete ni objaviti pismo jer nisam pisao nikakve hvalospjeve, no za to jednostavno nema potrebe, dobri ste i svi to znaju.
Bog!

Tvoje pitanje vezano uz probleme s *Tomb Raiderom* proslijedili smo našem rezidentnom sveznadaru Krešimiru Joziću te u idućem broju očekuj odgovor. Što se, pak, tiče *Diabla 3*, definitivno se priprema. Doduše, još ništa nije službeno najavljeno, a vjerojatno i neće još neko kraće vrijeme, ali u njegov dolazak možete biti sigurni, i ti i ostatak *Diablo* fanova, tim više što je riječ o jednoj od najhvaljenijih i najprodavanijih PC-igara svih vremena.

BEZ PRESKAKANJA!

Dragi, ali stvarno dragi, Hackerovci! Ovo pismo pišem zbog svih onih koji preskaču one dijelove pisma gdje se kaže da ste najbolji (ako jeste, a jeste). Za pisanje ovog pisma zaslužna je moja bolest, zbog čega već 2 tjedna ležim u kući (čak ne mogu gledati ni TV!!) pa sam onda pokupovao sve moguće *gamerske* časopise! Shvatio sam da ubuduće ne trebam preskakati taj dio s pohvalama jer stvarno jeste najbolji!!! Svaka čast, samo tako nastavite bez obzira što ste daleko ispred svih! Samo još vratite CD!

P.S. Ne morate objavljivati ovo pismo, jer nema nekog smisla i sadržaja, ali ipak da znate da ste najbolji.

Hvala ti na svim lijepim riječima. A što se tiče smisla tvoga pisma, naravno da ga ima, a taj je - potpuno zadovoljavanje našeg ega. :) Nadamo se da si u trenutku čitanja novoga broja Hackera već odavno ozdravio i da bez prestanka gejmaš nadoknađujući propušteno vrijeme provedeno u krevetu.

NAGRAĐENI SU...

Sreću da ih iz hrpetine dopisnica za nagradne igre koje ste nam poslali u posljednjih mjesec dana izvučemo ovaj put imali su ovi naši dragi čitatelji:

- **Far Cry**
  Sebastijan Ičić, Split
- **Gameboy Advance**
  Sanda Sino, Pula

PUCAJ!

1. Hoće li novi *Splinter Cell* doći i na Xbox i na PC kao i *Pandora Tommorow*?
2. Kad konačno stižu ti vražji *Piratesi*?
3. Da li da uopće pitam, što je s *Half-Lifeom*?
4. Kad će Xbox 2 i PlayStation 3?
5. Znate li kad će se u nas moći kupiti novi GeForce 6?
6. Može neka preporuka za dobar PC *gamepad*/kontroler?

1. Hoće, trojka stiže na obje platforme i moramo priznati da nas je vizualno oduševila.
2. Negdje ujesen.
3. Pitaj :) Valveovci su konačno službeno potvrdili da stiže ovog ljeta!
4. Prema novim informacijama, Xbox 2 potkraj 2005., a PS3 početkom 2006.
5. Vjerujemo najkasnije tijekom lipnja.
6. Što god novije od Logitecha odabrao, teško da ćeš pogriješiti.

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 sviđa, 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) Hellboy
b) Catwoman
c) Splinter Cell

U prodaji svakog 20. u mjesecu

Pisma čitatelja

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

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.06.2004.

VELIKI REPORT NA PREKO 20 STRANICA SA NAJVEĆEG SVJETSKOG SAJMA INTERAKTIVNE ZABAVE,

- pregled preko 100 novih naslova
- najave novih prijenosnih konzola
- blistava budućnost PC gaminga

SOS

NO ONE LIVES FOREVER

A Ivan je zapeo na misiji UNEXPECTED TURBULENCE, SCENE 1. Sredio je neprijatelje, ali je zapeo - jednostavno nema kamo ići nakon što jedna vrata odlete sa zrakoplova.

O **Rješenje je vrlo jednostavno. Na podu su vratašca, koja trebaš otvoriti i nastaviti tim putem. Možeš prečuti jedan razgovor, a na kraju idi oko kupaonice te uz stube kako bi završio u pilotskoj kabini.**

Iako je u novije vrijeme sve izraženiji trend nabavke prilično snažnih računala, obično, prije nego navalite na nove igre, prvo odigrate one stare, koje prije niste mogli pokrenuti, stoga ne čudi što nam i dalje često stižu pitanja upravo za te nešto starije igre. Ništa zato, i onima koji igraju nove igre ovi odgovori mogu biti poučni.

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ

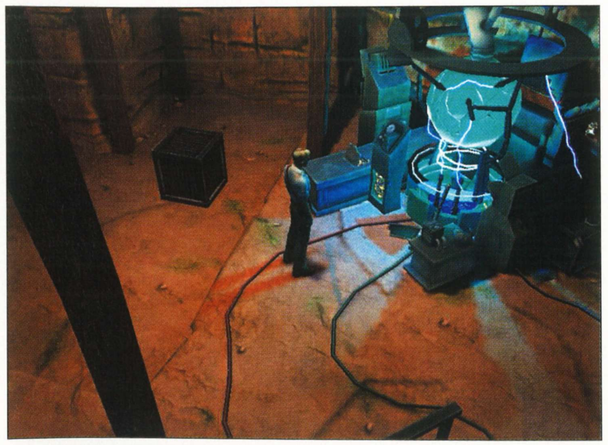
PRAETORIANS

A Igor je zapeo na petnaestoj misiji. Osvoji selo, ali ga tada napadne velika vojska i jednostavno ga pomete.

O **Ta se velika vojska pojavi nedugo nakon što uđeš na sjeverni dio karte ili napadneš selo. Najbolja ti je taktika naći visoki položaj koji se lagano brani. Raspodjeli jedinice u formaciju za obranu (strijelci i sva artiljerija iza, kopljanici naprijed i malo niže tako da ti neprijatelj ne vidi strijelece, konjica iza...) te pošalji nekoliko brzih jedinica prema selu. Napadni ga, brzo izvrši okret i povuci se. Takva akcija bi trebala dovesti do napada velike vojske pa nakon što se uspješno obraniš, brzo kreni u protunapad na sela.**

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

A Ovo je prilično često pitanje. Ajira se nalazi u katakombama kod vinskih boca koje treba povući određenim redoslijedom. Nažalost, ne zna kojim.



O **Povuci prvo zelenu, potom lijevu crvenu, desnu crvenu, bijelu pa plavu. Drugi problem koji se može javiti je tendencija automatskog povlačenja boca. To se može izbjeći pojedinačnom selekcijom svake boce pritiskom tipki PAGE UP i PAGE DOWN.**

BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS

A Marko je zapeo u Maribuu, kad treba ključ za toalet u Alamut Klubu i kad treba platiti Ultaru da ga odvede do Bull's Headа.

O **Moraš pogledati štand s kebabima te razgovarati s Nejom. Trebaš ga zamoliti da ti pomogne ukrasti četku. Razgovaraj s Arthurom, a nakon toga idi po četku kod Neja te je daj barmenu u Alamut klubu. Da bi nabavio novac, idi podragati mačku, a onda brzo stisni zvono. Pokupi slomljeni kipić pa upotrijebi masni rupčić na njemu. Sada razgovaraj s Pearl i Duane pa ćeš prodati kipić za određenu svotu novca. Točno onoliko koliko ti treba za Ultara.**

GRIM FANDANGO

A Čuljo pita kako riješiti jedan problem u drugoj godini ove igre. Napravio je sve i sad samo mora Glottisa nekako izvući iz bara, ali mu nikako ne uspijeva.

O **Glottisa ne možeš izvući van nego moraš učiniti sve da se kockarnica zatvori. U uredu kafića na stolu (u stolu, zapravo) se nalazi sustav za rulet. Kad je upaljeno crveno svjetlo na desnom kotaču, stisni gumb za aktivaciju magneta. Ako si baš sve napravio, napravi još i to i ideš dalje.**

PROJECT EDEN

A Nepotpisani čitatelj se nalazi na početku igre, Century Plaza. Došao je do pokvarenih vrata te još jednih iza kojih je UPA terminal. Pokušao je sve i sva, ali ne zna što dalje pa zato...

O **Prvo uzmi Andrea neka ti popravi vrata koja ne rade (da, on to može).**

CHEAT TERMINAL

LORDS OF THE REALM 3

Stisnite SHIFT + ENTER te u konzolu napišite šifru:

unlock_all zemlja - zemlja zamijenite imenom zemlje za koju želite otključati sve scenarije

SACRED

Započnite igru s dodatnim parametrom /cheats=1. Za vrijeme igre pritisnite tildu (~) te upišite sys cheats 963. Sada upišite jednu od ovih šifri:

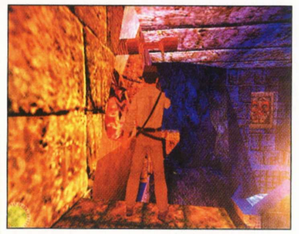
cheat lord - God mod
cheat suicide - ubijte se
cheat decap - vaš lik neće imati glavu
cheat teleport - teleportirat ćete se

RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

Pritisnite tildu (~) te upišite:

rescueHostage - oslobodite taoce
disarmbombs - deaktivirajte bombe
deactivateIODevice - deaktivirajte telefone
disableMorality - isključite etička pravila
godterro - neprijatelji će biti neranjivi
tSurrender - neprijatelji će se predati
godall - svi će biti neranjivi
godhostage 1 - neranjivi taoci
godhostage 2 - isključivanje neranjivosti taoca
playerInvisible - bit ćete nevidljivi
killpawns - ubite sve neprijatelje
ghost - letenje
walk - isključite letenje
fullammo - streljivo
god - God mod
killrainbow - umrijet će svi Rainbow specijalci
neutralizeterro - umrijet će svi teroristi
killhostage - umrijet će svi taoci
killthemall - umrijet će svi NPC-ovi
showfov - prikaz polja vida
route - prikaz ruta kojima idu teroristi i taoci
taimedfire - teroristi će pucati samo na vas
behindview # - pogled iz trećeg lica (umjesto # stavite 0 ili 1, ovisno o tome želite li ga uključiti ili isključiti)

Potom preuzmi Cartera i idi kroz druga vrata te sve do samog vrha, gdje ćeš uz njegovu pomoć otvoriti UPA dizalo i pokupiti rover. Tim tenkom možeš proći ispod pokvarenih vrata (Andre ih nije popravio do kraja) i na drugoj strani naći ploču, koji trebaš pogoditi da bi se vrata otvorila.



INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

A Jedan čitatelj ne može ubiti ledeno čudovište na četvrtom nivou.

O **Nije ni čudo jer ga običnim oružjem ne možeš ubiti. Nemoj ostati i boriti se nego bježi i pronađi zgradu koja na sebi ima zeleni simbol. Unutra ćeš naći jedan dio Infernal Machine, uzmi ga i izađi. Kad se čudovište približi, izvadi spomenuti dio i gurni mu ga u lice, upotrijebivši ga nekoliko puta (kao da koristiš pištolj). Pobijedit ćeš, ali već i sama upotreba tog dijela ranjava pa čim završiš, makni ga iz ruke.**

FINAL FANTASY 8

A Šime pita gdje se nalazi White Seed Ship?

O **Brod se nalazi u skrivenoj špilji. Idi do Edeaine kuće te na sjever dok ne primijetiš lanac otoka. Proći kroz kanal smjerom za istok, a poslije okreni na jug. Brod je ondje, ali ga je vrlo teško primijetiti pa potraži malo bolje.**

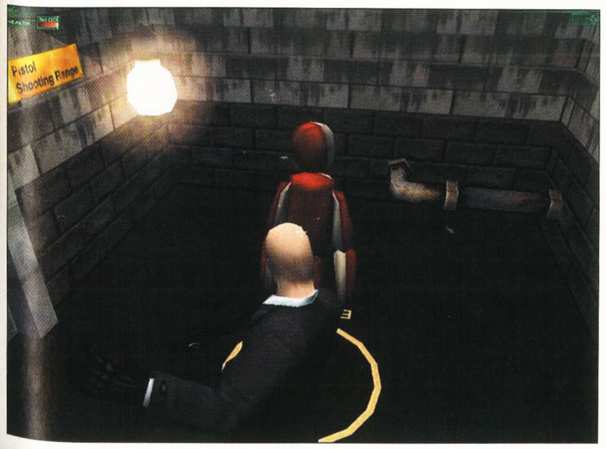
OMIKRON: THE NOMAD SOUL

A Marko ima problema s ovom igrom. Ne zna u kojem trenutku, ili gdje, treba upotrijebiti Spell To Unmask Demon.

O **Namtar je demon i trebaš ga ubiti, ali ako ga napadneš dok je u ljudskom obličju, Yob će ga braniti. Moraš se došuljati i kombinirati sastojke te upotrijebiti čaroliju (spell) na Namtara i onda napasti demona.**

HITMAN: CODENAME 47

A Damir ima pitanje vezano uz četvrtu misiju, The Massacre at Cheung Chau Fish Restaurant. Probleme mu zadaje zadnja direktiva misije - ostavljanje ogrlice u restoranu.



O **Razumljivo, budući da nema nikakve naredbe, u ovakvoj igri se čovjek navikne i očekuje nešto posebno. Zapravo, moraš samo uzeti ogrlicu u ruke i baciti je na pod, i sam taj čin ispunit će zapovijed.**

TOMB RAIDER CHRONICLES

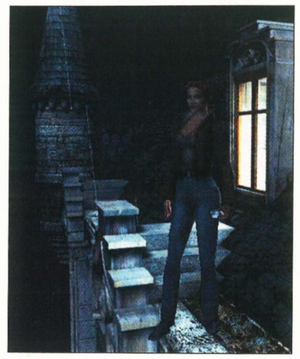
A Čitatelj je zapeo na nivou Escape With The Iris, kada ga na izlazu iz dizala dočekaju stražari, a on je bez oružja.

O **Ne trebaš se boriti s njima nego se zaleti do kontrola dizala i stiskaj po njima kako bi se vrata zatvorila. Samo moraš biti brz.**

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

A Sandra je zapela s oba lika u knjižnici, kad treba upisati četveroznamenkastu šifru.

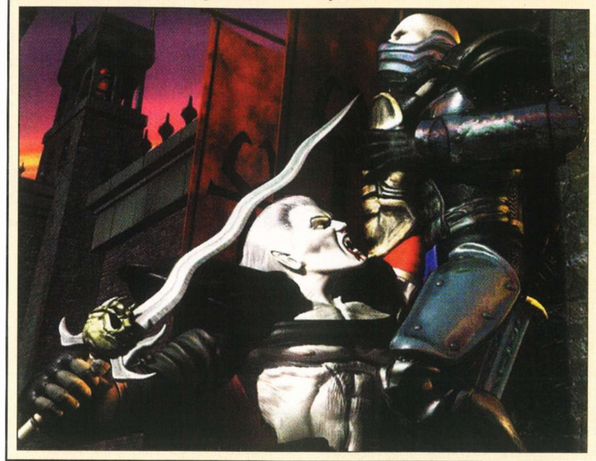
O **Iako mislim da sam na to pitanje već jedanput odgovorio, sigurno je bilo davno pa ću stoga ponoviti da šifru možeš dobiti s dijelova slike, a glasi 3926.**



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

A Nepotpisani čitatelj nas pita kako pobijediti Serafan Lorda (dakle, zadnjeg neprijatelja) u ovoj igri.

O **Prvo moraš skočiti na njega i srušiti ga. Da bi to postigao, posluži se svojom sposobnošću telekineze. Slijedi animacija, nakon koje se borba nastavlja. Preporučujem da blokiraš sve udarce i ne pokušavaš udarati dok ne budeš mogao iskoristiti *immolate* napad. Trebaš ga, naime, udariti *immolateom* 4 puta, no čuvaj se pritom njegovih udaraca. U trećem dijelu borbe moraš nastaviti blokirati, a kad budeš mogao, iskoristi *berserk* na njemu. To trebaš napraviti dvaput da bi pobijedio - samo pazi da ne padneš s platforme.**



CHEAT TERMINAL

DEAD MAN'S HAND

Pritisnite ESC da pauzirate igru, potom pritisnite tildu (~) i upišite:

god - God mod
allweapons - sva oružja
allammo - streljivo
loaded - oružje i streljivo
fly - letenje
ghost - omogućava prolaz kroz prepreke (npr. zid)
walk - isključuje šifre ghost i fly
amphibious - ostanite pod vodom bez štete
teleport - teleportiranje na mjesto koje gledate
viewself - pogled iz trećeg lica
killpawns - ubijte sve neprijatelje i prolaznike
invisible true ili false - nevidljivost (upišite true ili false, ovisno o tome želite li uključiti ili isključiti šifru)
avatar ime klase - preuzmite kontrolu nad nekim koji pripada određenoj klasi (upišite ime klase)
setgravity # - namjestite jačinu gravitacije (umjesto # stavite broj)
setjumpz # - namjestite maksimalnu visinu skoka (umjesto # stavite broj)
setspeed # - namjestite svoju brzinu (umjesto # stavite broj)
changesize # - namjestite svoju visinu (umjesto # stavite broj)

FAR CRY

Pritiskom na tildu (~) prizovite prozorčić, u koji upišite:

god_mode_count=1 - God mod
give_all_weapons=1 - sva oružja
give_all_ammo=1 - streljivo
\save_game ime - snimite poziciju na ovom mjestu (umjesto ime upišite ime save filea)
\load_game ime - učitajte poziciju (umjesto ime upišite ime save filea)

DEEP SEA TYCOON

Moguće je započeti misiju s više novca. Započnite misiju, snimite poziciju i quitajte igru. U nekom text editoru otvorite file koji ste snimili i nađite [COLONY_GENERAL_DATA]. Iza toga su neke brojke slične ovom: 722546.000000 43900.000000. Ovaj drugi broj (439...) promijenite kako biste dobili više novca (npr. ubacite još nekoliko nula ispred točke).

UNREAL TOURNAMENT 2004

Pritiskom tilde (~) prizovite prozorčić za upisivanje. U nekim inačicama prije šifri trebate upisati enablecheats.

allammo - streljivo
loaded - sva oružja
god - God mod
fly - letenje
ghost - prolazak kroz zidove
addbots # - dodajte određeni broj (#) botova
killbots - ubijte sve botove
teleport - teleportiranje
setgravity <number> - promijenite jačinu gravitacije (umjesto # stavite broj)
setjumpz <number> - namjestite visinu skoka (umjesto # stavite broj)
setspeed <number> - namjestite brzinu igre (umjesto # stavite broj)

Bez Panike

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

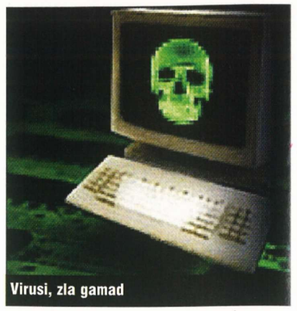
Panike vas rješava: IVAN POLOJAC

Thermaltake Volcano 10+ je odličan, no ovaj put suvišan

MIŠLJENJE O KONFIGURACIJI...

Pozdrav!
Htio sam vas pitati što mislite o ovoj konfiguraciji i koliko dugo ću još na njoj moći vrtjeti igre?
Dakle, idemo redom:
matična ploča Sapphire K600ASA - A28 SL, VIA KT600 / 8237 chipset, 266 / 333 / 400 MHz FSB (up to Athlon XP 3200 +), DDR-400 x 3, 5PCI, 1 AGP 8x, 6 channel audio, LAN, 8x USB2.0, S-ATA, H / W mon, ATX; procesor AMD Athlon XP 3200+ Thoroughberd 2.2 GHz, socket 462, 400 MHz FSB, box; hladnjak Thermaltake Volcano 10+ - A1671, CPU cooler za Socket 462, 4800 rpm, 36.5 dBA; memorija 512 MB DDR PC3200, 400 MHz; grafička kartica ATI Radeon 9800XT 256MB DDR, GAP, DVI, TV - out, dualhead, 256 bit, ATI original; hard disk Segate Barracuda 160 GB, 7200.7 RPM, SATA, 8 MB + SERIAL - ATA HDD power cable; kućište JSP H - 05 middle tower, 400 w, 4 x 5.25", 6 x 3.5", 2x USB; transparentna bočna stranica (ivory, silver) + hladna katodna fluroscentna lampa (plava); monitor Samsung 757DFX 17", FLAT, 0.20D / P, H (30 – 96 kHz), V(50 – 160 Hz), P(250 MHz), 1920x1440@64Hz, 1280x1024@85Hz, Highlight, Magicbright; zvučnici Creative Inspire P580 5.1 Sound System, 5x satelita (6W RMS) + 1 Subwoofer (17W RMS), Retail.

Konfiguracija je za 5, bez ikakvih problema će na njoj raditi i sadašnje i nadolazeće igre. Thermaltake hladnjak za procesor je suvišan jer si uzeo procesor u BOX izvedbi koja dolazi s tvorničkim *coolerom*. Svakako pazi da memorija bude "brand name". Sve drugo je potpuno OK, nemam prigovora. :-)



Virusi, zla gamad

RUŽIČASTI MAIL PANIKE

Molim Vas, pomozite!!!!!!
Ovako: imam Sophos Anti-Virus (antivirusni program)!!! Program mi je prepoznao 2 virusa!! Tata i ja smo ih pokušali obrisati, ali ne ide!! Piše nešto: Please refer to the user manual to the further details??? Ne kužim!! Non-stop mi govori da imam 2 virusa, a ne mogu ih obrisati!!! Pomoć!!! Molim Vas!! Super ste!!! Volim Vas jako puno!!! Molim Vas odgovorite mi u idućem broju!!! Boggg!!! **Ivana Drpić**

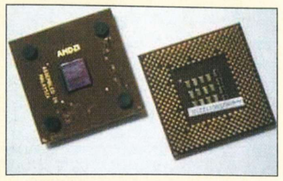
Bogggg i tebi! :-) Nema razloga za paniku. Ponovno pregledaj s antivirusnim programom računalo i kad ti javi da imaš viruse, pogledaj i zapiši točno koje viruse. Predložio bih ti da potom odeš na Internet i na www.sophos.com pogledaš link "Virus Info" i potom "virus analyses", Sophos ondje drži detaljan popis virusa, a za većinu i objašnjenje kako ih se riješiti. Svakako bih preporučio da skineš s Interneta najnoviju "zakrpu" za Sophos (tim više što su Internetom počeli kolati novi virusi) i da svakako, ako koristiš Windows 2000 ili Windows XP, posjetiš Windows Update i sa njega skineš sve kritične nadogradnje (Critical Update) koje će ti Windows Update naći. Nakon toga se baci na skeniranje kompa za viruse i mislim da ćeš ih bez problema ukloniti. Ako negdje zapneš, pošalji mail pa ćemo vidjeti kako ti možemo dalje pomoći.

HACKER VAM POMAŽE Gaming konfiguracija za razumnu cijenu

Kako nam svako malo stižu *mailovi* s upitima koju konfiguraciju složiti i za koje novce, u ovom broju smo vam odlučili pokazati kako se može složiti računalo za rad i igru, a da vam pritom starci ne dobiju srčani/moždani udar, ili da ne morate ići pljačkati banku.

1. matična ploča:
Dobra matična ploča osnova je svakog računala, pa i ovog. Predlažemo provjerenu marku i provjeren *chipset*. Abit NF7, s nForce 2 *chipsetom*, podrškom za DDR400, ima 5.1 zvučnu karticu solidne kvalitete i integriranu mrežnu karticu koja će vam trebati za LAN *party*. **Cijena 584 kune.**

2. procesor:
AMD još uvijek vodi što se odnosa cijena/performanse tiče, tako da ćemo u ovu konfiguraciju staviti punokrvnog Athlona. Budući da režemo troškove maksimalno, stavljamo, uvjetno rečeno, najslabijeg – Thoroughbread B XP2000+ (koji veselo kucka i u mom kućnom računalu i još nisam osjetio potrebu promijeniti ga za jačeg). **Cijena 482 kune.**



3. hladnjak:

AMD treba kvalitetno i tiho hladiti. Zato nećemo staviti bilo što, nego provjerenu kvalitetu. Zalman CNPS 6000 AlCu – tih i učinkovit. **Cijena 232 kune.**

4. memorija:
Memorije nikad dosta, ali budući da ju je doista lako nadograditi, za sada ćemo staviti "samo" 256 MB. **Cijena 439 kuna.**

5. grafička kartica:
I vrapci na krovu znaju da bez dobre grafičke kartice, nema dobrog igranja. Zato u ovu konfiguraciju stavljamo Sapphireov ATI Radeon 9600 takta grafičkog procesora od 325 MHz i s 128 megabajta RAM-a. **Cijena 811 kuna.**

6. hard disk:
Čigrasto velepamtilo, hard disk, neizostavan je dio ove konfiguracije. Osamadeset gigabajta je sasvim dovoljno prostora, a odlučili smo se za Maxtor s 8 megabajta *cachea*. UDMA 133 sučelje, vrti se na 7200 okretaja, dovoljno je tih, a i cijena je OK. **Za njega ćete morati izdvojiti 616 krznatih životinja.**

7. kućište:
Kućište mora biti solidne kvalitete, ali u ovom slučaju ne preskupo. EverPower nudi relativno pristojna kućišta po OK cijenama. Model CX-2359 ima 400-vatno napajanje, nudi pristojnu količinu prostora, a i ne izgleda uopće loše. **Cijena 197 kuna.**

8. monitor:
Za kvalitetno igranje i čuvanje okica treba vam barem 17" monitor. U svrhu rezanja troškova, stavit ćemo relativno jeftin, ali kvalitetan monitor, Samsungov SM753s. **Cijena 904 kune.**

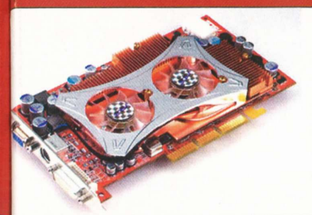
9. optički pogon:

Nema mjesta za ekstravagancije kao što su DVD-pržilice, pa ćemo staviti DVD-*combo* uređaj, dakle DVD i CD/RW u jednom. Tražimo provjerenu kvalitetu i tišinu. LG čita DVD 16x, piše i čita CDR medije brzinom 52x, a CD-RW medije maksimalnom brzinom od 32x. **Cijena 438 kuna.**

10. tipkovnica i miš:
Ovo su komponente na kojima također ne valja štedjeti. Vjerujte mi, ruke će vam biti zahvalne. Odlučili smo se na kombinaciju kvalitetne tipkovnice i optičkog miša. Microsoft Multimedia Optical Value Pack nudi kvalitetnu tipkovnicu s multimedijskim tipkama i optičkog mišonju. **Cijena 225 kuna.**

11. zvučnici:
Naravno, ovu stavku po želji možete zamijeniti parom kvalitetnih slušalica. Creative Labs SBS250 pristojno izgledaju i pristojno se čuju, a ni **cijena nije pretjerana - 93 kune.**

Namjerno je izostavljen *floppy* jer se praktički više ne koristi. Operativni sustav se instalira izravno s CD-a, a za prijenos podataka je pametnije kupiti *flash*-memorijski *stick*. Izostavili sto također i modem, ali ako netko baš jako želi, može kupiti PCI USRobotics za 151 kunu.
Ukupna cijena ovog igraćeg stroja, s modemom, je 5172 kune.



Za 200 jureka – radeon 9600XT

NADOGRADNJA ZA NOVE IGRE

Pozdrav, gospon Polojac!!!!
Moja konfiguracija je:
- procesor: P4 2 GHz
- grafička kartica: GeForce 2 MX/MX 400 64 SD RAM
- pržilica: Benq 48/16/48
- memorija: SD 256 MB RAM
- hard disk: 40 GB
- monitor: LG 700S Studioworks
- operativni sustav: Windows XP PRO.

Molim Vas, recite mi što treba promijeniti za nadolazeće igrice? Mislio sam kupiti 256 SD RAM i novu grafičku karticu! Možete li mi preporučiti dobru, a jeftinu? Objavite, pliz. Vozdra iz Sarajeva!
COJA

Pozdrav Sarajevu! :-)
Baš sam ti htio reći da je najpametnije staviti još 256 MB RAM-a i promijeniti grafičku. Za razumnu količinu novaca da se dobiti Radeon 9600 PRO s 128 MB RAM-a, a za malčice više od toga Radeon 9600 XT, koji je još bolji. Govorimo, dakako, o cjenovnom razredu ispod 200 eura (1400 kuna). To su stvarno dobre kartice, koje će uz tvoj procesor i 512 MB SDRAM-a bez problema vrtjeti sve nadolazeće igre.

SAVJETI GLEDE NADOGRADNJE

Evo, prošla je prva godina mom novom kompu pa sam ga odlučio malo nadograditi. Konfiguracija je MSI 648 MAX, P4 2.4 533 MHz, 2x 512 MB pc2700, disk od 160 GB, Audigy 2 zs 7.1 i Creativeovi 7.1 zvučnici, da ne kažete što sam baca lovu, i MSI GF4 TI4200 128MB 8x. Dvoumim se između GF FX 5900 od MSI ili Gainwarda ili Radeonke 9800pro. Sad imam ovo što imam i vidim što me čeka s ovim novim naslovima poput *Dooma* ili *Far Crya*. Imam *Doom 3* betu i malo mi šteka prilikom pucanja i sličnih efekata. *Far Cry* mi samo na nekim dijelovima šteka (valjda kad pukne grafičku). Isplati li se to kupiti? Mislim uzeti i novu matičnu Abit IC-7 MAX 3. Hoće mi donijeti štogod na performansama? I još jedno pitanje. Kad idem klokati procesor, dignem ga 50 MHz i računalo mi se sruši u igricama. Odgovorite na što možete. Zahvalan sam na pomoći. **Robert**

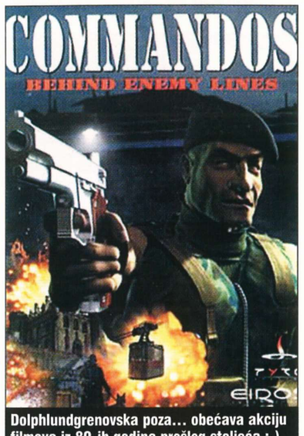
Što se grafičke kartice tiče, moram priznati da mi je ATI draži. Abit IC-7 je odlična ploča, sigurno će pridonijeti stabilnosti stroja, ali u toj varijanti promijeni i RAM na 2x512 MB PC3200 (400-megahercni RAM), tako da iskoristiš puni potencijal ploče. Abitice su isto tako poznate kao vrlo "overklokabilne" (e jesam bubnuo izraz!) matične ploče, pitanje je samo hoće li ti to procesor moći podnijeti jer se neke serije daju o/c, druge baš i ne.

Abit IC-7 MAX3 - je li uopće potrebno išta više reći? :-)

IGRA SE RUŠI

Pozdrav uredništvu Hackera! Imam jedan problem, koji mi se javio u novije vrijeme. Nedavno sam kupio igru *Commandos: Behind Enemy Lines*. Na početku je sve teklo glatko, ali u trećoj misiji, kada sam sačuvao igru te je pokušao učitati, bio sam izbačen iz igre. Kada sam je ponovno pokušao pokrenuti, pojavila se poruka: "Couldn't find DirectX", iako sam ga bio instalirao. Kad restartam komp, igra ponovno radi, no ne mogu učitati onu poziciju. Poslije mi se ni ostale nisu učitale. Ako je od pomoći, mislim da nije riječ o njemačkoj verziji. Reinstalirao sam igru i DirectX. Molim vas, pomozite mi.

Bojim se da je riječ o neispravnoj kopiji igre, najpametnije je da je pokušaš ponovno nabaviti, ali iz drugog izvora. Pregledao sam detaljno FAQ sekciju na Eidosovu *siteu* i baš ništa ne kažu o tom problemu. Isto tako bih predložio da igru deinstaliraš u Control Panel/Add Remove Programs, pobrišeš direktorij u kojem se igra nalazi i instaliraš novi DirectX 9.0b s Microsoftovih stranica.



Dolphlundgrenovska poza... obećava akciju filmova iz 80-ih godina prošlog stoljeća :-)

PITANJE BROJA

IGRE TRZAJU, GRAFIČKA RAZOČARALA

Pozdrav cijelom uredništvu!
Konfiguracija mi je: MBO socket-478 pin, P4 1400 MHz, 512 SDRAM i nVIDIA GeForce4 Ti 4200 128 RAM 8X.
Nije neki veliki problem, ali me ipak brine. Nisam zadovoljan kako mi rade igre *Freedom Fighters* i *Vice City*. Iako prva nije tako zahtjevna, kad stavim rezoluciju 1024 x 768 s medium detaljima, odmah počne trzati kad je neka malo veća akcija. Slična stvar je i s drugom igrom. Ta mi trza još i na nižoj rezoluciji i manjim detaljima (kad vozim auto ili motor brže, kad je više akcije, kiša i slično). Grafička ne pokazuje baš rezultate kakve sam mislio i htio. Je li možda matična preslaba za nju ili je problem u nečem drugom? Što vi mislite o svemu tome i o konfiguraciji? Namjeravam je mijenjati za nekoliko mjeseci. Molim vas da mi odgovorite na *mail* što prije. Unaprijed hvala! **Luka**
P.S. Kad bi kabelski Internet mogao biti dostupan u Zadru?

Pozdrav, Luka. Mislim da je konfiguracija OK i trebala bi zapravo sasvim pristojno vrtjeti igre koje si spomenuo. No, za početak, pokušaj iduće: sa stranica proizvođača matične ploče (nisi mi, nažalost, napisao koja je pa te ne mogu točno uputiti) skini *drivere* za istu. Potom s nVidijinih stranica skini novu inačicu Detonator *drivera* za grafičku karticu. Instaliraj prvo drivere za matičnu, pa *restartaj* stroj, pa onda detonatore i opet restartaj stroj. Nakon što si to napravio, ubij sve programe koji su nebitni i stoje ti u "trayu". Isto tako isključi *screensaver*. Odi na Start, pa na Accessories, System Tools i pokreni Disk Defragmenter, neka ti defragmentira particije diska. Kad je to gotovo, opet restart, ponovno poubijaj sve nebitne programe u "trayu" koji ti samo troše resurse i pokreni igru, vjerujem da bi trebale raditi bitno bolje.
Nažalost, nisi mi dao više detalja, kao što su, primjerice, koju zvučnu karticu imaš, koji operativni sustav koristiš, pa ne mogu reći da li možda s te strane postoji kakav problem (iako sumnjam).
Što se kabelskog Interneta i njegove dostupnosti u Zadru tiče, na to pitanje, iskreno, ne znam odgovor. Najpametnije bi ti bilo posjetiti web-stranice www.dcm.hr i poslati *e-mailom* upit. Sretno! :-)

Vice City – doktorski dobra igra

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

MOBIREPORT

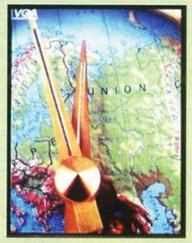
NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

COLDHEATOVA MINILEMILICA

ColdHeat, tvrtka koja je izumila vrhunsku lemilicu za popravke fine elektronike, izradila je i prijenosnu inačicu, koja je dostupna putem Web-stranica za samo 20 dolara.
To je prvi uređaj tog tipa koji se pogoni baterijom, a korisniku omogućuje brzo zagrijavanje i hlađenje spojeva, čime je lemljenje brže i jednostavnije ma gdje se nalazili. Toliko je malena da ju je moguće smjestiti u bilo koju kutiju s alatom. Četiri AA (R6) baterije dostatne su za lemljenje čak sedam stotina (!) spojeva. Prenosivost i male dimenzije čine je idealnom za uporabu u kući ili na radnom mjestu, u automobilu…
ColdHeatova minilemilica dostupna je po cijeni od 20 dolara, a moguće ju je kupiti putem Web- stranica www.amazon.com, www.qvc.com ili stranica proizvođača – www.coldheat.com
www.coldheat.com

SAMSUNG LCD PANELI

Samsung Electronics predstavio je niz novih LCD panela, uključujući i 2,03-inčni LCD panel s razlučivošću ekvivalentnom 400 točaka po inču te 1,83-inčni QVGA LCD panel razlučivosti 223 točke po inču.
Novi 2,03-inčni panel omogućuje gotovo VGA kvalitetu prikaza sa svojih 240x640 točaka nativne rezolucije. Novi paneli imaju svjetlinu od 200cd/m2, omjer kontrasta 200:1 te 262,000 boja. Samsungova 4CR tehnologija omogućuje visoku razlučivost s manje točaka koristeći RGB podpiksele na pripadajućim



Sony Ericsson z200
ZANIMLJIVA ŠKOLJČICA

Z200 je drugi Sony Ericssonov preklopni model za europsko tržište. Njime se taj japansko-švedski proizvođač obraća mladima, auditoriju koji voli estetski dopadljive i nadasve cool gadgete s dobrom funkcionalnošću.
Za razliku od Z600, za koji bismo mogli grubo reći da je preklopna varijanta modela T630 s nešto većom dijagonalom zaslona, Z200 možemo usporediti s preklopnim modelom T310. Ono što ga razlikuje u moru preklopnih uređaja koji kao da su klonirani su dva vrlo simpatična detalja – skrivena antena, koja je integrirana u luk iznad šarke preklopnog gornjeg dijela koji ujedno služi i kao alka kroz koju se može provući vrpca za nošenje oko vrata ili ručnog zgloba, te analogni digitalni sat koji služi kao screensaver na okruglom vanjskom zaslonu, što nam se posebno svidjelo. Spomenuti vanjski zaslon služi za prikaz broja odnosno imena prilikom dolaznog poziva ili poruke, a kad je na čekanju, prikazuje sat i datum te snagu signala i "rezervu" baterije.
Zaslon je dobro poznat s modela T310 – riječ je o STN zaslonu razlučivosti 128 x 128 točaka, koji prikazuje 4096 boja. Z200 ne podržava Bluetooth, a infracrvena veza ne može se iskoristiti za sinkronizaciju s računalom nego služi za prijenos sličica i melodija s njega. Z200-icu je s Internetom moguće povezati putem GPRS-a i WAP pretraživača.
Od zanimljivosti spomenimo polifone melodije te nekoliko predinstaliranih igara na Mophun softverskoj platformi. Vanjske maskice su izmjenjive. Sve u svemu, Z200 nije model koji se fura na ekskluzivnost, ali je funkcionalan i vrlo dopadljiv, i ono najvažnije, vrlo prihvatljive cijene.

INFOBOX
DIMENZIJE: 96,4 X 52 X 25,4 mm
TEŽINA: 98,3 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
BATERIJA: litij-polimer
VRIJEME RAZGOVORA: DO 4 SATA
VRIJEME ČEKANJA: DO 200 SATI
CIJENA: oko 1800 kuna
USTUPIO: Sony Ericsson Hrvatska
www.sonyericsson.hr

QUICKLOOK DIGITALNO POVEĆALO

Quicklook digitalno povećalo odlično je pomagalo za osobe koje slabije vide ili za one koji žele dobro pročitati sitan tisak na dnu ugovora! Zaslon Quicklook povećala izrađen je u TFT LCD tehnologiji, a dijagonala mu je četiri palca. Quicklook povećalo ima digitalnu kameru koja se rotira, sa stupnjem povećavanja od dva do pet i pol puta, i šalje sliku na LCD zaslon.
Uređaj pogone standardne baterije, dostatne za oko sat i pol neprekidnog rada, a težina mu je samo 45 grama. www.quicklook.com

Nokia 6600
MULTIMEDIJA I ZABAVA U MALOM PAKETU...

Nokijin model 6600 nasljednik je sjajnih modela 7650 i 3650, koji ispravlja neke njihove sitne greške u koracima, a dizajn mislimo da nije ni potrebno komentirati. Bucmast, ali vrlo dopadljiv, ergonomski bez prigovora…
Namijenjen poslovnim korisnicima i gadget geekovima, zadovoljit će doslovce sve njihove prohtjeve. Zaslon je kao i u prethodno spomenutim uređajima, no s poboljšanim prikazom. Rezolucija mu je 176 x 208 točaka, a sliku prikazuje u više od 65 tisuća boja. Prikaz je jasan, kontrast solidan, a osvjetljenje iznimno dobro. Nokiju 6600 pokreće ARM9 procesor takta 104 MHz, a koristi se provjerena softverska platforma, Symbian operativni sustav u inačici 7.0, s Nokijinim korisničkim sučeljem Series 60 koje je mrvicu dotjerano (iako nam se, ruku na srce, prošla varijanta više svidala). Istodobno je podržana i Java, MIDP 2.0, tako da možemo reći da je 6600 jedan od hardverski i softverski najdotjeranijih mobitela na tržištu.
Naravno, podržava GPRS, MMS, ima Bluetooth i infracrveno sučelje, radi na sve tri frekvencije, ima kameru sa zoom funkcijom, mogućnost snimanja videozapisa… i još što čuda. Videozapise snima sa zvukom, a u paketu dobivate i RealOne Player optimiziran za ovaj "format" uređaja. Osim toga, 6600 ima i Opera browser, podršku za POP3 i IMAP klijente elektroničke pošte te niz drugih korisnih aplikacija. Ako vam štogod uzmanjka, dovoljno je otići na my-symbian.com i skinuti softver te ga potom pomoću softvera za sinkronizaciju instalirati na uređaj. Kako vam ne bi nedostajalo memorijskog prostora, 6600-icu su opremili sa šest megabajta interne memorije te memorijskom karticom (MMC) kapaciteta 32 megabajta. Nokia jamči da će svi njezini uređaji raditi besprijekorno s karticama do 128 megabajta, no provjerili smo kako radi s karticom kapaciteta 256 megabajta - zamjetan je nešto sporiji rad. Ako nakrcate softverski MP3 player, radostima nikad kraja :-)

U navigaciji po izbornicima, osim dobre tipkovnice, pomaže i dobro poznati navigacijski joystick. Dakle, tehno-sladokusci – što čekate?!

INFOBOX
DIMENZIJE: 108 x 58 x 23 mm
TEŽINA: 122 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
BATERIJA: Li-ion, 850 mAh
VRIJEME ČEKANJA: do 240 sati
VRIJEME RAZGOVORA: do 4 sata
CIJENA: 4100 kuna
Ustupio: Mobis Electronic
www.nokia.com.hr

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

linijama u boji. Tako zaslon razlučivosti 240x640 točaka zapravo može prikazati pravu VGA razlučivost od 480x640 točaka.
Zaslon dijagonale 1,83 inča prikazuje sliku u QVGA razlučivosti (240 x 320 točaka) i ima razlučivost od 223 točke po inču. Taj model ima polikristalni Si TFT niske temperature rada, zvan "jednokristalni Si", i omjer kontrasta 250:1, dok su mu dimenzije 33,3x47,2x2,9 mm.
www.samsungelectronics.com

POZIV ZA RECIKLIRANJE MOBITELA

Prema predviđanjima analitičara, u SAD će do 2005. biti u uporabi oko 200 milijuna mobilnih telefona, dok će ih svake godine biti "umirovljeno" oko 130 milijuna. Istraživanje koje je provela Korporacija za reciklažu punjivih baterija (Rechargeable Battery Recycling Corporation – RBRC), neprofitna udruga posvećena recikla ži baterija koje se mogu puniti, otkrilo je da je više od 70 posto ispitanika nesvjesno da je mobitele moguće reciklirati, iako je gotovo 90 posto odgovorilo da bi svoje isluženе mobitele dalo reciklirati kada bi za to imali odgovarajuća odlagališta.
RBRC-ov poziv na reciklažu je prvi takav pothvat u SAD-u, s ciljem da se korisnicima mobitela upravo to i omogući. Diljem zemlje bit će više od 30 tisuća lokacija za prihvat isluženih mobitela i baterija, neovisno jesu li ispravni ili ne. Punjive baterije bit će reciklirane putem RBRC-ovih postojećih kanala, dok će pak mobiteli biti popravljeni, reciklirani ili ponovno prodani od strane tvrtke ReCellular, a dobar dio zarade bit će podijeljen dobrotvornim ustanovama.
RBRC je od početka rada, 1994. godine, prikupila više od deset tisuća tona punjivih baterija – većinu uglavnom iz prijenosnih elektroničkih proizvoda, uključujući mobitele, električne alate, bežične telefone, prijenosna računala, prijenosne kamere i igračke na daljinsko upravljanje.
www.rbrc.org

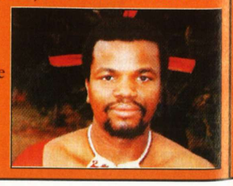
trendovi

TOSHIBA MOBITEL S TELEVIZOROM

Vodafone je najavio da će koncem svibnja korisnicima ponuditi Toshibin V401T, novi mobilni telefon koji ima i analogni TV prijamnik. To je drugi takav u ponudi tog operatera. V401T omogućuje pregled televizijskih programa na kvalitetnom QVGA zaslonu razlučivosti 320 x 240 točaka. Moguće je također snimiti i oko dvanaest minuta TV programa ili pak sačuvati slike pojedinog programa. Da bi se onemogućila pretjerana uporaba, moguće je odrediti ograničenje glasovnih poziva i elektroničke pošte prema određenim osobama. Moguće je odrediti i ograničenje prijama televizijskih i radijskih programa. Da vlasnik ne bi ometao ostale u svojoj blizini, V401T u prodajnom paketu nudi i stereoslušalice s mikrofonom, koje ujedno mogu poslužiti i za razgovor "bez ruku". Zaslon je izrađen u LCD tehnologiji, dok mu je dijagonala 2,2 palca. www.toshiba.com

OTKAZ PUTEM SMS-a

Svazilandski kralj Mswati je navodno dao otkaz sada već bivšem premijeru Sibusiso Dlaminiju putem SMS-a. Prema izjavama članova svazilendskog parlamenta, javni pravobranitelj Phesheya Dlamini je, prema instrukciji kralja, poslao Dlaminiju tekstualnu poruku informirajući ga da će biti zamijenjen novim čovjekom tijekom akcije u kojoj će doći do promjena u strukturi državne uprave i prije parlamentarnih izbora. Politički analitičari bili su potpuno izbezumljeni tom viješću, pogotovo što je bivši premijer Dlamini bio veliki simpatizer Mswatija, kao posljednjeg podsaharskog afričkog apsolutističkog monarha. "To je bila prava sramota", rekao je Magwagwa Mduli, prijašnji ministar prirodnih resursa koji sada radi u parlamentu.
www.gov.sz



novosti

BLUESPOON KAMELEONSKA SLUŠALICA

Ova proširena i poboljšana verzija najzanimljivije Bluetooth slušalice na tržištu, nazvana kameleon jer joj korisnik može mijenjati boju zahvaljujući nizu maskica, više ne forsira da mora biti najmanja na tržištu – što je dobro, jer joj je ergonomija tako uvelike poboljšana. Iako je nešto veća od prethodne inačice, teško da ćete osjetiti razliku noseći je na uhu jer teži samo 16 grama. Kvaliteta poziva nešto je bolja od prosjeka, čista, ali ne i bez jeke i smetnji. Autonomija baterije je vrlo dobra – moći ćete razgovarati gotovo 6 sati, dok će na čekanju izdržati i do 200 sati. Dio koji se stavlja u ušnu školjku prekriven je posebnom pjenom, što je čini nešto ugodnijom za nošenje. Budući da se stavlja u uho, a ne na nj, bit će, dakako, idealna za korisnike koji nose naočale.
www.nextlink.to/bluespoon/chameleon

NAGRADNA IGRA

HACKER i MICROLINE

Vam daruju atraktivno kućno kino

Genius GHT-510D

Kućno kino osvojit ćete ukoliko točno odgovorite na sramotno lagano nagradno pitanje:

Za audio doživljaj kućnog kina potrebno vam je...

a) 5 zvučnika + subwoofer
b) Kino dvorana na tavanu
c) Celuloidni kinoprojektor
d) Kuća

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošaljite do 12.06. 2004. na adresu:
HACKER, Čakovečka 17, 10000 Zagreb, s naznakom:
"POJAČAJ TON"

Genius GHT-510D

NAGRADNI KUPON

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje

HARDWARE

HARDWARE TEMA

TIŠINA

MINITEST

LCD MONITORI

HARDWARE RECENZIJE

KISS DP-1500

HARDWARE MJESECA D-VINYL 2020

POSTATI DJ NIKAD NIJE BILO LAKŠE

Ovaj put hardver mjeseca i nije baš iz kompjutoraške domene. Riječ je o DJ opremi i specijalnom sučelju za kontrolu glazbe vinilima. A opet, s druge strane, je – jer je zapravo riječ o nabrijanoj dvostrukoj USB zvučnoj kartici

DJ-i SU PRILIČNO ČUDNI LJUDI. To vam govorim iz osobnog iskustva. Već im godinama onaj hipi u njima ne da se odmaknu od načina rada utemeljena još prije dvadesetak godina. Osnovni medij na kojem DJ kupuje i s kojeg pušta glazbu je vinil, iliti gramofonska ploča. Kako je vrijeme prolazilo, tako je u sferi potrošačke elektronike vinile istisnula kaseta, a potom i CD, da bi na posljetku klasični CD morao priznati poraz od MP3-ca i mrežne distribucije svih vrsta. E pa, DJ svijet je glatko zaobišao kasete, no CD-i su se prilično raširili – premda nikad nisu s trona skinuli vinil. Čak ni najnoviji DJ CD playeri, koji rade gotovo identično kao gramofoni – čak im se vrti i umjetni "tanjur", koji služi za kontrolu pozicije pjesme. Baratanje velikim crnim pločama za vrijeme DJ-eva nastupa postalo je pomalo dijelom cijele te predstave. I baš u trenutku kada je situacija izgledala bezizlazna, te da će DJ zanat ostati ukopan u ograničenjima arhaične analogne tehnologije, na tržište je izbačena genijalna spravica pod imenom Final Scratch - koncept od kojeg je D-Vinyl 2020 koji vam ovdje predstavljamo potekao. A i FS i D-Vinyl u suštini čine istu zadaću (samo je D-Vinyl, kako ćete poslije vidjeti, razrađeniji). Služe za kontrolu MP3 glazbe snimljene na prijenosno računalo – pomoću gramofona. Običnih Technics DJ gramofona na kojima se, doduše, vrti specijalna ploča, koju dobivate uz D-Vinyl. Stvar funkcionira iznenađujuće efektno. Uz minimalnu latenciju, ovisnu o snazi računala i OS-a koji tjerate pomoću ploča, na potpuno analogan način kontrolirate čiste digitalne zapise. Uz totalnu finesu, možete tako pojedinu pjesmu ubrzavati, usporavati, pomicati, tražiti početak, stvarati *loopove* itd. Ako baš nemate pri ruci DJ gramofone, identično kontroliranje možete izvesti pomoću DJ CD playera – samo što u njega umjesto specijalne ploče stavljate, pogodili ste, specijalni CD.

Ono po čemu se D-Vinyl 2020 razlikuje od Final Scratcha i što mu je, osim povoljnije cijene, najveća prednost je velika kontrolna jedinica. Naime, D-Vinylom možete DJ-ati i bez ikakvih vanjskih gramofona i CD playera. Sve što vam treba je najobičniji dvokanalski mikser. Središnja konzola iznimno je kvalitetno izvedena. Izrađena je od metala, gumbi su kombinacije gume i plastike, dok su dva središnja rotacijska kontrolera od ugodne gume. Po dimenzijama, namijenjena je smještaju u 19" specijalnu profesionalnu policu – tzv. *rack*. Međutim, ako ga planirate postaviti tako da mu je kontrolna strana prema gore, imat ćete određenih problema. Naime, na strani koja bi trebala biti potporanj izlaze sve žice. Problem se jednostavno rješava improviziranjem stalka.

Kontrolerski modul u cijelosti ovisi od prijenosnog računala na koje se spaja. D-Vinylov program komunicira s hardverom uz visoki prioritet i radi pomoću DirectX-a, slično kao videoigre. Umjesto u prozoru, otvara se u punom ekranu i korisniku (DJ-u) stvara vrlo pregledno i iskoristivo radno okružje.

Za najbolje performanse preporučeni su Windowsi 2000, iako smo mi svirali satima pod XP-ima na *laptopu* HP nx7000 i nismo imali apsolutno nikakvih problema. Iako je riječ o malo skupljoj spravici, isplati se o njoj razmisliti – pogotovo ako želite postati ili već jeste DJ. *(pp)*

INFO D-VINYL 2020

PROIZVOĐAČ	|	D-VINYL
USTUPIO	|	SONARSCOPE (WWW.SONARSCOPE.COM)
CIJENA	|	5500 KN
ZA	|	JEDNOSTAVNOST UPORABE, MOGUĆNOSTI, REVOLUCIJA U SVIJETU DJ-anja
PROTIV	|	NEZGODAN SMJEŠTAJ ŽICA, MALO PREVISOKA CIJENA ZA ONE KOJI BI ŽELJELI SAMO ISKUŠATI
DOJAM	|	VRLO INTERESANTNA SPECIJALIZIRANA SPRAVICA KOJA NAJBOLJE SVJEDOČI KAKO RAČUNALA I NJIHOVE MULTIMEDIJSKE MOGUĆNOSTI POSTAJU NEZAOBILAZAN DIO SVIH MOGUĆIH SFERA ŽIVOTA

TEMA TIŠINA

HARDWARE

APSOLUTNA TIŠINA!

Najnoviji trend među proizvođačima računala, ali i modderima je slaganje što TIŠEG računala. Nakon godina zanemarivanja samo da bi se dobilo što više megaherca, glasnoći računala konačno se počinje pridavati pozornost kakvu zaslužuje. Naučite kroz naš vodič sve o utišavanju vašeg računala te kako postići maksimalni učinak uz minimalne financijske izdatke | **PIŠE:** Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

Zvuk je sve što čujemo. Mnogo smo o tome pisali, sjetite se svih onih tekstova o zvučnicima, zvučnim karticama, *receiverima*... Znate sve, no ponovimo ukratko: zvuk su valovi različitog pritiska zraka, a ono što čujemo su različite jačine i frekvencije tih valova. E sad, postoje uhu ugodni i neugodni zvukovi. Jedni nam prenose neku bitnu informaciju (govor, glazba...), a jedni pak smetaju prijenosu te informacije. Ili nas jednostavno živciraju i ometaju, povećavajući, dakako, razinu stresa. Zvuk što ga stvaraju računala spada u drugu kategoriju. Bezobzirna utrka za što više megaherca za što manje novca dovela je do toga da je glavni cilj bio, beskompromisno, što jeftinije hlađenje procesora. Makar to značilo da se hladnjak čuje kao usisavač. Znate ono, mali hladnjak na aluminijskom radijatoru koji se vrti suludom brzinom i glasnoćom, a sve zbog što jeftinije realizacije. No, kako je na tržištu konstantna samo mijena, dogodilo se i to da se na takvu suludu generaciju računala enormne buke počelo malo ozbiljnije gledati, i stvari oko utišavanja su se počele razvijati rapidnom brzinom. Tako trenutačno tržište vrvi od različitih "silent" dodataka koji bi na ovaj ili onaj način trebali smanjiti emisiju buke iz vašeg računala. Nas je potpuno uhvatila manija utišavanja, a pročitate li ovaj tekst, shvatit ćete zašto biste i vi trebali o tome razmisliti. U prvom dijelu govorit ćemo općenito o buki. Pojasniti vam zakonitosti vezane uz zvuk koje se posebno tiču tog problema, te identificirati glavne bukače unutar računala. Nakon toga, dat ćemo vam recept kako svaki od njih utišati na najmanju moguću mjeru. Na samom kraju pripremili smo vam tablicu s gomilom različitih dodataka za utišavanje kako biste dobili uvid što bi se eventualno vama isplatilo kupiti za vaše računalo.

KAKO ČUJEMO, I KAKO TO MJERIMO?

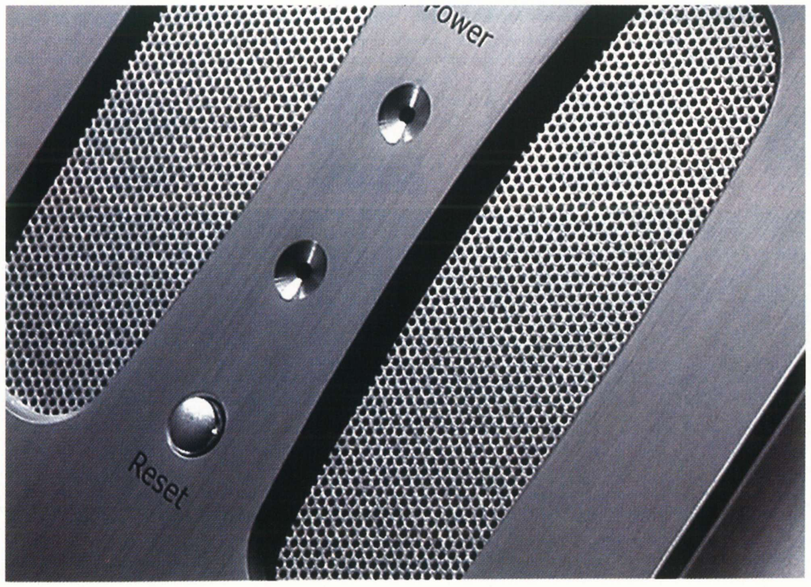
Ljudski sluh je jedna jako čudna i specifična stvar. Naime, ljudi čuju tonove različite frekvencije s različitom osjetljivošću. Uši su nam najosjetljivije u području od 400 do 4.000 Hz, a upravo u tom frekvencijskom rasponu je i ljudski govor, tj. točnije njegov dio bitan za prijenos informacije. Prisjetite se malo glazbenog odgoja iz osnovne škole – glasovi pjevača rangiraju se prema obilježjima i boji. A oni nisu ništa drugo nego frekvencijski raspon koji je netko sposoban ostvariti.

U mjerenju i tehničkim obilježjima različitih uređaja srest ćete tri različite mjerne jedinice. To su dB, dBA i Bel. dBA i Bel su u suštini isti (1 Bel = 10 dB), no, s druge strane, dosta različiti od dB.

U decibelima se mjeri zvuk na način da se mjeri pritisak, tj. promjena pritiska zraka na pojedinoj frekvenciji. 1 dB smatra se najmanjom razlikom koju ljudsko biće može percipirati. Razlika već od 3 dB jasno je čujna svakome s normalnim sluhom, a 10 dB razlike u glasnoći osoba će percipirati kao dvostruko tiše, tj. dvostruko glasnije.

Imajte na umu da decibeli nisu linearna nego logaritamska veličina. Konkretno, to znači da za pojačanje glasnoće od 3 dB treba dvostruka snaga – npr. ako govorimo o zvučnicima. Više zvukova međusobno se kumulira, no ne na jednostavan linearan način. Dva izvora od 30 dB (tipična glasnoća kvalitetnog ventilatora) imaju glasnoću od 33 dB, četiri su glasna 36 dB, osam – 39 dB, 16 – 42 dB i tako dalje. Prije smo spomenuli da postoji nekoliko veličina za mjerenje zvuka – vrlo sličnih nazivom, ali različitih značenjem. Tu prije svega mislimo na dB i dBA. Uzrok raznolikosti tih dvaju veličina je obilježje ljudskog sluha. Naime, naše uši najosjetljivije su između 400 Hz i 4000 Hz. Kako frekvencije opadaju ili rastu od tog raspona, naši slušni aparati sve su neosjetljiviji na njih. Tzv. "A" skala (dBA) razvila se upravo zbog te nelinearnosti ljudskog sluha. Ona kao osnovno mjerilo uzima ljudski sluh, za razliku od mjernih instrumenata, i dobivena je eksperimentiranjem. Tako će se zvuk glasnoće 40 dBA na 50 Hz, 1 KHz i na 13.000 Hz čovjeku činiti identično glasnim, dok će u stvarnosti onaj na 50 Hz biti na 48 dB, onaj na 1 KHz na 40 dB, a onaj na 13.000 Hz će pak biti na nekih 48 dB. Svrha tog načina mjerenja je ljudima lakše shvatljivo uspoređivanje glasnoća zvuka na različitim frekvencijama. Uvijek obratite pozornost u kojoj mjernoj jedinici se izražava glasnoća neke komponente ili cijele konfiguracije.

S OBZIROM ŠTO SVE ENTUZIJASTI, KAD JE RIJEČ O UTIŠAVANJU PC-ja, USPIJEVAJU POSTIĆI UZ NEZNATNA ULAGANJA, SASVIM JE JASNO DA KAD BI ČITAVA PC-INDUSTRIJA POSVETILA UTIŠAVANJU PC-JA MALO VIŠE POZORNOSTI, DA BI SE TO TEK NEZNATNO ODRAZILO NA KONAČNU CIJENU KOMPONENTI I KONFIGURACIJA."



PRIJENOSNA RAČUNALA

Interesantno, no rijetko će tko pomisliti da se problem buke javlja i u prijenosnim računalima, no naša iskustva govore drugačije. Čitanje optičkih diskova poput CD-a ili DVD-a, kao i njihovo snimanje je prilično glasno – i poprilično trese cijeli uređaj. Dodoše, kako to nije prečesta zadaća, još ćete je nekako i pretrpjeti. Buka je kod *notebooka* izravno povezana s odabirom procesora. A samim tim i cijenom. Najglasniji će biti prijenosnici koji imaju običan P4 procesor, često vrlo visoko *clockan*, i snažnu, *gamersku* grafičku karticu. Često ljudi pri kupnji prijenosnika naprave grešku te se polakome, proučivši tek površno brojke, bez razmišljanja zaključuju da im je bolje imati Pentium 4 2,4 GHz nego Pentium M na 1,4 GHz. Obični Pentiumi jako se griju pa, osim što proizvode čujan zvuk prilikom hlađenja, vrlo su nezgodni za rad na koljenima – prevrući su. Intelove i AMD-ove "mobile" inačice procesora nešto su bolje rješenje, pogotovo ako dolaze s nekom skromnijom grafičkom karticom. Najbolje rješenje, svakako, predstavljaju Centrino platforme, koje su prema našem iskustvu gotovo potpuno bešumne.

UTJECAJ OKOLIŠA NA GLASNOĆU PC-ja

Iako u manjoj mjeri, okoliš računala – konkretno, soba u koju je smješteno, utječe na buku koju isto proizvodi. To proizlazi iz same prirode zvuka i činjenice da vrlo velik dio zvukova do našeg uha ne dolazi izravno od izvora, nego reflektirajući se o različite površine. O obilježjima i dimenzijama tih površina ovisi hoće li odbijeni zvuk biti pojačan ili prigušen. Uz neke zgodne trikove po sobi, možete poprilično umanjiti glasnoću PC-ja. Zvuk će se znatno manje odbijati od tepiha ili tapisona nego od golog parketa ili pločica. Također, zidovi s policama prepunim sitnica, slike na zidovima, biljke u uglovima – sve će to smanjiti ukupnu razinu buke. Porazno će pak djelovati prazni zidovi, namještaj čistih ravnih ploha... Ista stvar je s prozorima – zastori su prave spužve za neželjen zvuk, svakako ih stavite ako već niste. Interesantno je spomenuti i da su asimetrične sobe (pogotovo potkrovlja) idealne što se zvuka tiče – u njima se neželjeni zvuk najlakše izgubi, dok su četvrtaste najlošije rješenje. Inače, zvuk se mjeri na 1 metar udaljenosti od izvora.

PRAVILA BUKE

Neželjene zvukove, tj. buku teško je definirati tehnički. Određeni zvuk i njegova razina glasnoće određenom pojedincu bit će buka, dok drugom možda neće uopće smetati. Neki tako nikako ne mogu zaspati od zvuka mehanizma sata ili kapanja vode iz pipe, iako su to zapravo zvukovi koje pojedinac inače uopće ne zamjećuje. Postoje i drugi ekstremi, koji maskiraju sve ostale zvukove, poput pneumatičkog čekića na prometnoj ulici, koji će, kada zagrmi, nadglasati buku svih prometala koja se nađu u okolini. Tipičan primjer štetne buke je glasan rad računala. Ventilatori, mehanički dijelovi, bjesomučna vrtnja optičkog medija i slično - sve to smeta više nego što možda pretpostavljate jer, naime, razbija koncentraciju i umanjuje produktivnost.

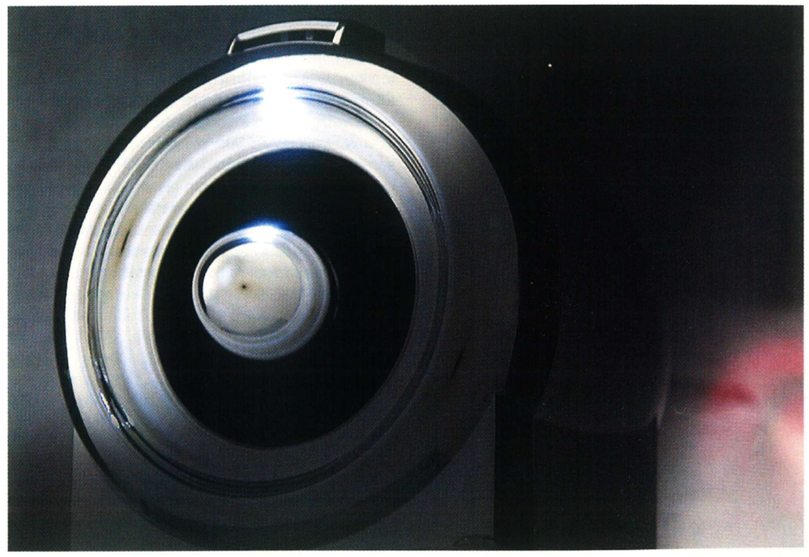
Da biste se uspješno borili protiv neželjene buke, morate znati da postoje bitne razlike u načinu na koji zvuk percipiraju ljudi, životinje i sprave (mikrofoni...). Različite frekvencije pojedinac čuje različitim intenzitetom, a tu je i psihoakustički fenomen, tj. sposobnost da izoliramo od ukupne buke tiši maskirani izvor i slušamo ga. Primjerice, kada se fokusirate na poznati glas preko puta vas kad sjedite u restoranu, izolirajući sav okolni žamor. Postoji još jedna zanimljiva stvar sa zvukom, a to je razvijanje tolerancije. Baš kao što vas i vunena vesta pika prvih nekoliko minuta kad je navučete, a nakon toga vam postane fina i udobna. To zapravo znači da što dulje slušate neki zvuk nepromijenjen po frekvenciji (visini) i glasnoći, on postaje sve manje primjetan – ignorirate ga, tj. tolerirate. Vrijedi i obrnuto – što je zvuk više varijabilan, to ga je lakše zamijetiti. Upravo zbog tog obilježja sluha ponekad je bolje imati mrvicu glasniji ventilator nego temperaturno kontroliran, koji zamjetan postane upravo u trenutku kada mijenja brzinu (Q-Fan tehnologija kod Asusa, ili npr. programčić SpeedFan). Taj fenomen uočila je i IT industrija. Tako, primjerice, Seagate, proizvođač najtiših tvrdih diskova navodi u svojim službenim izvještajima da je u kontekstu psihoakustike bitnije minimizirati razliku između besposlene vrtnje diska (*idle*) i pretrage po njemu (*seek*) od apsolutne minimizacije glasnoće pri *idleiranju*.

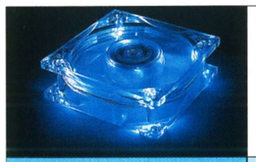
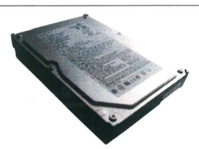
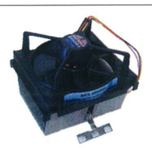
Obilježje zvuka koje svakako valja iskoristiti pri utišavanju je njegova usmjerenost. Zvuk, se naime, kreće samo pravocrtno i ne može skrenuti, ali se, isto tako, i vrlo dobro odbija od glatke površine, što znači da ćete računalo manje čuti ako ga smjestite iza stjenke stola. U pravilu, ako ne vidite kućište s mjesta gdje obično sjedite kad radite za računalom, možete biti sigurni da ništa od izravnih zvukova od kućišta ne dopire do vas. Spomenuto obilježje se neposredno koristi i pri prigušivanju zvuka. Nasuprot najvećih bukača, najčešće CPU ventilatora, stavlja se specijalna porozna obloga koja upija buku. Taj postupak koristi se, primjerice, i u auto hi-fiju i kod samogradnje zvučnika, a naziva se *damping*. Što je zvuk više frekvencije, to je usmjereniji. Tako će, primjerice, vibracije niskih frekvencija emanirati od kućišta na sve strane, dok će visoki cvilež, svojstven za neke tipove CRT monitora, biti čujan samo s određene strane monitora, tj. samo iz jedne pozicije.

"GLASNOĆA JE IZRAVNO POVEZANA SA ZAGRIJAVANJEM RAČUNALA. U PRAVILU, ŠTO VAM JE HLAĐENJE BOLJE, TO JE RAČUNALO TIŠE"

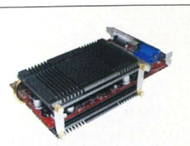
KOLIKO SU PC-ji DOISTA GLASNI?

SPL (dB) Primjer iz stvarnog svijeta Opis 200 međuplanetarna raketa pri uzletu smrtonosno 140 glasnoća mlaznog motora aviona na tridesetak metara pri uzlijetanju granica bola 120 strojarnica velikog broda pri punoj brzini rada jedva podnošljivo 100-110 motorna pila za drvo, stanica podzemne željeznice u najglasnijem trenutku stresno bučno 95 kosilica trave neugodno bučno 80 ulična buka za vrijeme gužve vrlo bučno 60 buka na javnim površinama, restorani, shopping centri, najglasniji PC-ji bučno 50 glasnoća razgovora na 1 m, prosječan do glasan PC ili radna stanica sasvim čujno 35 - 45 tih ured ili knjižnica, osrednje glasan PC nenametljivo 25 - 30 spavaća soba po noći, tih PC tiho 20 - 25 šapat, iznimno tih PC, pozadinska dopuštena buka u TV i audio studijima. vrlo tiho 15 - 20 super tih PC, bez ikakvih ventilatora jedva čujno <15 glasnoća rada ljudskih organa u većini slučajeva nečujno 0 nivo čujnosti, tj. mjerljivosti čujnosti nečujno.

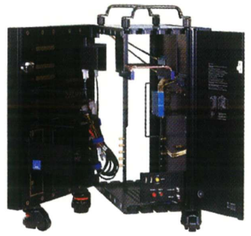


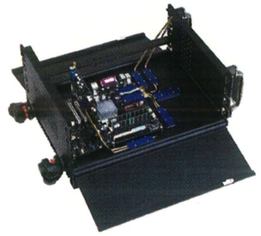




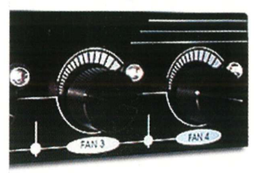
PROIZVOĐAČ	Seagate	Arctic Cooling	Coolermaster	Zalman
MODEL	Barracuda 7200.7 200 GB	Copper Siletnt 2 v2.0	Jet7+	CNPS 7000A Cu
GLASNOĆA	25 dB	20 dB	21 dBA	20 dB
CIJENA	1.160,00 kn	100,00 kn	230,00 kn	429,00 kn
OCJENA UTIŠAVANJA	5	8	7	10
DOJAM	Segateove Barracude općenito su najtiši tvrdi diskovi. Rade vrlo solidnom brzinom i definitivni su izbor za svakog silent-PC graditelja. Sve iz Barracuda serije odlikuje tih i miran rad i s njima ne možete pogriješiti	Vrlo solidno hladilo za AMD procesore, pogotovo ako uzmemo u obzir i cijenu. Jamstvo od 24 mjeseca osigurava vas od problema s ovjesom. Za vizualne moddere postoji i malo skuplja inačica s neonkom	Atraktivan ventilator za AMD procesore u obliku turbine bit će tih dok ga držite na minimumu okretaja. No, kad mu date gas, zvučat će kao usisavač. Jedan od težih modela na testu, jedinstvena izgleda	Ukratko, ovo je najbolji ventilator/hladnjak za vaš procesor koji možete kupiti. Na planetu. Težak je kao sam vrag i ne stane na sve ploče, ali je zato potpuno bešuman i hladi kao blesav. Uza nj dobivate i potenciometar



PROIZVOĐAČ	Zalman	Papst	YS tech	Arctic Cooling	Zalman
MODEL	CNPS 7000A Al Cu	80mm hladnjak za kućište	120mm hladnjak za kućište	VGA Silencer	ZM80C-HP
GLASNOĆA	20 dB	9 dB	21 dB	24 dB	0 dB
CIJENA	324,00 kn	121,00 kn	124,00 kn	129,00 kn	237,00 kn
OCJENA UTIŠAVANJA	9	9	7	6	10
DOJAM	Nešto jeftinija inačica potpuno bakrene Zalmanove zvijezde. Razlika je u tome što je polovica radijatora kod ovog modela načinjena od nešto slabije toplinski provodljivog aluminija. Apsolutna tišina, ali malo lošije hlađenje nego kod bakrene izvedbe	Pedantni Nijemci iz Papsta napravili su gotovo bešuman hladnjak vrhunske kvalitete. Vrti se malo sporije od ostalih i miče manje zraka, ali ga se zato akustički ne može zamijetiti niti s mjernom opremom	Ovaj gigantski hladnjak ima tri velike peraje kojima tjera zvuk gotovo nečujno. Manje peraja i veća površina generiraju mnogo manje turbulencije. Ima 2-godišnje jamstvo. Ako nemate 120 mm mjesto u kućištu, isplati se kupiti adapter...	Atraktivna kombinacija gigantskog radijatora koji obuhvaća memoriju i GPU grafičke kartice i ventilatora u obliku turbine. Pravo rješenje za glasne i neatraktivne VGA ventilatore	Izvrsno rješenje za totalno utišavanje grafičkih kartica. Kombinacija velikih radijatora i tehnologije toplinske cijevi će bez problema rashladiti i jače grafičke kartice. Kao opcija može se dokupiti i vrlo tihi ventilator koji dodatno poboljšava hlađenje







ZVUK I ZDRAVLJE

Opće je poznata činjenica da dulje izlaganje buci od 70 i više dBA može uzrokovati slabljenje, privremeni ili potpuni gubitak sluha. No, istraživanja u novije vrijeme su pokazala da dulja izlaganja i daleko nižim razinama buke imaju velik utjecaj na sposobnost učenja, količinu stresa te opću produktivnost. Na povećanu količinu stresa nadovezuju se brojna dodatna zdravstvena pitanja. Npr. dokazano je da povećano izlaganje stresu uzrokuje probleme s krvim tlakom i pravilnim radom srca. Drugim riječima, ako si ne utišate PC, dobit ćete infarkt :)

IZVORI BUKE

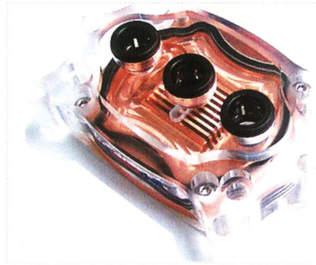
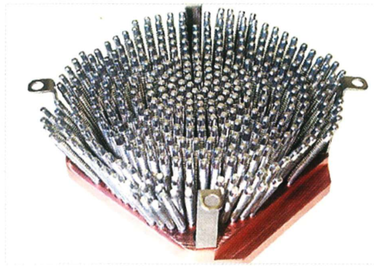
Prije negoli počnemo umanjivati i eliminirati izvore buke u računalu, moramo ih prvo identificirati. Možemo ih podijeliti na stalne i povremene. Stalni su svi oni koji rade cijelo vrijeme pri normalnom radu računala – npr. različiti ventilatori i *idle* vrtnja tvrdog diska, dok su pak povremeni vrtnja optičkog medija pri čitanju i snimanju, pretraživanje tvrdog diska, povećana brzina rada ventilatora grafičke u igrama i slično.

Nesumnjivo, najveći krivac za buku, iako neizravno, je toplina koju stvara računalna elektronika. Najveći krivci za toplinu su CPU, GPU, napajanje, memorija, a ponešto i *chipset* te tvrdi diskovi i optički čitači. Svu snagu koju pojedina komponenta pocucla iz napajanja ona pretvori u toplinu. Jedino se u napajanju gubi tek manji postotak topline – i to na pretvorbi iz izmjenične u istosmjernu struju. Procesori disipiraju više od 100 W, grafičke 75-100 W i slično. Zamislite samo koliko je vruća žarulja od 100 W koja radi punom snagom i bit će vam jasno koliko zahtjevnije komponente u računalu stvaraju topline.

E sad, tu toplinu treba odvesti iz računala - tj. komponente, da bi uopće funkcionirale, treba održavati na stalnoj radnoj temperaturi. I tu na

"DOBAR DIO KORISNIKA CVILI KAKO IM JE RAČUNALO PREGLASNO, A NISU PODUZELI NI NAJOSNOVNIJU MJERU UTIŠAVANJA – ZATVARANJE KUĆIŠTA!"

scenu stupaju ventilatori. Ili, ako ste buržuj, vodeno hlađenje. Hlađenje treba dobro osmisliti na samom početku, kako bi radilo pod najmanjim mogućim opterećenjem, tj. uz najmanju moguću buku. Hlađenje ćete pospješiti ako uspijete uspostaviti što veći protok zraka kroz računalo. Uobičajeno je da ventilatori na prednjoj strani usisavaju zrak te ga, hladeći tvrde diskove, pušu prema stražnjem dijelu računala, gdje topli zrak iz računala bljuju jedan ili dva ventilatora u napajanju te najčešće jedan ventilator na stražnjoj stjenci računala. Najveći zagrijavači unutrašnjosti su procesor i grafička kartica. Njihovi pripadajući ventilatori ne hlade zapravo sam čip nego radijator koji na sebe preuzima toplinu, stoga on mora biti izrađen od toplinski vrlo provodljivog materijala. Što se toga tiče, vrhunsku kvalitetu ima bakar, dok je aluminij nešto nekvalitetniji. No, on je teži i

skuplji, stoga ćete ga pronaći u luksuznijim modelima. Nisu rijetkost ni hibridni ventilatori s jezgrom od bakra i okolinom od aluminija. Takav hladnjak, primjerice, dolazi u Box izdanju novih Prescotta, P4 s 1 MB cachea. U pravilu, što su radijator i ventilator veći te što im je bakrena površina veća – to će bolje hladiti. Drugim riječima, da bi održavali CPU na radnoj temperaturi, morat će se manje vrtjeti i samim time stvarat će manje buke. Osim samog dizajna hladila, valja obratiti pozornost i na kvalitetu izvedbe. Naime, slabiji i jeftiniji modeli imaju u pravilu lošiji ovjes. I dok na početku rade solidno i tiho, s vremenom, kako se ležajevi mehanički istroše, počnu bučiti, tj. "proprde", kako se to popularno kaže. Osim što takvi ventilatori stvaraju buku, oni na kućište prenose i vibracije. Baš kao i svi nesavršeni pomični objekti unutar računala. Stjenke kućišta će nakon učestalog izlaganja vibracijama početi i same proizvoditi neugodnu buku. Najzaslužniji za vibracije su ventilatori u napajanju, tvrdi disk i optički čitači/pisači. Najbolje u svemu tome je da ih, uz minimalan financijski izdatak, možete posve ušutkati – i to tako da staviti gumice između napajanja, tvrdog diska ili optičkog uređaja i kućišta. Kvalitetnija kućišta dolaze s

gumenim ovjesom za te tipove uređaja.

Potrudite se osigurati što bolji protok zraka kroz računalo. Tome najviše možete pridonijeti urednim slaganjem kabela, pa čak i korištenjem specijalnih okruglih kabela, koji, kao što vidite, nisu samo ukrasni.

Ventilatori inače stvaraju buku trenjem nesavršeno balansiranih ležajeva ("lagera") ili isto tako nesavršenim balansiranjem pokretne mase. Potonje je pogotovo evidentno kad vam otpadne jedno krilce ventilatora. Isto tako, tvrdi diskovi na početku svog radnog vijeka su najtiši, a kako vrijeme prolazi, postaju sve glasniji i glasniji. Uzrok je identičan kao i kod ventilatora – nesavršeno balansiranje i oštećenje ležajeva.

SILENT ARTIKLI

U priloženoj tablici provest ćemo vas kroz domaće tržište artikala koji na ovaj ili onaj način služe utišavanju računala. Tu ima svega, od *premium* stvarčica namijenjenih odlikašima do jeftinih, ali učinkovitih rješenja.

BIJELI I RUŽIČASTI ŠUM

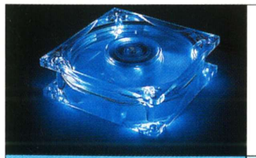
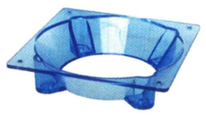
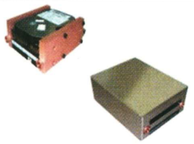
Često ćete u stručnoj literaturi naići na dva vrlo važna pojma koji se koriste pri mjerenju ili opisivanju nekih zvučnih pojmova, zakonitosti i slično. To su...

BIJELI ŠUM (WHITE NOISE)
To je zvuk koji čujete kad vam je TV ili radioprijamnik podešen na frekvenciju na kojoj se ništa ne odašilje. Što se zvuka tiče, to su zvukovi nasumične frekvencije i jačine, u prosjeku konstantni po cijelom zvučnom spektru. Taj tip šuma po svojim obilježjima je sličan zvuku koje stvara računalo. Ljudi ga mnogo bolje percipiraju od ružičastog šuma.

RUŽIČASTI ŠUM (PINK-NOISE)
Ružičasti šum se može nazvati prirodnijim. Kod njega se također javljaju zvukovi po nasumičnim frekvencijama, no amplitude opadaju što je viša frekvencija. Manje je čujan od bijelog. Tipičan primjer ružičastog šuma je zvuk vodopada.

5 BESPLATNIH SAVJETA DA MANJE ČUJETE RAČUNALO

1. **ZATVORITE KUĆIŠTE, LJENČINE!**
2. **POZICIONIRAJTE GA TAKO DA GA NE VIDITE DOK RADITE NA RAČUNALU**
3. **POSLOŽITE KABLOVINJE ŠTO UREDNIJE KAKO BISTE OSIGURALI ŠTO BOLJI PROTOK ZRAKA I SAMIM TIME STVORILI PREDUVJET ZA ŠTO SPORIJU VRTNJU VENTILATORA**
4. **NEMOJTE *OVERCLOCKATI* RAČUNALO**
5. **PUSTITE GLAZBU I ODVUĆI ĆE VAM POZORNOST S BUKE RAČUNALA :)**

									
PROIZVOĐAČ	**Sharkoon**	**Coolermaster**	**Sharkoon**	**Akasa**	**Fortron**	**Sharkoon**	**Sharkoon**	**Watercool**	**Generički**
MODEL	**80 na 120 mm ventilatorski adapter**	**Musketeer LLC-U01**	**Naponski adapter 12V-7V**	**Zvučna izolacija**	**Aurora 350W**	**Prigušivač ventilatora 120 mm**	**Prigušivač diska**	**HDD Silent Star Dual**	**Potenciometar za 12V ventilator**
GLASNOĆA	**0 dB**	**0dB**	**0 dB**	**0 dB**	**20 dB**	**0dB**	**0dB**	**0dB**	**0dB**
CIJENA	**35,00 kn**	**238,00 kn**	**12,00 kn**	**121,00 kn**	**578,00 kn**	**27,00 kn**	**124,00 kn**	**694,00 kn**	**24,00 kn**
OCJENA UTIŠAVANJA	**7**	**7**	**5**	**4**	**7**	**3**	**4**	**8**	**5**
DOJAM	**Omogućava vam ugradnju tiših 120 mm ventilatora na mjesta koja inače predviđaju ugradnju 80 mm modela.Jeftina, ali vrlo korisna đida**	**Kontroleri brzine rada sistemskih ventilatora su genijalna stvar. Kad želite overclockati, jednostavno pojačate hlađenje, kad vam je bitna tišina, sve smanjite na minimum**	**Naponski adapteri omogućavaju vam da na silu usporite vrtnju dodatnih ventilatora i na taj način dodatno utišate kućište. Vrlo korisna stvar za utišavanje**	**Oblaganje kućišta zvučnom izolacijom iznutra efikasno će smanjiti glasnoću internih bukača. Predviđena su specijalna pakiranja za mini i big tower kućišta**	**Ovo doista iznimno tiho napajanje jedno je od najtiših u klasi. Ima samo jedan, ali zato 120 mm ventilator, i eksterni potenciometar za potpunu kontrolu glasnoće. Vizualne moddere razveselit će ugrađena plava LED-ica**	**Ovaj gumeni ovjes dodatno će prigušiti vibracije i zvuk 120-milimetarskog ventilatora u kućištu. Postoji i u drugim dimenzijama**	**Vrlo inovativno dizajniran lebdeći ovjes za tvrdi disk koji u cijelosti eliminira vibracije i utišava ga. Prema potrebi, na nj se može ugraditi i dodatni 80mm ventilator**	**Vrhunsko robusno vodeno hlađenje za tvrdi disk koji istodobno u sebi sadrži i prigušivač zvuka za isti. Zauzima dva 5.25" slota**	**Ovisno o vašoj snalažljivosti, ovaj mališa će ili visiti u kućištu ili ćete za nj pronaći neku rupu na kućištu. U svakom slučaju, na minimalnoj brzini vrlo efikasno eliminira buku unutar kućišta**

SVE JE MANJE ARGUMENATA ZA KUPNJU CRT-a

SJEĆATE SE, LCD MONITORIMA SMO SE BAVILI PRIJE NEŠTO VIŠE OD GODINU DANA, NO OTAD SE DOSTA TOGA PROMIJENILO. CIJENA PO INČU JE PALA, A KVALITETA PRIKAZA I STANDARDNA VELIČINA ZASLONA SU PORASLI. ONO ŠTO JE PRIJE GODINU DANA BILO 15", DANAS JE 17" TE SVE VIŠE *GAMERA*, ALI I OBIČNIH KORISNIKA, UVIĐA PREDNOSTI LCD-A NAD KLASIČNIM MONITORIMA | PIŠE: Patrik Pencinger | patrik.pencinger@janus.hr

Ono što je prije desetak godina bila znanstvena fantastika ili, u najmanju ruku, bacanje novca, kojem su uglavnom bili skloni šminkeri, danas je svakodnevica i daleko češće bolji odabir od stare robusne tehnologije. Naravno, govorimo o tankim i seksi LCD monitorima. Kao što se i očekivalo, nakon što se tehnologija proizvodnje i same izrade LCD zaslona poboljšala i nakon što su se povećali proizvodni kapaciteti, cijena im je pala. I nastavlja i dalje padati dok ovo čitate (dakako, ne treba ni napominjati da će zbog toga u idućim godinama i cijene CRT monitora drastično padati). Čak i posljednji bastion otpora CRT tabora – reprodukcija boja na LCD-u - nedavno je pao - nakon što su se na tržištu pojavili LCD monitori koji boje reproduciraju prema Pantone standardu.

ZAŠTO LCD?

OK, recimo da ste to prožvakali, no nikako vam još nije jasno zašto bi netko odabrao LCD kad može kupiti dvostruko jeftiniji CRT monitor. Razloga je mnogo, dopustite da vam ih izložimo jedan po jedan. Krenut ćemo od najvažnije značajke nekog monitora – kvalitete slike. Tehnologija LCD-a omogućava sliku koja je neusporedivo oštrija, pravilnije geometrije i zbog svoje tehnološki uvjetovane statičnosti daleko ugodnija za rad. Naime, kad gledate LCD monitor, čini vam se kao da gledate u statičnu sliku, dok CRT, na kolikoj god frekvenciji vertikalnog osvježavanja radio, još uvijek ostavlja dojam da se slika trese. Čak i kad rapidna iscrtavanja slike na CRT zaslonu elektronskim topom ni ne zamjećujete svjesno, kod korištenja CRT monitora se mnogo brže javlja umor, zamor očiju (suzenje) i glavobolja negoli je to slučaj s LCD-om. CRT-aši kao najveći nedostatak LCD monitorima spočitavaju samo jednu "pravu", tj. "nativnu" (urođenu...) razlučivost – bez obzira što LCD u njoj manifestira superiorna obilježja. Gunđala će to ograničenje shvatiti kao nedostatak, no mi smo skloni drukčijem tumačenju. LCD monitori posjeduju jednu nativnu rezoluciju, koja je uvijek optimalna s obzirom na vidljivu dijagonalu monitora i ne vidimo razloga zašto biste monitor koristili u ikojoj drugoj rezoluciji osim optimalne. U igrama je ionako rezolucija prestala biti jedino i dominantno obilježje o kojem ovisi broj FPS-ova u igri. Mi na to gledamo otprilike ovako: ako se odlučite za 15" ili 17" LCD monitor, nativne rezolucije su vam 1024x768 i 1280x1024 respektivno. Koju god igru zaigrali, zaključno s *Far Cryem*, to će i osrednje grafičke kartice današnjice bez problema progutati. A ako pak imate 20-inčni ili viši LCD, tada vam kupnja nekakve GeForce FX5900 Ultra ili možda Radeonke 9800XT ne bi trebali predstavljati nikakav problem (kad ste već imali 15-20 tisuća kn za "monitorčić"). Epilog života s jednom rezolucijom – što će vam potvrditi svi novopečeni vlasnici LCD-a u našoj redakciji - je daleko veće olakšanje i jedna briga manje. Od sada sve samo u jednoj rezoluciji. Kao na konzolama! :)

Prednosti koje donose višestruko manje dimenzije LCD monitora dolaze najviše do izražaja kad uklonite staru CRT kutiju s radnog stola. LCD monitore vole i oni ekološki osviješteni. Jedan oveći LCD monitor, naime, troši 5-10 puta manje električne energije od prema vidljivoj dijagonali ekvivaletnog ili čak manjeg CRT monitora. Da dobijete dojam o kolikoj je novčanoj uštedi riječ, izračunali smo da je te razlika u potrošenoj električnoj energiji, izražena u kunama, ako su godinu dana neprestano upaljeni i CRT i LCD monitor, veća od njihove cjenovne razlike kod kupnje.

KOJI LCD I KAKO GA KUPITI?

Nakon naših hvalospjeva novoj tehnologiji, odlučili ste kupiti LCD monitor, no kako ga odabrati, na što treba obratiti pozornost? Dvije osnovne značajke su, dakako, dijagonala zaslona i nativna rezolucija. Jedna veličina u pravilu je uvijek povezana s drugom

Imajte na umu da je 15" LCD monitor dimenzijama tek mrvicu manji od 17" CRT-a, dok je pak 17" LCD gotovo ekvivalentan 19" CRT-u. Znali vi to ili ne, ali LCD monitori su po veličini već prestigli CRT-e. Tako su najveći CRT-i koje možete naći na tržištu nekih 22-24", dok su LCD-i već dostigli 30", pa čak i više. Naravno, kad je riječ o takvim veličinama, već smo u profesionalnoj sferi, i po obilježjima i po cijeni – no kroz koju godinu to će biti monitori sasvim normalne veličine i, dakako, višestruko jeftiniji. Čini se da se pri izradi LCD monitora daleko više pozornosti posvećuje estetici, pa se tako angažiraju poznati dizajneri za oblikovanje kućišta, dok sami proizvođači posežu za doista kvalitetnim materijalima poput vrhunski finiširane plastike ili aluminija (novi Samsung – mljac!).

Obratite pozornost i na brzinu osvježavanja piksela (vidi tablicu) koja je, što se *gaminga* na LCD-ima tiče, bitnija od frekvencije osvježavanja cijelog zaslona. Ako je 25 ms ili manje – na konju ste. Preostaje vam još samo proroštati po našoj usporednoj tablici i odabrati model koji vam najviše odgovara. *(pp)*

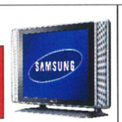
PREDNOSTI I MANE LCD MONITORA

PREDNOSTI

+ bolja oštrina slike
+ bolja geometrija slike
+ ugodniji za rad
+ manje zauzeće prostora
+ višestruko manja potrošnja energije
+ nema prtljanja oko rezolucija, postoji jedna, i to je to

MANE

- skuplji od CRT-a
- lošija profesionalna reprodukcija boja od CRT-a
- ograničeni su na jednu rezoluciju

				Naš izbor! 	TV!	
PROIZVOĐAČ	Samsung	Samsung	Samsung	Samsung	Samsung
MODEL	SM 172T Mondigliani Multimedia	SM 173P Dali	SM 173MP	SM 173B Silver Multimedia	SM 172X Degas
VELIČINA ZASLONA (VIDLJIVA)	17.0"	17.0"	17.0"	17.0"	17.0"
STVARNA REZOLUCIJA	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
PIVOT	ne	da	ne	da	da
VIDEOULAZI	15pin D-sub,DVI-D	15pin D-sub,DVI-D	15pin D-sub,DVI-D, S-Video, RCA kompozitni video	15pin D-sub	15pin D-sub,DVI-D
OSVJETLJENJE	250 cd/m2	270 cd/m2	270 cd/m2	270 cd/m2	270 cd/m2
KONTRAST	700:1	700:1	400:1	450:1	500:1
ZVUČNICI	da, stereo	ne	da, stereo	da, stereo	ne
PRODAJE	King Računala	King Računala	King Računala	King Računala	King Računala
CIJENA	4.855,00 kn	4.979,00 kn	6.229,00 kn	4.231,00 kn	4.480,00 kn
DOJAM	Potpuno čist dizajn i vrlo dobra slika. Postolje se može montirati i na zid. Vrlo efikasno i jednostavno rješenje. Brzina osvježavanja piksela - 25 ms	Najnoviji u ponudi Samsungovih LCD-a, ovaj aluminijski (!!) model jednostavno nas je osvojio. Ima najljepšu sliku od svih iskušanih modela, dok je kut vidljivosti zaslona 178/178 stupnjeva!	Monitor koji u sebi sadrži još i TV prijamnik i FM radio. Iznadprosječan zvuk za integrirane zvučnike u LCD monitor. Slika-u-slici.	Samsungov model srednje klase. 150/120-stupanjsko vidno polje moglo bi biti i bolje. Odziv piksela od 25 ms je zadovoljajući	Zbog vrlo tankog ruba i lake montaža na zid, ovaj monitor idealan je za dual-ekran kombinacije. Pogodan za gamere - osvježavanje po pikselu samo 12 ms!

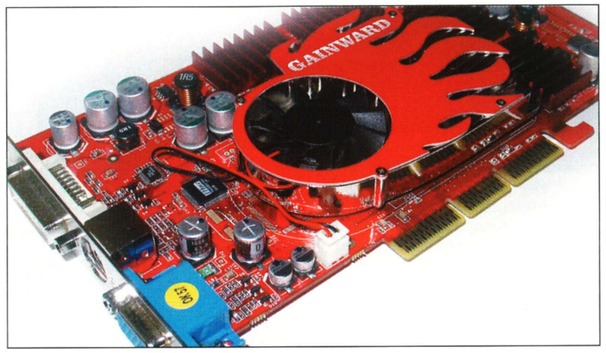
Najbrži!		Best Buy!			
Sony	Sony	LG	LG	AOC	DELL
SDM HX73S	SDM HX73B	L1710S	L1720B	LM729	E172FP
17.0"	17.0"	17.0"	17.0"	17.0"	17.0"
1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
ne	ne	ne	ne	da	ne
15pin D-sub,DVI-D	15pin D-sub,DVI-D	15pin D-sub	15pin D-sub	15pin D-sub	15pin D-sub
300 cd/m2	300 cd/m2	250 cd/m2	250 cd/m2	260 cd/m2	250 cd/m2
500:1	500:1	400:1	450:1	450:1	400:1
da, stereo	da, stereo	ne	ne	da, stereo	ne
Pro-Axis	Pro-Axis	HGspot	HGspot	HGspot	HGspot
5.409,00 kn	5.602,00 kn	3.959,00 kn	4.554,00 kn	3.638,00 kn	3.607,00 kn
Kao i sve Sonyjeve monitore, i ovaj krasi kvalitetna slika, no ipak, od ove klase očekivali smo više od 160/160 stupnjeva vidljivosti. Ekstravagantan, dopadljiv dizajn	Profesionalna linija Sonyjevih LCD-a. Elegantan dizajn, vrhunska slika, vrhunska obilježja te visoka cijena	Ne znamo zašto, ali oduvijek smo bili skloni LCD-ima jednostavnog i čistog dizajna poput ovoga. Ispodprosječna cijena i solidna slika te ostala obilježja čine ga našim Best Buyem	Prestavnik novije linije LG-ovih monitora. Elegantan crni dizajn uklopit će se i u najsofisticiranije dizajnirane prostorije. Brzina mu je vrlo dobrih 16 ms. Šteta što nema DVI	AOC-ov model koji podržava pivotiranje jedini je koji ima zvučnike na donjoj, tj. u pivotiranom položaju, lijevoj strani zaslona. Nezgodno. Kvaliteta slike također nije nešto što bi ovaj monitor trebao stavljati u prvi plan...	DELL-ova crna zvijer očarava svojim jedinstvenim izgledom, no pada na testu kuta gledanja. Ako vam to nije presudno, ovaj model bi vam se mogao pokazati isplativom kupnjom. Ako ga uspijete pronaći - jer nam se čini da ga baš i nemaju svugdje

GRAFIČKE KARTICE GAINWARD GEFORCE FX 5900 XT

Nasljednik legendarne Ti 4200...

JEDNA OD TIPIČNIH PRIČA o uspjehu komponenti iznimno dobrog omjera performansi i cijene su nVidijine grafičke kartice temeljene na GeForce Ti 4200 procesoru. Dugo vremena ostale su prisutne na tržištu – gotovo donedavno, jer je potražnja za njima bila veće od komparativnih modela novije generacije (GeForce FX 5600...). Slična stvar, nasreću, dogodila se i "nesretnoj" petoj generaciji GeForcea FX. Njegov zlatni isplativi konj je specijalna inačica GeForce FX 5900 kartice – ona sa sufiksom XT. Primjećujete li kako su u nVidiji namjerno sufiksom XT – istim onim koji ATI koristi za najjaču karticu - nazvali najslabiju karticu 5900 linije? Gainwardova kartica radi i više nego solidno, jedino što ima bučan ventilator. FX5900XT radi na 390 MHz (FX5900 – 400 MHz, a memorija na 700 MHz (FX5900 – 850 MHz). Interno, kartica barata s 256 bita, a pojedini primjerci se daju *naclockati* do pune FX5900. *(pp)*

INFO	GAINWARD GEFORCE FX 5900 XT
PROIZVOĐAČ	GAINWARD
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	TRENUTAČNI BEST BUY ŠTO SE GRAFIKE TIČE



DIGITALNA FOTOGRAFIJA CANON POWERSHOT S1 IS

Nova generacija Canona

STIGLO JE PROLJEĆE, uskoro će ljeto – i vrijeme je za dolazak novih modela digitalnih fotića na police. Powershot S1 IS Canonov je takmac za 10x zoom pro-sumer kategoriju. Glavno obilježje, pored brze leće velikog raspona (38-380 mm), je ugrađena stabilizacija slike, preuzeta iz Canonove profesionalne game uređaja (nagrađivana IS tehnologija). S1 fotke lovi u maksimalnih 2048x1536 piksela, a u stanju je snimati i audio-videozapis u 640x480 piksela uz 30 sličica u sekundi. Duljina videa ograničena je samo veličinom skladišnog prostora na memorijskoj kartici. Po mnogim detaljima, a ponajprije po cijeni, vidljivo je Canonovo nastojanje da kvalitetnu fotografiju približi prosječnom džepu. Nažalost, kako bi se cijela priča pojeftinila, učinjeni su neki kompromisi. Tako ovaj model ne dolazi s odličnim Li-ion akumulatorom nego morate kupiti klasične AA baterije (4 komada). S druge strane, uređaj oduševljava lakoćom uporabe, a fotkanje jako zumiranih fotki zahvaljujući IS tehnologiji je pravi užitak. *(pp)*

INFO	CANON POWERSHOT S1 IS
PROIZVOĐAČ	CANON
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	VRHUNSKA KVALITETA, VELIKI ZOOM TE KOMPROMIS PO PITANJU BATERIJA

GRAFIČKE KARTICE ABIT RADEON 9800 XT

Još kratko na tronu

U VRIJEME PISANJA ovog teksta, najpoželjnija grafička kartica na policama naših dućana je ona koja se temelji na ATI-jevom Radeonu 9800XT. Pošto je Abit jedna od renomiranijih marki na domaćem tržištu, ako stavite njegovo ime na kutiju s magično nabrijanom R360 inačicom ATI-jeve pretposljednje generacije GPU-a, svim hardverski osviještenijim *gamerima* sline počnu navirati na usta. Kažemo pretposljednje, jer upravo dok radimo na ovom tekstu objavljena je puna specifikacija ATI-jeve iduće (R400) generacije grafičkih kartica koje će se prodavati pod imenom X800, a na policama (dakako, svjetskim) bi se trebale pojaviti nedugo nakon izlaska ovog broja Hackera. Što reći o ovoj kartici, a da već nije rečeno? Dolazi u gigantskoj kutiji, ima golemih 256 MB memorije, a čak je ni najzahtjevnija igra današnjice -*Far Cry* - ne može natjerati da poklekne. Radi doslovce na maksimalnim detaljima u rezoluciji od 1600x1200 bez ikakvog zastajkivanja, bilo da je riječ o igri za jednog igrača ili LAN napucavanju. To je fascinantno tim više jer je ostatak konfiguracije prosječan – Pentium IV 2.4 GHz 533 MHz + 768 MB RAM 333 MHz. GPU kartice inače tvornički radi na 412 MHz, no u *driverima* postoji opcija automatskog kontroliranog *overclockanja* – famozni *overdrive*. Zanimljivo je da već gotovo pola godine s ATI-jevim top-modelima dolazi i puna verzija *Half-Lifea 2*. Tako barem tvrde na kutiji. No, u kutiji vas čeka iznenađenje. Da, dobili ste besplatnu kopiju *Half-Lifea 2*, no možete je podići tek kad igra izađe na tržište. Ako uopće ikad i izađe. *(pp)*

INFO	ABIT RADEON 9800 XT
PROIZVOĐAČ	ATI
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI
ZA	JOŠ UVIJEK NAJBRŽA, POJAVOM NOVE GENERACIJE PAST ĆE JOJ CIJENA
PROTIV	CIJENA
DOJAM	VRHUNSKA GRAFIČKA KARTICA KOJA ISPUNJAVA SVE ZAHTJEVE KAKO DANAŠNJIH, TAKO I IGARA IZ BLIŽE BUDUĆNOSTI

PRIJENOS PODATAKA USB 2.0 + FIREWIRE MOBILE DISK

Za one koji vole kopirati...

ŠTO SU SE RAZLIČITE KOMPANIJE više trudile napraviti prijenosni medij brzinom i skladišnim kapacitetom dorastao tvrdom disku, to su ljudi više vadili diskove van iz kanti i na taj pomalo "tarzanski" način brzo i efikasno prenosili velike količine podataka. No, u novije vrijeme sve su popularnija različita eksterna kućišta koja će udomiti tvrde diskove 3,5", čiji format originalno nije zamišljen za prenošenje. Pred nama je jedan prilično napredan primjerak jednog takvog eksternog kućišta. Osnovno obilježje mu je kompatibilnost i s USB 2.0 i Firewire prijenosom podataka. Naravno, preferirat ćete uvijek Firewire, no ni USB 2.0 u praksi puno ne zaostaje. U konkretnom radu uspjeli smo s kvalitetnim diskom postići brzine kopiranja do kakvih 20 MB/s. Ovo kućište, osim u računalo, valja spojiti i u struju. Na prednjoj strani ima dvije kontrolne LED-ice. Izrađeno je od plastike i većim dijelom od aluminija, koji itekako pridonosi stilskom aspektu cijele priče, no jako pogoduje i hlađenju tvrdog diska unutar kućišta! Za otvaranje kućišta nije potreban nikakav alat – osim olovke i spretnog prsta. Super stylish izgled postiže se kada kućište stavite na pripadni pijedestal koji tvrdi disk drži u okomitom položaju. Što se nas tiče, ovo je vjerojatno najbolje 3,5" kućište za tvrdi disk koji smo imali prilike vidjeti, no da ima i jeftinijih – ima! Ako vam treba prijenosni disk za korištenje uz prijenosno računalo, predlažemo vam kupnju nekog 2,5" modela koji ne zahtijeva eksterno napajanje. *(pp)*

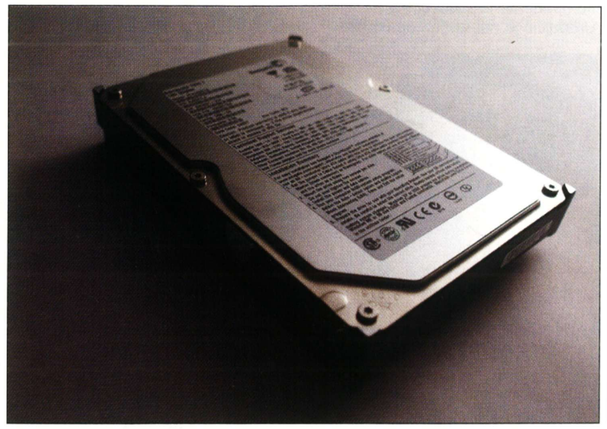
INFO	USB 2.0 + FIREWIRE MOBILE DISK
USTUPIO	HGspot
ZA	ALUMINIJ, USB 2.0 I FIREWIRE
PROTIV	CIJENA
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	IZNIMNO KVALITETNA, STYLISH I ROBUSNA LADICA

TVRDI DISKOVI S. BARRACUDA 7200.7 PLUS 200 GB

Tihi div

SEAGATEOVI DISKOVI već su neko vrijeme izrazito omiljeni među *moderima*. Imaju vrlo dobre performanse i rade apsolutno najtiše od svih na tržištu. Deklarirana glasnoća im je 2.5 bela, iliti 25 decibela. Najnovija generacija Seagateovih diskova odlikuje se povećanom robusnošću i otpornošću što se tiče baratanja izvan računala. Konkretni testirani model spajao se na Ultra ATA/100 sučelje, a odlikovao ga je kapacitet od 200 GB. Brzina vrtnje je 7.200 okr./min., memorijski međuspremnik ima 8 MB, a prosječno vrijeme traženja podataka je 8.5 ms. Osim što je tih, unatoč velikoj brzini vrtnje, tek se umjereno zagrijava. Održiva brzina prijenosa podataka, prema našim testiranjima, iznosila je oko 58 Mb/s. *(pp)*

INFO	SEAGATE 200 GB
PROIZVOĐAČ	SEAGATE
USTUPIO	HGspot
CIJENA	1173 KN
DOJAM	IZVRSTAN IZBOR, BILO DA GA KORISTITE KAO PRIMARNI ILI SKLADIŠNI DISK



TVRDI DISKOVI MAXTOR DIAMONDMAX PLUS 9 200 GB

Tradicija kvalitete

IZDAVANJEM 250-gigabajtnog modela kao vrha ponude UltraATA/133 modela cijena 200-gigabajtnih modela pala je na prihvatljivu razinu. Baš kao i kod Seagatea, i Maxtorovi inženjeri instalirali su tekući ovjes, koji je gotovo bešuman. No ipak, s 27 dB u *idlanju* i 35 dB pri traženju zamjetno je glasniji od Seagateova modela, no to nadoknađuje s nešto većim performansama. Detalj koji valja posebno istaknuti je trogodišnje jamstvo, koje krasi i Seagateovog orijaša. Disk inače ima standardnih 8 MB memorijskog međuspremnika, vrti se na 7200 okr./min a specificirano prosječno vrijeme traženja podataka mu je manje ili jednako 9.3 ms. *(pp)*

INFO	MAXTOR 200 GB
PROIZVOĐAČ	MAXTOR
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	MAXTOR I SEAGATE OD 200 GB TOLIKO SU SLIČNI PO TEHNIČKIM ZNAČAJKAMA I PERFORMANSAMA DA JE ZAPRAVO SVEJEDNO KOJI UZMETE. NAMA JE MALO BOLJI SEAGATE, JER JE TIŠI

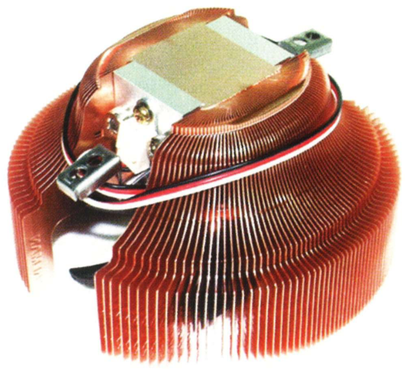
MODDING ZALMAN CNPS7000A-CU

Najbolji "kuler" ikad!

NAKON DUGO TRAŽENJA, pronašli smo ga – sveti gral svih *moddera*, najbolji hladnjak za procesor svih vremena. Ili barem dok se ne pojavi neki bolji. Zalman, korejska tvrtka germanskog imena, specijalizirala se za dva aspekta *moddanja* – stišavanje buke koju računalo proizvodi te, naravno, što efikasnije hlađenje. CNPS7000A-Cu čini oboje. Kad ovo hladilo gledate na slici, ne dobijete pravi dojam koliko je zapravo golemo. Golema količina bakra (teži 773 g) raspoređena na enormnoj površini omogućava ovom uređaju odličnu disipaciju topline. Veliki ventilator gotovo da se i ne mora vrtjeti za održavanje stabilne temperature. Na kabelu napajanja ventilator ima potenciometar kojim ga možete natjerati da radi u Silent (1350 okr./min i 20 dB) ili Normal (2400 okr./min i 25 dB) modusu rada. U tihom načinu rada hladnjak je apsolutno bešuman, dok ga se pri bržem okretanju jedva čuje. Ali samo izbliza. A pritom hladi otprilike 25% bolje. Hladnjak je specifičnog dizajna tako da pristaje na AMD Socket 754, AMD Socket 940 i Intel Socket 478 procesore. No, ugradnja obuhvaća i instalaciju posebnih učvršćenja kako se zbog enormne težine ne bi oštetili procesor i matična ploča. Srećom, mi smo ga instalirali na Socket 478, gdje je ugradnja krajnje jednostavna. Odlučite li se na kupnju ovog hladnjaka, morate prvo provjeriti hoće li vam stati u kućište. Naime, mora biti zadovoljeno nekoliko preduvjeta (koji doista i jesu zadovoljeni na većini ploča i u većini kućišta). Predlažemo vam da odsurfate do www.zalman.co.kr te provjerite popis kompatibilnih ploča. Za one nešto plićeg džepa postoji i kombinirana aluminijsko-bakrena verzija identičnog dizajna procesora. *(pp)*

INFO ZALMAN CNPS7000A-CU

PROIZVOĐAČ	ZALMAN
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI
ZA	BEŠUMAN, ODLIČNO HLAĐENJE
PROTIV	TEŽINA, PROBLEMATIČNA INSTALACIJA
DOJAM	NAJBOLJI ZRAČNI HLADNJAK KOJI SMO IKAD VIDJELI



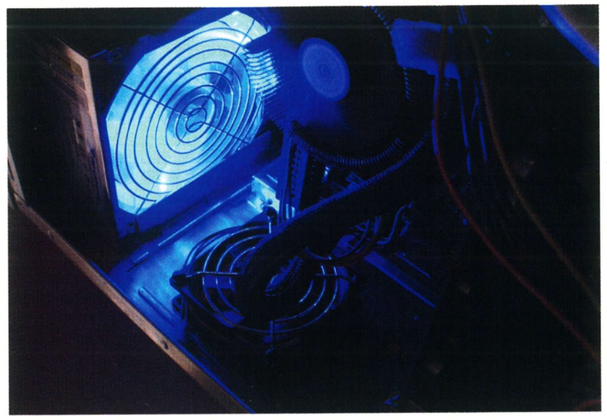
MODDING FORTRON AURORA 350W

Zabljesnite na LAN-u

NI NAPAJANJA nije zaobišao najsvježiji trend tihih PC-ja. Kod ovdje predstavljenog proizvoda taj koncept nadopunjen je još i elementom *moddanja* – i dobili smo Fortron Auroru. Fortron je inače renomirani proizvođač kvalitetnih napajanja i ovo je jedan od modela koji vas neće ostaviti na cjedilu pri velikim opterećenjima. Dodatak Aurora dolazi od plave svjetlosti kojim ovo napajanje osvjetljava stražnju stranu računala i unutrašnjost. Prava mala *modderska* poslastica. Napajanje je napravljeno prema "silent" dizajnu. To konkretno znači da umjesto jednog ili dva 80-milimetarska ventilatora, ima jedan 120-milimetarski, koji se za isti protok zraka mora sporije, pa samim tim i tiše, vrtjeti. Potpunu kontrolu nad omjerom hlađenja i buke imate pomoću potenciometra. Napajanje radi vrlo tiho – no ne i nečujno, pogotovo pri većim brzinama vrtnje. Pritom većina buke dolazi od turbulencije zraka, a ne od ovjesa ventilatora. *(pp)*

INFO FORTRON AURORA 350W

PROIZVOĐAČ	FORTRON
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	KVALITETNO, EMANIRA PLAVOM BOJOM I JOŠ K TOME TIHO - JOŠ SAMO DA JE MALO JEFTINIJE



MODDING COOLER MASTER AEROGATE II

Potpuna kontrola ventilacije i temperature

NEZAOBILAZAN ELEMENT svake moderne konfiguracije, pogotovo ako je riječ o *moddanom* primjerku, gomila je ventilatora. Često im je učinak teško pratiti, a potenciometri za njih, ako uopće postoje, nalaze se na stražnjoj strani ili čak unutar samog kućišta. Tom problemu i još nekolicini drugih na kraj staju tzv. prednji paneli poput ovog Aerogatea II Cooler Masera. Ovo čudo zauzet će vam jedan 5.25" utor, a zauzvrat će vam dati potpunu kontrolu nad glasnoćom i temperaturom računala. A i estetska komponenta je zadovoljena. Uređajčić je napravljen od kombinacije aluminija i fine prozirnosrebrne plastike. Prednjem LCD panelu možete čak mijenjati i boju kako bi vam bolje pristajao uz kućište. Osim kontrole brzine vrtnje četiriju ventilatora (jedan je na samom panelu), uređaj ima i četiri termalne sonde koje se obično stavljaju na mjesta gdje su kontrolirani ventilatori (CPU, VGA, HDD, kućište). *(pp)*

INFO COOLER MASTER AEROGATE II

PROIZVOĐAČ	COOLER MASTER
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	ZGODAN DODATAK, MOŽDA MALO KIČAST

DVD/DIVX PLAYERI KISS DP-1500

Može i bežično!

KISS TECHOLOGY poznat je na globalnoj razini kao tvrtka koja se prva usudila izbaciti DVD *player* s integriranom podrškom za reprodukciju DivX filmova. Otad je prošlo već prilično vremena i na tržištu se pojavilo mnoštvo *playera* koji podržavaju reprodukciju DivX-a. Jedno kratko vrijeme učinilo nam se da je Kiss malo posustao, no onda je izbacio cijelu gamu novih proizvoda koji reprodukciju multimedijalnih zapisa svih tipova podižu na jednu potpuno novu razinu. Ova minijaturna komponenta bez problema će reproducirati originalne i snimljene DVD-e, ali i snimljene CD-e i DVD-e s DivX filmovima. Inače, podržana je najširа paleta formata koju smo ikad vidjeli kod jednog linijskog uređaja. Reproduciraju se sve datoteke neovisno od rezolucije (MPEG1, MPEG2, MPEG4 – DivX 3, 4, 5, Xvid). Velika boljka linijskih DivX *playera* bila je reprodukcija titlova. Ovaj Kissov model reproducira ih bez problema, a najavljena je i podrška za hrvatska slova – koju možete ostvariti putem nadogradivog Firmwarea. No, to nije najfascinantniji detalj u cijeloj priči. Ono po čemu se ovaj uređaj ističe je mogućnost spajanja na računalo koje glumi multimedijalni server putem LAN-a i WLAN-a. Uz uređaj dobivate zasebnu Zyxelovu 802.11b Wi-Fi mrežnu karticu. Stvar funkcionira genijalno. Na računalo se možete spojiti izravno u *peer-2-peer* konfiguraciji ili putem usmjeritelja/preklopnika. Strelicama na daljinskom navigirate direktorijima po tvrdom disku i birate što želite gledati (filmovi i slike) ili slušati (MP3 ili Internet radio). Dizajn je totalno *stylish*, jedino nas smetaju dva snažno osvijetljena plava gumba na prednjoj strani. Srećom, u konfiguraciji ih je moguće prigušiti ili pak posve ugasiti. *(pp)*

INFO KISS DP-1500

PROIZVOĐAČ	KISS TECHNOLOGY
USTUPIO	LOST
CIJENA	2400 KN
DOJAM	POŠALJITE PRTLJANJE S RAČUNALNIM TV-OUTOM U ROPOTARNICU POVIJESTI JEDNOM ZAUVIJEK

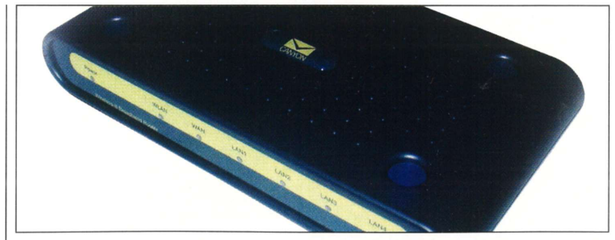
MULTIMEDIJA V-GEAR POCKETTV 2.0

Telka u pokretu

TV NA RAČUNALU sve je popularnija stvar, stoga nikoga ne čudi sve veća količina različitih internih ili eksternih TV prijamnika. Konkretno, ovaj V-Gearov namijenjen je korištenju uz prijenosna računala – i to za one koji često putuju. Od ulaza ima RCA video in, stereo audio in i S-video in. Posebno zgodna stvarčica je gumbić kojim možete snimati pojedine sličice primanog programa kako biste sve one *specijalne* momente mogli u miru podrobno pregledati i analizirati. Uređaj će raditi i putem USB 1.1 sučelja (25fps 320x288 - PAL), no za optimalne performanse što se kvalitete slike tiče svakako vam preporučujemo USB 2.0, koji postiže na PAL signalu 25fps pri 720x576. Uređaj memorira 181 kanal, a paralelno može dati pregled nad 16 odabranih. Bez problema će raditi bilo da ga spojite na klasičnu antenu, ili na priključak kabelske televizije... *(pp)*

INFO V-GEAR POCKETTV 2.0

PROIZVOĐAČ	V-GEAR
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	KVALITETAN PRIJENOSNI TV PRIJAMNIK. POGODNO ZA ONE KOJI MNOGO PUTUJU



DODATCI CANYON WIRELESS ROUTER

Umrežite kućanstvo laganim i jeftinim potezom

STALNE VEZE NA INTERNET sve se više probijaju i do privatnih kućanstava, što za sobom neizbježno povlači neke posljedice i potrebe. Što se posljedica tiče, mislimo, dakako, na golemo povećanje rizika od neželjenih upada u korisnikovo računalo, dok pak pod potrebama mislimo na dijeljenje Internet veze između više korisnika, ili pojedinčeva stolnog i prijenosnog računala. Sve te neugodnosti jednim udarcem možete riješiti kupnjom usmjeritelja (*routera*). Canyonov model tipičan je primjerak takvih uređaja niske cijene. Sastoji se od 4-portnog 10/100 huba, WLAN 802.11b AP-a i *uplinka* koji se spaja na ADSL ili kabelski modem. Stvar se konfigurira vrlo jednostavno – vjerujte nam. Jamčimo da za potpunu konfiguraciju nećete morati ni zaviriti u priručnik. Možda najbolja stvar kod korištenja *routera* za pristup Internetu je u njega ugrađen vatrozid. Razinu sigurnosti možete konfigurirati, a NAT vas štiti od različitih IP *sniffera* i sličnih nasumično napadajućih neugodnosti kojima ste pogotovo podložni kada ste spojeni više sati u komadu. *(pp)*

INFO CANYON WIRELESS ROUTER

PROIZVOĐAČ	MAXTOR
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	JEFTIN USMJERITELJ POPUT OVOG NE PREDSTAVLJA NEKI POSEBAN TROŠAK A UVEST ĆE VAM RED U KUĆNU MREŽU I OSIGURATI VAS OD NAPADA S INTERNETA

internet kalendar LIPANJ

01 jazavci

Megazabavna animacija jazavaca koji plešu, zmije i gljive koja je doslovce u samo nekoliko dana osvojila cijeli svijet. Turbosmiješno. Za razbijanje leda na tulumima. **www.badgerbadgerbadger.com**

02 tv program

Najpregledniji Internet raspored TV programa koji se mogu putem radiovalova, kabela ili satelita primati na području Hrvatske. **www.tvojtv.tk**

03 znanost

Ima bogme i u nas pametnih ljudi! Dokaz - domaći Festival znanosti s nogometom robota i ostalim intrigantnim sadržajima. **www.mzos.hr/festivalznanosti**

04 igre-biznis

Za one koji svijet videoigara žele proučiti i s one druge, poslovne strane. Pregršt industrijskih vijesti, nerijetko sa sarkastičnom oštricom. **www.gamesindustry.biz**

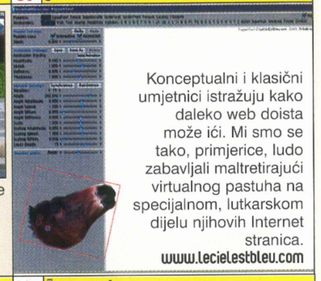
05 mmorpg

Progress Quest definitivno je najlakši RPG u svemiru. U njemu ne trebate raditi apsolutno ništa. Samo ga pustite i on ide. I reda avanture. **www.progressquest.com**

06 vozač duh

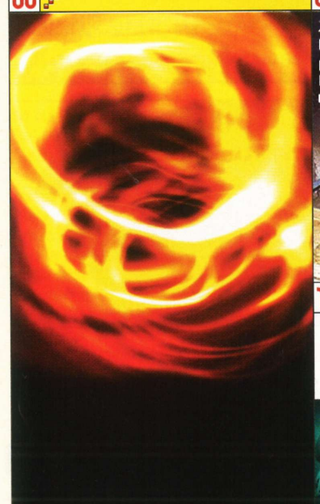
Suludi vozač motora koji svoje eskapade bilježi na videu postao je prava urbana leganda. Stranica na kojoj možete potražiti njegovu priču je: **www.angelfire.com/extreme4/kiddofspeed/**

07 interaktivost



Konceptualni i klasični umjetnici istražuju kako daleko web doista može ići. Mi smo se tako, primjerice, ludo zabavljali maltretirajući virtualnog pastuha na specijalnom, lutkarskom dijelu njihovih Internet stranica. **www.lecielestbleu.com**

08



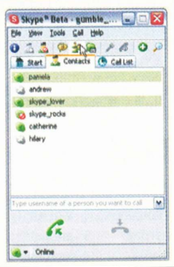
Ove interaktivne Internet stranice prava su Internet konceptualna umjetnost - obvezno pogledati! **www.yugop.com**

09 subwoofer

Zvuk u filmovima nema vam dovoljno basa? Možda vam treba *subwoofer* poput ovog. Kažu da je najjači na svijetu. Pogledajte i uvjerite se sami... **www.royaldevice.com/custom3.htm**

10 komunikacija

Još niste iskušali Skype? Sram vas bilo! Trkom na www.skype.com i iskušajte taj genijalni programčić za komunikaciju glasom preko raznoraznih mreža. **www.skype.com**



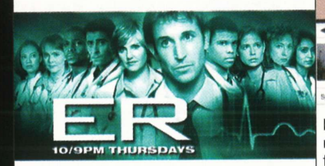
11 crtići

Pregršt kratkih zabavnih, ali "pomaknutih" *flash* crtića i animacija. Koja genijalnih Jazavaca, pa samim tim odredište koje nikako ne smijete propustiti...

www.weebls-stuff.com

12 serije

Vodič kroz sve moguće TV serije ovog planeta. Prava meka za one sretnike koji posjeduju *flat-rate* Internet. **www.tvtome.com**



13 fotografija

Promotivni projekt predstavljanja države nam kilometar po kilometar. Predivne fotke doista svakog kilometra lijepe nam i mile Hrvatske. **www.svaki-km-hrvatske.com**

14 zekonja

Iako je Uskrs iza nas, nije naodmet prisjetiti se tog divnog vikenda prebogatog hranom kroz urnebesni filmić o hip-hop uskrsnom zekonji. Taman za ražanj! **http://i.tlowgo.com/greetings/rapeasterbunny/rapeasterbunny.swf**

15 novinarstvo

Doista izvrsna Internet stranica jedne javne osobe, dakako u ovom slučaju i istoimene TV emisije koju dotični vodi. Obvezno pogledati! **www.denis-latin.com**

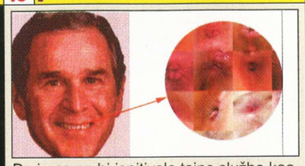
16 reality show

Hrvati su poludjeli za mladim pjevačkim nadama. Sve informacije o jednom od nekoliko takvih natjecanja koja se trenutačno događaju u Hrvatskoj potražite na... **www.hrvatski-idol.com.hr**

17 brutalno

Sretni prijatelji drveća su, unatoč slatkom i milom izgledu, nešto najbrutalnije, bez trunke milosti i cenzure. Samo za one s jakim srcem, i nikako NE ZA MLADE! **www.happytreefriends.com**

18 bu'š il' ne bu'š



Da i nas ne bi ispitivale tajne službe kao i dječaka koji je aktualnom američkom predsjedniku narisao rogove, citirat ćemo samo naslov ovog *sitea*: Bush Asshole Mosaic. Vidi sliku za objašnjenje! **http://aor.shon.org**

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

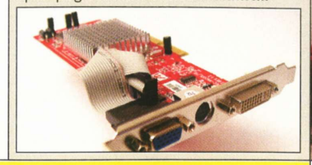
K R A T A K V O D I Č Z A I N T E R N E T R A Z B I B R I G U

19 tišina

Zašto je danas itekako bitno da PC-ji rade što tiše, objasnili smo vam u "temi mjeseca", dok ovdje pak možete pogledati kakvih sve noviteta ima za kupiti u bijelome svijetu... **www.quietpc.com**

20 hardver

Izvrstan PC hardverski portal s nekoliko zasebnih sekcija, tako da si svatko može odabrati ono što ga zanima – grafičke, gaming, gole ženske. Dakako, potonjeg nema, samo smo se šalili - ali svejedno ga se isplati pogledati. **www.hardwarezone.com**



21 hamburgeri

Umjesto da se svim svojim reklamnim kampanjama kliže iza lažnih tendencija o "zdravoj ishrani", Burger King, globalno glavni protivnik McDonaldsa daje vam na raspolaganje "uslužno" pile. Vi mu utipkate naredbu (opscene naredbe uključene), a on je onda obavi. **www.subservientchicken.com**

22 tajnovito i seksi

Vjerojatno najpoznatije svjetsko seksi donje rublje - Victoria's Secret - stiže konačno i u Hrvatsku. Pogledajte već sada na njihovim matičnim stranicama ono što će za nekoliko mjeseci vaša cura očekivati da joj kupite za godišnjicu, ročkas, Božić, Uskrs, vikend... **www.victoriassecret.com**

23 pivčuga

Osječka pivovara dokopala se superatraktivne domene i na njoj napravila korektan i zabavan *flash site*. **www.pivovara.hr**

24 izvanzemaljci

Pokušajte shvatiti smisao ovih Internet stranica ako ih se uopće usudite otvoriti. Mi nismo :) Uglavnom, neka spika o alienima i konceptnoj umjetnosti... **www.alien-zoo.com**

25 clubbing

Odlično ažuriran, iako ponekad konfuzan, *site* koji prati glazbenu i *clubbing* scenu. Dizajn je kontroverzan no znaju što govore! **www.never2much.info**

26 402 metra

Što legalno, što ilegalno, utrke na četvrt milje cvjetaju i u nas. Bilo da se želite uključiti u njih, bilo da ih želite samo gledati i pratiti, ova stranica će vam pomoći u tome... **www.hrquartermile.com**

27 prodam, prodaš, prodano

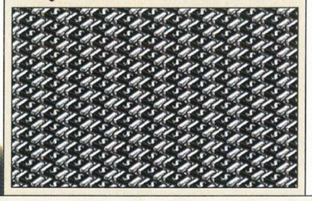
Dugo, a možda i nikad, nismo imali u Internet kalendaru Ebay. Ta globalna tržnica mjesto je gdje možete prodati sve - psa, mamu, auto, računalo - a ima i zgodnih stvari za kupiti - tajnih američkih baza, zrakoplova iz Drugog svjetskog rata, mladenki iz Ukrajine... **www.ebay.com**

28 za golfedžije

Kakve veze ima "narodni auto" *golf* s trčećim zecom (rabbit), pokušajte saznati iz ove odlično zamišljene i realizirane Intenet stranice... **www.vw.com/gti/20th/main.html?skip=true**

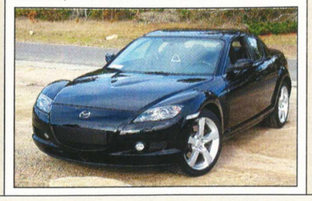
29 bogatstvo

Saznajte koji ste po redu na svjetskoj ljestvici najbogatijih ljudi. Vrlo dobro za stavljanje stvari u perspektivu. **www.globalrichlist.com**

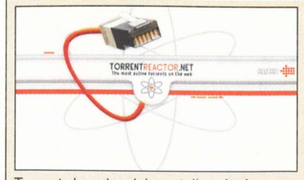


30 auti

Novi supersportaš iz Mazde, RX-8, postaje iz dana u dan sve većim globalnim hitom. Želimo ga i samo za njega radimo, a vi? **www.rx8club.com**

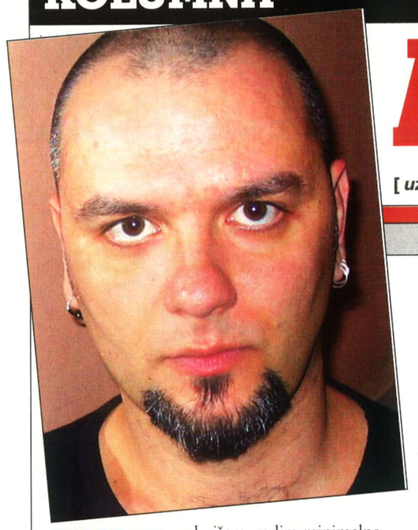


31 torrentisanje



Torrent downloadsi postali su iznimno intrigantna stvar, pogotovo nakon napretka *flat-rate* pristupa Internetu u Hrvatskoj. Skidajte dok možete! **www.torrentreactor.net**

Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr



Antena

[uz čitanje preporučljivo slušati: Hotei Tomoyasu - "Battle Without Honor or Humanity"]

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Kad pišem, radim minimalne preinake, mahom sam odmah zadovoljan gotovim tekstom. Sudeći po vašim reakcijama, čini se da mi ide to pretakanje iz šupljeg u prazno, gdje vam svaki put želim skrenuti pozornost na nešto bitno, a naoko sasvim običnо. No, ovo što sad čitate prvotno uopće nije izgledalo tako. Tekst sam započeo sasvim drugom rečenicom, forma je odudarala od ovog sadržaja, a tema je bila prilično jasna i određena: tajni brojevi na komadu plastike kojima, po potrebi, skrivamo ili otkrivamo identitet. Fina tema, lako ukalupljiva u *gamerski* život, pogotovo ako igre kupujete (*online*) kreditnom karticom, ili ako igrate neku *multiplayer* igru koja je zaštićena jedinstvenim brojem ili *passwordom*. Tema kolumne koju sam prvotno napisao ticala se, dakle, identiteta koji neminovno, na bilo koji način, moramo zaštititi, a na razmišljanje o tome potaknuo me nedavni događaj. Naime, odlučio sam kupiti *Far Cry*.

Kako je kupnja u kešu najisplativija solucija, a istoga u džepu nikad nemam, uputio sam se prema bankomatu. Izvadivši bankovnu karticu, dogodilo mi se ono što se, vjerujem, događa većini - zaboravio sam PIN. Cope me, naravno, iste sekunde ubacio u fliper i počeo navlačiti u pravcu ljekarne spominjuću Antisklerin, međutim, realno gledano, kao da je zaboraviti PIN nešto čudno! Svakih nekoliko dana uguravam plastične kartice u različite aparate i ukucavam brojeve, u banci, u pošti, na bankomatu, u supermarketima... Dobivši poruku o pogrešno unesenom PIN-u, a da izbjegnem rizik blokiranja kartice, spremio sam istu u džep i dao se u prekapanje novčanika ne bih li našao ceduljicu s ta četiri misteriozna broja.

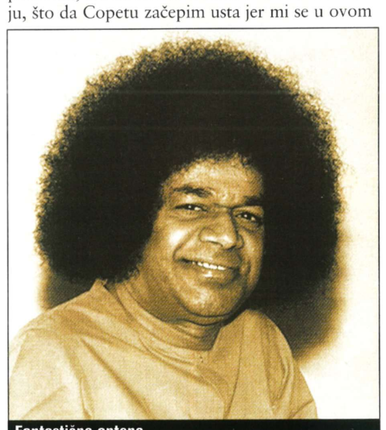
Aha, 3353! Ne, taj je od žiro računa. A 5533? Ne, taj je od žirca na HPB-u. A 5335? Taj je od tekućeg. Hm, 3353? Taj je od Master Carda. 3553 je od American Expresasa. 3335, INA kartica s kojom uz odgodu plaćanja točim gorivo. 3355, Maestro kartica. Našao sam čak i papirić s PIN-om i PUK-om za GSM karticu, kao i zapisani *password* za ulazak u svoj *inbox*, *password* za sve forume na kojima sam aktivan, *passworde* za FTP pristup na Gamer i na *site* mog klana... Sve je bilo tu osim PIN-a tekućeg računa. Ljutnju sam uspio suspregnuti samo zato što sam sam sebi rekao kako je to izvrsna tema za kolumnu. Ljudska potreba da se zaštiti s nekoliko slova i brojeva, počevši od JMBG-a i broja bankovnog računa do *passworda* za ulaz u računalo.

Međutim, nedugo nakon što je bila dovršena, kolumna o toj temi, nakon kraćeg razmišljanja, ipak je završila u Recycle Binu. Pitate se, zašto? Copetu sam, dakako, pročitao svježe dovršen tekst, na što je meštar kao i obično samo frknuo nosom i rekao da je to smeće, što je meni samo značilo da stvar ima prolaz. Ugasivši računalo, zavalili smo se pred TV, uletjevši usred priče Arijane Čuline koja je u koži Goge Bjondine u kameru klepetala svoju ovotjednu "kolumnu". Budući da mi se učinilo da i ona spominje kreditne kartice, brže bolje sam dohvatio daljinski i zelenu crtu volumena potjerao do kraja, i gle čuda - jasno sam čuo kako žena priča upravo o temi koju sam ja prije desetak minuta zgotovio i ubacio u Word. PIN, PUK, JMBG, *username* i *password*, sva sila brojeva s kojima održavamo tajnost... identična su tema koja je mučila i Goge i, što je najgore, ona je bila brža. Moram priznati da su mi se takve stvari već događale. Dok sam svirao, znao sam posložiti nekoliko akorda i kroz njih provući neku temu, a nakon nekoliko tjedana sličnu bih melodiju čuo na MTV-u, ali ovo je bilo prvi put da moja razmišljanja skliznu s tipkovnice i odlepršaju izravno u program HRT-a, i to u krilo ni manje ni više nego megapopularnoj Goge.

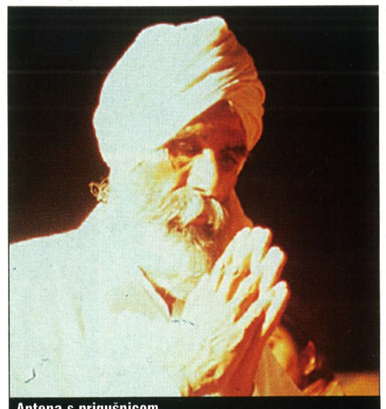
Da sam tu kolumnu objavio, uslijedile bi vaše reakcije koje bi jasno dale do znanja da sam običan lopov i plagijator, što bi bio prilično udarac na moj ego, pogotovo što znam da je moje razmišljanje ovaj put, kao i uvijek, uostalom, potaknuto isključivo mojim doživljajima, a ne inspirirano tuđim promišljanjima. Ispao bih lopina samo zato jer se u masi ljudi našla još jedna glava koja je ovaj put razmišljala isto kao i ja. Kad bolje razmislite, što je tu uopće čudno? S obzirom da svi živimo u manje-više istim uvjetima, okruženi smo istim stvarima, izloženi smo istim glupim i nelogičnim problemima koji nam pritišću grbaču, pa zar je izgledno očekivati da je naše mišljenje jedinstveno? Namjerno ignorirajući svoje čuđenje (jer ipak je jedno kad o tome pričamo s odmakom, a sasvim drugo kad se nađemo u spomenutoj situaciji), krenuo sam u kuhinju zamutiti nekoliko palačinki, što da saberem misli i odvažem situaciju, što da Copetu začepim usta jer mi se u ovom času najmanje slušala priča kako me HRT kontrolira putem satelitske antene i kako Goge Bjondina ima u mojoj radnoj sobi instaliranu web kameru. Kunem se da u palačinke nisam stavljao nikakvo sredstvo sa smirenje, ali Cope se nakon desetak progutanih komada počeo vrlo čudno ponašati. Koliko je do maločas, klečeći na podu, pratio putanju satelitskog kabela, gunđajući da je tu negdje špijun-buba, toliko je sad sasvim pribrano (čisteći zube na vakuum) rezimirao kako nije rijetkost da se i kod većih stvari razmišljanja nekolicine ljudi poklope. Primjerice, kod velikih izumitelja i još većih otkrića. Poslije sam razmišljao što bi bilo da je moja kolumna ipak objavljena prije negoli je emitiran Glamur Cafe i blok s Goge. Bi li u tom slučaju netko rekao kako je Goge, čitajući moj tekst, došla na ideju za svoju iduću porciju zdrave zajebancije pred kamerama? Nema šanse. Ipak ja svojim medijem pokrivam tek pokoji promil onog broja koji pokriva ona.

Ako ste pomislili da je ova jadna i iskasapljena kolumna tugaljka zbog uskog okvira djelovanja jednog *gamerskog* novinara, u krivu ste. Ovo je samo još jedno promišljanje, koje, za razliku od inače, ovaj put govori o mojoj fascinaciji ljudima i njihovim akcijama. Stari Indijci običavali su reći kako je misao energija koja iz glave izlazi u eter i pročišćena se vraća natrag, i to, zamislite, kroz antene u obliku naše kose. Zato su, navodno, svi veliki gurui imali veliku i bujnu kosu. Dakle, mogu pretpostaviti da misli kolaju iznad nas, isprepliću se, ostvaruju kontakte, vode međusobne bespoštedne bitke, stapaju se, a nakon što neke od njih postanu genijalne ideje, krenu natrag, same odabravši svoje novo ishodište koje će ih realizirati. OK, dakle, moja ideja i Gogina ideja postale su jedno i na koncu su ipak umjesto moje odabrale Goginu plavu glavu? Svaka čast Indijcima, pogotovo starim, ali nastavljam s radnjom koju sam započeo prošli mjesec. Brijem glavu!

> **... moje je razmišljanje ovaj put, kao i uvijek, uostalom, potaknuto isključivo mojim doživljajima, a ne inspirirano tuđim promišljanjima...**



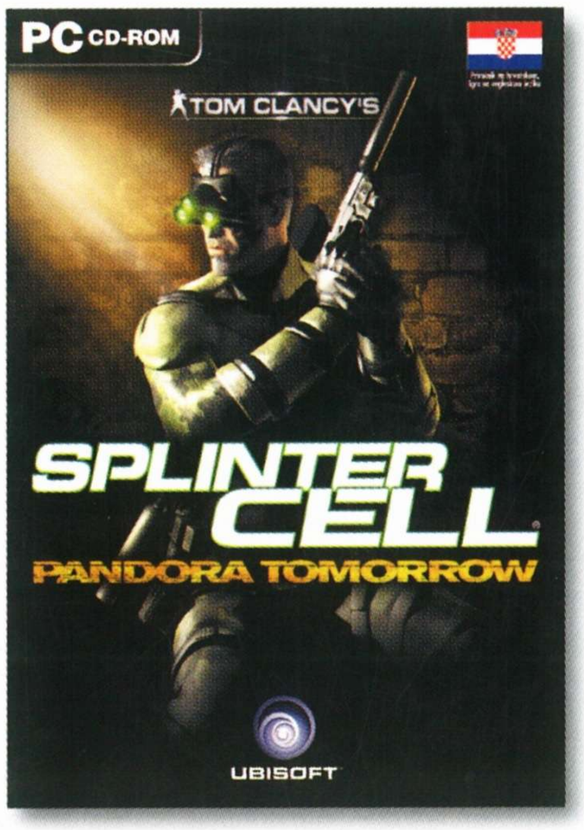
Fantastična antena



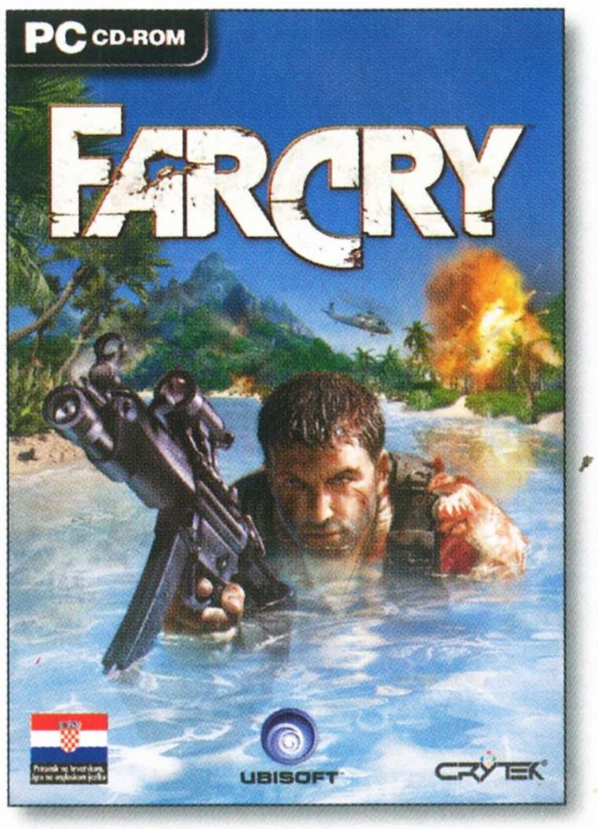
Antena s prigušnicom

ALGORITAM
multimedija centar

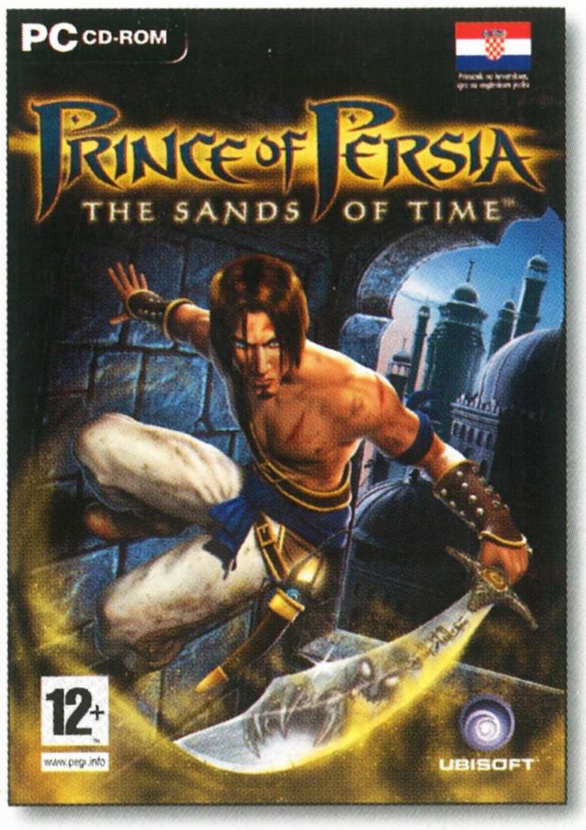
UEFA EURO 2004
PC ▸▸ **349,99 kn**
PS2 ▸▸ **449 kn**
XBOX ▸▸ **449 kn**
Priručnik na hrvatskom, igra na engleskom jeziku (PC)



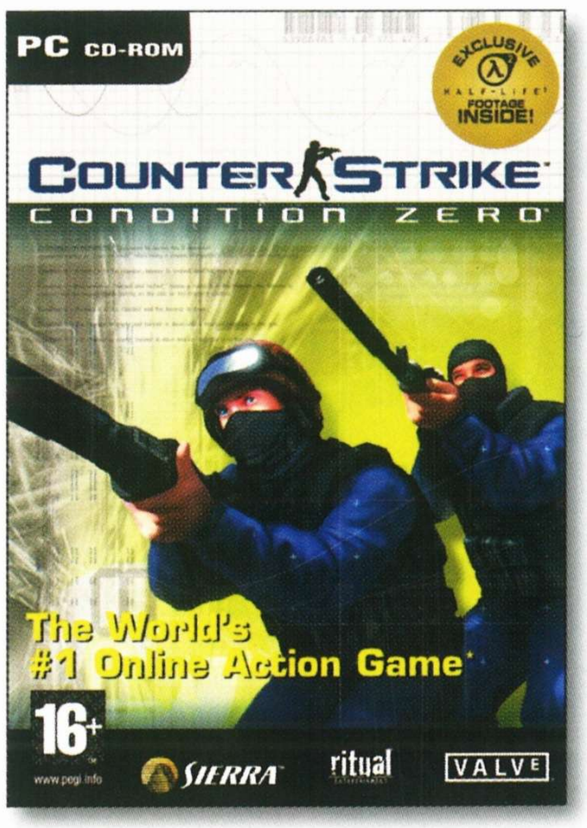
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
PC ▸▸ **349,99 kn**
XBOX ▸▸ **399 kn**
Priručnik na hrvatskom, igra na engleskom jeziku (PC)



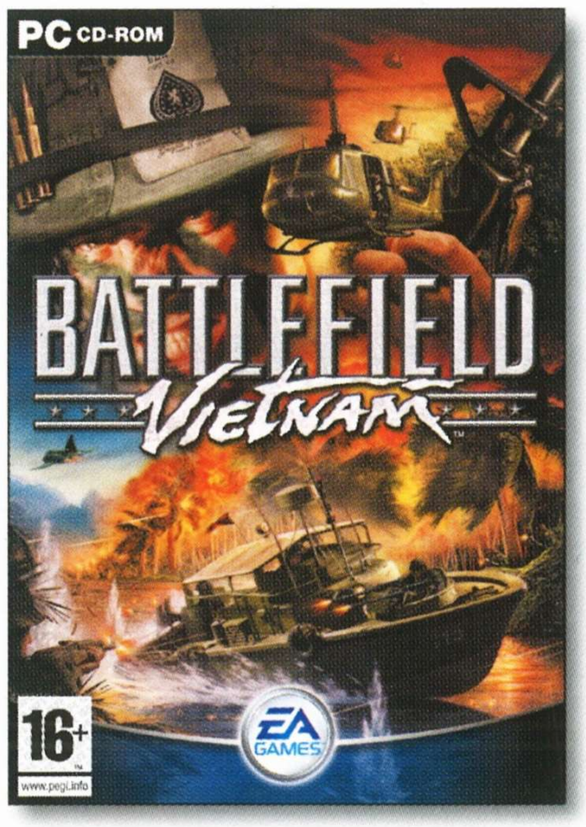
Far Cry
PC ▸▸ **349,99 kn**
Priručnik na hrvatskom, igra na engleskom jeziku



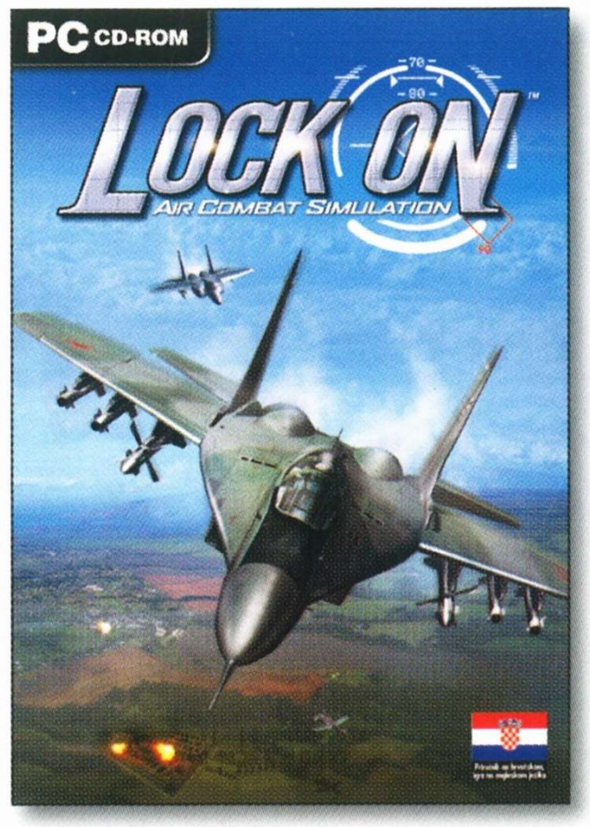
Prince of Persia: The Sands of Time
PC ▸▸ **349,99 kn**
PS2 ▸▸ **449 kn**
XBOX ▸▸ **399 kn**
GameCube ▸▸ **399 kn**
Priručnik na hrvatskom, igra na engleskom jeziku (PC)



Counter-Strike: Condition Zero
PC ▸▸ **369 kn**
Priručnik i igra na engleskom jeziku



Battlefield Vietnam
PC ▸▸ **399 kn**
Priručnik i igra na engleskom jeziku



Lock On: Air Combat Simulation
PC ▸▸ **299 kn**
Priručnik na hrvatskom, igra na engleskom jeziku

Unreal Tournament 2004
PC ▸▸ **369 kn**
Priručnik i igra na engleskom jeziku

ALGORITAM
www.algoritam.hr

ALGORITAM PRODAJNA MJESTA: **Zagreb,** Gajeva 1, 01/4881-554 ▸▸ **King Cross Zagreb,** Škorpikova 34, 01/3475-229 ▸▸ **Dubrovnik,** Placa 8 (Stradun), 020/322-044
Split, Bajamontijeva 2, 021/348-030 ▸▸ **Osijek,** Trg slobode 7, 031/214-310 ▸▸ **Pula,** Prolaz kod kazališta 1, 052/393-987 ▸▸ **Varaždin,** I. Kukuljevića 7, 042/302-422

U sve cijene uključen je PDV. Zadržavamo pravo izmjene cijena. Ponuda vrijedi do isteka zaliha. Algoritam i Algoritam logotip su zaštićene trgovačke oznake tvrtke Algoritam d.o.o. Zagreb.