NAGRADNA IGRA › IQ - PET Genius DIGITALNIH FOTOAPARATA

HACKER

BROJ 104 • SRPANJ 2004. • CIJENA 30.00 KN, 1000 SIT, 220 DIN, 270 DEN

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNO

IGRA BROJA

THIEF 3
DEADLY SHADOWS

Opasnost vreba u sjeni

TEST RECENZIJA

UEFA EURO 2004

Trenutačno najvažnija stvar na svijetu

ISSN 1330-7126

NAJAVA BROJA

FREEDOM FORCE 2

Ekstravagantno odjeveni superheroji još jednom spašavaju svijet

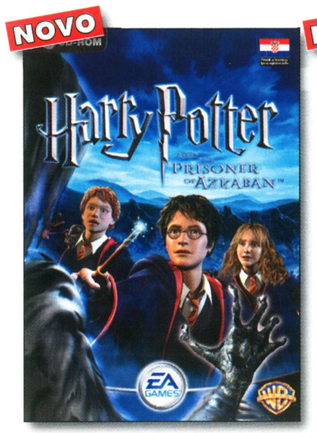
E3 2004

PREKO 18 STRANICA IZVJEŠTAJA S NAJVEĆEG SAJMA INTERAKTIVNE ZABAVE U LA-u

Detaljni report sa prikazima preko 100 najnovijih spektakularnih hit naslova

ALGORITAM
multimedija centar

NOVO

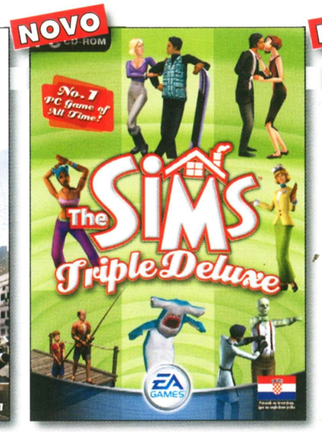


Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
U prodaji sredinom lipnja za
PC, PS2, XBOX, NGC i GBA
Priručnik na hrvatskom, igra na engleskom jeziku (PC)

NOVO

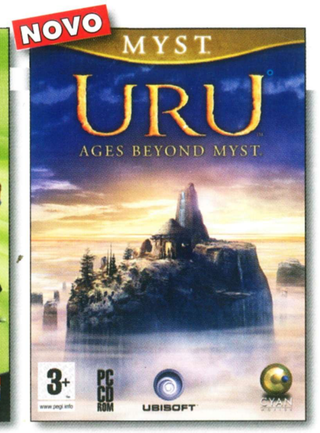
Ground Control 2: Operation Exodus
PC ›› u prodaji sredinom lipnja
Priručnik na hrvatskom, igra na engleskom jeziku (PC)

NOVO



The Sims Triple Deluxe
PC ›› u prodaji sredinom lipnja
Priručnik na hrvatskom, igra na engleskom jeziku (PC)

NOVO



URU: Ages Beyond Myst
PC ›› u prodaji sredinom lipnja
Priručnik i igra na engleskom jeziku (PC)

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

Far Cry
PC ›› 349,99 kn
Priručnik na hrvatskom, igra na engleskom jeziku (PC)

Unreal Tournament 2004
PC ›› 369 kn
Priručnik i igra na engleskom jeziku (PC)

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
PC ›› 349,99 kn
XBOX ›› 399 kn
NGC ›› NOVO (u prodaji od sredine lipnja)
GBA ›› NOVO (u prodaji od sredine lipnja)
Priručnik na hrvatskom, igra na engleskom jeziku (PC)

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.

Genius

Neka se i Vaše uši vinu u visine!

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

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.)

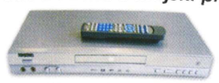
KYE SYSTEMS CORP.
www.geniusnet.com.tw

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

IQ
www.iq.com.hr

Posebna ponuda

Ukoliko u mjesecu lipnju kupite GHT-510D ili GHT-510, u bilo kojem IQ-centru, za poklon dobivate BlueTech DVD/MP3 linijski player!



Više informacija na besplatnom telefonu
0800 0801

Uspomene su dragocjene. Snimajte!

VIDEOKAMERA
DM MV-750i
(800.000 pixela,
22x opt. zoom, foto funkcija)
+ širokokutni adapter + torbica
4,999.00 kn

SLR FOTOAPARAT
EOS 3000V 28-90 DC kit
(EF 28-90 mm objektiv,
7 točaka AF)
+ Adidas Roteiro nogometna lopta
1,899.00 kn

KOMPAKTNI ANALOGNI FOTOAPARAT
Prima ZOOM 80u kit
(38-80 mm objektiv, bljeskalica
koja prati zoom, asferična leća)
+ kapa EURO 2004
649.00 kn

DIGITALNI FOTOAPARAT
PowerShot A310
(3.2 Mp, 5.1x dig. zoom,
32MB CF kartica, video zapis)
1,099.00 kn

DIGITALNI FOTOAPARAT
PowerShot A70
(3.2 Mp, 3x opt. zoom,
direktan ispis)
+ Adidas Roteiro nogometna lopta
1,999.00 kn

DIGITALNI FOTOAPARAT
PowerShot S50
(5.0 Mp, 3x opt. zoom,
Li-Ion baterija, metalno kućište)
2,999.00 kn

DIGITALNI FOTOAPARAT
PowerShot A80
(4.0 Mp, 3x opt. zoom,
rasklopivi LCD zaslon)
2,799.00 kn

UEFA Euro 2004 PORTUGAL
OFFICIAL PARTNER

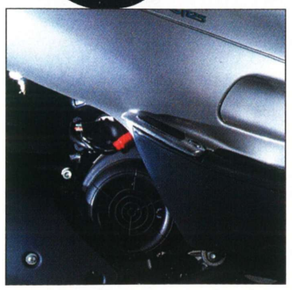
you can
Canon
www.canon.hr

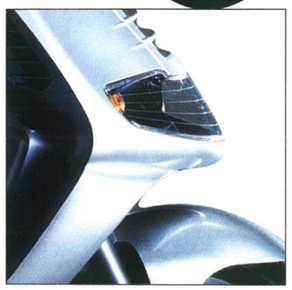
Potražite kod svih bolje opskrbljenih Canon partnera!

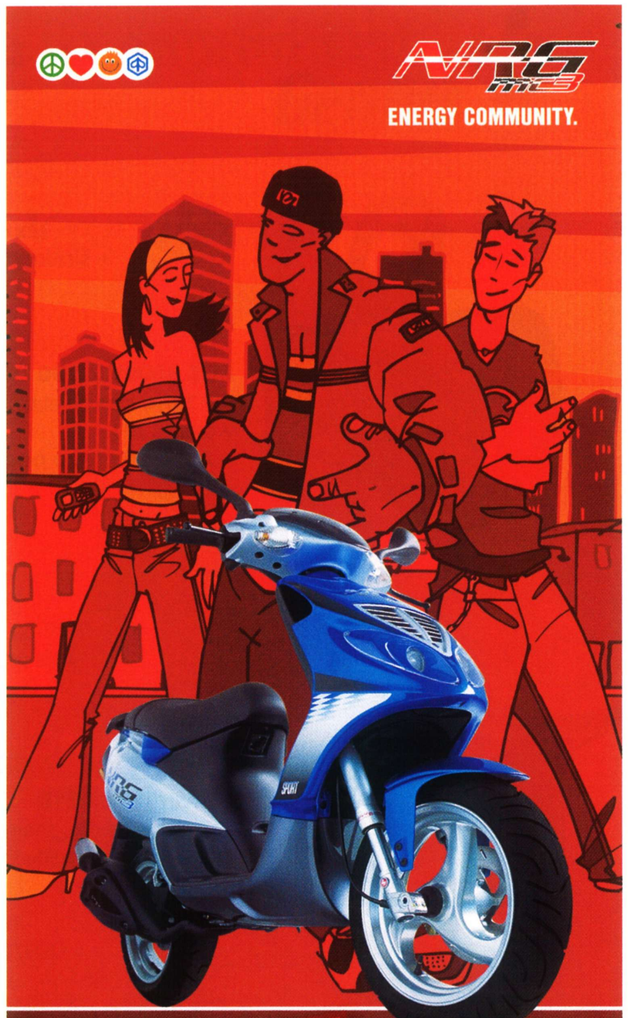
Zašto PIAGGIO, VESPA ili GILERA skuter?

Lijepa vremena i skorašnje ljeto je napokon zakucalo i na naša vrata. Skuteri su opet osnovno prijevozno sredstvo, a oni koji do sada nisu bili vlasnici dvotočkaša ili pak oni koji žele noviji skuter, evo prilike da na jednom mjestu pročitaju prednosti kupovine u Piaggio, Vespa i Gilera prodajnim mjestima.
Piaggio prodajna mreža ima oko 40 prodajno/servisnih mjesta diljem Hrvatske.
Prilikom kupovine jednog od trideset ponuđenih modela Piaggio, Vespa ili Gilera marke kupac ima priliku birati između kupovine gotovinom (uz gotovinski popust od 3%) i kreditiranja do sedam godina. Kreditne linije su brojne i pokrivaju uglavnom sve veće banke u Hrvatskoj. Tako su mogući krediti putem Raiffeisen Bank, PBZ Leasinga, Splitske banke, HYPO Alpe - Adria Bank, te krediti do 2 godine za korisnike American Express kartica i EuroCard/Mastercard kartica. Tako na primjer za jedan od najprodavanijih modela Diesis 50 mjesečno trebate odvojiti samo 231,00 kn, dok za model Beverly 250 rata iznosi 509,00 kn. *
Prilikom kupovine skutera u ovlaštenim salonima, kupci imaju mogućnost povoljnijeg obveznog i kasko osiguranja tvrtke CROATIA OSIGURANJE.
Važno je naglasiti da je u tijeku i akcija s Croatia osiguranjem. Naime, svaki kupac Piaggio, Vespa ili Gilera skutera do 50 cm3 *na poklon dobiva obvezno osiguranje i jet kacigu*. Osim ove akcije tu je i pogodnost za kupce modela Skipper 125/150, jer svaki kupac *na poklon dobiva prtljažnik*.
Naravno, prilikom kupovine skutera mnogi kupci ne razmišljaju o daljnjem tijeku održavanja i servisiranja skutera, što je veoma bitna stavka dugovječnosti skutera, te kvalitetne i sigurne vožnje.
Piaggio mreža servisa (40 servisa u Hrvatskoj) svojim kupcima nudi vrhunsku uslugu koja se očituje kroz standardizirani i javni cjenik, mogućnost kreditiranja servisnih popravaka iznad određene svote. Efikasnost rješavanja servisnih popravaka dovoljno je izraziti kroz jednu činjenicu. Naime, u 2004. g. uspješnost rješavanja reklamacija kupaca, iznosi čak 85% u roku 24 sata, (2003. ovaj postotak je iznosio 77%).
I još jedna zanimljivost, jamstvo Piaggio, Vespa i Gilera skutera traje dvije godine *bez obzira na broj prijeđenih kilometara*.

** Mjesečna rata za kredit na 7 godina*







OSIGURAN I SIGURAN !
Svakom kupcu skutera do 50 cm3
POKLON !
JET KACIGA i OBVEZNO OSIGURANJE

17.880 Kn
Mjesečna rata
već od 292 Kn
Cijene s PDV-om za plaćanje u gotovini

SELENIA MOTO RIDER
PIAGGIO

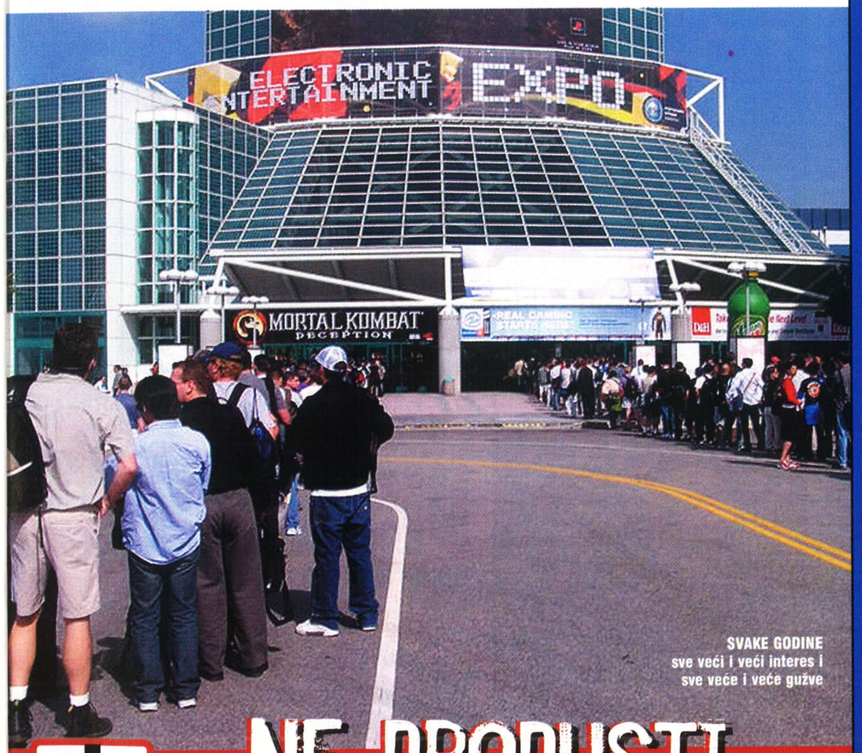
PRODAJA: SPLIT "PIAGGIO CENTER SPLIT" 021 383 898 • "SKUTER BUTIGA" 459 730 **HVAR** "FORMOTORS" 021 742 458 **TROGIR** "PROMOTO" 021 881 655 **ŠIBENIK** "PIAGGIO CENTER ILJADICA - RAPO" 022 213 159 **MURTER** "MOTOSPORT" 022 434 430 **ZADAR** "PIAGGIO CENTER ZADAR" 023 305 861 **DUBROVNIK** "ETNA" 020 313 061 • "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 • **BOSNA I HERCEGOVINA: BIHAĆ** "AUTOCOMERC" 037 228 084 **TUZLA** "LIBERO TRADE" 035 255 018 **ZENICA** "AUTO CENTAR BEGANOVIĆ" 032 446 100 **BANJA LUKA** "MOTO TRADE" 051 323 351 • **MAKEDONIJA: SKOPJE** "LISA ZORAN DOOEL" 02 311 7204 • "MOTOMAK" 313 2533

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

PRAVO LICE ZABAVE

Da ste se slučajno sredinom prošloga mjeseca zatekli na najvećem godišnjem okupljanju svih relevantnih sudionika industrije igara, E3-ju, naravno, mogli biste doći do pogrešnog zaključka o trenutačnom stanju svima nama trenutačno najomiljenijeg načina zabave, uživanju u svijetu računalnih/videoigara. Naime, legtimičnim pogledom na taj kaos boja i ultraglasnih zvukova koji su dopirali iz svakoga kutka gorostasnoga konvencijskog centra vrlo lako vam se moglo dogiti da pomislite kako ste na nekom od okupljanja izopačene hollywoodske filmske industrije. I zapravo ne biste mnogo ni pogriješili, jer *mainstream* put kojim je krenuo dobar dio najvećih izdavačkih kuća, čija se projekcija vrlo vjerno mogla očitati u cijeloj toj košnici E3-ja, zapravo je u cijelosti podređen komercijalizaciji i želji za što većom zaradom. Doslovce stotine kvazinastavaka iskušanih (u smislu financijske profitabilnosti, dok je kvaliteta u drugom planu, naravno) franšiza, na desetke i desetke filmskih i stripovskih licencija i gotovo totalni manjak originalnosti napadali su sa svih strana. No, vratimo se na početak jer, kada malo bolje pogedate ispod tepiha, među svim tim hrpetinama balege može se, kao i uvijek, naći i dragulja, fantastičnih naslova koji su uspjeli zadržati osjećaj svježine i originalnosti za kojom svi ti gaming "nostalgičari" toliko čeznu. Iako ih je teško iskopati i od prve razlikovati od svog tog smeća, oni su ipak tu, i na svakih sto totalnih promašaja bila je prezentirana barem po jedna koliko-toliko interesantna igra. Konkretne odgovore na tko, zašto, kome i kako naći ćete u našem iznimno velikom, informacijama nakrcanom E3 reportu na 18 stranica. Uvjereni smo da ćete, kao i mi, među stotinjak naslova koje smo posebno istaknuli, smatrajući ih nešto interesantnijima od ostaka prosječne gomile, i vi naći igru ili više njih čiji ćete dolazak nestrpljivo očekivati.
Prelistajte na brzinu idućih nekoliko stranica i zaronite u budućnost svijeta igara.

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



SVAKE GODINE
sve veći i veći interes i
sve veće i veće gužve

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

NAJAVA BROJA: Freedom Force 2
str. 22 Superheroji ponovno u obrani čovječanstva

REPORT: Electronic Entertainment Expo 2004
str. 32 Što se događalo ove godine na najvećem sajmu interaktivne zabave

TEST RECENZIJA: UEFA Euro 2004
str. 62 Ajmoooo, vatreniiiii!

HACKER ekipa

DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

DAMIR RADEŠIĆ
novinar

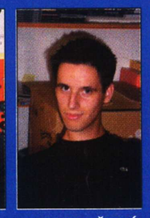
TIBOR HITRI
novinar

KRISTINA JEREN
novinar

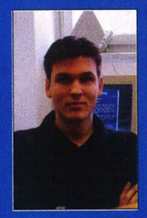
KREŠIMIR JOZIĆ
novinar

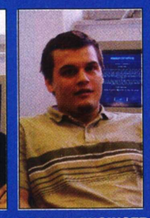
BERISLAV JOZIĆ
novinar

KREŠIMIR LAUŠ
novinar


IVAN KOVAČEVIĆ
novinar

GORAN MARAVIĆ
hardver


MISLAV MATAIJA
novinar

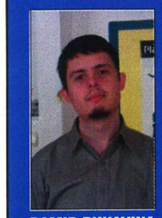

PATRIK PENCINGER
hardver

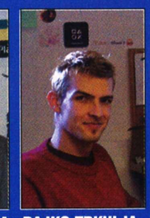
MARIN PERIC
grafički urednik

STIPE PERKOVIĆ
DTP

IVAN POLOJAC
novinar

GORAN RAČIĆ
novinar


DAMIR RUKAVINA
novinar


RAJKO TRKULJA
novinar

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar

sadržaj #104

Hacker broj 104 | issue 104 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **srpanj 2004.** | july 2004

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 Zag

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

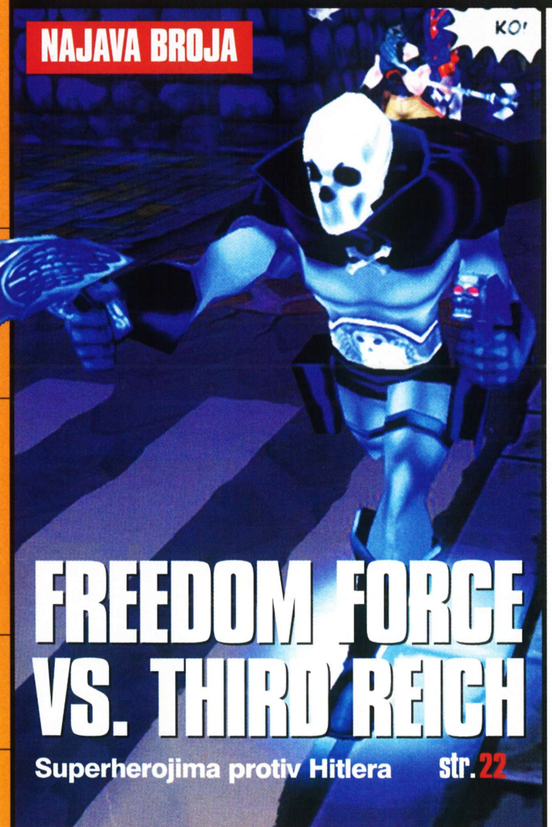
europa press HOLDING

SPECIAL REPORT

E3 2004.

Sve što trebate znati o ovogodišnjem sajmu interaktivne zabave u Los Angelesu

str. 3



NAJAVA BROJA

FREEDOM FORCE VS. THIRD REICH

Superherojima protiv Hitlera

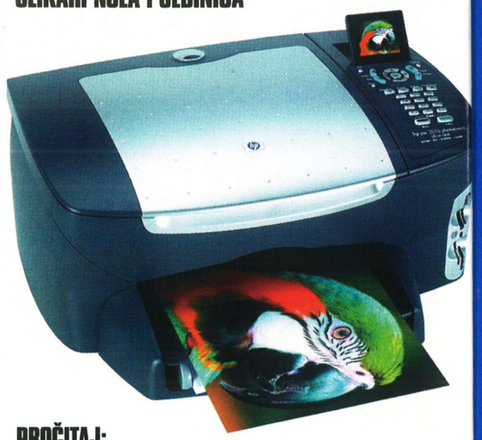
str. 22

HARDWARE TEMA

PISAČI

Kvalitetan ispis napokon postaje dostupan svakom korisniku računala

SLIKARI NULA I JEDINICA



PROČITAJ:

- **Savjeti za kupnju**
  Koju vrstu pisača odabrati?
- **Kvaliteta i brzina ispisa**
  Najvažnija obilježja svakog pisača

str. 8

RUBRIKE

8 PC Info
16 Tech Info
18 Aktualno - Rat standarda oko DVD-a treće generacije
31 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 F.E.A.R.

NAJAVA BROJA

22 Freedom Force vs. Tird Reich

NAJAVA

26 Settlers: Herritage of Kings

ZAVRŠNICA

28 Men of Valor
28 LOTR: Middle Earth Online
28 Dungeon Siege 2
29 Sid Meier's Pirates

E3 REPORT

34 Najveći sajam interaktivne zabave

RECENZIJE

54 Thief 3: Deadly Shadows
58 Manhunt
62 UEFA Euro 2004
66 World Soccer Winning Eleven International
68 Perimeter
70 F1 2004 Pro
72 Nitro Family
72 Virtual Grand Prix 2
73 Super Racer Deluxe
73 The Butcher

HARDWARE

HARDWARE MJESECA

83 GECUBE Radeon 9800XT

HARDWARE TEMA

84 Pisači

HARDWARE MINITEST

90 Tipkovnice i miševi

HARDWARE RECENZIJE

92

« **RUBY**
Recite vi nama, kako ne kupiti nešto što je tako lijepo upakirano?

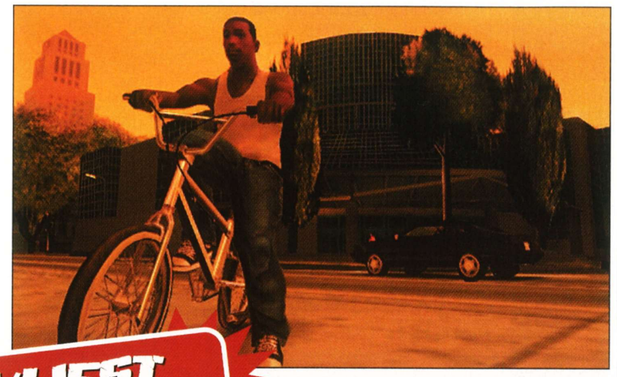
Libido kao Ahilova peta

PRVE SLIKE I KOMENTARI ...

Grand Theft Auto San Andreas

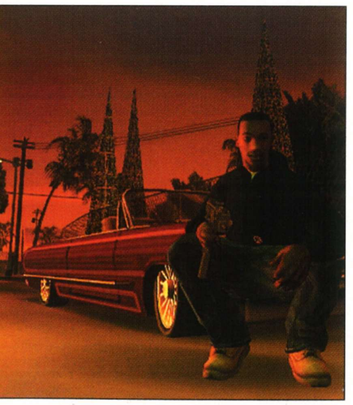
Triput veći od prethodnika

Potvrđeno je da će jedan od najiščekivanijih Playstation 2 hitova samo nekoliko mjeseci nakon konzolaške premijere "sletjeti" i na naše PC-je. Smješten u rane devedesete, provozat će nas po tipičnim lokacijama koje smo mogli vidjeti u filmovima tog razdoblja (npr. Petak), tj. kroz San Francisco, Los Angeles i Las Vegas. Tako je, novi *GTA* donosi čak tri grada, koji će biti međusobno povezana *interstate* cestama, a svaki će imati površinu jednaku cjelokupnoj zapremini iz prošloga dijela! Prema tome, igra će biti čak triput veća od svoga prethodnika, što znači da će biti i triput toliko misija, likova, skriptiranih događaja itd. San Andreas i dalje prati priču o zaraćenim mafijaškim klanovima i vašim pokušajima penjanja po kriminalnoj ljestvici, no ovaj put nećete biti sami nego ćete unajmiti i trojicu plaćenika koji će vas pratiti kud god krenuli i za vas razbijati glave, vaditi utrobe i gaziti starice. Novi *GTA* čak će podržavati i neke elemente koje smo navikli gledati u *Simsima*, poput potrebe vašeg lika za hranom! No, budete li ga hranili samo krafnama, udebljat će se i smanjiti si *staminu*, a tad je teretana jedno od rješenja i elemenata na koji valja obratiti pozornost. Spomenute divote zaokružuje uvelike poboljšana grafika s *real-time* refleksijama, povećanim brojem poligona te realnim ciklusima izmjene dana i noći. Kao šlag na kraju, u igru će biti ubačena i *ragdoll* fizika, pa nam je i više nego jasno zašto se oko ove igre podiže tolika prašina.



VIJEST MJESECA!

"Akrobacije na biciklima samo su jedna od manjih novosti u igri"



GTA SAN ANDREAS

Ovaj puta čak tri velika grada međuosobno povezana autocestama kojima ćete moći neobuzdano širiti kaos tu su da vam pruže na stotine sati sulude zabave. Igra sama po sebi biti će velika kao "trojka" i *Vice City* zajedno puta dva. I sve to doći će na "samo" jednome DVD-u. Ma čista uživancija i veselje.

"Ovaj puta ciljamo na minimalno 30% tržišta"

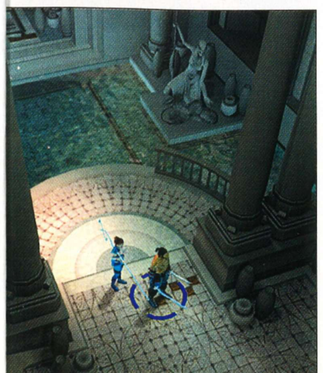
***MICROSOFT GAMES**, nakon E3a vezano za izlazak Xboxa 2 iduće godine*

Blitzkrieg 2

Konačno u 3D grafici

Gotovo je s ekspanzijama, *Blitzkrieg* konačno dobiva pravi pravcati nastavak! Prvo, tu je friški engine, koji će biti u potpunom 3D-u, što znači da ćete pogled na bojište moći zumirati i rotirati, bez i najmanjeg gubitka bilo kojeg detalja. Drugo, interface bi također trebao zadržati svu intuitivnost originala, dok bi struktura misija ipak mogla pretrpjeti neke značajnije promjene. Naime, postojat će primarne i sekundarne misije, s tim da potonje neće biti nužne za završetak pojedine karte, ali će vam donositi bodove, kojima ćete kupovati nove jedinice. Ti objektivi bit će povezani i s narednim misijama, pa tako npr. ako ste prije pola sata srušili neki most, na idućem ga nivou više neće biti. Inače, osim europskog bojišta, *Blitzkrieg 2* će se koncentrirati i na Filipine, Okinawu, Mandžuriju i još neke pacifičke operacije u kojima ćete se makljati protiv kosookih Japanaca ili pak na njihovoj strani. Sukladno lokacijama, nešto veći naglasak bit će na pomorskoj i zračnoj borbi gdje će čak sudjelovati i nosači zrakoplova te moćne krstarice koje će svojim topovima zasipati neprijateljske položaje na obali. A kako će i kopnene jedinice biti brojnije nego ikad, već sad nam se čini da bi *Blitzkrieg 2* mogao biti jedan od hitova 2005..

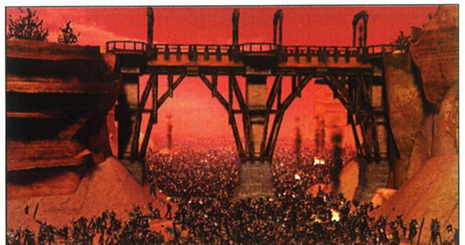
MALI TENKOVI, SITNA ARTILJERIJA I... VELIKI RAT



Dragon Age

Bioware uzvraća udarac

Da nešto raščistimo, *Dragon Age* će biti izometrijski RPG rađen od nikog drugog doli Famoznog Biowarea!!! A upravo taj Bioware kaže da će *Dragon Age* biti "duhovni nasljednik" *Baldurs Gatea*, *NeverWinter Nightsa* i *KOTOR-a*. Što je podatak koji stvarno dovoljno govori, no još nam više govori podatak da su sva D&D pravila u ovoj igri napisana specijalno za nju, te će se možda jednoga dana čak i licencirati u *pen&pencil* formatu. No, ne brinite, i dalje će s nama biti vilenjaci, patuljci, ljudi, demoni, a sudeći po nazivu, valjda i pokoji zmaj. *Dragon Age* bi ipak trebao najviše sličiti *NeverWinter Nightsu*, s tom razlikom da će igrač konačno upravljati cijelom družbom, a ne samo jednim likom kao dosad. Osim toga, fascinirat će nas i svojom nevjerojatnom grafikom, koja će dopuštati borbe s doslovce stotinama jedinica na ekranu! Već drhtimo!!!



INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO

BLITZ

Titus bankrotirao

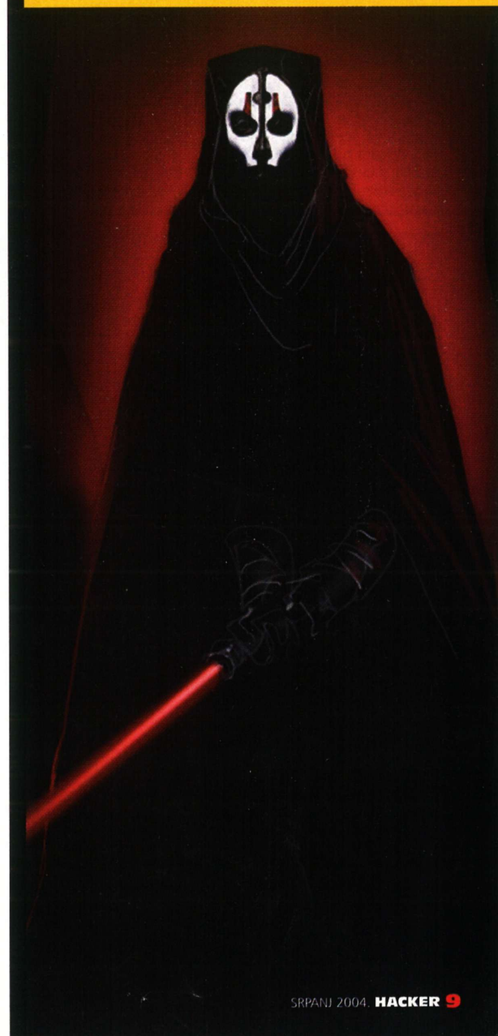
Nekad veliki i uspješni francuski izdavački div Titus nakon brojnih financijskih poteškoća proglasio je bankrot i zauvijek zatvorio svoja vrata. Još uvijek se ne zna što će se dogoditi s nizom njegovih sestrinskih izdavačkih i razvojnih kuća, no budući da je i Interplay dosegao dno dna i da se nalazi pred samim bankrotom, stvari su prilično jasne.

Definitivno povratak Jaged Alliancea

Nakon dužih nagađanja, Strategy First konačno je i službeno potvrdio: *Jagged Alliance* se vraća. I to ne samo u obliku trećeg nastavka, nego i dviju novih igara koje će uslijediti jedna za drugom. Kodni naziv jedne od njih je *JA 3D*, dok će druga nositi tek uobičajeni sufiks 3. Detalji o oba naslova se tek polako počinju razotkrivati te konkretnije najave očekujte u idućim brojevima Hackera.

Još veća navala Star Wars igara

Iz Lucas Arsta počele su na sve strane curiti glasine kako cijeli niz već najavljenih *Star Wars* naslova predstavlja tek djelić onoga što će se pojaviti tijekom iduće godine, kad će konačno biti prikazan i završni dio Star Wars filmske sage. *Battlefront*, *Republic Commando* i *Knights of the Old Republic 2* predvodit će se osvajački pohod *SW* horde.

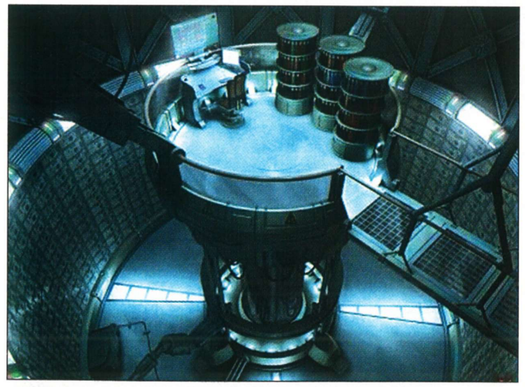


Dreamfall

HOT STUFF

Avantura stare škole

Dreamfall: The Longest Journey će biti akcijska avantura smještena u tri svijeta prepuna tehnologije i magije. Njegova glavna snaga ležat će upravo u brojnim lokacijama koje će se doticati gotovo svih avanturističkih klišea koje ste ikad vidjeli; zaleđene pustare, sjenovite pećine, pitoreskna sela, mistične šume itd. Bogatstvo scenografije popratit će i bogata priča koja će vas staviti u uloge čak triju različitih likova kako biste je mogli promotriti iz različitih perspektiva. Svali lik imat će i posebne osobine, pomoću kojih ćete rješavati dijelove priče, a u sve će biti ubačena i velika sloboda izbora. Tijekom razgovora na izbor ćete imati brojna grananja dijaloga, o kojima će ovisiti odnos drugih osoba prema vama, a ovisno o načinu igre, doći ćete i do nekoliko različitih završetaka. Bit će tu i malo akcije, pa nam se nakon svega *Dreamfall* čini kao uistinu obećavajući proizvod.



Still Life

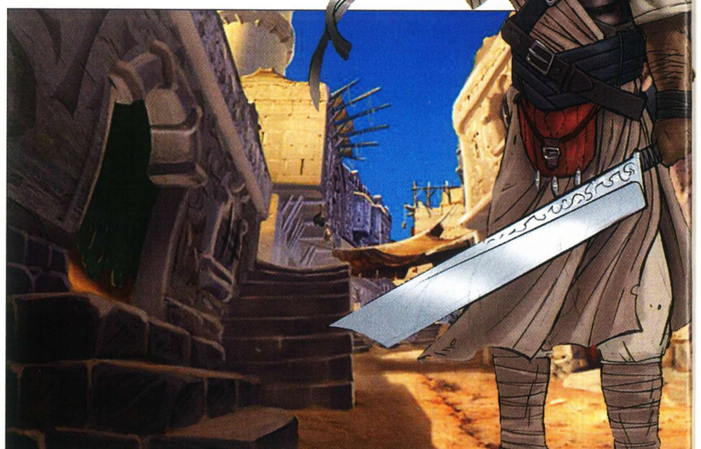
Mrtva priroda i serijski ubojice

Od autora legendarne *Syberije* uskoro nam stiže avantura kroz koju ćemo, sukladno novim trendovima, prošetati ne s jednim nego s dva zanimljiva lika. Prvi je detektivka Victoria McPerrson, koja živi i radi u modernom Chicagu i trenutačno je zaokupljena rješavanjem slučaja serijskog ubojice. No, kad jednog dana dođe u kuću svojeg djeda, kopajući po njegovim stvarima, slučajno otkrije da se i on svojedobno mučio sa slučajem koji s njezinim ima itekakve sličnosti. Radnja se tada pebacuje u Prag 1929., gdje ćete se pak kao stari McPerrson uhvatiti u koštac s misterioznim ubojicom. Ne moramo ni govoriti da će se zbog toga igra biti rađena u dva potpuno različita grafička stila, koji u pojedinim scenama izgledaju poput umjetničkih radova, što zapravo i jesu. Posebnost *Still Lifea* bit će i *full screen* inventorij, forenzičko istraživanje i neke poluakcijske sekvence, što sve skupa zvuči ludo...

Gothic 3

Miris istoka

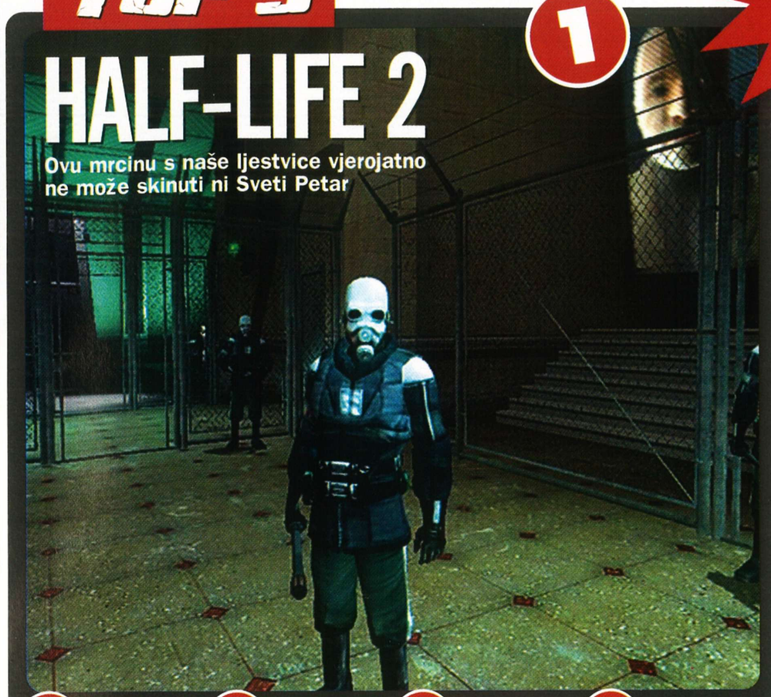
Iako još uvijek rade na dodatku za *Gothic 2*, procurilo je da je i *Gothic 3* u uznapredovaloj produkcijskoj fazi. Najveća novost vezana uz novi nastavak je potpuna promjena grafičkog enginea - doduše, i dalje će biti iz matične kuće. Prema dostupnim informacijama, promjene će se najviše osjetiti na bogatstvu flore i faune, tj. u gustim šumetinama koje su i dosad bile *Gothicov* zaštitni znak. Očekuje se i pomak vizualno/scenarističkog stila, koji bi trebao poprimiti neke istočnjačke motive, tj. fantazijski svijet će se uvelike temeljiti na arapsko-saracenskoj kulturi, što je svakako priličan odmak od tipičnog srednjovjekovnog *settinga* koji prati gotovo svaki RPG izašao u novije vrijeme. Uvelike se nagađa i o *multiplayeru*, a kolaju i špekulacije o možebitnom odlasku u MMORPG vode, što sami autori ne opovrgavaju, ali i ne potvrđuju!



TOP 5

1 HALF-LIFE 2

Ovu mrcinu s naše ljestvice vjerojatno ne može skinuti ni Sveti Petar

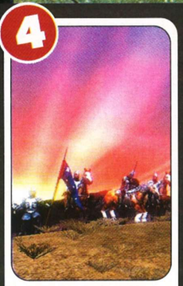


2 DOOM 3

Baš kao i *HL2*, jednostavno se ne da s našeg popisa najpoželjnijih igara godine

3 BLITZKRIEG 2

Otkako je predstavljen na E3-ju, ne možemo prestati misliti o njegovoj RTS WW2 kvaliteti



4 LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH

I dalje jedan od najaktualnijih RTS-ova koji čekamo s nestrpljenjem

5 MEN OF VALOR

Kako se bliži datum izlaska ove vijetnamske pucačine, rastu i naša očekivanja

Gorky Zero: Beyond Honor

Gorki okus krvi

Sjećate se *Gorkog 17*? Bila je to prilično opskurna RTS taktika poljskih autora, koja je zbog nekih svojih specifičnosti prošla prilično dobro na europskom tržištu. Gorki se vraća, ali u obliku tipičnog Metal Gear Solid/Splinter Cell klona, gdje ćete umjesto čiste akcije morati koristiti *stealth*. Za detekciju neprijatelja koristit ćete standardni radar, koji će pokazivati da li momci samo patroliraju ili vas aktivno traže. A za ubijanje istih nesretnika poslužit će vam apsolutno sve, od boca, metli, noževa do teških mitraljeza! Fora će biti u tihom prikradanju sleđa i dobrom ciljanju u kritični dio tijela, što će rezultirati tihim ubojstvom već od jednog udarca. Akciju ćete promatrati iz dvaju kutova, i to izometrijskog, za istraživanje i skrivanje, te onog sleđa, za čine nasilja. Inače, priču piše Rafal Ziemkiewicz, koji je u Poljskoj dobio brojne nagrade za svoje SF novele. Valjda i to nekog vraga znači!?.

BLITZ

Kradljivci HL2 koda ulovljeni

Gotovo punih godinu dana nakon incidenta u kojem je Valveu putem neta pokraden kompletan *source code* Half Lifea 2, zbog čega su pretrpjeli goleme financijske poteškoće i odgodili igru sada za već više od deset mjeseci, polovljeni su odgovorni kradljivci. Da sve bude još zanimljivije, identitet počinitelja nije otkrila ni policija, ni Valve nego vjerni fanovi koji su organizirano mjesecima korak po korak tragali za mogućim krivcima. Ulovljenim nesretnicima prijeti kazna od više godina zatvora te novčane kazne u milijunskim dolarskim iznosima.

Doom 3 definitivno naljeto

Iako su ponovno počela nagađanja kako će opet biti odgođen, iz id Softwareova tabora su uputili jasnu poruku "*Doom 3* je gotov, strpite se još malo". Xbox inačica stiže u listopadu, a PC, koja nas, dakako, ponajviše zanima, trebala bi se pojaviti, nadamo se, tijekom srpnja.

Za Fallout ima nade

Glasine su jedna tako lijepa stvar - iako su rijetko kad točne, nekako nam ipak ulju nadu, jer nada posljednja umire, zar ne?. Sve *Fallout* fanove sigurno će zanimati vijest kako je Interplay, navodno, u pregovorima da za poveću svoticu proda Fallout licenciju jednom poznatom RPG razvojnom studiju, koji bi onda nastavio s razvojem te franšize. Iskreno se nadamo da je to jedna od onih rijetkih glasina koja će se pokazati stopostotno točnom.

ČINJENICE I PODATCI...

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

Nimalo svijetla budućnost

ČERNOBIL

Najzanimljiviji moment iščekivanog *Stalkera* bit će lokacija na kojoj će se odigravati – naime, Černobil nam je još uvijek u itekako svježem, i radioaktivnom, pamćenju. Autori su slikali prave lokacije, tj. prostor oko elektrane i stambeno naselje, te ih kirurškom preciznošću replicirali u virtualni svijet svoje igre. Bizarno!

ORUŽJA

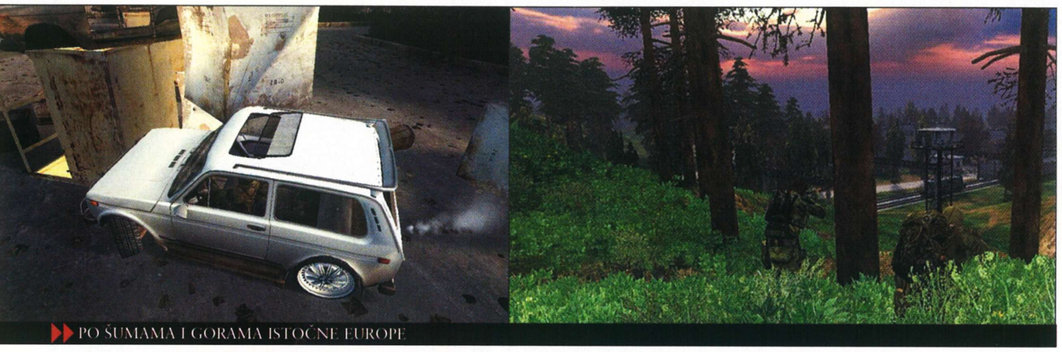
U *Stalkeru* nas ne očekuju nikakve SF novotarije jer će se igra zbivati u vrlo bliskoj budućnosti – u ponudi ćemo imati sasvim realno naoružanje, dobro poznato i ljudima ovih krajeva. S obzirom na istočnoeuropsko podrijetlo autora, budite sigurni da će zaštitni znak moćnih pljuckalica biti dobri stari kalašnjikov.

METAK U GLAVU

Iako se *Stalker* ne trudi postati novi *Flashpoint*, očekujte visoki stupanj realnosti, pa tako jedan metak u glavu znači sigurnu i neugodnu smrt. U skladu sa stvarnim životom, pogodak u torzo neće biti uvijek smrtonosan jer - zapamtite- nosite pancirku! Isto tako, ni *medipackova* baš neće biti na svakom koraku.

GRAFIKA

Kao što vidite, grafika je predivna, ali bi zahvaljujući pametnim optimizacijama trebala biti i brza! Naime, dečki rade svoj vlastiti engine i, kako sami kažu, ciljaju na prihvatljivije PC-konfiguracije jer velik broj njihovih susjeda još uvijek ima znatno lošiji standard od zapadnih im susjeda.



PO ŠUMAMA I GORAMA ISTOČNE EUROPE

WHITE

• **VOZILA** - Gotovo svaki novi FPS u izradi imat će neku vrstu upravljivih vozila. Od čega nam se već lagano počinje povraćati.
• **OPTIMIZIRANI ENGINEI** - Pogledajte *Perimeter*, dokaz da se predivna grafika može brzo vrtjeti i na slabom stroju, samo što su programeri ljena gamad pa...
• **PODLOGA ZA MIŠ** - Istrošio vam se WC-papir po kojem vozate mišonju? Iskeširajte 200 kunića i mnogi FPS-ovi će vam biti zahvalni.

KAKO SU OVAJ MJESEC PROŠLI...

• **FIZIČKI RAD** - Vani je vruće. Vani je *faking* vruće, što je dobar izgovor da niš' ne radite i još se malo posvetite ljubljenim vam igrama.
ION STORM - Ako nastave s krpanjem prastarih koncepata i još gorih grafičkih potjerivača, piše im se sudbina bivšeg kolege Romera...
C64 - Gotovo je s nostalgijom i "igricama" za djecu. Uskoro stižu kapitalci, pa za takve gluposti više nema mjesta. Da, da...

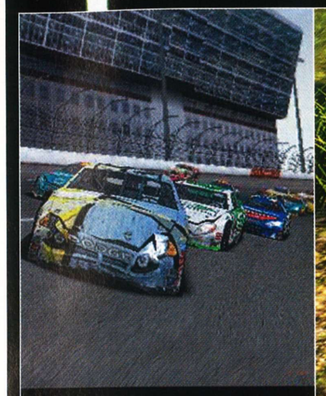
BLACK

JEŠTE LI ZNALI DA SE OČEKUJE KAKO ĆE SIMSI 2 BITI NAJPRODAVANIJA PC IGRA SVIH VREMENA?

POD POVEĆALOM

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

LIPANJ 2004



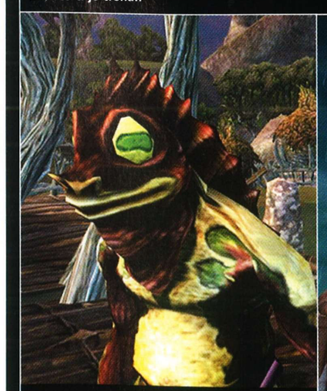
• **NASCAR 2005** - "Više od utrke"; tako bismo mogli nazvati ovu kružnu jurilicu koja će osim brzih strojeva imati i prave pravcate RPG elemente kojima ćete nadogradivati vaš lik. Što je iduće, RPG simulacija ping-ponga?

• **MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT** - Novi *MOH* će se, između ostalog, moći pohvaliti i HAVOK fizikom verzije 2.0, koja je još realnija i impresivnija negoli njezina prva inačica. Pa da vidiš kad žutkani polete!

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING - Po najnovijim informacijama, u *Joint Operationsu* ćemo voziti gumenjak, džip i upravljati helikopterom, a ne samo pucati iz fiksnih mitraljeza! Eh, što ti je trend!.

• **SIMS 2** - Udarni element *Simsa 2* bit će genetsko nasljeđivanje... Ali još bolji je utjecaj okoline na klince, zbog čega će poslije u životu imati traume ili, pak, obilje sreće. Već se vidimo kao uzorni i dobri roditelji, he, he, heee!

• **ROME TOTAL WAR** - Najreklamiraniji *feature* ove ludnice trebalo bi biti iscrtavanje više od deset tisuća jedinica odjednom na ekranu. Iako čisto sumnjamo, još uvijek postoji mogućnost da se taj *blurb* i obistini...



• **TABULA RASA** - Ovaj se MMORPG želi praviti pametan i "potpuno revolucionizirati žanr"! A ako teleportacija između akcijskih točaka i ubijanje dosade znači revoluciju, u potpunosti smo na njegovoj strani.

• **STAR WARS: BATTLEFRONT** - Ono što nas muči kod ovoga naslova je njegovo Playstation 2 izvorište, zbog čega će ponajviše patiti grafika. No, s obzirom na kombinaciju *Battlefielda* i *Star Warsa*, nimalo ne sumnjamo u uspjeh.

TKO JE TKO?

RAVEN SOFTWARE

POZNATI, NEPOZNATI???

Itekako poznata ekipa, koja, sudeći po njihovom *siteu*, ima napadaje skromnosti. Naime, reklamariju se tek kao autori nekih recentijih naslova, dok svako učen zna da su u PC-tehnologiji još od samih početaka. Drugim riječima, napravili su fenomenalni *Hexe* i još nekoliko tada zapaženih igara koje su zapravo označile početak jednog novog *gaming* razdoblja.

NAJBLISTAVIJI TRENUTAK?

Ako se ograničimo na novije naslove, tada je to zacijelo *Vojager: Elite Forces*, koji je u neku ruku jedina igra Star Trek tematike koja nekog vraga valja. Savršena "režija" odlično ubačene skriptirane situacije te prije svega nevjerojatno skinuta Voyager atmosfera od ovog su naslova napravili proizvod par exelance. Jedino je šteta što dosta ljudi nije uočilo sve njegove kvalitete. A da ne spominjemo *Jedi Knightove*.

GLAVNI CILJEVI?

Kako sami kažu, usko su se orijentirali na FPS-ove jer smatraju kako upravo u tom žanru mogu ostvariti najviše na razvoju tehnologija i guranju igara kao medija. To i dokazuju svojim *level designom* pomoću kojega i od zastarjelih enginea stvaraju prava čuda koja bi prije njihovih uradaka bila gotovo nezamisliva. Što je najnevjerojatnije od svega, tipovi su Amerikanci, iz Madisona, država Wisconsin.

GAFOVI?

Svakako, čak i ovako darovita skupina ljudi može ponekad pogriješiti, što se najbolje vidi u naslovima poput *Take No Prisoners* i *X-Man Legends*, za koje bi najbolje bilo da nikad nisu izašli i time ukaljali imidž tvrtke. No ipak, on je još uvijek prilično nenarušen, igrači će tvrtku lako prepoznati po njihovom stiliziranom logou, koji već u startu znači da je riječ o prilično kvalitetnoj igri.

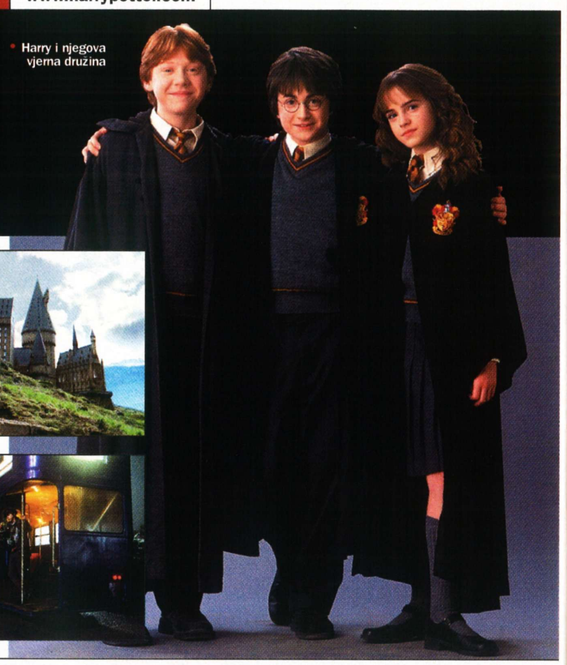
NA ČEMU TRENUTAČNO RADE?

Ne biste vjerovali, ali u suradnji s dugogodišnjim partnerom ID softwaerom rade na *Quakeu 4*!!! Jedino što se zasad zna je da će to čudovište biti pokretano engineom iz *Dooma 3*, a sve ostale informacije o stilu igre, priči, *single player* i *multiplayer* komponentama ostaju na razini špekulacije. Iako su aktivno tražili suradnike za taj veliki projekt, oko njega je još uvijek neprobojni veo tajne!

MAGIJA www.harrypotter.com

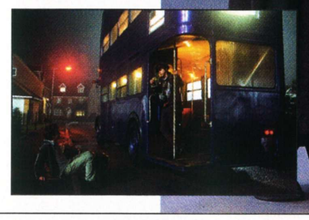
Harry Potter

Konačno na putu zla!



Harry i njegova vjerna družina

Harry nam se vratio na velike ekrane u, kako se čini, najboljem od svih nastavaka dosad – Zatočeniku Azkabana. Riječ je svakako o jednom od najiščekivanijih naslova ovoga ljeta – koji, za razliku od prethodnih, premijeru doživljava u samom vrhu ljetne sezone. Priča trećeg nastavka počinje u ljeto, prije nego što Harry krene na svoju treću godinu školovanja u Hogwarts – stoga budite sigurni da nije upravo ljeto slučajno odabrano za premijeru. Primijetili ste vjerojatno da što više napreduje serijal, to su razmaci između pojedinih nastavaka kraći, što nije slučajno – naime, troje glavnih glumaca, Radcliffe, Grint i Watson, kao uostalom i ostatak klinaca u sporednim ulogama, ubrzano odrastaju, što itekako brine producente koji pod svaku cijenu žele očuvati uvjerljivost filma. Prve kritike trećeg nastavka o misterioznom i moćnom mladom čarobnjaku što ga je režirao Cuaron (I tvoju mamu također) bile su iznimno dobre. Inače, filmofile će razveseliti i činjenica da će misterioznog zatočenika Azkabana glumiti nitko drugi doli – Gary Oldman! Sve fanove, u koje se unatoč, hmmm, godinama, i sami ubrajamo, razveselit će podatak da je određen i datum premijere četvrte filmske epizode ovog rado gledanog fantastičnog serijala za djecu - naime, premijera "Plamenog pehara" bit će 18. prosinca 2005.



TELEVIZIJA www.rtl.hr

Svježina u domaćem eteru

Nova televizijska kuća RTL već se sasvim solidno razmahala i unijela toliko željenu svježinu u domaći TV eter. Gledateljima se mnogo toga sviđa, na određene detalje imaju prigovore – no svi su ujedinjeni u tvrdnji – prognoza vremena im je zakon. Dva zgodna komada, Renata Sopek i Petra Bartulović, nekako uvijek pronađu načina da vas zadrže uz ekran koliko god dosadna, predvidljiva ili nepovoljna vremenska prognoza bila. Moramo priznati da je kadrovska služba doista dobro obavila svoj posao, ugrabivši sve što se od mladih atraktivnih medijskih snaga ugrabiti dalo. Sad samo treba vidjeti koliko cure (i dečki) doista vrijede. Početak je svakako uspješan. Osim vremenske prognoze, kao najatraktivnija se pokazala emisija koje je djelomice preuzeta s megapopularnog Internet portala El-Online – nazvana Zvijezde ekstra. Dotičnu vodi prijespomenuta Renata, a teme pojedinih epizoda su, primjerice, 25 najpoželjnijih neženja, 25 najatraktivnijih plavuša na svijetu itd.

SVEMIR www.tranzit-venere.org

Nakon 120 godina...

Venera je ponovno prošla ispred Sunca. Taj rijedak događaj dogodio se sredinom lipnja, i to nakon 120 godina. Riječ je o važnom znanstvenom fenomenu koji su znanstvenici iskoristili za brojna dodatna promatranja, mjerenja itd. I više nego pohvalno je što je na HR Internetu čitav taj fenomen popraćen izvrsnim zasebnim Internet stranicama. Ako slučajno spomenuti događaj niste pratili u izravnom prijenosu na tim stranicama, svakako ih posjetite i pregledajte iscrpnu galeriju slika! Idući put ovaj fenomen će se dogoditi za 8 godina, a onda će opet nastupiti 120-godišnja pauza.

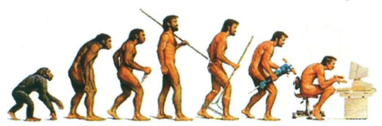
FILOZOFIJA ŽIVOTA

Sve na dva kotača...

Motociklizam je bez daljnjega jedinstven stil života, a ove Internet stranice svesrdno ga prate. Ovdje ćete naći svašta – od tekstova i kolumni do iscrpnog i održavanog kalendara događaja raznih mitinga i druženja za obožavatelja života na dva kotača... WWW.MOTOGLAS.COM

Plavuše se više zabavljaju...

Tvrdnji iz naslova bezbroj puta svjedočili smo i sami, a za one koji su više vizualni tipovi – preporučujemo posjet ovim edukativnim Internet stranicama. Kako se to doista plavuše bolje zabavljaju – viđeno kroz oko vrhunskog fotografa i scenografa. Treba vam i pretplata – no dosta toga se da vidjeti i pod *preview*. WWW.BLUENUDES.COM



Čovjek ili majmun?

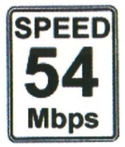
Evolucija je informativni Internet-časopis koji se bavi – nastankom. Svijeta, čovjeka, predmeta – ukratko, svega živog (i neživog, što nas okružuje). Posebno ističemo "tamnu stranu" koju će obožavati različiti okultisti, oni koji vjeruju u nevjerojatno i ini... WWW.EVOLUCIJA.COM

top gadget srpanj

Šarenilo ovomjesečnih *gadgeta* inspirirano je šarenom vremenskom prognozom, koja nas je čas tjerala u kuće, čas pozivala van na toplo sunce, pa ne čudi što smo u takvom miješanom raspoloženju skupili ovako različite, ali i nadasve korisne stvari na jedno mjesto.

01 apple airport express

APPLE AIRPORT EXPRESS
Bežične mreže nisu nikakva novost, pa čak ni novije koje prenose podatke s 54 Mbit/s, no i na tom polju ima mjesta za svježe ideje. Apple se dosjetio napraviti Airport (Appleov naziv za bežični adapter) koji na sebi, osim naponskog USB priljučka, ima i audiopriključak. Dok prvi, primjerice, može primiti pisač, koji će tada biti vidljiv svim računalima na mreži, drugi služi za spajanje na audiokomponente, nakon čega možete s bilo kojeg računala u mreži poslati audio na glazbenu liniju. Uređaj je kompatibilan i s PC-jima.



02 omega speedmaster

OMEGA SPEEDMASTER
Dobar sat čini čovjeka, ali ne nužno i dobrim čovjekom. Za to se ipak trebala pobrinuti vaša mama kad ste bili mali. Sat vam, dakako, mi možemo preporučiti. Ova Omega izgleda uistinu izvrsno, a tako i radi. Cijena joj je 3000 dolara, ali upamtite - Omega je jedini sat koji je bio na Mjesecu.

03 džepni maser

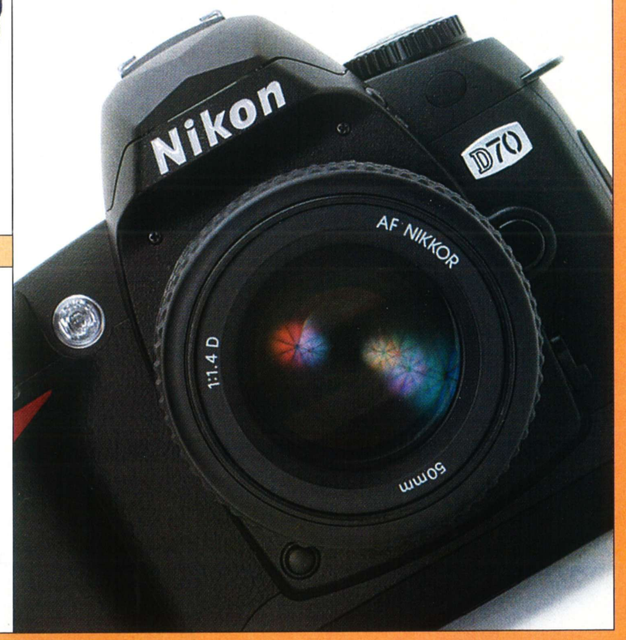
DŽEPNI MASER
Masiranje je svakako jedan od najboljih načina da svojoj djevojci postanete još draži, no za pravi vibrirajući užitak prste ćete ipak morati nadograditi nečim elektroničkim. Spravica ja zgodna i za zabavu nasamo, no tada vjerujemo da će biti zanimljivija ženskoj populaciji.

05 bazen na napuhavanje

BAZEN NA NAPUHAVANJE
Iako ove godine zapravo još nije ni bilo onih pravih ljetnih temperatura, treba biti spreman za neizbježnu vrućinu. Bazen u kojem ćete se odmarati izvrsna je investicija. Razlika između ovog našeg bazena i onog što ga nude svi shopping centri je što naš nije za malu djecu nego za punokrvne muškarčine (tješimo se, tješimo).

06 nikon d70

NIKON D70
Pravi digitalni fotoaparat stoji vrlo mnogo. Pod pravi mislimo na SLR, ali su nam Canon i Nikon u svom natjecanju "tko će bolje" srušili cijene pa tako eto ovaj dragulj od 6 megapiksela s izmjenjivim objektivima možete dobiti već za samo 1000 dolara, ili eura, ovisno s koje strane bare živite.



07 teleskop

TELESKOP
Ljeti je nebo čišće i zvijezde kao da su nam bliže. Čak i ako vas to ne zanima, djevojke koje uokolo šeću sigurno će pomisliti da ste jako romantični kad gledate zvijezde. A na kraju krajeva, s ovom spravicom ćete već izdaleka vidjeti dolaze li k vama.

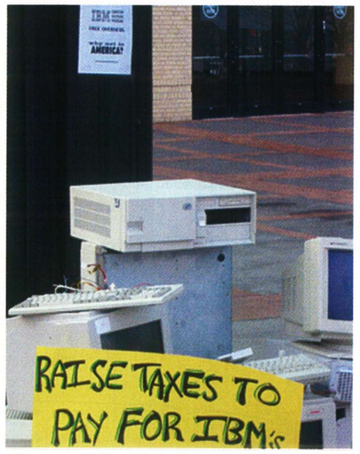
Bežični Internet u Londonu

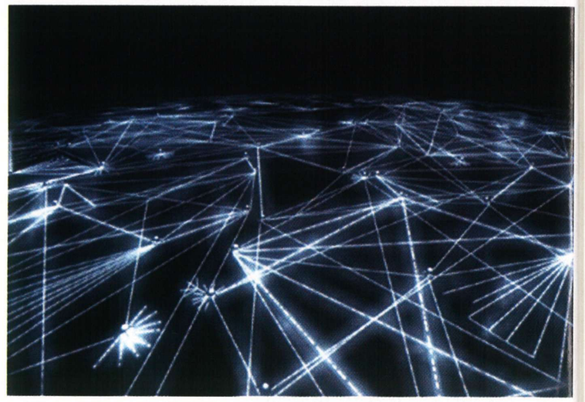
Nije riječ o Internet pristupu za malog korisnika nego o linkovima velikog kapaciteta za poslovne korisnike koji zaobilaze zemaljsku infrastrukturu. Usluga se zove Libera i ima kapacitet od 33 Mbit/s. Posebnost je to što radi na vrlo visokim frekvencijama, od 28 GHz, što ne bi trebalo ometati nikoga. Procjena Roberta Condona, poslovnog čovjeka koji ju je pokrenuo, je da će privući korisnike kojima je zakupljivanje vodova preskupo, a jeftini ADSL-a pak ne odgovara poslovnoj uporabi. Condon također smatra da se svaka ozbiljnija usluga pružanja pristupa na Internet ne može davati na 2.4 GHz jer je to javni spektar, vrlo podložan smetnjama. Krajevi linkova koji su u kontaktu s krajnjim korisnikom će biti na toj frekvenciji, ali ne i *backbone* prijenos.

ŠIRENJE WI-FI

Otrov u računalima

Prilikom izrade računalnih komponenti korištene su kemikalije koje su se pokazale štetne za laboratorijske štakore, stoga je za pretpostaviti da će štetiti i ljudima jer su štakori poznati kao vrlo otporne životinjice. Prašina se stvara zagrijavanjem tih komponenti, a ispuhuje se izvan računala ventilacijskim sustavom. Štetna kemikalija je najviše prisutna u ravnim CRT monitorima. Izvještaj su objavile tvrtke Silicon Valley Toxic Coalition, Computer Takeback Campign i Clean Production Action.



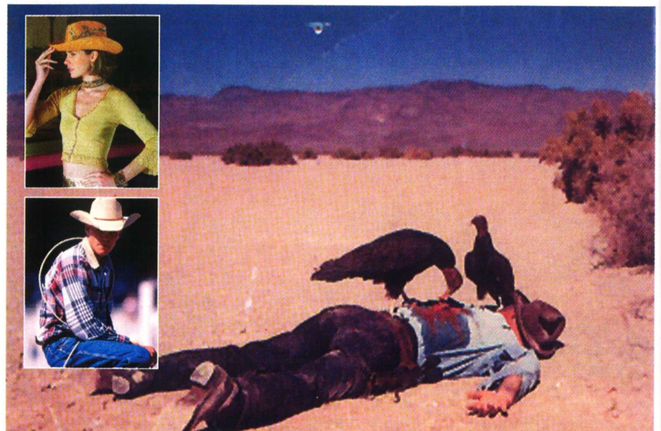


Britanski Telekom u potjeri za pedofilima

Britanski Telekom je najavio masovno filtriranje web sadržaja. Podatci će se pretraživati za dječju pornografiju. To je prvi slučaj svojevrste kontrole sadržaja od strane ISP-a na zapadu. Treba uzeti u obzir i činjenicu da jedan takav potez stoji mnogo novca i vremenski je zahtjevan za implementaciju.
Sve veći porast dječje pornografije natjerao je BT da podlegne zahtjevima udruga za zaštitu djece i obitelji. Tehnički će zabrana pristupa takvim *siteovima* biti izvedena na način da će onaj tko pokuša upisati u *browser* adresu stranice sa zabranjenim sadržajem dobiti poruku da ta stranica ne postoji.
Osim BT-a, takve korake misle poduzeti i ostali britanski provideri

Bežični cowboy

Osim bežičnog pristupa Internetu, neki ljudi imaju i druge namjene za Hot Spotove. Stručnjak za robotiku, Zack Butler, dosjetio se formiranju virtualnih granica privatnog posjeda, konkretno granica imanja američkih farmera. Njegova je zamisao postaviti Hot Spotove koji će imati u sebi GPS uređaje i koordinate razgraničenja, preko kojih će se onda moći kontrolirati i stoka. Naime, svakom grlu bi se privezala ogrlica koju može kontrolirati Hot Spot te bi ga se moglo upozoriti elektrošokom ili bukom da je na tuđoj zemlji.
Napravljen je i uspješan test na polju veličine kvadratnog kilometra s 10 krava. Priručni uređaji su napravljeni od PDA uređaja s WiFi karticom i GPS uređajem. Kada bi se krenulo u komercijalnu proizvodnju, napravili bi se znatno izdržljiviji uređaji, a Hot Spotovi bi se mogli staviti na pojilišta i napajati solarnim ćelijama. Tako bi sva stoka većinu vremena provodila u dometu Hot Spota, a olakšalo bi se i njezino brojanje.



300 Mbit/s mobitelom

Japanska tvrtka NTT DoCoMo oduvijek je bila poznata kao pionir bežične komunikacije pa kada bi tako Europa o nečemu razmišljala, DoCoMo je to već nudio svojim korisnicima i već vršio testiranja za tehnologiju koja bi bila najmanje jednu generaciju ispred svega u svijetu. Tako već duže vrijeme korisnici NTT DoCoMo mreže imaju na raspolaganju sve beneficije 3G prijenosa podataka poput videa i glazbe pa čak i TV-a na zaslonu svog mobitela. Europske mreže tek stidljivo uvode 3G, i to po prilično paprenim cijenama. U skladu s reputacijom, NTT DoCoMo je prije nekoliko mjeseci najavio da počinje testiranje rada mreže četvrte generacije. Uspjeli su postići brzinu *downloada* od 300 Mbit/s (to je triput brže nego lokalne mreže u većini hrvatskih tvrtki). Prilikom testiranja, mobitel se nalazio u automobilu koji se kretao brzinom od 30 km/h na udaljenosti od 800 do 1 km od bazne stanice. Prosječna brzina *downloada* tijekom cijelog ispitivanja je bila 135 Mbit/s, a očekuje se da će, kada dovrše standard, biti moguće *downloadati* brzinom od jednog gigabita u sekundi.

OČEKUJE SE STRAHOVIT RAZVOJ TEHNOLOGIJA PRENOSA PODATAKA MOBITELOM

Mitac kupuje Packard Bell

Tajvanska tvrtka Mitac, u nas poznata po jeftinim prijenosnicima, objavila je da namjerava kupiti Packard Bell, američkog proizvođača računala koji je već neko vrijeme u vlasništvu japanskog NEC-a. Trenutačno su u tijeku pregovori između NEC-a i Mitaca oko prijenosa vlasništva. Packard Bell nekoć je držao veliki dio američkog tržišta, no ti dani su odavno prošlost, ali se ipak ne može zanemariti dio tržišta koji trenutačno drži u Europi.

Otvoren novi Artes shop

Početkom lipnja otvorena je nova informatička trgovina Artes sa sjedistem u Zagrebu u Savskoj cesti 95 - 97. Svojim asortimanom, koji obuhvaća ponudu brand računala, komponenti, multimedije, digitalnih fotoaparata, laptopa, navigacijskih modula, igraćih konzola, medija, klima uređajaja itd., žele se približiti kupcima u svim segmentima. Već samim dolaskom u prostor i pregledavanjem ponude vidljiv je profesionalan pristup. Artes sačinjavaju stručnjaci s informatičkog područja koji se tim poslom bave više od 10 godina. Povodom otvorenja nude promotivnih 18% popusta na sve artikle. Artes, Savska cesta 95-97, Zagreb, 01 / 6138 - 100, **www.artes.hr**

Fast Food, fast Internet

SBC Communications će svoju FreedomLink uslugu pružanja bežičnog pristupa Internetu instalirati u više od 6000 McDonalds restorana diljem Amerike. Instalacija bi trebala biti završena prije kraja ljeta. McDonalds je inače jedan od prvih restorana koji je najavio pružanje usluge bežičnog Interneta, samo što je još nije implementirao, no ostali su vjerni svojoj zamisli. FreedomLink je inače komercijalna usluga koju SBC naplaćuje 20 dolara na mjesec za neograničen pristup. Možete se spojiti na bilo koji njihov Hot Spot. Očito će pokrivenost FreedomLinkom značajno porasti kad se raširе po McDonalds restoranima.

BLITZ

Kinesko superračunalo

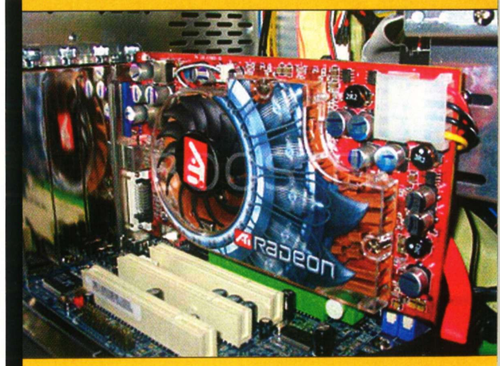
People's Daily je javio da je suradnja IBM-a i Nankai sveučilišta rezultirala puštanjem u rad superračunala. Stroj nosi ime Star of Nankai i posjeduje 800 središnjih procesora i 400 nodova.

Athlon postaje Sempron

AMD je priopćio da će iduća generacija procesora koji će podržavati 64-bitne ekstenzije nositi naziv Sempron, čime dio svijeta koji govori engleski nije baš oduševljen, ne zvuči im dobro (nama se i ne čini tako lošе, iako nije impresivno) - stoga pozivaju AMD da ga promijeni jer je proizvod dobar i šteta bi bilo da nema bolji naziv.

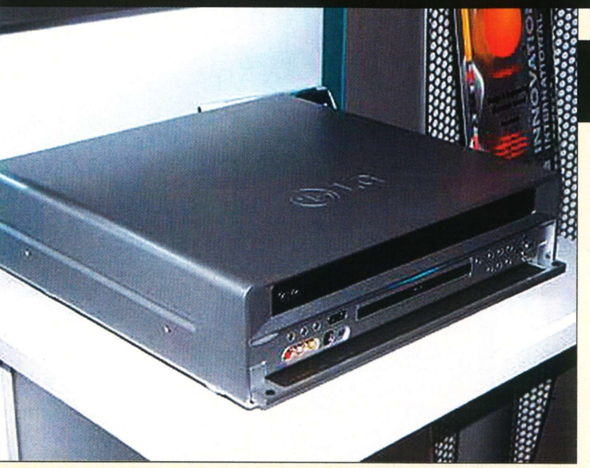
Radeon X800 Pro u XT

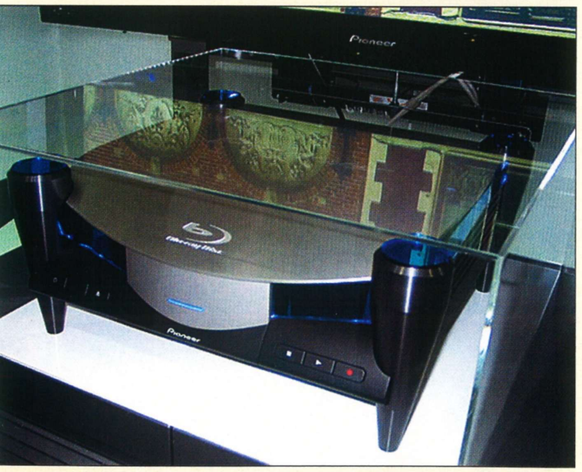
ATI tvrdi da se X800 Pro ne može modificirati u XT inačicu jer ona, naime, posjeduje 4 pipelina više. No, ruski hakeri tvrde drugačije - i mi im vjerujemo jer dosad je to uvijek bio slučaj pa zašto ne bi i sada. Oni su uspjeli pronaći otpornik koji nedostaje na Pro inačici i kad su ga stavili na pravo mjesti i flashali BIOS od jače XT kartice, dodatna 4 cjevovoda su se nekako pojavila. Nakon toga su čak uspjeli *overclockirati* karticu na 520 MHz, a memoriju na 1.12 GHz. Naravno, nije svaki Radeon X800 Pro podložan takvim promjenama - kao i uvijek, o tome presuđuje sreća kakvu ste karticu dobili.



RAT STANDARDA oko DVD-a treće generacije

Uskoro bi trebalo doći do novog zamaha u industriji potrošačke elektronike. Lajt-motiv svega je visoka gustoća. HD-DVD, HDTV – općenito, HD-kvaliteta. Novi standard prikaza slike donosi peterostruko veću količinu informacije od DVD-a i sasvim je logično da žudi za potpuno novim medijem. Tantijemi koje će pobjednik u borbi formata ostvariti golemi su, stoga malo koga čudi što se za mjesto nasljednika DVD-a vodi nemilosrdan rat, koji će u idućih 12 mjeseci eskalirati. Za koji ćete vi format navijati?





DVD će ostati zabilježen u povijesti medija za pohranu podataka kao onaj s najbržim rastom i golemim profitom generiranim u svim sferama postojanja. No, on je već odavno dostigao svoju zrelu fazu te postao robom najšire potrošnje. Konkretno, to znači da je prestao biti zvijezda ponude, na kojoj se, dakako, ostvaruju basnoslovne zarade, te je lagano ušao u stadij krave muzare koju se pokušava maksimalno iscijediti prije konačnog zalaska popularnosti. Nemojte nas krivo shvatiti, DVD je medij koji će zacijelo dominirati tržištem najmanje još 5-6 godina – no industrija potrošačka elektronike pod hitno treba novu 'zvijezdu'.

DVA RIVALA

Nakon nekoliko odbačenih prijedloga standarda, borba za DVD iduće generacije svela se na rat između dvaju suparnika. Naime, na jednoj je strani HD-DVD, osmišljen od NEC-a i Toshibe, a na drugoj Blu-Ray, za koga bitku predvodi Sony. Dakako, u svakom od tabora nalazi se gomila velikih korporacija i vrlo je izvjesno da će se do konačne dominacije jednog od formata voditi velika bitka, te da će na kraju najvjerojatnije presuditi odluka filmskih studija. Praktički od trena kada je DVD standardiziran radilo se na njegovom nasljedniku. Evolucija standarda pomiče granice u nekoliko kategorija. Prva bi, dakako, bila povećanje kapaciteta. Maksimalni kapacitet što ga nudi Blu-Ray, inače prostorno izdašniji od HD-DVD-a, je mamutskih 54 GB po dvoslojnom disku.

Priznat ćete, iznenenađujuće mnogo. Iduća kategorija u kojoj će također doći do značajnog napretka su brzine snimanja i čitanja. Naime, doći će do skoka referentne brzine (tzv. 1x) s dosadašnjih DVD-ovih 11 megabita u sekundi na 36 megabita u sekundi. Ta brojka nije slučajno navedena – riječ je o protočnosti podataka dostatnoj za prikazivanje videosignala vrhunske HDTV kvalitete koja podrazumijeva 1920x1080 piksela uz višekanalski zvuk. Do određenog napretka doći će i po pitanju zaštite diskova. Naime, zaštitni pokrov bit će deblji, a za one koji će zahtijevati uistinu maksimalan integritet podataka postojat će i varijante sa zaštitnim kućištima. Zbog veće gustoće zapisa nužna je i višestruka preciznost lasera. Što znači da se višestruko smanjuje tolerancija grešaka do kojih obično dolazi zbog prašine, masnoće ili ogrebotina na površini diska.

Ono što ostaje isto je format. Naime, 12-centimetarski diskovi pokazali su se iznimno pogodnima za uporabu kako u računalima, tako i u potrošačkoj elektronici. Kompatibilnost unatrag s CD-om i DVD-om nešto je što će biti apsolutni imperativ za uređaje po standardu koji će naslijediti DVD. Što i nije tako jednostavno kao što se možda čini. Naime, za razliku od CD-a i DVD-a, koji koriste crveni laser, obje nove tehnologije temelje se na plavome, koji im uostalom i omogućava goleme gustoće zapisa te ih čini superiornima u odnosu na DVD. Po svemu sudeći, novi uređaji koji budu željeli zadržati kompatibilnost (a pretpostavlja se da neće biti tih koji to neće željeti) morat će imati dva lasera. Bit će zanimljivo vidjeti rješenja pojedinih proizvođača. Tko zna, možda na kraju oba standarda opstanu baš kao što u prisilnom suživotu opstaju i DVD-R(W) i DVD+R(W).

ŠTO JE NOVO?

Borba formata ne vodi se samo na polju fizikalnih svojstva. Naime, i korišteni formati zapisa za video se razlikuju. Pa tako iako HD-DVD gubi bitku što se kapaciteta tiče, on podržava kvalitetnije standarde, koji nude višu kvalitetu zapisa po količini utrošenog skladišnog prostora. Osim toga, HD-DVD nudi više potencijala za inkorporiranje zvučnih formata visoke kvalitete (recimo 96/24-bitni 7.1 filmski *soundtrack*). Prednost HD-DVD-a je i u lakšoj i jeftinijoj proizvodnji samih medija, što smanjuje konačni trošak za industriju. No, s druge strane, sudbinom HD-DVD-a upravlja organizacija DVD Forum, gdje su u upravnom odboru u većini kompanije koje promoviraju Blu-Ray. Čudno, zar ne? Takav vam je korporativni svijet.

Da bi vam bio jasan kontekst sulude borbe s gotovo neograničenim financijskim sredstvima za promociju novog standarda, morate biti svjesni zarade koju DVD donosi. Tako, primjerice, polovica ukupne zarade filmske industrije danas dolazi od prodaje naslova na DVD-u. I još se žale. Neki čak defetistički po festivalima poput kanskog izjavljuju kako će "filmska industrija u cijelosti propasti" ako se ne spriječi piratstvo. E sad, imajte na umu da djelić od svega što ima veze s DVD-om ide onima koji su ga izmislili, i sve će vam biti jasno. Ista će situacija, naravno, biti i s nasljednikom DVD-a - i eto vam motiva za tržišnu borbu.

Barem u početku oba nova formata bit će sigurni od piratstva. Upozoravamo stoga sve tinejdžerske lumene da zagriju moždane vijuge jer kroz kojih godinu dana trebat će razbiti još jednu zaštitu digitalnog sadržaja. Iz iskustva znamo da nijedan format dosad nije bio lišen piratstva, no uvijek postoji presedan.

UTJECAJ NA IGRE

Nasljednik DVD-a ostavit će itekakav trag i u svijetu igara. Prema trenutačno dostupnim nam podacima, Sony Playstation 3 bit će opremljen BD-ROM-om, tj. Blu- Ray čitačem. Što je, dakako, logično jer je Sony glavni zagovornik BD-ROM-a. S druge strane, za Xbox 2 se očekuje da će sadržavati čitač upravo onog formata plavog lasera koji će prevladati – tj. na kojem će dolaziti filmovi. Kolike su šanse da HD-DVD dobije tu bitku, nećemo još procjenjivati, no spomenut ćemo da je jedan od filmskih *majora* - Columbia Pictures (koja je, uzgred rečeno, u vlasništvu Sonyja…) - već potpisao da će izdavati filmove na Blu-Rayu.

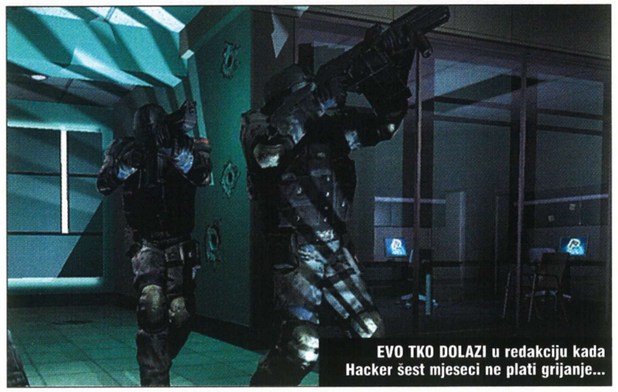
Što se god dogodilo, kupac će na kraju profitirati. Dobro se držite, dolazi vrijeme još ljepše slike i kvalitetnijeg zvuka. DVD 2 je pred vratima…

Zašto DVD-u treba nasljednik?

Mnogi se čude kako to da već izlazi (potkraj 2004. i tijekom 2005.) nasljednik DVD-a. I u pravu su. Generacijski ciklus je skraćen – no, s vrlo dobrim razlogom. Naime, izlazak DVD-a druge generacije poklopit će se s globalnom popularizacijom HDTV-a, televizije visoke detaljnosti. Dakle, budući da će programi biti emitirani u visokim rezolucijama, bilo bi doista užasno kad kupljeni filmovi ne bi iskorištavali sve potencijale televizora na kojima se reproduciraju. Dakako, mnogo detaljnije o HDTV-u govorit ćemo u idućem broju, dok je sada dovoljno spomenuti da će i konzole za videoigre imati HDTV izlaz!

Parameter	Blu-Ray	Blu-Ray	DVD	DVD	HD-DVD	HD-DVD
Kapacitet	27GB	54GB	4.7GB	9.4GB	20GB	32GB
Slojevi	Jedan sloj	Dva sloja	Jedan sloj	Dva sloja	Jedan sloj	Dva sloja
Valna duljina lasera	405nm	405nm	650nm	650nm	405nm	405nm
Zaštitni sloj	0.1mm	0.1mm	0.6mm	0.6mm	0.6mm	0.6mm
1x prijenos podataka	36Mbps	36Mbps	11.08Mbps	11.08Mbps	36Mbps	36Mbps
Video kompresija	MPEG-2	MPEG-2	MPEG-2	MPEG-2	MPEG-2, H.264	MPEG-2,H.264

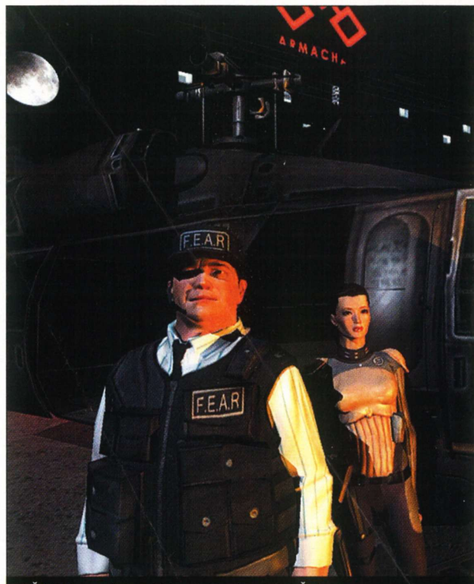
ZLATKO MOJ PRSKAVI – kud si sad krenuo eksplodirat?



EVO TKO DOLAZI u redakciju kada Hacker šest mjeseci ne plati grijanje...

PITANJE DANA: koji se od ovih jadnika osjeća kao najveći kreten?

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA 2005.



VAŠ LIK je onaj desni i imate upalu pluća. Šalimo se

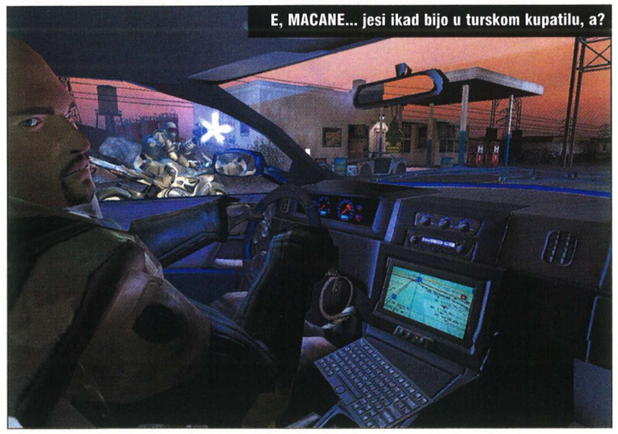
SUKOB s najvećim negativcem u igri

A Nitrona niotkuda...

F.E.A.R.

INFOBOX

PROIZVOĐAČ / **Monolith** ■ IZDAVAČ / **Vivendi Universal** ■ ŽANR / **FPS** ■ **www.monolith.com**



E, MACANE... jesi ikad bijo u turskom kupatilu, a?

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

Koji idioti. Znate li što se događa kad se za komandnim pultom velikih skupih igara nađu ljudi bez trunke ukusa i smisla za inovaciju? Tada u Hackeru počnete čitati *prve prikaze* igara poput ovog. Dobro, nije baš da novo Monolithovo čedo kanimo pokopati prije nego što su njegovi roditelji izašli iz spavaće sobe, prije bi se reklo da smo razočarani idejom koju njegovi autori kane prodati igraćoj publici.
Vjerojatno ste i sami primijetili da novije igre imaju problema s radnjom, što su autori onda odlučili prikriti hrpom lijepe grafike.

SPEKULACIJE

DOBRO:

Igra koristi klasičan koncept pucačine i miješa ga s malo horrora - što je oduvijek bila dobra ideja.

Novi grafički pokretač sigurno će igri priskrbiti golem publicitet.

Pucačina koristi bullet-time.

LOŠE:

Sve bi moglo ispasti poprilično izlizano.

Priča ima nevjerojatno visok potencijal da upropasti svaki dobar dojam koji bi igra ikad mogla imati.

Čini se kao da je igra rađena na temelju gomile skriptiranih događaja – što i nije pretjerano inovativna stvar.

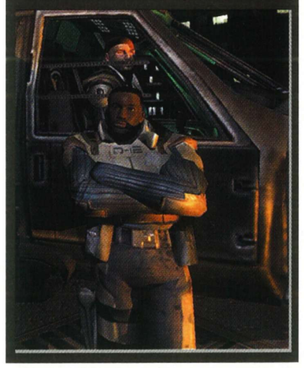
Očito, slična je situacija i s fenomenalno naslovljenom Monolithovom igrom. Uostalom, ni sami ne bismo zazirali od ubacivanja odlične grafike u igru nakon što bi nam producenti na stol bacili izjavu za tisak prema kojoj je *F.E.A.R.* spektakularna kombinacija Matrixa i Ringa. Sad, koliko čvrste veze mogu biti između ekranizacije stripovski osmišljenog kvazi/cyberpunk akcijskog filma i kultnog (i poprilično abnormalnog) japanskog horora nije nam baš jasno. Ali hej, znate što – ako dobijemo dovoljan broj pisama podrške od mesnatih izdavača, nećemo dvaput razmišljati da napravimo pucačinu iz trećeg lica koja je, recimo, spektakularna kombinacija Full Metal Jacketa i Odbjegle nevjeste. No, dosta s ironijom.
U *F.E.A.R.-u* se, za razliku od igara gdje supersluge probijaju zidove i gdje bahati članovi padaju na vozačkim ispitima za helikoptere, nalazite na strani sila dobra. Uostalom, kako i ne biste kad skraćenica tvrtke znači First Encounter Assault and Recon. Vaš je zadatak, kao jednog od specijalaca, da se, ako stvari zaguste, uputite u žestoku borbu protiv zlih neprirodnih negativaca. Ono što vas, onakvog kakvi jeste, odvaja od

"Ovim odvažnim potezom Monolith se odlučio uključiti u borbu za najprivlačniji *vapourware* godine!"

sivog prosjeka policijskih poručnika koji u filmovima redovito ginu prije nego što glavni pozitivac pobije sve Pakistance u sobi je – vaša specijalna moć. Naime, ako se dobro koncentrirate, možete iskoristiti svoje neprirodno razvijene reflekse da usporite vrijeme. Neki su, kažu, to već vidjeli u nekoj tamo igri pod imenom *Max Payne*, ali - tko ih šiša. Vaši protivnici, o kojima je, nažalost, dosad malo toga rečeno, vrlo su gadni.
Dakako, prije nego što se njih dohvatite, morat ćete se boriti protiv gomile "normalnih" vojnika. Ugodno iznenađenje bit će njihove reakcije. Oni vas, naime, mogu uočiti i na velikim udaljenostima te se, sukladno vašem trapavom upadu, ujediniti i organizirati.

IZDVAJAMO / VOZILA

Začudo, *F.E.A.R.-ovi* autori kane od njega napraviti igru u kojoj se malo što ponavlja. Jedna od metoda kojom će to pokušati postići je korištenje vozila. Doduše, za razliku od drugih igara, ovdje ćete biti uglavnom putnik – no kako stvari stoje, i tada ćete se ludo zabaviti (uzmemo li u obzir da ćete se u 99% slučajeva napucavati s mrskim dušmaninom).



Nadalje, autori tvrde da će u konačnoj inačici koristiti napredne taktike poput samoinicijativnog postavljanja zasjeda, povlačenja u susjednu sobu kombiniranog s uzvratnom paljbom te mnogo toga drugog. Oni malo nenormalniji neprijatelji su, kao što smo već spomenuli, još uvijek obavijeni velom tajne. Međutim, sudeći prema foršpanu viđenom prije nekoliko tjedana na E3-ju, jedan od njih bit će neka vrsta djevojčice-duha koja u jednoj upečatljivoj sceni doslovce raskomada skupinu vojnika.
Doduše, sve te tričarije padaju u vodu ako iza FPS-a kao takvog ne stoji nenormalno napredan grafički pokretač. Na našu sveopću radost, autori *F.E.A.R.-a* igru su odlučili napraviti na potpuno novim grafičkim temeljima, i to ponajprije stoga da bi mogli konkurirati aktualnim *vapourwareovima* koji se zovu... ma znate već. Upravo zbog toga cijela igra izgleda realno, lijepo i vizualno atraktivno, s tim da je iznimno mnogo truda uloženo u sustav fizike koji će, dakako, biti najnapredniji dosad. Sve u svemu, ako ćemo biti realni, *F.E.A.R.* možemo slobodno svrstati rame uz rame s nevjerojatno iščekivanim *Half-Lifeom 2* i *Doomom3* – dakako, ako ne po temi i inovacijama, a ono barem po grafici. Uostalom, vidjet ćemo za godinu i pol. ■

"Superheroji ponovno u obrani svijeta"

FREEDOM FORCE VERSUS THE THIRD REICH

Da nam je prije deset godina netko rekao da ćemo prvih nekoliko godina 21. stoljeća pratiti trendove u proizvodnji igara, rekli bismo da priča gluposti. Sadašnji trend, koji iz neobjašnjivih razloga već po petstoti put rekonstruira invaziju na Normandiju, izrodio je i igru u kojoj vodite superjunake suprotstavljene superfašistima. I znate što, sve nam se čini da bi moglo biti vrlo zabavno.

INFOBOX

Freedom Force Versus The Third Reich

- PROIZVOĐAČ **Irrational Games**
- IZDAVAČ **EA**
- ŽANR **RTS - taktički RPG**
- IZLAZI **TBA 2004.**

www.irrationalgames.com

IRRATIONAL GAMES: Kao tvrtka koja se prije svega bavila izradom nastavka jedne od najboljih akcijskih avantura devedesetih, Irrational se vrlo brzo proslavio, dokazavši da je sposoban napraviti dobru igru. Uostalom, kako i ne bi kad su u njoj okupljeni veterani igraće industrije. Njihov dolazak na prijestolje jedne od najinventivnijih tvrtki bio je osiguran ničim drugim doli strateškim hitom *Freedom Force*. Znajući da ne mogu promašiti sa izradom nastavka, Irrational već pola godine radi na nastavku u kojem se, sukladno recentnim trendovima, borite u Drugom svjetskom ratu. A koliko će im to uspjeha donijeti, saznat ćemo za nekoliko mjeseci.

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

Nekoć davno, u jednoj zemlji na Balkanu, zemlji čuda, postojali su strip-serijali koje su svi voljeli. Bili stari ili mladi, svi su voljeli čitati stripove podrijetlom iz susjedne nam Italije, te se smijati šalama i pošalicama idealiziranih, ali i poštenih glavnih junaka. Oni koji u to vrijeme nisu vjerovali u superjunake imali su superpartizane, a oni koji nisu vjerovali u superpartizane... pa...nisu živjeli u Jugi. Početkom devedesetih godina prošlog stoljeća, na naše je prostore počela polagano curiti američka hiperprodukcija, a s njom i likovi poput Čovjeka pauka, Čovjeka šišmiša i sl. Omiljeni junaci poput Zagora, Bleka i Mikija bili su ozbiljno ugroženi kvalitetnijim radovima, a klinci su ih polako prestajali čitati. Na sveopću žalost talijanskih distributera, Balkan je prestao biti rupa bez dna koja guta sve što bilo koja tamošnja strip-kuća izda. Na mjesto klasika hrvatske književnosti (Zagor protiv vampira, Čiko Šerif, Tajna Crne Doline) stigli su američki *mainstream* stripovi.

I sada bi, pogotovo nakon ovakvog uvoda, neinformirani pojedinac pomislio da samo Talijani rade loše stvari. E pa, dragi moji, i preko mora izdaju različita djelca sumnjive kvalitete, no do nas stiže uglavnom najkomercijalniji dio tamošnje produkcije, posebice od izdavača kao što su Marvel i DC Comics. Igra koju ovom prilikom najavljujemo uvelike je inspirirana američkim stripovima izdavanim tijekom pedesetih godina prošlog stoljeća. U njima se, kao i kod mnogo čega, očitavala atmosfera tog vremena, pa se gotovo u svakom supernegativcu ogledao iskarikirani Nijemac ili ruski špijun.

> **"...plejada likova ostala je vjerna originalnom vizualnom stilu *Freedom Forcea*"**

TKO KOGA?

Freedom Force, više nego simpatičan uradak autora *System Shocka 2*, je prije godinu-dvije postigao vrlo dobar uspjeh zahvaljujući vrhunskom stilskom izvođenju, sjajnoj igrivosti i likovima koji su nevjerojatno dobro prenijeli duh američkog stripa pedesetih godina prošlog stoljeća. Drugi nastavak, koji nastavlja više nego dobro iskušan koncept, glavne likove poslat će u

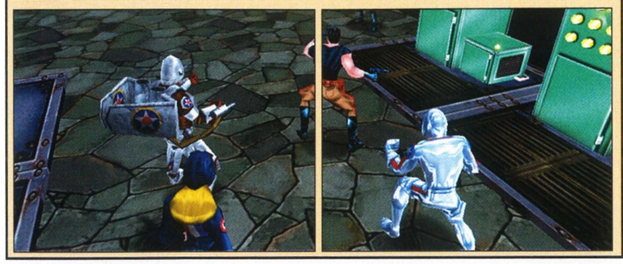
INFOPLUS / Pametna ekipa

Ako ste imali priliku zaigrati prvi *Freedom Force*, vjerojatno ste zapazili da doslovce svakog svog saveznika morate izabrati te mu narediti da napadne određeni cilj, pokupi određeni predmet ili iskoristi specijalnu moć A na objektu B. Drugi nastavak, koji igru planira približiti malo široj publici, cijeli je koncept mikromenadžmenta sveo na minimum. Naime, umjesto da pritišćete na svaki od vaših likova, dobar dio posla ostavit ćete umjetnoj inteligenciji. Pomoću nje, vaši suborci će zapucati po najbližem negativcu, iskoristiti neku od primarnih obrambenih moći ili čak početi iscjeljivati. Dodatna zgodna stvar koja će uvelike olakšati igru je izbor moći. Svaki put kada napadate protivnika izbornik će vam predložiti popis moći koje bi mogle biti najkorisnije u borbi protiv označenog negativca. Što možda čak znači da *Freedom Force versus The Third Reich* polako počinje težiti prema akcijskom žanru. Međutim, vlasnici franšize vjerojatno to neće napraviti do trećeg ili četvrtog nastavka, s obzirom da se uspješna kombinacija RPG-a, taktike i akcije više nego dobro prodaje. Uostalom, vidjet ćemo kada igra izađe.

4 RAZLOGA ZA NOVA STRIPOVSKA UZBUĐENJA

1. ZBOG TOGA što ćete, ako budete dobri, po tko zna koji put Hitlera premlatiti ko vola u kupusu

2. ZBOG nevjerojatno loših kostima



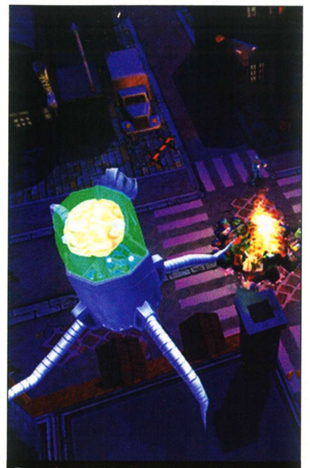
3. ZBOG uzbudljive borbe na novim zanimljivim lokacijama

4. ZBOG hrpe novih moći i nekolicine simpatičnih pozitivaca i negativaca

acisti, a? Ovo prije izgleda kao loše odglumljena scena iz Alise u zemlji čudesa

IGRAT ĆETE JER...

- mrzite Hitlera
- mrzite supernegativce
- volite dobru strategiju
- želite po dvijetisućiti put spasiti svijet od sigurne propasti



E, ovaj mozak je sigurno imao petice u srednjoj školi

- Kamo 'oćeš? U jaja? - Ja, ja!

Kamo sad, majke mu ga spalim?

Evo što se dogodi kad loše odijevanje dosegne novu razinu

"...ako ste ikad poželjeli gledati superjunake koji otrgnutom uličnom rasvjetom mlate fašiste, iskreno vjerujemo da ćete s *Freedom Forceom* doći na svoje..."

nedavnu prošlost, alternativnu stvarnost, a pokoji put i u paralelnu dimenziju. Istina, njihovo glavno odredište bit će putovanje u sredinu Drugog svjetskog rata, gdje su, prema priči, glavni negativci pomogli nacističkim superzločincima da pobijede u nekim presudnim bitkama i polako preuzmu jaču poziciju u cijelom sukobu. Vi ćete, jasno, do kraja igre sve to srediti pa makar morali jednog po jednog negativca isprebijati, izlaserirati, izvikati se na nj, ispržiti ga na mrtvo ime. Da biste to uspjeli, jasno, na raspolaganju će vam biti još nekoliko dobrih momaka iz tog doba. Prvi i vjerojatno najupečatljiviji od njih je tip po imenu Blackjack.
Njegove moći pomoću kojih postavlja fantastične mehaničke zamke, kao i specijalne moći uobličene u bacanje kiselinom natopljenih igraćih karata (?!) pomoći će vam pri borbi sa zlim dušmanom (koji, usput, koristi i njemačke panzer divizije). Osim Blackjacka, od presudne pomoći bit će vam još dva nova superheroja iz "stare škole", kao i trojica asistenata koji dolaze iz, nazovimo je tako, "sadašnjosti" (igra se odvija u pedesetim godinama prošloga stoljeća).

Svi dobri mozgovi idu u crkvu

Američanski Soko uzvraća pesnicom!

MISIJE I DODATCI

Pošto se ubrzo nakon početka igre glavni likovi pronađu na devastiranim bojištima europske fronte, logično je očekivati da ih ondje očekuju za to doba autentični negativci. Iskreno, ruku na srce, ako spadate među igrače koji očekuju malo šareniju inačicu *Call of Dutyja*, možda će vas razočarati činjenica da ćete se, među ostalim, morati boriti i protiv supermoćim pojačanog opernog pjevača koji kao podanike upošljava likove odjevene u oklope starorimskih vojnika. Da biste bili spremni suočiti se s takvom dobro organiziranom silom, bilo bi u redu kad biste na raspolaganju imali bolji sustav regrutiranja heroja nego što je to bilo u prvom nastavku. Također, bilo bi najjasnije kad bi ono malo veću ulogu u samoj igri. I tako, znajući da je najbolji put do uspjeha slušanje mišljenja vjerne igraće publike, Irrational je napravio dobru stvar i svaki od tih elemenata popravio i poboljšao. Uglavnom, ik koji ćete sami konstruirati gledat ćete vrlo često, to zbog poboljšanog sustava koji koristi pravilnu distribuciju bodova za regrutiranje. Što se misija kroz koje prolazite tiče, one su napravljene s dodatnom dozom inovacije (u nekima od njih borite se s čudnim bićima u još čudnijim alternativnim dimenzijama), što bi igrače trebalo prilijepiti za stolce i tijekom nešto tanjih dijelova, prema autorskim riječima, nevjerojatno zanimljive priče. Kao zgodan, iako ne toliko bitan dodatak igri spomenimo novi i poboljšani sustav osvjetljenja potpomognut Gamebryo tehnologijom. Ona će, kao što podrutine za osvjetljenje inače rade, u igru unijeti hrpu fenomenalnih efekata uključujući i realistične sjene. I na kraju spomenimo da je Irrational također najavio uvođenje mogućnosti igranja *Freedom Forcea* u velikom broju modova za više igrača – što je, iskreno, prema našem mišljenju, najbolja stvar u cijeloj igri.
Sve u svemu, ako ste razmišljali što se dogodilo nakon prvog *Freedom Forcea*, a volite lijepu grafiku, stripovski štimung i solidan *multiplayer*, novi nastavak ovog popularnog serijala bit će vam izvrstan surogat za razočaranje nastalo još jednom odgodom *Half-Lifea 2* i *Dooma 3*. ■

Dovraga i bestraga, kapetane Miki, opkoljeni smo!

IZDVAJAMO/ Do prošlosti u nekoliko koraka

Kad ste heroj i kad spasite svijet, praktički ste si iskopali grob. Bez bilo kakvih negativaca koji bi prijetili uništenjem demokracije, autori serijala našli su se pred velikom preprekom – kako napraviti nastavak za igru koja nema nikakve šanse za bilo kakav nastavak priče. Rješenje je, zahvaljujući tematici (u igri vodite superjunake, za boga miloga) bilo ubaciti nekolicinu novih negativaca. Za glavni zaplet je, doduše, izabran stari zli Sovjet Nuclear Winter. Njegov dijabolični plan uključuje sjedinjenje snaga s Time Masterom i izobličenje nedavne povijesti. I upravo tu do izražaja dolazi inovativnost autora. Naime, budući da u Patriot Cityju više nema posla, glavni junaci dobili su dodatni posao u nacistima napučenoj verziji njihova rodnog grada – koji će moći vratiti u normalu jedino ako povijesne događaje dovedu u red... što će u igri rezultirati s dvadesetak novih misija koje jednostavno vape da ih završite.

Moji stripovi!!!! Moji recepti!!!

INFOBOX

SETTLERS HERRITAGE OF KINGS

- PROIZVOĐAČ **Blue Byte**
- IZDAVAČ **Ubisoft**
- ŽANR **RTS**
- IZLAZI **najesen**

www.settlers.com

BLUE BYTE Ova prastara tvrtka, koja je iznimnu popularnost ostvarila upravo u vrijeme Amige, s radom je počela, nećete vjerovati, davne 1988.! Kad stariji igrači čuju njezino ime, odmah se, definitivno, prisjete i njezinog najvećeg hita *Battle Isle*, uz koji su proveli mnoge besane noći. Valja još reći da se Blue Byte tim 1995. iz Njemačke seli u SAD, pa otud valjda i ideja o amerikanizaciji njihova najnovijeg naslova.

IDEM SAMO začas poklat cijelo selo, brzo sam natrag

Amerikanizirani *Settlersi*

SETTLERS HERRITAGE OF KINGS

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

'KO POGODI TORANJ, dobije prase. Ma šta prase, svinju

Priče oko *Settlersa* traju već gotovo desetak godina, otkako je izašao prvi dio i ostavio nas prilično zbunjenima. Naime, *Settlersi* nikad nisu bili klasični RTS (okej, RTS-ova onda baš i nije bilo) nego jedan pomalo odmaknut proizvod, koji se nije temeljio na agresivi i čvrsto određenim ciljevima nego na pukom guštanju u vašem malom carstvu. Netipičan način igre imali smo zahvaliti tome što je igra bila plod njemačkih autora, koji na sve skupa gledaju malo drugačije. No, ostavimo sad po strani priče o njemačkom bolesnom perfekcionizmu i maničnoj opsjednutosti detaljima, činjenica je da su *Settlersi* višemanje bili odraz tipične europske kulture. No, čini se da se od odraza europske kulture baš i ne može pošteno živjeti, jer se, naime, otvoreno priča da će najnoviji nastavak biti poprilično amerikaniziran. Dobro ste čuli, amerikanizacija i globalizacija je učinila svoje, što će reći da su i autori koji rade ovo čudo shvatili da je američki dio *gaming* tržišta previše unosan da bi ga i ovaj put zaobišli. Zbog toga su čak unajmili neku tipčinu zvanu Bruce Milligan, koji je kao velika njuška na području RTS-ova. No, pustimo sad Brucea po strani te pogledajmo što se zapravo najviše promijenilo. Dakako, u oko odmah upada sasvim prerađena grafika, koja je po prvi put u *Settlers* serijalu čistokrvni 3D. Međutim, čini se da momci iz Blue Bytea (autori) ne znaju baš dobro programirati 3D rutine, jer engine neće biti njihov nego licencirani Renderware, "posuđen" od Criterion studija, koji na prvi pogled izgleda sasvim lijepo, no ne bismo se usudili reći fascinantno. Bilo kako bilo, nabacat će dovoljan broj poligona, kao što se to i očekuje od igre novog stoljeća. A od zanimljivijih detaljčića spominje se napučenost *Settlersova* svijeta životom, što je uostalom oduvijek i bio njegov zaštitni znak. Tako ćemo guštati u jelenima koji će protrčavati šumom, jatima ptica koja će uplašeno polijetati iz krošanja, a ti i tamo ćemo vidjeti i koji otpali list kako se blago spušta na travicu koja se lagano povija pod povjetarcem. Znači, čista *Age Of Kings* klasika koja služi podizanju atmosfere, dajući onaj završni glanc koji mnogim igrama nedostaje. A baš kao i spomenuta Microsoftova uspješnica, i *Heritage Of Kings* će se odvijati u srednjemu vijeku. Doduše, ne u povijesno autentičnom, nego je riječ o generičkoj

ČEK', ČEK' dok ga naoštrim, ti ćeš meni ove-one, pa kakav ti je to perčin, pa...

OVO MI VEĆ sliči na Settlerse...

JUUUUUPIIII, sklizanje!

"Nadamo se da *Settlersi* zbog odlaska u 3D vode i pojačane agresivnosti neće izgubiti na svom jedinstvenom europskom šarmu"

topiji izmišljenih lokacija, državica, likova... Igrač će se naći u ulozi dobroga kraljа kojemu je oteto kraljevstvo, te se u dvadeset-ak misija kampanje istoga mora ponovno domoći. To će, pak, postići tako što će pokoriti sedam ZLIH kraljevstava i domoći se nekakvog Orb of Powera, koji valjda služi i kao mikrovalna pećnica. Drugim riječima, krenut ćete ni od čega te u najboljem *Settlers* stilu oko sebe lagano skupljati poklonike i istomišljenike. Znači, u prvoj misiji vam ne gine izgradnja baze i dovlačenje nekoliko frajera i teta za daljnji rasplod, koji će vam, kad se namnože, tek stvarati prave probleme. Naime, srž *Settlersove* igrivosti i dalje će biti balansiranje između broja podanika i zadovoljenja njihovih osnovnih potreba kao što su stan i hrana... Njih će činiti čak 70 tipova ljudi, što je... mnogo. Osnovni resursi trebali bi biti željezo, kamen, sumpor i srebro, s kojima ćete graditi infrastrukturu te ih čak koristiti i za pothranjivanje vaše "magije". U igru će, naime, biti ubačena i klasa alkemičara koji će vam svojim napicima i điđama najviše pomoći u neizbježnoj borbi. Vojska? Stvara se tako da regrutirate vojne zapovjednike, koji onda samostalno dalje regrutiraju vojnike. Agresivnost? Veća nego u bilo kojim dosadašnjim *Settlersima* jer, kako rekosmo, igra se amerikanizira. Na raspolaganju će vam biti i sada već tipična superjedinica koja će ostalima podizati hrabrost i moral te čak imati i neke specijalne osobine poput prognoziranja vremena (???). Da, vrijeme će imati golem utjecaj jer će, primjerice, po zimi smrzavati rijeke i jezera, koja onda, dakako, postaju nova bojna polja! A ni bez razvoja znanosti se ne može, pa stoga očekujte i bogato razgranato drvo znanja na kojem ćete izmišljati nove tehnologije kako za ratne, tako i za mirnodobske potrebe. I to je nekako to, pa ako vam stvari izložene na ovaj način izgledaju malo suhoparno, možda ste u pravu jer *Settlersi* su doista nešto posebno, stoga ih je vrlo teško opisati, jednostavno ih trebate zaigrati i sami se u sve uvjeriti. A hoće li im "amerikanizacija" donijeti sretnu ili nesretnu kob, vidjet ćemo. Na kraju ćemo još jednom pustiti suzu zbog sve očitijeg prodiranja globalnih svjetonazora u ovaj nekoć malo slobodoumniji medij. Arg. ■

IZDVAJAMO

BALONČIĆI

Specifična *Settlers* filozofija podrazumijeva i prilično samostalne podanike, koje baš ne možete izravno voditi jer ih krasi određena doza samostalne individualnosti. Hoće li najnoviji nastavak igraču ipak pružiti veću mogućnost uplitanje u njihove živote, još se ne zna, ali može i ovako. No, zato se zna da će tikvani i dalje s vama komunicirati preko slatkih balončića koji im lebe iznad glava, a ikone u njima simbolizirati određene potrebe. Prema tome, ako u balonu lebdi janjeći but, mali je navjerojatnije gladan, ako mu se magli krevet, želi spavati i tako dalje. A kao dobar vladar, morat ćete im ispunjavati sve prohtjeve, inače će zaključiti da niste za njih te odseliti iz vašeg grada. Ili pak crknuti od gladi. A iseljavanje znači pad kako trenutačne, tako i buduće populacije, koja bi se, da su ostali, nadogradila prirodnim putem, tj. snošajem. Ehm.

IGRAT ĆETE JER ...

- volite Blue Byte
- želite nešto malo drukčije
- se volite osjećati Bogom i upravljati malim ljudima

PTIIIČICAAA! Flešššl! - Gotovo, možete ići

DEDER, DOĐITE 'amo ako se usudite!

AJMO, JOSIPA: maaaaaglaaa svudaaa.....

TURISTI, A? A prošle godine tu zasadili krumpire

www.vivendi.com

Men of Valor

Morao si, jednostavno si morao raznijeti birtiju...

Vožnja u helikopteru i pranje iz *miniguna* - što, ali stvarno što još možete poželjeti od života???

Men of Valor zamalo je popušio *Half-Life* sindrom, što bi bila prava šteta, ali ne samo za nas igrače, nego i za igru! Naime, očekuje je velika konkurencija, pa ako želi imati solidnu prođu na tržištu, mora prva izaći van kako bi prva pokupila lovorike. Naime, problem je u tome što *Men of Valor* koristi danas već zastarjelu tehnologiju Unreal Warfarea, dok naslovi poput novog *Flashpointa*, pa i *MOH:Pacific Assaulta* rade na "kućnim" engineima velike snage. Dečki se, osim toga, moraju i vraški dokazati jer je riječ o ekipi koja je "odbjegla" iz glavnog autorskog tima koji je radio na *Medal of Honoru*. Da bi ostvarili željeni uspjeh, tu su i neki dosad skriveni aduti, poput pucanja iz *miniguna* s bočnih vrata Huey helikoptera te izravnog upravljanja čamcem po vijetnamskim rijekama i brzacima. Uspjeli su nagurati i napeto napucavanje po smrdljivim tunelima kosookih, a kao šlag na kraju spomenimo navođenje artiljerijske vatre. Da toga i nema, tko ne bi želio zaigrati igru u kojoj imate jedinstvenu priliku širenja američke demokracije, poštenja, integriteta i borbe za pravu stvar?! Bez obzira što su na kraju bezočno popušili. Uglavnom, *Men of Valor* uskoro stiže, a to je jedino što nam je trenutačno važno jer se uistinu ne želimo baviti politikom nego samo dobrom, iskonskom i džunglovitom FPS zabavom! *(kl)* ■

PROIZVOĐAČ | 2015 IZDAVAČ | Vivendi ŽANR | FPS IZLAZI | uskoro

Ej, ej, tu sam!

PROIZVOĐAČ | VU games IZDAVAČ | Turbine ŽANR | MMORPG IZLAZI | uskoro

'Bem ti Gospe, što je velik!

www.middle-earthonline.com

LOTR: Middle Earth Online

Snaga MMORPG *LOTR-a* je u tome što se u njega može nagurati apsolutno sve što ste o toj temi ikad pročitali

Ako je suditi po najnovijim informacijama, *Middle Earth Online* ima proklete šanse postati najigraniji MMORPG svih vremena! Toj će mogućnosti, dakako, najviše pridonijeti sama činjenica da će biti jedini masivni *multiplayer* temeljen na Tolkienovim knjigama. A s obzirom na nedavni bum Tolkienove mitologije zahvaljujući dotičnim "filmićima" Petera Jacksona, svakome je jasno da je LOTR trenutačno najunosnija *fantasy* franšiza na lijepoj nam plavoj rotirajućoj kugli. Ono što je kod MMORPG Tolkiena fenomenalno je konstantna mogućnost proširivanja broja igrača te šansa natrpavanja apsolutno svakog LOTR detaljčića u tu veliku cjelinu. Tako najnovija vijest govori o implementaciji kuće Toma Bombadila, a ako ne znate tko je on, to nas ne čudi. Naime, u filmu ga niste mogli vidjeti, no ako pročitate knjigu, znat ćete sve! Kod rasa je situacija više-manje ista, pa su tako finalne mogućnosti svedene na odabir između ljudi, vilenjaka, patuljaka i hobita... Da, ljudima je prije koji tjedan dodana klasa Squirea pa si vi mislite i mozgajte o čemu bi točno mogla biti riječ. A i sve ostale delicije su i dalje tu, poput jedinstvenog sustava "private encoutersa" koji će anulirati masakriranje friških igrača, prekrasne grafike za opasti na dupe, mogućnosti kupovanja vlastitih hobitskih rupa (!!!) i tako dalje. Nestrpljivi smo. *(kl)* ■

Što si ono reko o mojim dojkama?

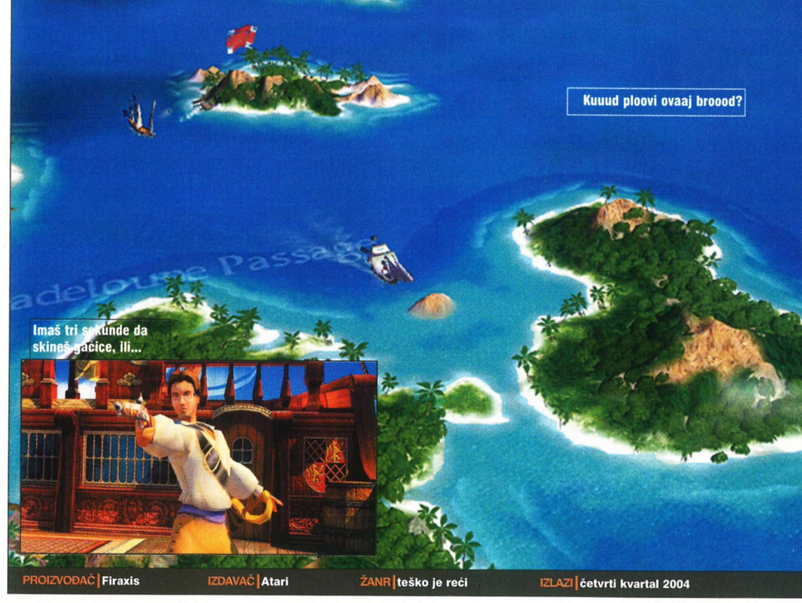
www.atari.com

Sid Meiers Pirates!

Bez obzira na sve, upitno je kako će proći *Piratesov* prastari koncept kod modernih igrača

Pirati se razvijaju u nešto sasvim lijepo, što ponajviše imaju zahvaliti svojoj neobičnoj raznolikosti za igre modernog doba. Naime, kako kažu i sami autori, novi se *Pirati* uvelike naslanjaju na elemente igrivosti koji su ih proslavili i prije sedamnaest godina. Pritom, dakako, valja paziti da igra ne bude čista kopija, jer tada baš i ne bi bila u skladu s afinitetima novih igrača. Stara filozofija će ipak prevladavati pa tako momci kažu da prije nije bilo toliko *gaming* ograničenja kao danas, tj. igre nisu bile začahurene u svojim žanrovskim odrednicama. Što je značilo jednu netipičnu slobodu, koju smo danas možda i zaboravili, no koju će nam *Piratesi* ponovno vratiti. Zato je kod njih najznačajnije upravo to što nećemo znati o kakvoj je igri točno riječ jer će biti malo plovljenja u brodu, malo mačevanja, malo bjega iz zatvora, malo...

Od novih informacija vezanih uz ove divote sada konačno možemo izdvojiti: navigiranje vašom flotom bit će izvedeno u pogledu odozgora, a oko vas će se kretati drugi brodovi sa svojim točno određenim trgovačkim ili patrolnim rutama. Kad vam odgovarajuća ikonica pokaže da određeni brod nije saveznički i da ga stoga možete napasti, započinje borba i perspektiva se mijenja. Prilikom borbe topovima birat ćete između odzumiranog i zumiranog pogleda te protivnike zasipati olovom sa svih strana. Ovisno o vašem položaju, topovske kugle će nanositi različitu štetu, a kad ih gotovo dokrajčite, vrijeme je za naskakanje na brod i mačevanje s kapetanom. Ono će se, pak, vršiti po zgodnom principu satjeravanja u kut i korištenja okolnih objekata poput stuba, užadi itd. U jednom trenutku uhvatit ćete se za obližnji jarbol i noga-


Kuuud ploovi ovaaj brooood?

Imaš tri sekunde da skineš gacice, ili...

PROIZVOĐAČ | Firaxis IZDAVAČ | Atari ŽANR | teško je reći IZLAZI | četvrti kvartal 2004

ma odbiti kapetana u potpalublje, gdje će se borba nastaviti. Ako vas pobijedi, vrijeme je za zatvor, iz kojeg ćete bježati u najboljem PacMan ili, ako hoćete, Metal Gear stilu. Na *top down* karti grada po noći ćete eskivirati stražarima s upaljenim lanternama, a ako potrčite, kamere će se malo zumirati i smanjiti vam vidno polje! A poznato vam zavođenje guvernerskih dama imat će i jednu prednost - naime, zadovoljne koke darovat će vam predmete poput boljeg mača, frulice za podizanja morala, durbina za bolju vidljivost tijekom plovidbe itd. Grafika se također pokazuje sve boljom, a što je posebno slatko, autori zasad kao minimalnu konfiguraciju navode tek procesor od 1 GHz, samo 128 MB RAM-a i bijedni GeForce 2. To vjerojatno znači da će *Piratese* moći zaigrati svatko te tako ponovno proživjeti ili po prvi put vidjeti to jedinstveno karipsko-romantično-ukradem-ti-kesu-i-kažem-ti-hvala iskustvo. Samo da ga s nečim ne ukenjaju i naše će nostalgične duše biti sretne... *(kl)* ■

E, ajmo sad zajedno sjebat ovog malog!

Evo, tu ti je birtija sa pivom od samo sedam kuna!

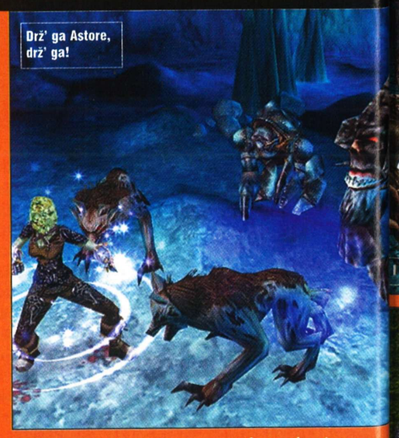
VIJESTI

Dungeon Siege 2

PROIZVOĐAČ | Gas Powered games IZDAVAČ | Microsoft ŽANR | action RPG IZLAZI | Q4 2004 WWW | microsoft.com

Prije samo nekoliko mjeseci šutnja oko ovog naslova bila je nevjerojatna, a po medijima su bile dostupne tek dvije-tri ušljive slike. Microsoft je to, čini se, odlučio prekinuti te izaći sa svim kartama na stol! Zahvaljujući tome, sada vam konačno možemo reći da ćete se u *Dungeon Siegeu* vratiti u fantazijsku zemlju Arranu, koja je ovaj put pogođena građanskim ratom. Vodeći malu, ali odabranu šesteročlanu skupinu heroja, vaš će primarni zadatak biti poraziti zlog Valdisa koji je takav od samog rođenja. Umjesto zvečkama, igrao se ručnim granatama i slično... Yep, likova je sve skupa šest, a birat ćete ih već na početku igre, dobro pazeći na njihove osobine kako bi bili RPG-aški usklađeni i time vam pružili maksimum u borbi. Posebna novost što se tiče likova su njihove specijalne moći, koje ovise o odabranoj klasi, a uglavnom se tiču prizivanja magijskih sila, specijalnih *berserk* napada i tome slično. Ako ste mislili da je ona mazga iz prošlog dijela bila nešto posebno, razmislite još jednom jer, osim nje, u dvojci će biti i sva sila pomagača *familiara*, tj. beštija koje vas prate ko vjerni cucki, boreći se na vašoj strani. Samo se iskreno nadamo da će prokleta mazga biti malo otpornija, jer ono rasipanje predmeta nakon njezina ubojstva više nikad ne želimo vidjeti! No, ostavimo to po strani, kažu nam da će *Dungeon Siegeov* svijet biti i mnogo interaktivniji, što znači da će oko vas sve vrvjeti od života, odvijati se kojekakve bitke koje s vama nemaju veze itd. Također, neki će nivoi svojom konfiguracijom terena ići u korist igraču, a o čemu je točno riječ, još se ne zna. Za grafiku će se pobrinuti novi SFX engine, za koji su prije nekog vremena rekli da i nije tako nov, nego je riječ o starom u koji su natrpali dodatne poligone! 'Ko tu koga u zdrav mozak, nemamo pojma, no samo se nadamo da njegova ljepote neće dovesti u pitanje i brzinu izvođenja. Sjetimo se, prvi *Dungeon Siege* je za tadašnje strojeve bio i više nego zahtjevan. Možda najveći reklamni *blurb* tiče se umjetne inteligencije koja bi trebala biti... ma, pročitajte to u priloženom intervjuu. Aj', bog! *(kl)* ■

Rađen od autora prvog RTS-a na svijetu, *Battle for Middle* jednostavno ne može biti loš!


Drž' ga Astore, drž' ga!

I vi bi bili nabrušeni da su vam izrasle četiri ruke

Intervju | KEVI LAMBERT

programer

■ **Jedna od stvari koja bi trebala razlikovati *Dungeon Siege 2* od konkurencije je tzv. Coach AI. O čemu je riječ?**

Coach AI znači dovođenje borbe u našoj igri na jednu sasvim novu razinu. Kao što naziv implicira, dizajner svakom čudovištu daje određenu vrstu "igre", tj. set predefiniranog ponašanja. Tada Coach AI na osnovu tih parametara i tipa čudovišta određuje njegovu agresivnost, reakcije na postupke igrača itd.

U praksi, ti setovi ponašanja daju osjećaj bolje koordinacije između čudovišta, ali s tim da svako od njih zadržava određenu individualnost.

■ **Hoćemo li moći predati vođenje naše grupe AI-u, tako da se brinemo samo za glavni lik?**

Dungeon Siege 2 je sinonim za borbu temeljenu na vašoj družbi, a jedan od naših najvećih ciljeva je bio da igraču pružimo interesantnije i bogatije akcijsko iskustvo. Neki igrači bi se mogli odlučiti za vođenje i unapređivanje samo jednog lika i mogli bi proći OK. No, nemojte očekivati da će *Dungeon Siege 2* igrati umjesto vas! Morat ćete biti znatno više involvirani kako biste prešli nastavak.

■ **Pretpostavljamo da čudovišta imaju znatno više specijalnih osobina nego prije. Primjeri?**

U prvom *Dungeon Siegeu* igrač je imao veliku prednost zato što je mogao bacati pozitivne čarolije na prijatelje i negativne čarolije na neprijatelje, dok oni nisu imali tu mogućnost. U *Dungeon Siegeu 2* i čudovištima smo dali tu mogućnost, a premda se još uvijek spekulira hoće li to borbu učiniti zabavnijom ili ne, sigurno ćemo vidjeti neke interesantne situacije. *Dungeon Siege 2* će imati i borbe sa superšefovima, koji imaju mnogo specijalnih pokreta i čarobnih napada.

■ **Koje će nove specijalnosti proizaći iz timskog rada neprijatelja?**

Čudovišta u *Dungeon Siegu 2* će imati cijelu pregršt osobina koje će nadilaziti jednostavnu borbu, te će koristiti zasjede i strategije u svom pristupu bitki, a sve to zahvaljujući našem Coach AI-u. ■

Suprotstavi se neprijateljima
novom igraćom konzolom N-Gage™ QD.

Bežično multiplayer igranje putem Bluetootha i GPRS
Ekskluzivne igre najboljih izdavača
Džepna veličina
Brzo i lako mijenjanje igara
Mobilni telefon

n-gage.com

mobis electronic
OVLAŠTENI DISTRIBUTER I SERVISER ZA HRVATSKU I BIH

N·GAGE
NOKIA
bilo tko
bilo gdje

Autorsko pravo © 2003 Nokia. Sva prava pridržana. Nokia i N-Gage su zaštitni znaci ili registrirani zaštitni znaci Nokia Corporation.

autor: **Krešimir Lauš**

Renesansa avanture

Iako smo o sličnoj temi pisali prije možda godinu dana, najnoviji razvoj događaja na tržištu kiselih krastavaca (*ju nov vot aj min...*) ponukao nas je da joj se vratimo još jednom. No, dok smo tada isipavali prekomjerne količine žuči i jadali se zašto su svi poblentavili i totalno zanemarili avanturu kao žanr, ovaj put bit ćemo malo blagoglagoljiviji. Aha, zajedno s vama podijelit ćemo dio radosti proizašao iz spoznaje da se određeni dio PC-igrača konačno malo rastrijeznio i u fokus svog interesa stavio i ovaj oblik rješavanja problema. Sve to dokazuje samo tržište, tj. neobično velika ponuda avanturističnih igara u novije vrijeme.

LIJEPA POPUT FRESKE

Tako ste u zadnjih nekoliko brojeva mogli uočiti kontinuirano pojavljivanje pripadnika tog žanra, koje je ipak bilo umrljano jednom otužnom činjenicom. Naime, većina igara spadala je u tzv. "B" kategoriju, koju ne običavaju raditi multimilijunske tvrtke s desetinama, ako ne i stotinama ljudi, nego male tvrtke koje egzistiraju zahvaljujući međusobnoj podršci i fanovskoj zajednici, koje na Internetu u novije vrijeme plasiraju sve veći broj svojih *sliceova*. A ako bacite oko na jedan od njih, vidjet ćete da je riječ već o desetcima prilično recentnih naslova, koji, hvalim te Bože, u sebi ne sadržavaju mumije poput *Monkey Islanda* i sličnih gluparija kojima ste donedavno i vi punili stupce naših kontakt-rubrika. Isto tako, riječ je i o igrama koje je relativno lako napraviti uz upotrebu nešto kvalitetnijih programa za renderiranje 3D statične grafike. Što je zapravo jedan paradoks jer upravo zbog instant-kreacije, zahvaljujući upotrebi modernih tehnologija, takve igre teško da mogu imati neku umjetničku, a posebice umjetničko-vizualnu vrijednost. Ipak, tvrtke poput Adventure Softa na takav način mogu plasirati čak dva do tri naslova na godinu, što je, s obzirom na razvojne rokove drugih *mainstreem* žanrova, nevjerojatno ohrabrujuća brojka. Prava kvaliteta vidi se pak u kapitalcima poput nastavka sada već stvarno legendarne *Syberie* i još jednog najavljenog naslova iste kuće koji ne da graniče s umjetnošću, nego su po svim kriterijima iole razumnijih kritičara upravo umjetnost sama. Svaka slika i svaka scena zbog toga postaju iskustvo za sebe i igrač se gubi u vizijama umova koji su stvarali ta čuda modernog ljudskog izraza! A tu opet dolazimo do oprečnosti između tehnologije kao takve i avanture, proizašle iz čiste nekompatibilnosti tih dvaju pojmova. Hej, ni u kojem slučaju ne kažemo da nove tehnologije nisu u skladu s igrama tog tipa, što bi najbolje pokazao prilično uspješni *Broken Sword 3*, ali isto tako, one uopće o njima ne ovise. Na prvome mjestu je, ili bi barem trebalo biti, jedno iskustvo plutanja kroz scenarij i posljedično rješavanje logičkih, kombinatoričkih pa čak i nekih "emocionalnih"zagonetki i problema. Upravo je niža razina nekadašnjih tehnologija glavni razlog što je avantura prije, recimo, desetak godina bila tako tražena, jer jednostavno nismo ni znali za onu razinu donekle bezumnog izlučivanja adrenalina koju nam danas pružaju primjerice brojni FPS-ovi. Koji je onda glavni razlog povratku avantura u ovom dobu dalnjeg razvoja taktova, CPU-a, GPU-a, FPU-u i svih ostalih kriptografskih riječi i rječica kojima nam pune glavu svaki dan??? Prilično je banalan; naime, problem je upravo u punoj glavi i zasićenju zbog kojega se okrećemo nekim sekundarnim stvarima koje nam možda i nisu bile primarni interes.

POVIJEST LJUDSKE GLUPOSTI

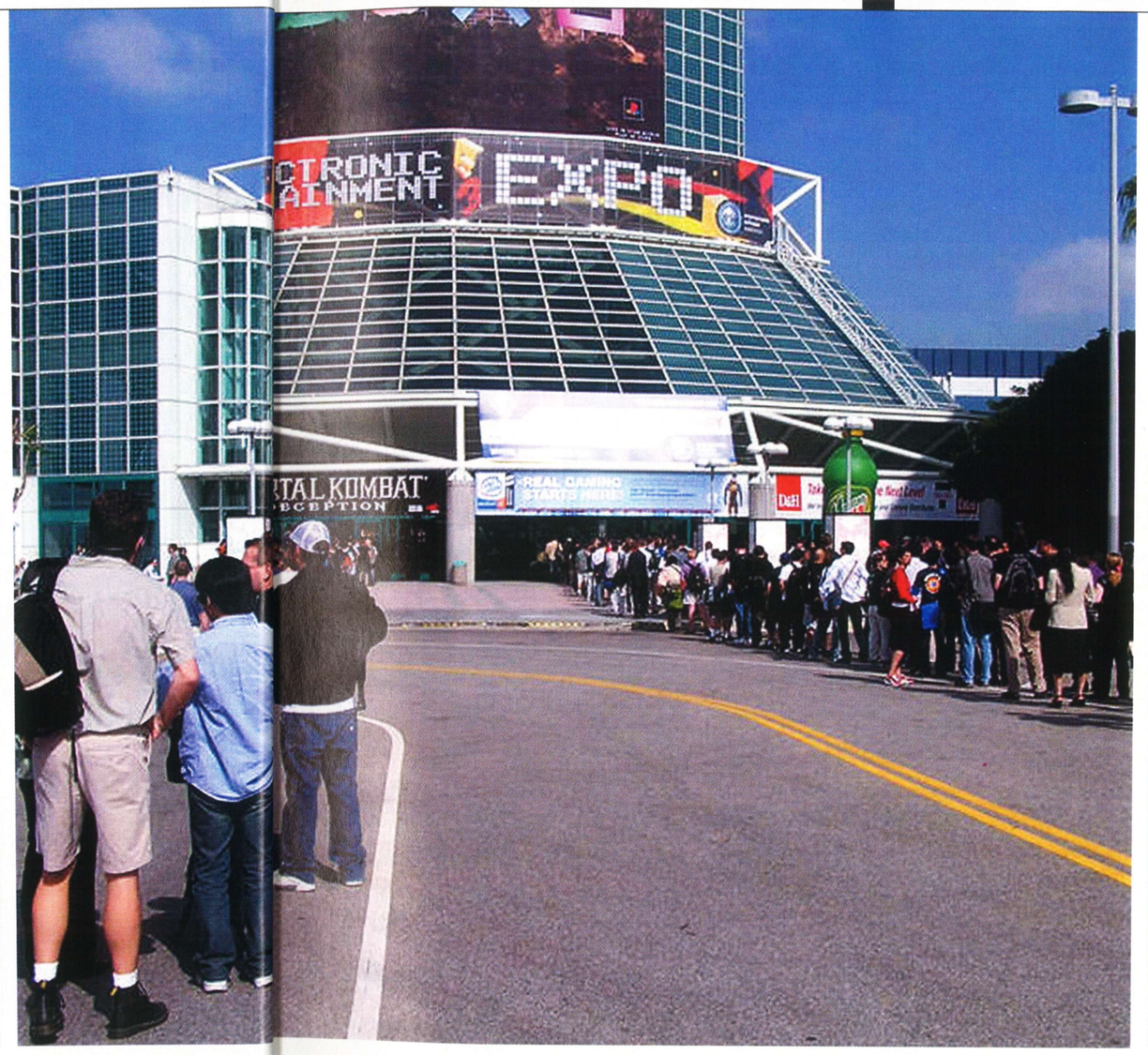
No, kad se jednom prijeđe prag, tu i tamo se shvaća da nije sve u zakazivanju kostiju šake zbog pretjerane upotrebe miša radi povećavanja priglupih fragova ili konačnog selektiranja svih tih prokletih jedinica na ekranu. Ali, nije tu riječ samo o filanju s određenim vrstama igara nego o općenitoj eksploziji potpuno neprirodnog načina života za jedno ljudsko biće. Floskule poput "brzog života", "fast food generacije" i što ja znam čega pokazuju se sasvim opravdanima, a bijeg od njih se osim u priključivanju Hare Krišni, Veganima itd. može tražiti i u.. i u... recite... avanturi. Ilustrirajmo to primjerom; vašem se autoru neizmjerno gade najnovije reklame koje stupnjem svojeg brutalnog nametanja iskvarenih vrijednosti bulimičko-patološkog ideala ljepote ili bolesnog konzumerizma prelaze svaku mjeru. Svaku. Sad, jasno je da bi taj isti autor svoje novonastale frustracije stvorene gledanjem tih idiotarija mogao istresti u kakvom dobrom FPS-u... Ali bi i tamo sasvim sigurno naletio na neki od elemenata života kojemu je, eto, barem načas odlučio pobjeći. Bilo da je riječ o ne znam, nekom techno *soundtracku,* lokacijama koje ga podsjećaju na toliko puta odgledane filmove ili, ne daj bože, REKLAME... Umjesto toga će možda radije učitati kakvu dobru avanturu, navući rolete, zapaliti cigaretu i smireno uživati u neopterećenom i postupnom napredovanju kroz nešto što ga prilično podsjeća na čitanje knjige. Lažem, u zadnje dvije godine teško da sam ijedanput učinio nešto slično, ali to je bio samo primjer i podrška ljudima koji misle i igre, između ostaloga, doživljavaju i na takav način. Znate što je najgore? To što te stvari triput više rade vlasnici "dječjih" konzola na kojima je avantura, istina u prilično izmijenjenom obliku, sasvim lijepo uspjela preživjeti ova smrdana vremena. Iako je u pravilu riječ o kombinacijama žanrova s čestim primjesama survival-horora, te iako većina takvih igara dolazi s istočnog tržišta (čitaj: Japana), vrijedne su spomena, ako ni zbog čeđa, a ono zbog svoje visokobudžetne produkcije. Nemate pojma koliko je to potencirano i time što se ti naslovi igraju na velikom ekranu, dok vam se tjelesina za to vrijeme gnijezdi na kakvom udobnom kauču ili fotelji. Nema veze, vratimo se PC-ju... Kako je avanturi danas, već smo više-manje rekli, no više nas brine njezina nesigurna budućnost i pomisao da je trenutačno ipak riječ tek o prolaznom blijesku, a ne obećanju daljnje egzistencije. No, to bismo onda isto mogli reći i za, primjerice, simulacije. I bili bismo potpuno u pravu, jer ako je u novije vrijeme zamjetan kakav trend, to je onda dosad neslućena komercijalizacija virtualne zabave u kojoj za istinsku ingenioznost i, reći ćemo, inteligenciju jednostavno nema mjesta. Tome sigurno ne pomaže ni Microsoftova strategija za stvaranje unificirane softverske platforme za izradu igara, ali to je ipak tema o kojoj ćemo neki drugi put. A dotad, uživajte u avanturama dok možete jer, barem u povijesti ljudske gluposti, renesansa je bila samo jedna.

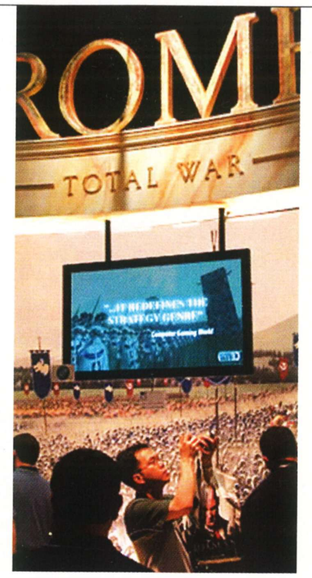
Igre mogu biti i inteligentne i lijepe. SYBERIA - kapitalna tvorevina avanturističnog žanra

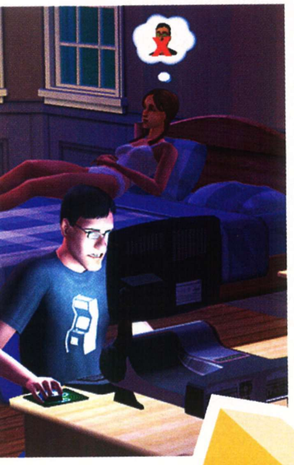
Electronic Entertament Expo 2004

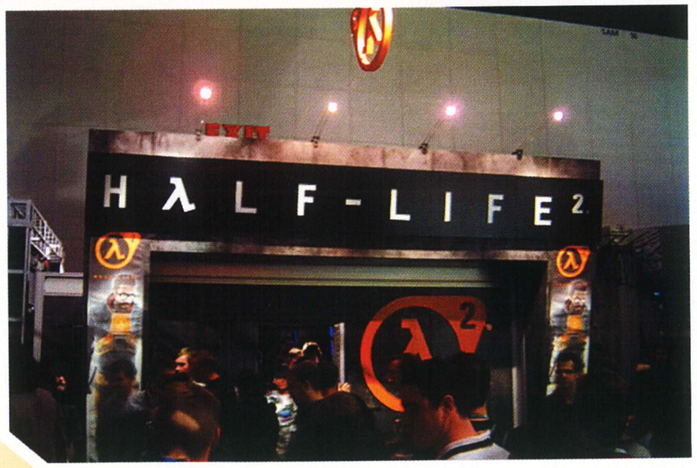
Što je novo "preko bare"

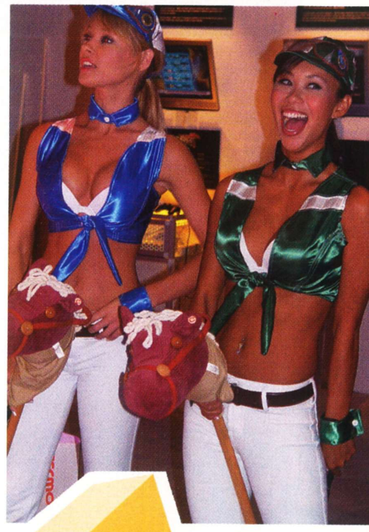
Kao i svake godine dosad, najveći sajam elektroničke zabave na svijetu obilježio je početak nove igraće sezone, koja će kulminirati božićnom navalom na dućane. Prema onome što smo vidjeli, da biste popratili barem djelić sve većeg i razgranatijeg tržišta videoigara, trebalo bi vam više novca nego što je moguće zaraditi legalnim putem - a o vremenu da ne govorimo











Godišnji, deseti po redu, E3 okupio je rekordnih 400 izlagača i 65.000 posjetitelja. Možda vam se to ne čini mnogo za tri dana sajma i još toliko konferencija i radionica, no onda vjerojatno ne znate da je riječ o "trade only" manifestaciji, gdje ulaznicu mogu dobiti samo izlagači i poslovni partneri, tj. oni kojima je elektronička zabava posao. Sagledan u tom svjetlu, E3 ukazuje na rastući značaj industrije videoigara u cjelini, čiji su prihodi već pretprošle godine nadmašili prihode filmske industrije od prodaje kinoulaznica. Pa nek" si misle oni koji kažu da je to "samo za djecu".

Konzole u napadu...

...ali PC se drži. Iako mu već nekoliko godina predviđaju kraj, PC kao igraća platforma još je uvijek jednako moćan. Nakon šetnje halama u kojima se održavao sajam, dojam o brojnosti konzola još je jači (detalje s tiskovnih konferencija posvećenih konzolama Sonyja, Microsofta i Nintenda pročitajte u okolnim okvirima), no kvaliteta i brojnost igara za kućna računala ne mogu se poreći. A prije nego otisnemo u to područje, naglasimo jednu stvar - zasloni katodnom cijevi su mrtvi i pokopani! Sve PC-igre na E3 vrtjele su se na LCD zaslonima koji su u svijetu postali apsolutni standard. Toliko o tome. Na njima su se, dakle vrtjeli naslovi koje ćemo igrati do kraja ove i početkom iduće godine, čije nazive većinom znate jer je riječ o hitovima koje smo dugo najavljivali na stranicama Hackera. Dodatne detalje o njima potražite na idućim stranicama, a osnovni dojmovi svakoga tko je imao sreć da dobije ulaznicu mogu se opisati u tri riječi: predivno, prepuno akcije, kopirano.

Lijepo je to, ali..

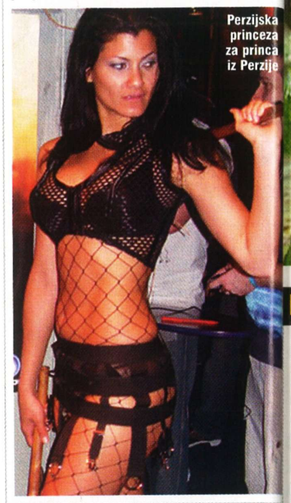
Činjenica da tehnologija napreduje ne može se zanemari Igre koje su se mogle vidjeti na ovogodišnjem E3-ju to n najbolji način dokazuju - prije desetak godina nismo mis da će tako nešto ikad biti moguće. Pomoću tehnologije poput nVidijine GeForce 6800 kartice ili novog Alienwareova sustava koji omogućuje povezivanje više grafičkih kartica u stroju koji "jede malu djecu" programeri i grafičari doista mogu stvarati čudesa. No, sve to teško može sakriti činjenicu da su ideje u tim igrama već prežvakane po stotinu puta. *Splinter Cell 3*, *Half-Life 2*, *Sims 2*, *Doom 3*, *Battlefield 2* - nazivi su PC-igara koje su privukle najviše pozornosti na sajmu. A znate li što im je zajedničko? Činjenica da je riječ o nastavcima. Kreatori PC-igara kao da su zaboravili inovativnost, što je potvrđeno i nominacijama za najoriginalniju igru sajma - u uži izbor ušle su samo igre za konzole (*Destroy All Humans!*, *Donkey Kong Jungle Beat*, *God of War*, *Jade Empire* i *Yoot Saito"s Odama*). Od koliko-toliko originalnih igara za kućna računala mogli bismo izdvojiti *The Movies* (simulacija snimanja filma, sa svim problemima koji uz to idu) te *Full Spectrum Warrior* (izvrsnu taktičku pucačinu napravljenu na temelju edukacijskog programa za američku vojsku). No, to su tek igle u slami. Lijepoj slami, koju jedva čekamo zaigrati - ali ipak - samo slami.

Originalnost s druge strane

Iako su se igre relativno malo promijenile u posljednjih nekoliko godina, čini se da se poprilično mijenja način na koji ćemo im pristupati. Microsoft tako snažno gura svoju strategiju povezivanja više načina komunikacije utemeljenu na XNA platformi i Xbox Live usluzi. Ideja se temelji na MMO (massive multiplayer online) igrama koje bi uz servere na kojima se odigrava akcija (bio to RPG, sportska simulacija, FPS ili nešto četvrto) imale i svoje stranice s vijestima, trenutačnim poretkom reprezentacija ili najboljih igrača, najavama novih utakmica ili sukoba i slično. No, to nije sve. Igre bi trebale biti integrirane s Microsoftovim Instant Messengerom kako bi igrači s bilo kojeg mjesta na svijetu (uz pretpostavku pokrivenosti wireless mrežom ili barem GSM signalom) koristeći mobilne telefone ili PDA uređaje mogli doći do najnovijih informacija o trenutačnoj situaciji. Prvi naslov koji će u cijelosti iskoristiti taj potencijal bit će Microsoftov MMORPG *Vanguard: Saga of Heroes*. Zaigrate li ga, budite spremni da otkažete izlazak s djevojkom kad na mobilni telefon stigne poruka o okupljanju družine zbog napada na posebno opasnog protivnika

Booth Babes

Oskudno odjevene djevojke začin su svakog sajma na kojem se okupljaju programeri i igrači, najčešće mladići u najmuževnijim godinama koji većinu svog vremena provode pred ekranom. Hacker vam donosi izbor ljepotica koje su u halama E3-ja svojom (višemanje) prirodnom ljepotom odvlačile poglede od virtualnih uradaka.



Perzijska princeza za princa iz Perzije

Microsoft na krilima mreže

Tiskovna konferencija velikog Microsofta prošla je u znaku Xbox Livea, mrežne usluge koju će uskoro uz Xbox igrače moći koristiti i vlasnici PC-ja. Posebno je značajna bila objava da će od ove jeseni i igre Electronic Artsa podržavati Live, što znači da su Microsoft i EA konačno postigli sporazum o podjeli profita, oko čega raspravljaju već više od godinu dana. EA je Microsoftu posebno zanimljiv zbog sportskih naslova, a važnost sporta naglasile su američke zvijezde Muhammad Ali, Marshall Faulk i Carmelo Anthony, koje su na pozornicu dopratile Microsoftova Xbox glavonju Robbiea Bacha. Sam predsjednik Electronic Artsa, Don Mattrick, objavio je da će Xbox Live uskoro postati sportsko borilište na kojem će se igrati *Madden NFL 2005, NBA LIVE 2005, FIFA Soccer 2005 i Need for Speed Underground 2*, ali i (ne sportske, ali ništa manje zanimljive) *Burnout 3, Time Splitters Future Perfect* te Xbox inačica poznatog *Battlefielda*.

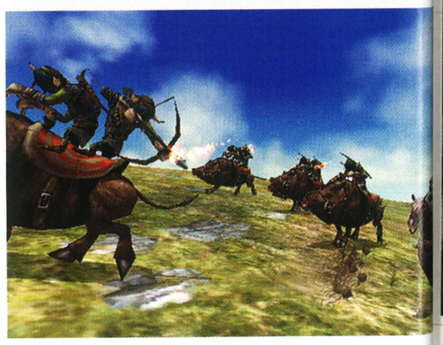
Microsoft također sprema i popriličan broj igara za svoju konzolu koje će podržavati mrežno igranje. Među njima je možda najočekivaniji nastavak kultnog FPS-a *Halo*, čiji je izlazak (u Americi) najavljen za 9. studenoga. Osim njega, tu su i Xbox inačica *Dooma 3, Dead or Alive Ultimate* koji bi, kažu, mogao postati jednom od prvih pravih mrežnih 3D tučnjava, ultrabrza i tehnički vrhunski dorađena jurnjava *Forza Motorsport* te *Jade Empire*, RPG kreatora prošlogodišnjeg hita *Star Wars: Knights of the Old Republic*.

Posebno je zanimljiva bila objava da će informacije o Live igrama uskoro postati dostupne i putem mobilnih telefona, PDA uređaja i drugih oblika komunikacije, kako bi igrači uvijek bili upućeni što se događa u virtualnom svijetu dok se oni bave ovim, "običnim". O širenju Live usluge na nova područja (npr. Hrvatsku) na konferenciji, nažalost, nije bilo ni riječi.

Potvrda sporazuma s Electronic Artsom bila je najznačajnija objava Microsoftove konferencije

Microsoftov sajamski prostor bio je kreat znatiželjnicima koji su došli odigrati buduće hitove

Halo 2 oduševio je sve koji su ga vidjeli kvalitetom grafike i inovacijama u odnosu na prvi dio



ili obrane dvorca od neprijateljskih napadača. Čak je i E na određeni način primijenio taj pristup, pa je tako u događajima na sajmu ove godine sudjelovalo i više od 600.000 posjetitelja stranice **www.E3insider.com**. Ondje se, naime, mogao pratiti live prijenos najvažnijih događanja izravno iz Los Angelesa.

Spoj PC-ja i konzole

Drugi vid originalnosti PC-tehnologije utjelovljen je u Phantomu - napravi koja je na E3-ju konačno ugledala svjetlost dana nakon mnogih nagađanja postoji li uopće ili je riječ o velikoj marketinškoj prevari. Ako ne znate (a trebali biste znati jer smo o tome pisali), riječ je o *broadband-only* uređaju koji sa servera na zahtjev igrač povlači igru i omogućuje njezino igranje bez zezanja s instalacijom i sličnim detaljima. Poput konzole, Phantom će omogućiti da samo pritisnete tipku i zaigrate igru po svom izboru. Naravno, uz naplatu. Poslovni model i ukupne mogućnosti tog uređaja zavređuju da ih se detaljnije prouči, no s obzirom da još nije potvrđeno hoće li se uopće prodavati u Europi, učinit ćemo to drugom prigodom.

Velikim koracima naprijed

Sveukupno, ovaj E3 možemo ocijeniti kao vrlo dobar jer je nakon onog prošlogodišnjeg, koji je protekao u nešto mirnijoj atmosferi, ponovno unio veliki val optimizma, poleta i uzbuđenja u svijet elektronske zabave. Za to su definitivno zaslužne najave PSP-a i DS-a o kojima više čitajte na idućim stranicama, no doprinos su dali i svi ostali proizvodi prikazani na sajmu (više od 5.000). Pozitivan ton u svom je pozdravnom govoru kreirao već Doug Lowenstein (predsjednik The Entertainment Software Association, udruženja koje je i organizator sajma) vrativši se deset godina unatrag, u doba kada je ova industrija tek počinjala grabiti prema naprijed. Lowenstein je priznao da problemi poput piratstva, cenzure i pretjeranog oslanjanja na nastavke postoje, no to su zapravo prepreke i izazovi kakvi postoje u svakoj "odrasloj" industriji. Ukratko, igranje se nastavlja, i to sve intenzivnije. Idući E3 zakazan je za 18. svibnja 2005. pa do tada – dovidenja, Los Angeles!

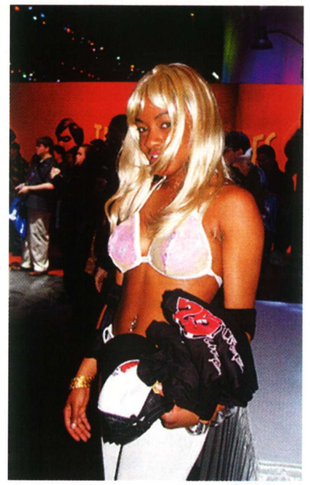
Nintendo bez pesimizma

Unatoč tome što je po mišljenju većine analitičara njihov GameCube tek treća po redu konzola u utrci za tržište, Nintendova tiskovna konferencija bila je prepuna optimizma. Novitet koji je privukao najviše pozornosti svakako je bila njihova nova *hand-held* konzola Nintendo DS, o kojoj više možete pročitati nekoliko stranica dalje. Bitno je naglasiti da ona neće zamijeniti GameBoy Advance, trenutačno jedan od najrasprostranjenijih igraćih strojeva na svijetu, što je Nintendo potvrdio i najavom brojnih novih (*first* i *third party*) naslova (*Pokémon FireRed i Pokémon LeafGreen, Mario Golf: Advance Tour, Grand Theft Auto, Kingdom Hearts: Chain of Memories, Dragon Ball Z: Supersonic Warriors, Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, Sonic Advance 3....*) te GameBoy Advance Wireless Adaptera, uređaja koji će omogućiti bežično povezivanje GBA uređaja i zamijeniti dosadašnje link kabele. GBA vlasnike uskoro će obradovati i Video Pakovi – kartice s crtanim filmovima koje će biti moguće gledati na ekranu GBA bez potrebe za dodatnim hardverom.

I GameCube će ove i iduće godine biti dobro opskrbljen kvalitetnim naslovima, a većina će ih izaći iz Nintendove radionice. Tako su (na konferenciji ali i poslije na Nintendovu štandu) predstavljeni novi nastavci hit serijala *Legend of Zelda* i *Metroid Prime*, inovativan *Donkey Kong Jungle Beat* (arkadica koja se igra pomoću malih bubnjeva koje igrač udara rukom), novi nastavak *Resident Evil* serijala, kao i zanimljivi "naslovi za odrasle" *Killer 7 i Geist*.

Za razliku od Microsofta i Sonyja, Nintendo je na E3-ju progovorio i o svom novom sustavu, nasljedniku GameCubea, radnog imena N5. Predsjednik kompanije, Satoru Iwata, "optužio" je konkurenciju za neinovativnost i obećao da će Nintendov novi sustav umjesto tehničkog savršenstva kao svoje najjače oružje donijeti inovaciju. "Novi strojevi moraju ponuditi drugačije iskustvo igranja", rekao je Iwata te najavio da će N5 donijeti "revoluciju igranja", što je okupljena masa novinara pozdravila gromoglasnim pljeskom.

Krcata tiskovna konferencija i štand konstatno pun posjetitelja govore o tome da Nintendo još nije izgubio svoju vjernu publiku



Sony samopouzdano

Predstavljanje nove *hand-held* konzole PlayStation Portable (o kojoj više čitajte na narednim stranicama) svakako je bio najznačajniji element tiskovne konferencije najjačeg igrača na tržištu konzola. Sony s pravom može biti ponosan jer broj prodanih PlayStationa 2 gotovo deseterostruko nadmašuje broj GameCubeova i Xboxova u domovima potrošača diljem svijeta. Ono u čemu ga Xbox pokušava nadmašiti – mrežno igranje – Sony također radi prilično dobro, jer je broj prodanih mrežnih adaptera i prijavljenih *online* igrača PS2 daleko veći od broja korisnika Xbox Live usluge. Za razliku od Microsofta i Nintenda, Sony se na svojoj tiskovnoj konferenciji nije izrugivao konkurenciji nego je samozadovoljno iznio brojke, koje mu definitivno idu u prilog. Usto, velik je naglasak stavljen na inovaciji koju kompanija pokušava unijeti u način igranja, posebno pomoću EyeToy USB kamere. Objavljeno je da će sve više igara na neki način podržavati korištenje tog iznimno popularnog hardverskog dodatka, od Electronic Artsovih *Urbza* preko novog *Harry Pottera* do Segaine nove igre napravljene specijalno za EyeToy. Sony je također iskoristio priliku da promovira brojne PS2 ekskluzive svojih studija, kao što su *Jak 3, Ratchet & Clank: Up Your Arsenal, Sly2: Band of Thieves, The Getaway: Black Monday* i *Killzone*, spomenuvši tek uzgred da će PlayStation 2 biti jedina konzola na kojoj će izaći novi *Grand Theft Auto*. E3 je također poslužio i kao mjesto na kojem je objavljena nova cijena PLayStationa 2 za američko tržište - 149,99 dolara, čime je ponovno ujednačen s Xboxom, koji toliko stoji još od ožujka. Hoće li do sniženja uskoro doći i u našim trgovinama, zasad je nepoznato – možemo se samo nadati.

Sonyjev štand uvijek je bio pun posjetitelja, a najveća gužva bila je oko EyeToya i PSP-a

Killzone, prema riječima njegovih kreatora, nema namjeru natjecati se s *Haloom*

Novi nastavak *Metal Gear Solida* bio je jedna od najzanimljivijih PS2 igara na sajmu

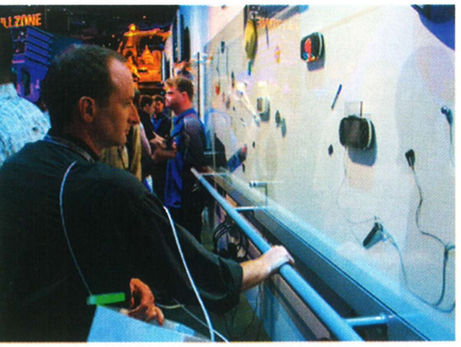
E3-Budućnost igra na prijenosnicima

Sonyjev multimedijski miniuređaj

PlayStation Portable, na kojem ćemo prve igre zaigrati tek najesen oduševio nas je dizajnom i tehnološkim mogućnostima, stoga mu pred viđamo doista golem uspje

PSP će biti jedna od rijetkih hand-held konzola koja će koristiti dva različita medija - UMD i memory stick

Sprijeda ili straga, PSP oduševljava dizajnom već na prvi pogled



Igre na PSP-u nije bilo moguće zaigrati, ali filmovi izgledaju izvrsno, a i prikazani hardverski dodatci su također vrlo zanimljivi

Kad iskusite veličinu i oštrinu zaslona te ergonomiju PSP-a, teško da ćete i pogledati druge konzole

Nakon što je najavljena prošle godine, prva Sonyjeva hand-held konzola bila je, bez pretjerivanja, jedna od najiščekivanijih stvari na ovogodišnjem E3-ju. PlayStation Portable (skraćeno PSP) ukratko se može opisati kao džepna inačica PlayStationa 2. Naime, kao i "stariji brat", PSP u jednom uređaju objedinjuje mogućnosti igranja igara, gledanja filmova i slušanja glazbe. Možda vam se gledanje filmova na malom zaslonu ne čini naročito primamljivim, no oni koji su PSP vidjeli u akciji kažu da biste vrlo brzo promijenili mišljenje. Izduženi (perspektiva 16 : 9) zaslon ove konzole kristalno je jasan i sasvim dovoljan za ugodno gledanje. Jedino bi prijevodi mogli biti problem ako ne znate engleski i prisiljeni ste ih čitati sa zaslona, no ništa zato, ionako su uglavnom sramotno nekvalitetni (barem je u nas tako). Što se tiče igara, i one također izgledaju izvrsno. Doduše, možda se to na našim slikama ne vidi jer su povećane, ali na samom zaslonu sve je doista na svom mjestu.

Novi disk na vidiku

S PSP-om Sony lansira i novi medij, Universal Media Disc, na kojem će dolaziti igre i filmovi za novu konzolu. Riječ je o optičkom disku dimenzija 65 x 64 x 4.2 mm koji teži samo 10 g, na kojem su podatci zapisani samo s jedne strane, a pri dvostrukom sloju zapisa zapremina mu je 1,8 GB. Brzina pristupa je dovoljno velika da uz MPEG4 kompresiju na zaslonu dobijemo DVD kvalitetu slike, a treba dodati i to da će podatci na UMD-u biti zaštićeni 128-bitnom AES enkripcijom, što ulijeva povjerenje kreatorima multimedijalnog sadržaja. Mi znamo da su sve enkripcije kratkog vijeka kad ih se hakeri dočepaju, ali zbog nestandardnog medija, ova bi konzola ipak mogla biti prilično tvrd orah kad je riječ o neovlaštenom kopiranje sadržaja. S obzirom da je UMD *read-only*, PSP će za snimanje pozicija iz igara i drugih podataka koristiti Sonyjev Memory Stick zaštićen Magic Gate tehnologijom. Sam disk na prvi pogled više sliči na karticu zbog kućišta koje ga štiti od ogrebotina – jer, namijenjen je za nošenje u džepu. Općenito, dizajn PSP-a je vrhunski – od tipki preuzetih s PlayStation kontrolera do analogne palice iznenađujuće kvalitete pod prstima (to je ono dolje, lijevo od zaslona, za što ste u prvi čas pomislili da je zvučnik). Od ostalih oblika komunikacije s konzolom, tu je USB 2.0 port, infracrveni port i mogućnost spajanja na bežične veze 802.11b standarda.

Igrali biste igre?

Svi ti dodatci, kao i dodatni hardver za PSP koji Sony prikazao (USB kamera, GPS lokator, *touch-screen* tipkovnica...), ukazuju na to da će ova kon zola biti mnogo više od stroja za igru. Ipak, igranje će svakako biti njegova osnovna namjena, pa je Sony požurio prikupiti podršku brojnih izdavača, koji spremaju konverzije svojih igara, al i originalne PSP naslove. Čak ih je 99 najavilo svoju podršku za PSP, a među njima su i najznača jnija imena industrije kao Konami (najavljen novi *Metal Gear Solid – Acid Snake*), Electronic Arts (različiti sportski naslovi poput *Need For Speeda*, *NBA Streeta*, *Tiger Woodsa* i *NHL Streeta*), Koei (novi *Dynasty Warriors*), Sega (zasad potvrđene igre su *Puyo Pop Fever* i *Project S*), Activision, Eidos, Ubisoft, LucasArts i drugi. Sam Sony objavio je da će četvrti nastavak najbolje simulacij vožnje – *Gran Turismo* – biti jedna od prvih igara za PSP, uz neke već prije objavljene naslove popu arkadice *Death Jr.*

Zaključimo priču

Ono što o PSP-u još ne znamo – trajanje baterija cijena uređaja – moglo bi značajno utjecati na potražnju konzole u prvim mjesecima (prodaja počinje potkraj godine u Japanu, a u proljeće 2005. u Europi i Americi). Sony tvrdi da će cijen biti "konkurentna" ta da je spreman izgubiti na prodaji hardvera da bi zaradio na softveru (kao g je to u početku bio slučaj i s PlayStationom 2), n točna informacija još nije objavljena. Očekujemo je najesen, kad će na Tokio Game Showu biti moguće zaigrati i prve igre na PSP-u (na E3-ju su se na zaslonu konzolice vrtjeli tek tehnološki demoi i filmovi). Što se tiče baterije, zasad nema točnih podataka, no vjerujemo da i na tom polju Sony neće podbaciti. PSP nas ni u jednom aspekt dosad nije razočarao.

ZASLON:
LCD, 480 x 272 pixela (16 x 9), pozadinsko osvjetljenje
DIMENZIJE/TEŽINA:
170 x 74 x 23 mm/ 260 g (s baterijom)
PROCESOR:
PSP CPU (333MHz)
MEMORIJA:
32 MB (osnovna) + 4MB (grafička)
BATERIJA:
litij-ion
MEDIJI/KOMUNIKACIJA:
USB 2.0, UMD, memory stick, 802.11b bežični LAN, IR port

Nintendova inovacija u svijetu igara

Nintendo DS brojnim originalnim idejama pobuđuje znatiželju igrača, ali i programera, koji jedva čekaju da počnu kreirati igre za nj

Kralj *hand-held* igranja, veliki Nintendo, također je predstavio na E3-ju svoju novu minikonzolu, koja u prodaju stiže potkraj godine. Pod (još uvijek radnim) nazivom Nintendo DS krije se čudnovata naprava koja će teško stati u prosječan džep, a od konkurencije se na prvi pogled razlikuje po dvama zaslonima smještenima jedan iznad drugog. Odmah na početku priče treba naglasiti da model prikazan na sajmu ne mora biti i konačna inačica DS-a koji će, najvjerojatnije, biti prikazan na Tokio Games Showu u rujnu.

Pa nemam četiri oka!

Zašto dva zaslona? Pa zato da se programerima daju nove mogućnosti u kreiranju inovativnih igara. Ideje koje nam je Nintendo dosad pokazao doista su vrlo zanimljive. Tako, primjerice, u novom *Metroid Primeu* napravljenom upravo za DS na gornjem zaslonu u svakom trenutku možete vidjeti kartu, dok je akcija na donjem. *Super Mario 64 DS* pak na donjem ima tlocrt područja na kojem se nalazite, dok je standardni 3D pogled gore. Nama trenutačno najzanimljivija varijanta prikazana je u jednom tehničkom demou, gdje donji zaslon predstavlja kontrolnu ploču podmornice po kojoj tipkate *stylusom*, dok na gornjem vidite kretanje same podmornice izvana. Kao što ste primijetili, spomenuo sam stylus i tipkanje po zaslonu, i to vam je vjerojatno zazvučalo čudno. Naravno, jer DS je, koliko mi znamo, prva *hand-held* konzola koja koristi zaslon osjetljiv na dodir (samo donji). Kad smo kod toga, spomenimo da je u konzola ugrađen i mikrofon, koji bi trebao poslužiti za izdavanje glasovnih naredbi. Zbog posvemašnje buke, testiranje tog dijela na E3-ju nije bilo moguće – ali kao ideja je vrlo zanimljivo.

Konzola za programere

Uza sve to, valja spomnuti i mogućnost bežičnog povezivanja više DS-ova, spajanja na bežične mreže (pa i na Internet), a kombinacija različitih načina igranja i umreživosti potpuno je oduševila programerske studije koji su hrpimice počeli najavljivati igre za nj. To i jest jedan od razloga što su neki skraćenicu DS protumačili kao "developer"s system" (u prijevodu "sustav za programere"), iako prema neslužbenim informacijama iz Nintenda ona zapravo znači "dual screen" (dva zaslona). Bilo kako bilo, svoje igre za malu konzolu već je najavilo više od 100 programerskih studija, a medu onima koji su obećali podršku su i Square-Enix (*Final Fantasy Crystal Chronicles, Dragon Quest Monsters* i *Egg Monster Heroes*), Activision (*Spider-Man 2*), Capcom (*Mega Man Battle Network* i *Viewtiful Joe*), Ubisoft (*Rayman*), Sega (*Sonic, Project Rub*), Namco (*Pac-Pix i Pac"n Roll*), Electronic Arts (*Need For Speed*), i druge "velike face". Sam Nintendo na sajmu je pokazao nekoliko iznimno zanimljivih igara, među kojima se ističu *Metroid Prime: Hunters* – FPS (zapravo kopija *Metroid Primea* s GameCubea) u kojem se igrač kreće i puca dodirujući *touch-screen* i *Super Mario 64x4* – arkadna avantura za najviše četiri igrača u kojoj, dodirujući donji dio zaslona, igrač pozicionira kameru bilo gdje oko sebe. Najavljene su i DS konverzije drugih hitova poput *WarioWare, Inc.*, *Mario Kart DS* i *Animal Crossing DS*, kao i originalni naslovi još nepoznate tematike (npr. *NEW Super Mario Bros.* i *Nintendogs*). Svemu ovome treba dodati i to da će DS bez problema "gutati" i igre za GBA. Naime, konzola će imati dva utora za kartice – jedan za standardne GBA kartice i jedan za nove DS kartice, drugačijeg oblika i veće zapremine. Vlasnike GameBoya Color možda će rastužiti činjenica da kompatibilnost DS-a ipak ne seže toliko unatrag da bi uključila i njihove igre.

Kolika je cijena inovativnosti?

Iako nam se DS, kad smo prvi put čuli za nj, učinio nezanimljiv, a i izgleda prilično neugledno, što smo ga više upoznavali, sve smo bili "zagrijaniji" za nj. Velike inovacije u načinu igranja i nove mogućnosti koje leže pred programerima sasvim će sigurno sa sobom donijeti i brdo jednostavnih igara napravljenih samo zato da se može reći "i mi imamo igru koju se igra glasom". Ipak, sasvim smo sigurni da će se već za godinu dana DS moći pohvaliti i s nekoliko naslova potpuno drugačijih od onih na ostalim konzolama, koje su preplavljene nastavcima i klonovima jednih te istih hitova. Cijena uređaja ne bi trebala biti prevelika (govori se o nekih 199 dolara, tj. oko 1.300 kuna), a i sam je Nintendo rekao da će je pokušati što više spustiti, pa makar morao smanjiti svoju zaradu od DS-a (Nintendo, za razliku od Sonyja i Microsofta, nikad ne gubi novac na hardveru). Drugo je pak pitanje koliku će cijenu Nintendo platiti eventualnim gubitkom tržišta ako igrači procijene da im je GBA zastario, a DS ne pruža dovoljno multimedijalnih mogućnosti za njihove apetite - te odluče prijeći na PSP. No, za takvu je računicu još prerano.

Nintendo je na DS-u prikazao nove inačice svojih legendarnih hitova kao što su *Super Mario* i *Metroid Prime*

Sam dizajn konzole prilično je neugledan, no treba naglasiti da Nintendo tvrdi kako nije riječ o konačnom izgledu

DS je na Nintendovu tiskovnu konferenciju privukao golem broj znatiželjnih novinara

Novi načini igre – dodirom i glasom – trebali bi unijeti novine i u dizajn samih igara

ZASLON:
2 x 256x192, LCD, pozadinsko osvjetljenje
DIMENZIJE/MASA:
Nisu još definirani
PROCESOR:
ARM9 + ARM7
BATERIJA:
litij-ion, dovoljna za oko 10 sati neprekidnog rada (ovisno o upotrebi)
MEDIJI/KOMUNIKACIJA:
802.11 bežični LAN, GBA kartice, DS kartice

Nokia N-Gage se bori za opstan

S novim izgledom svojeg "konzolfona" (N-Gage QD), Nokia je kanila na E3-ju da povratiti poljuljano povjerenje u N-Gage, no uz najave PSP-a i DS-a interes za njega i nije bio baš prevelik, što je itekakav problem za tu finsku kompaniju kojoj je preostalo tek nekoliko mjeseci da prigrabi što veći dio tržišta - jer kad Sonyjeva i Nintendova *hand-held* konzola stigne u trgovine, teško da će imati šansu. Relativno uspio redizajn i činjenica da N-Gage jedini nudi kombinaciju mobilnog telefona i konzole definitivno mu ide u prilog, kao i lijepa zbirka novonajavljenih igara. Posebno nas zanima Segina mrežna strategija Pocket Kingdoms, koja obećava vrlo zanimljiv koncept razvijanja vlastitog carstva u borbi s igračima iz cijelog svijeta. Također su najavljene i N-Gage inačice velikih hitova kao što su *Driv3r, Civilisation, Crash Nitro Kart, The Sims Bustin" Out, Tom Clancy"s Ghost Recon: Jungle Storm, Call of Duty, Bomberman, Tiger Woods PGA Tour 2004, FIFA 2005 i SSX*. Hoće li sve to biti dovoljno, vidjet ćemo vrlo skoro - ili N-Gage više nećemo vidjeti.

Nokijin koloseu na E3-ju znao j biti i gotovo praz

Bard's Tale

Oživljavanje poznatog serijala od prije 20 godina

Na ovom akcijskom RPG-u s pogledom iz trećeg lica radi prilično nepoznat developerski tim InXile Entertainment , no ako kažemo da mu je na čelu Brian Fargo, jedan od osnivača Interplaya, stvari postaju jasnije. Prema riječima autora, u igri nas očekuje otkačen humor i mnoštvo borbi protiv različitih čudovišta, dok pak glavni lik ne žudi za spašavanjem svijeta nego samo za novcem, lijepim djevojkama i slavom.

Battlefield 2

Celuloidne vrpce vole takve junake

Nakon prilično mlakog *BF: Vietnama*, koji je trebao biti punokrvni nastavak, ali to nije, DICE se zarekao kako više neće napraviti istu pogrešku te najavio *Battlefield 2*, arkadnu simulaciju ratovanja smještenu u sadašnjost. Prema prvim pokazateljima, spomenuti naslov krasi nevjerojatna grafika, a prema *trailerima* prikazanim na E3-ju, ni igrivost ne bi trebala biti upitna, tako da nas vjerojatno očekuje još pregršt nastavaka i ekspanzija tog serijala.

Black&White 2

Ništa nije crno i bijelo

Black & White nam je prezentirao kako je to biti bog, no nakon što su svi euforično zaurlali vidjevši šamaranje krave, oduševljenje je nakon nekoliko tjedana naglo splasnulo - očito nešto nije bilo kako treba. Stoga su autori prionuli izradi nastavka u kojem ćemo ponovo odgajati svog ljubimca životinjske vrste da bude dobar ili zao, te imati podanike koje treba zaštiti od bijesa ostalih bogova.

Chronicles of Riddick

Virtualni Vin Diesel

Radnja ovog FPS-a događa se prije događaja u Pitch Blacku koji je i proslavio nabildanog Diesela kao antijunaka, te prije radnje filma Chronicles of Riddick koji izlazi ovog ljeta. U ovom akcijski orijentiranom naslovu zadatak je pobjeći iz najčuvanijeg zatvora u cijelom svemiru. Na raspolaganju vam je mnoštvo oružja, no koji put će za pronalaženje izlaza ipak trebati upotrijebiti mozak.

Deadlands

Tomahawkom protiv gospodara zla

Rad na ovom akcijskom RPG-u započeo je prije gotovo dvije godine i vrlo skoro će se naći na tržištu. Sama igra će nas teleportirati u svijet Indijanaca i duhova koje oni štuju, a gruba priča vrti se oko uskrslog heroja koji mora poraziti horde zla oružjem koje potječe iz nekog drugog vremena i svijeta. Dakako, ako to ne učini, cijeli će svijet otići u tri krasne, no uz pomoć nadnaravnih sila, to se ne bi trebalo dogoditi.

Doom 3

Samo što nije!

Na ovogodišnjem E3 sajmu prikazana je samo Xbox inačica trećeg nastavka ovog legendarnog serijala i prema viđenom očekuju nas posebno realna čudovišta i zastrašujuće *single player* iskustvo. PC-inačica bi se trebala pojaviti već idući mjesec, stoga se naoružajte odgovarajućim hardverom (ako već niste zbog *Far Crya*) koji će moći pogoniti engine iduće generacije FPS-a.

Brothers in Arms

Braća po oružju

Premda smo ovom naslovu posvetili podosta prostora u jednom od prijašnjih brojeva Hackera, ne možemo a da se ne osvrnemo na nj. *Brothers in Arms* potpisuje Gearbox Software, koji time zapravo započinje cijeli serijal *Brothers* naslova, a krasi ga vjerna atmosfera Drugog svjetskog rata, za koju kažu da će biti realističnija od one viđene u *Call of Dutyju*. Ista stvar vrijedi i za AI koji bi trebao upravljati našim suborcima, no kako je izlazak za sve platforme najavljen za kraj ove ili, u goroj varijanti, početak iduće godine, još ćemo se sigurno barem jednom osvrnuti na ovu igru prije same recenzije.

Blitzkrieg 2

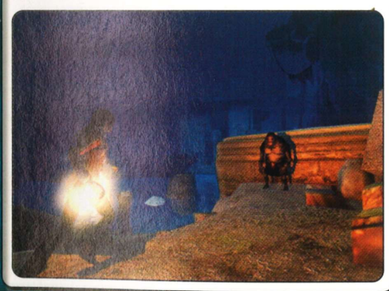
Tenkićima po bijelome svijetu

Nakon odlične prodaje originala koji je uz klasičan 2D prikaz ponudio taktički orijentiran RTS, došlo je vrijeme da se isti prebaci u 3D svijet i podigne igrivost na novu razinu. Prvi *screenshotovi* prikazuju nevjerojatnu detaljnost koja se posvećuje vizualnim krasotama, ali se nadamo da *gameplay* zbog toga neće pasti u drugi plan, te da će biti barem na razini prethodnika, ako ne i bolji.

Dreamfall (The Longest Journey)

Nastavak najdužeg putovanja

Doba avantura je na izmaku, no ipak se tu i tamo pojavi neki naslov koji nas podsjeti na taj žanr. *The Longest Journey* je bio jedan od takvih, i nakon njegovog uspjeha autori su se odlučili za izradu *Dreamfalla*, izravnog nastavka koji nas vodi preko nekoliko kontinenata pri pogledu iz trećeg lica. Osim avanturističkih obilježja, *Dreamfall* će posjedovati i podosta akcije, a sve to bit će upakirano u emocijama nabijenu priču.



Dragon Age

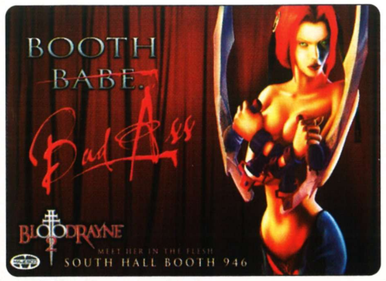
Fantazijska povijest iz pera majstora RPG-a

Bioware, dobro nam poznati tvorci cijelog niza RPG naslova, iznenadili su cjelokupnu javnost najavom igre *Dragon Age*, potpuno neovisnog RPG-a koji nema veze s Dungeons & Dragons pravilima niti ičim dosad viđenim. Igra pokriva 5.000 godina fantazijske povijesti u koju ulaze različiti mitovi i legende, stvaranje imperija i pad istih, heroji i propalice, princeze i zmajevi i tko zna što sve ne, no govori se o potpuno novom vizualnom prikazu koji odgovara današnjim standardima, kao i o jedinstvenom načinu borbe. Interes za izdavanje ove igre pokazuju mnoge velike kuće, no Bioware još nije odabrao svog kandidata.

BloodRayne 2

Vampirica protiv vampira

Iako u jednu ruku zabavan, prvi dio *BloodRayne* nije baš ostvario uspjeh kakav su mu predviđali, no uskoro stiže nastavak koji će to pokušati. Ovaj put radnja se odvija 50 godina nakon originala i nema zlih nacista kojima biste isisavali krv - Rayne je u lovu na svog vampirskog oca i njegove podanike kako bi spriječila apokalipsu, a sve to u žestokoj akciji i s gomilom eksplicitnih scena nasilja.



Call of Cthulhu

Horor po predlošku H. P. Lovecrafta

Godine 1922. detektiv Jack Walters istražuje slučaj nestalog trgovca, da bi dvije godine nakon toga bio pronađen njegov dnevnik. Godine 2003. glavni lik kojeg vodimo pronalazi taj dnevnik i nešto ga tjera da posjeti ondje opisana mjesta, no ono što slijedi daleko je od turističkog razgledavanja. Miješanje stvarnosti i halucinacija, preklapanje dvaju odvojenih svjetova te horor-atmosfera jamče ovom naslovu solidan uspjeh.

Call of Duty: United Offensive

Ofanzivna djelovanja saveznika

Nakon odličnog uspjeha originala, bilo je za očekivati da će uslijediti ekspanzija. *United Offensive* nudi tri kampanje (američku, englesku i rusku), dok je Wehrmacht ovaj put izostavljen. Na igri rade ljudi iz Gray Mattera, koji su se iskazali besplatnim *Enemy Territoryjem*, tako da s pravom očekujemo i odličan *multiplayer*. Atmosfera Drugog svjetskog rata u kampanji i zarazni MP - bili bismo nepošteni kad bismo tražili više.

Dungeon Siege 2

Grupno haračanje po zlom svijetu

Original je prilično ambiciozno pokušao kopirati elemente *Diabla 2*, na koje je dodao svoje vlastite, no cijela stvar je ostala nezapažena od strane igrača. Sada nam ista ekipa priprema nastavak, koji bi trebao popraviti sve što smo mu zamjerali, ali i unijeti neke novine u taj RPG u kojem vodimo grupu junaka te iste opremamo različitim predmetima, dodjeljujemo bodove za određene atribute, pa čak i svakim pojedinačno upravljamo.

Empire Earth 2

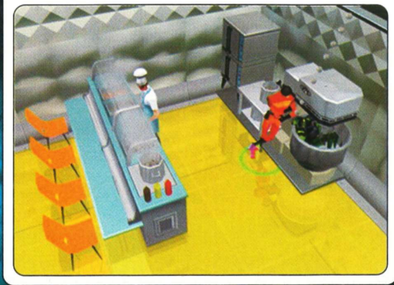
Bojna polja ljudske povijesti

Nakon uspješnog prethodnika koji je sve iznenadio svojom jedinstvenošću, Mad Doc Software nam priprema nastavak koji će pokrivati 10.000 godina ljudske povijesti i predstaviti 14 civilizacija koje možemo voditi na putu do globalne dominacije. *Empire Earth 2* vodi nas od otkrića vatre i plemenskih čarki do svemirskog doba i laserskog naoružanja, u vrlo detaljnom 3D okruženju koje je samo osnova za zarazan *gameplay*.

Evil Genius

Biti zao je opet u modi

U gotovo svim igrama spašavamo svjetove, princeze od zmajeva, mijenjamo povijest za bolje sutra, no ovdje ćemo, za promjenu, biti zli, u što ulazi izgradnja tajne baze, izučavanje zlih tehnologija, izgradnja zlih podanika i obrana od napada heroja koji nas žele omesti u zlim planovima. Da bi nas se svijet bojao, otimat ćemo pop-zvijezde, krasti znamenite građevine, falsificirati novčanice i činiti mnoštvo ZLIH stvari.



Fahrenheit

Renesansa moderne europske avanture

Ova avantura prilično zvučnog imena plod je renomiranih europskih umjetnika, što samo po sebi već nešto znači. Smještena u realan svijet današnjice, stavit će vas u ulogu ubojice koji ni sam ne zna zašto je počinio ubojstvo. No, to će se ubrzo razriješiti, kad zaigrate i s drugim akterima ove neobične priče. Spomenimo još i to da je opet riječ o tzv. "epizodnoj" igri čije ćete dodatne "epizode" kupovati naknadno.

LOTR: Battle for Middle Earth

Epske LOTR bitke i na vašem monitoru

Potencijalni RTS megahit temeljit će se na ultrapopularnom svijetu Tolkienovih maštarija. Preciznije, na njegovoj filmskoj adaptaciji s kojom će imati pregršt dodirnih točaka! Tako će gotovo svaka scena bitke iz filma biti prebačena i u virtualni oblik, i to s grafikom koja još nije bila viđena u jednoj strategiji, a tu je i specijalni sustav emocija zahvaljujući čemu ćete gledati užas svojih vojnika i promatrati zapaljene entove kako trče do obližnje rijeke ne bi li se ugasili. Nadalje, *LOTR-ov* će svijet biti prožet i hrpom sitnih detalja poput treperenja trave i slično. Pravi RTS megahit? Nesumljivo.

Men of Valor

Povratak u pakao džungle

Još jedna *triple A* pucačina smještena u Vijetnamski rat, na kojoj radi tim koji je radio i na *Men of Honoru*. Pokretana visoko modificiranom Unreal Warfare tehnologijom, trebala bi biti i slatkiš za oči, dok o realnosti ne moramo ni govoriti. Hrpa oružja, hrpa vozila i hrpa drveća bit će rekreirana do sitnih detalja, a igrač će se pomoću njih probijati od početka rata pa do poznate Tet ofenzive. Amerima Vijetnama nikad dosta!

Middle Earth Online

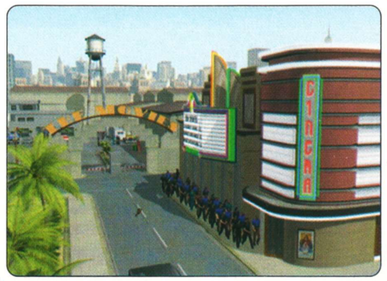
MMORPG pastorala u Tolkienovom stilu

Ovaj će se MMORPG od mora drugih razlikovati po tome što će biti smješten u doista jedinstveni Tolkienov svijet, odakle će biti preuzeto gotovo sve; poznate lokacije, poznati likove, poznate aždaje i, naravno, vječna borba za prsten. Igrači će, između ostaloga, moći sami izrađivati predmete, kupovati kuće za miran obiteljski život, dok će sustav borbe biti prilagođen i potpunim početnicima. Priložena slika govori dovoljno sama za sebe.

The Movies

Ton, kamera, akcija!

Gaming mag Peter Molyneux radi *The Movies*, managersku igru sa stilom! Kao direktor filmskog studija koordinirat ćete rad na setu, i to u svim njegovim aspektima. Odabir glumaca, izrada scenografije, režija, kadrovski problemi i tako dalje. Radnja će se odvijati od ranih dvadesetih godina prošloga stoljeća pa sve do danas, a snimljene filmiće ćete čak moći publicirati na Internetu. Uistinu originalna i zabavana "igra"!



FEAR

Posve novi grafički engine iz Monolitha

Monolith radi na novoj pucačini koja će, nažalost, izaći tek dogodine, ali po viđenom, strpljenje će se višestruko isplatiti. Naime, u igri je sasvim novi grafički potjerivač (zbogom, Lictheh) koji se može mjeriti s Doomom 3 i Half-Lifeom 2. U središtu priče bit će borba protiv terorizma, ali samo na početku, jer će uskoro u sve uplesti i neke paranormalne sile u vidu duha male curice! U svakom slučaju, od igre očekujemo mnogo.

FIFA 2005

Više revolucija nego evolucija

Nova *FIFA* trebala bi biti nešto više od konfekcijskog proizvoda za ubiranje love. Naime, iako se očekuju sva tipična proširenja poput osvježenih statistika, nešto bolje grafike i dodatnih optimizacija, *FIFA 2005* će imati i nešto sasvim novo. Riječ je o realnoj kinematici kretanja igrača, zbog čega će svaki pritisak tipke biti popraćen dosad neviđenom realnošću kretanja rastrčanih momaka. To i još mnogo toga što ne stane u ovu malu najavu.

Freedom Force vs. Third Reich

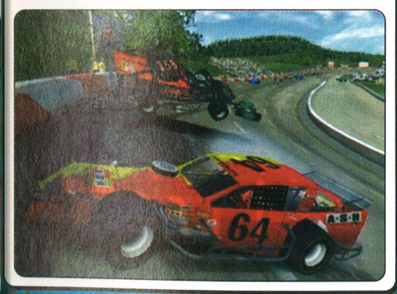
Drugi svjetski rat iz stripa

Nastavak prilično uspjele "strategije" *Freedom Force* smjestit će vas u Drugi svjetski rat. Ali ne onakav kakav ste upoznali iz udžbenika, nego u zamišljenu, stripovsku verziju. Nastavljajući priču o superherojima i superzločincima, autori su proučili pregršt stripova iz četrdesetih ne bi li igri dali specifičan štih. Stoga se pripremite za Japance s nemoguće kosim očima i svu silu ostale ikonografije iz tog razdoblja.

NASCAR 2005

Utrka ili RPG?

Neki ljudi, iz nama neshvatljivih razloga, vole besmisleno utrkivanje u krug. Sve takve obradovat će novi NASCAR, koji će biti više od obične utrke. Naime, sadržavat će pregršt RPG elemenata, poput skupljanja iskustvenih bodova koje će poslije raspoređivati na pojedine *skillove*. Osim toga, igru započinju s dna ljestvice te se, ovisno o uspjesima na brojnim turnirima, penju do vrha, a dođe li pak do kakvih razmirica s kolegama, to se rješava šakama!



Pariah

Čudo je na pomolu

Iznimno daroviti autori *Unreala* spremaju nam nešto novo - *Pariah*, predivnu pucačinu smještenu na industrijski zagađenu Zemlju. Vi ste doktor bez volje za životom, no uskoro ćete je dobiti, kad umalo poginete u jednom transportu i shvatite da Zemlji prijeti biološka katastrofa. Jedini način da se ona očisti je aktivacija orbitalne termonuklearne bombe, što s obzirom na vašu trenutačnu lokaciju baš i ne zvuči lijepo. *Pariah* će pogoniti strahovito nadograđena Unreal warfare tehnologija, a sadržavat će i već dokazanu HAVOK fiziku. AI će biti fenomenalan jer će ga preuzeti iz *Unreal Turnira*. *Pariah*, igra koju ćemo pamtiti.

Gothic 3

Čarobni svijet Gothica ide dalje

Službeno je objavljen rad na novom *Gothicu*, što ujedno znači i da je gotovo s ekspanzijama za drugi dio. Svijet *Gothica* sada će biti još i veći, a pokretat će ga djelomice autorski, a djelomice licencirani kod. Također, osobine i *skillovi* likova će se uvelike promijeniti i postati gotovo neprepoznatljivi. Što se tiče priče, rad na njoj još traje, iako su temeljni okviri već postavljeni. Vrlo obećavajući RPG koji će sigurno naći svoje poklonike!

Half-Life 2

Trakavica koja se bliži kraju

Iako o ovoj dugoodgađanoj igri znate gotovo sve, na E3-ju se pojavio najnoviji videomaterijal koji jednostavno obara s nogu. Razina grafičke perfekcije i fizičke realnosti bolja je od svega što smo vidjeli pa se vidi da razvoj ide i više nego dobro. Uglavnom, jedna od najiščekivanijih igara u povijesti trebala bi 'uskoro' stići, a mi se nadamo da to ne znači čekanje od još najmanje šest mjeseci. A ako ga još jednom odgode, dobit ćemo kap.

MoH: Pacific Assault

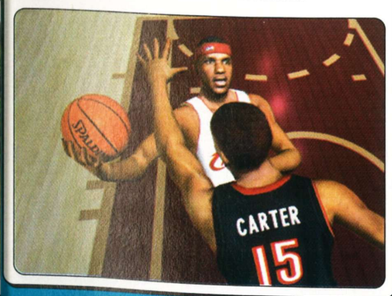
Posve novi Medal of Honor

Od autora originalnog *Medal of Honora* konačno nam stiže pravi pravcati nastavak, a ne nekakva ekspanzija ili *mission disk*. Smješten na pacifičko bojište, bacit će vas u sukobe između Amerikanaca i Japanaca za vrijeme Drugog svjetskog rata. Za iscrtavanje džungli brinut će se posve novi grafički engine, a za uvjerljiv AI pobrinut će se novi kod koji će simulirati i ratne strahove. Pa ćete vidjeti kad vam se 'žutkani' uz 'banzaji' probiju kroz liniju!

NBA Live 2005

Još bolji nego ikad!

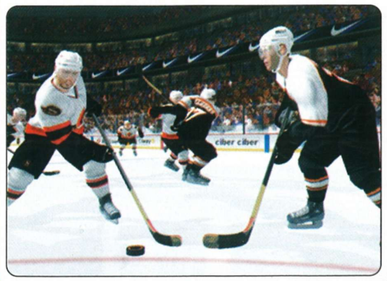
Najnovije NBA osvježenje ove će nam godine donijeti svu silu poboljšanja i dodataka, poput navelike hvaljenog sustava "Freestyle Control". To je, zapravo, način na koji će računalo pratiti i tumačiti inpute s vašeg kontrolera i stvarati nevjerojatno realne i raznolike pokrete. A osim detaljnije grafike, obnovljene lige, najviše se ističe Dynasty mod, tj. kampanja u kojoj stvarate i vodite svoju vlastitu NBA košarkašku momčad.



NHL 2005

Pakom pod bubrege

Baš kao i prilično mu srodni *NBA Live*, i *NHL 2005* se hvali prilično poboljšanom grafikom, apsolutno realnim klupskim statistikama i uvelike optimiziranim sustavom kontrola. Tu je također i Dynasty mod, u kojem vodite svoju izabranu momčad kroz brojne utakmice do samoga vrha, no nama je ipak najzanimljivija sama šora. Naime, konačno ćete moći sami inicirati šaketanje te čak birati tipove udaraca kojima ćete mlatiti protivničke igrače.



Rome Total War

Više od 10 000 jedinica na ekranu!

Kao pretendent za titulu najbolje strategije iz antičkog doba, *Rome Total War* će nam ponuditi svašta. Možda najreklamiraniji *feature* je mogućnost iscrtavanja više od deset tisuća pojedinačnih jedinica na ekranu istodobno! No to nije sve, *Rome* ide dalje i nudi nam nekoliko kampanja u kojima ćemo zaigrati s Rimljanima, Grcima, Barbarima, Kartažanima i Egipćanima. Tu je čak i strategijska karta, pa se čini da imamo hit!

Runaway 2

Avantura je živa

Da se žanr avanture polako oporavlja dokazuje i nastavak u Europi prilično popularnog *Runawaya*. Dvojka će i dalje slijediti smjernice koje je postavio original, od kojih je najvažnija predivna, rukom crtana grafika umjesto gotovo prevladavajućeg 3D-a. U igri nas ponovno očekuju dobro nam poznati likovi, koji će i dalje istraživati ono što već moraju istraživati. Neobvezna, lepršava i inteligentna avantura sa Starog kontinenta.

Settlers Herritage of Kings

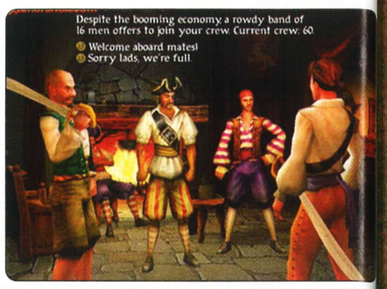
Settlersi se sele u 3D

Settlersi se uskoro vraćaju na naše PC-je, no u tehnički nešto modernijoj verziji. Cijela će igra tako biti u predivnom 3D-u, a osim tehničkih promjena vidljive su i neke koncepcijske. Na prvom je mjestu borba, koja će imati veću ulogu nego ikad, no igra će se i dalje uglavnom temeljiti na mirnom razvoju vaših gradova, gdje će opet najvažnije biti razmnožavanje vaših zadovoljnih stanovnika, kojima će, ako su nesretni, seks biti zadnja stvar u životu.

Sid Meier's Pirates

Za prave nostalgičare

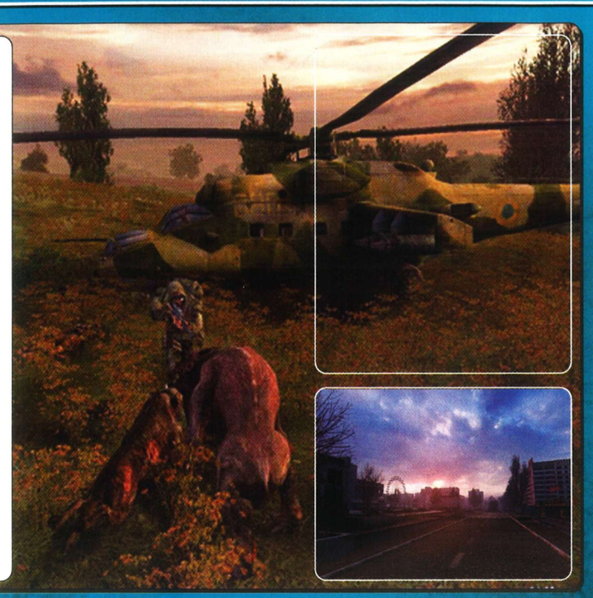
Remake prastare igre s Amige razveselit će svakog pravog nostalgičara! Lutajući po Karibima, sudjelovat ćete u borbama brodova, mačevalačkim dvobojima, slamanju djevojačkih srca i, naravno, vječnoj potrazi za blagom. Jedinstven sustav starenja pobrinut će se za dodatnu čar jer - igra će završiti tek kad ostarite i zbog nemoći se odlučite za penziju. Slatka grafika i provjereni autor i ovdje bi mogli rezultirati popriličnim hitom.



STALKER

Černobil živi u nama

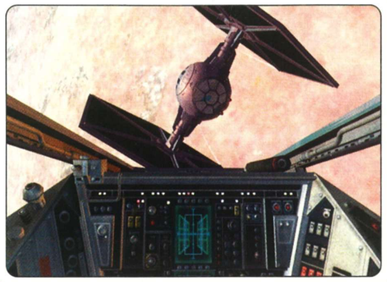
Temeljen na stvarnom događaju, tj. otapanju jezgre nuklearne elektrane u Černobilu, *Stalker* će vas smjestiti u tzv. 'Zonu' koja je zapravo kontaminirano područje oko same nuklearke.
S tim da će vam u ruke dati i ultrarealne puške kako biste se obranili od genetski mutiranih kreatura i ostalih putnika namjernika. Osim što stiže iz renomirane Istočne Europe, *Stalker* ima i fenomenalnu grafiku u rangu *Half-Lifea 2*, što će privući svakog FPS fana. Također, igra bi trebala biti nešto realnijeg karaktera jer ćete, naime, umirati od jednog metka, a i AI bi trebao biti prilično usavršen kako bi vam zadao što više muke.



SW Galaxies: Jump to Lightspeed

Svemirska borba u jednom MMORPG-u

Nevjerojatan dodatak za MMORPG naslov *Star Wars Galaxies* u cijelu će igru unijeti jednu posve novu komponentu. Naime, ova ekspanzija omogućava napucavanje u svemirskim brodovima poput Tie Fightera i X-wingova, a najavljuje se i ubacivanje transportnih brodova tipa Millenium Falcon! Natjeravat ćete se kroz čak deset svemirskih sektora u više od sto "misija", a sve to u grafici od kojih nam navire voda na usta...



Splinter Cell 3

Povratak u sjenku

Godina je 2008., zovete se Sam Fisher i pred vama je zadatak neutraliziranja informatičkih napada koji dolaze iz Sjeverne Koreje. Naravno, u bezbroj *stealth* misija ispunjenih nevjerojatnom grafikom s, kako kažu, dosad još nevidenim efektima i sjenama. Trojka će, usto, biti popraćena i *ragdoll* fizikom za bolju interakciju s okolinom te što realnije kovitlanje smrtno ranjenih neprijatelja. Iako izlazi na svim platformama, ona za PC će biti najbolja!

Star Wars Battlefront

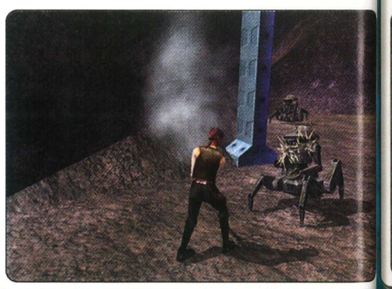
Battlefield na Star Wars način

Primarno raden za Playstation 2, *Battlefront* bi se mogao dobro prodati i na PC-ju! Ponajprije zbog svog Battlefield načina igre u kojima se napucavate s timovima AI ili igračima vođenih boraca te, naravno, zbog svoje besmrtne SW ikonografije. Inače, igra će pratiti borbe prve i druge trilogije te biti nakrcana svim zamislivim Star Wars vozilima poput moćnih AT-ST-a i sličnih. Nešto ovako sočno sigurno nećemo propustiti, a Sila nek se ...

Star Wars KOTOR 2

Svjetlo ili mrak- izbor je vaš!

Nastavak famoznog *KOTOR-a* pobudio je golemu medijsku pozornost zbog logičnog očekivanja da će biti brži, veći i jači od svog slavnog prethodnika. Igru ćete započeti kao prilično dezorijentirani JEDI koji je izgubio dodir sa Silom i vlastiti mač, a to do kraja priče treba vratiti. I usput spasiti Republiku... Ili ipak ne, ako se odluči za tamnu stranu, što će imati utjecaj i na vaše suigrače! Zbog ovih informacija oprostit ćemo i tek neznatno ušminkan engine.



Still Life

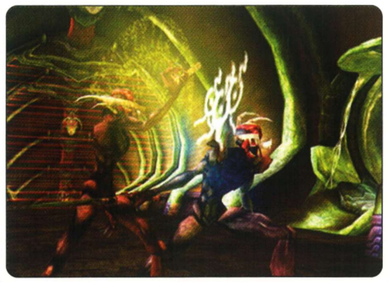
Serijski ubojice umjesto automatona

Od autora vrlo uspješne *Syberie* stiže nam *Still Life*, još jedna 2D avantura jezovite atmosfere i vrlo specifičnog vizualnog stila. Dio igre bit će smješten u moderni Chicago, gdje ćete u ulozi detektivke rješavati slučaj serijskog ubojice, dok će se drugi, kroz oči njezina djeda, odvijati u Pragu 1929. Glavni princip igre bit će i dalje temeljen na *Syberijinoj* logici, što je s obzirom na njezinu kvalitetu vrlo zahvalan podatak. Avantura je definitivno živa.

Tabula Rasa

MMORPG bez dosade

Ovaj bi MMORPG mogao promijeniti pravila cijeloga žanra jer, osim što se temelji na inovativnoj SF priči o ratu visokorazvijenih civilizacija oko manje razvijenih planeta, ima i još nešto. Naime, zahvaljujući sustavu teleporta, pokušat će se izbaciti zamorno lutanje od akcije do akcije i tako igraču omogućiti da stalno radi nešto zanimljivo. Također, pomoću odvojenih zona izbjeći će se da iskusniji pripadnici virtualnog svijeta glume topovsko meso.



Tom Clancy's Ghost Recon 2

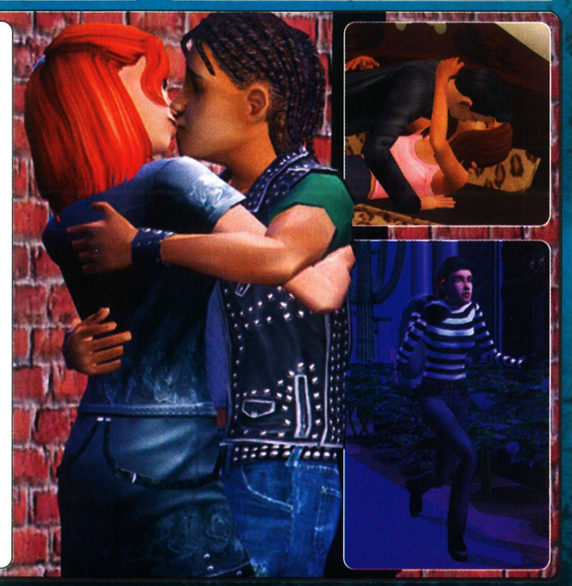
Kad popizdi Sjeverna Koreja

Nakon što u Sjevernoj Koreji buknu još jedni prosvjedi zbog gladi, pokvareni general dočepa se vlasti i za probleme osudi Kinu. Uz potporu Rusije, planira osvojiti dio kineskog teritorija, no zbog straha od nuklearnog rata sukob ostaje niskog inteziteta. Tu ulijećete vi kao pripadnik Ghost postrojbi, koje ćete ovaj put gledati u posve novom engineu i uz prisustvo nezaobilazne HAVOK 2 fizike. Veliki arsenal oružja, signalizacija rukom, ma sve!

SIMS 2

Kad stvarni život ode k vragu

Oko *SIMSA 2* se već sada podiže toliko euforije i prašine da to nije za vjerovati! Što je sasvim razumljivo jer riječ je o nastavku najprodavanije PC-igre svih vremena. Spomenuti simulator života ovaj će put biti na znatno višoj razini, i to ne samo zahvaljujući posve novoj vizualnoj prezentaciji. Najviše se pozornosti posvećuje jedinstvenom modu genetskog nasljeđivanja, tj. vaši će SIMSI osim fizičkih obilježja odsad od svojih roditelja kupiti i psihičko. Jasno, na njih će utjecati i okolina, pa će tako npr. traume iz djetinstva ostaviti traga na njima i kad odrastu. U svakom slučaju, *SIMSIMA* ne gine veliki tržišni bum!



Star Wars: Republic Commando

A sada sasvim realno

Konačno prilika da Star Wars svijet vidimo iz jednog posve novog kuta! Naime, *RC* će biti mnogo mračniji i ozbiljniji od svoje ostale FPS braće, a temeljit će se na komando misijama infiltracije, sabotaže itd. Stoga će igra biti mnogo realnija i teža nego što ste navikli, a igrač će pod svojim zapovjedništvom imati i poslušni tim. Za adrenalin će se pobrinuti čak dvanaest autentičnih oružja i neke scene iz nadolazećeg zadnjeg filma! Silo, milostiva si...

The Witcher

Knjiga pretočena u igru

The Witcher se zapravo temelji na seriji istoimenih novela koje opisuju tzv. svijet Nordlinga... A po vokaciji, *Witcher* je čistokrvni akcijski RPG u kojem ćete si put probijati hladnim oružjem i vrućim čarolijama. Specifični RPG sustav također se temelji na knjizi i ne sliči previše na one koje ste vidjeli dosad. A da sve skupa lijepo izgleda brine se 3D grafika, koja će nam iscrtavati kako ekterijere, tako i hladne tamnice. Zanimljivo.

Vampire Bloodlines

Zubati *Half-Life 2*

Na prvi pogled tipični FPS, ova će igra zapravo biti kombinacija FPS-a i RPG-a jer će, između ostaloga, sadržavati i brojne statistike i *skillove*. Smještena u poznati svijet *White Wolfa*, vampirska je to saga o vječnoj borbi pojedinih zubatih klanova. *Bloodlines* je zanimljiv i zbog toga jer će prvi koristiti licenciranu Half-Life 2 tehnologiju i posebnu mimiku lica na kojem će se vidjeti cijeli spektar emocija.
Ah, tu je, naravno, i naš prijatelj HAVOK 2.

Warhammer 40k: Dawn of War

U budućnosti, postoji samo rat!

Impresivni svijet *Warhammera 40k* uskoro će biti pretočen u pravu RTS strategiju u kojoj ćemo se makljati sa svim poznatijim stranama iz tog epa. Posebnosti ove igre leže u srazu malih i velikih jedinica, gdje će potonje jednostavno smlaviti one prve. Ali, manje trupe imaju mogućnost konstantnog nadograđivanja oružja i oklopa, pa su tako na neki način izjednačene. Plus što sve jedinice neizmjerno uživaju u ubijanju te se deru, vrište i keze!

BC

Malo nas je, ali smo za k...

Razdoblje u koje je smještena ova igra zaista nije često korišteno u zabavnoj industriji, radi se o prethistoriji, kada je čovjeka od majmuna dijelila samo jedna tanka linija. Problem je u igri još više izražen jer je ljudski rod pred izumiranjem te igrač treba savladati prepreke surovog svijeta prošlosti i okupiti izolirane džepove ljudskih plemena u jedno snažno pleme koje će se oduprijeti prijetnji izumiranja.

Burnout 3

Više štete, više zabave

Ova iznimno zabavna igra svojim je drugim nastavkom stekla vojsku obožavatelja upravo zbog svoje zabavnosti. Dakako, ono što zabavlja prosječnog mužjaka ljudske rase je jurnjava automobilima - u ovom slučaju s ciljem razbijanja i izvođenja što opasnijih vratolomija. Poprilično složen fizički model za sudare i oštećenja u novom nastavku bit će znatno poboljšan, što će u kombinaciji s najnovijom inačicom RenderWare grafičkog enginea (korištena u GTA serijalu) rezultirati prekrasnom igrom. Velika novost je dobivanje bodova i punjenje *boosta* tjeranjem drugih automobila u velike i spektakularne nesreće koje ćete mirno promatrati iz svog udobnog naslonjača.

Destroy All Humans (PS2, XB)

Alieni uzvraćaju udarac

Dosta smo se borili protiv aliena! U ovoj akcijskoj igri za PlayStation 2 i Xbox preuzet ćemo ulogu svemirskog agenta Crypta koji je došao na Zemlju 'pripremiti teren' za invazijske snage Furona. U tu svrhu otimat ćemo ljude, stoku i automobile, na njima vršiti različita istraživanja, ali se i boriti protiv dosadnih čovječuljaka rabeći superiornu tehnologiju i mentalne moći. Zvuči zanimljivo.

Devil May Cry 3 (PS2)

Kako je Dante izgubio brata

Nastavak izvrsne demonske koljačine za PS2 zapravo je *prequel* i objašnjava nam što se dogodilo s bratom glavnog lika - Virgilom. Priča je još uvijek tajna, no sigurno će biti uzbudljiva, s mnogo borbe po gotičkim lokacijama, uz pucnjavu, mačevanje i trčanje po zidovima u starom Danteovom stilu. Programeri obećavaju i modificiranja lika na način koji će unijeti RPG elemente u ovu čvrstu akcijsku igru.

Driv3r (PS2, XB)

Stiže GTA konkurencija

Treći nastavak *Drivera* stiže, a prema viđenom, čini se da će ta mješavina arkadne vožnje i akcijske avanture svojom vrhunskom kvalitetom dobrano uzdrmati trenutačno vodeću 'drive and shoot' igru - *Grand Theft Auto*. S radnjom smještenom u Miami, Nicu i Istanbul, s više od 30.000 zgrada, vožnjom 50-ak različitih vozila te pričom vrhunskog krimića, *Driv3r* je naš izbor ljetnog hita.

Call of Duty: Finest Hour

Opet pozvani na dužnost

Iduća generacija igara *Call of Duty* bit će orijentirana na igraće konzole. Po zasad još nepotpunim informacijama koje izlaze iz Activisiona, ta kuća je u potrazi za kvalitetnim programerima za konzole koji bi radili na novom nastavku *Call of Duty* serijala. Očekuju se velika poboljšanja u grafičkom engineu i interaktivnosti igranja, dakako, i dalje s naglaskom na velikoj igrivosti, po čemu je prva igra i postala poznata.

Collin McRae Rally 2005

Škoti na Internetu

Velika novost *Colin McRae Rally* simulacije najavljene za iduću godinu je implementacija *online* igranja, prvi put u tom serijalu. Ne morate se bojati, igra neće u cijelosti prijeći na Internet – i dalje će nam pružati ponajprije *single player* iskustvo napredovanja kroz karijeru mladog vozača. Osim grafičkih poboljšanja, očekuje se i sustav oštećenja posebno programiran za svaki automobil u igri.

Conker: Live&Reloaded

Crtani rat

Kad vam kažemo da je ovdje riječ o *team based* pucačini, mislit ćete da smo tekst uparili s krivom slikom, ali to nije slučaj. Igra je osmišljena kao crtić te tako i izgleda, a tako se i ponaša. Tijekom cijele igre možete očekivati i popriličnu dozu neozbiljnosti sličnu onoj u *Bad Fur Day* naslovu. Međutim, najavljeno je implementiranje materijala koji bi mogli podići dobnu granicu potencijalnih igrača. Naravno, podržavat će Xbox Live uslugu igranja na Internetu.

Dynasty Warriors 4: Empires (PS2)

Tabačina dobiva zrnce strategije

Akcijski serijal u kojem vaš lik harači po bojištima srednjovjekovne Kine dobiva novi nastavak. Uvjerili smo se da je osnovna ideja igre - borba na ratištu prepunom protivnika -netaknuta, te dodatno obogaćena novim lokacijama, vještinama i pokretima. Najveća promjena je Empires način igre, u kojem stvarate svoje kraljevstvo, što će zahtijevati minimalnu količinu strateškog razmišljanja.

Fable (XB)

RPG koji će promijeniti svijet

Nakon dugih najava i šturih informacija, E3 je konačno pružio pravi pogled na ovu revolucionarnu RPG avanturu. Kvaliteta grafike, zanimljiv stil borbe, kompleksna priča i golem broj mogućnosti koje se igraču nude čine je igrom o kojoj vjerojatno sanjaju svi ljubitelji žanra, a to što svaka vaša akcija ima dalekosežne posljedice, znači da ju je zapravo nemoguće dvaput odigrati na isti način. Apsolutno briljantno.

Far Cry Instincts (PS2, XB)

Napucavanje po tropima

Konverzija hit FPS-a na konzole je, po svemu sudeći, prošla vrlo dobro. Iako *Instincts* nije izravna kopija originala, priča je ostala ista, s tim da će biti bogatiji za nekoliko vozila i oružja (među kojima i harpun za podvodnu borbu), a tu su i nove opcije koje će igru učiniti još atraktivnijom (postavljanje zamki i izmicanje mecima). Performanse su dijelom žrtvovane (30 fps), no to se i moglo očekivati.

Cowboy Bebop

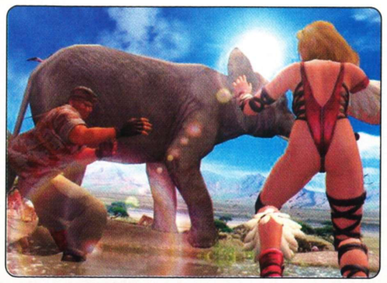
Divlji svemir

Ovaj igra temelji se na istoimenoj animiranoj TV seriji smještenoj u daleku 2071. Futuristički lovci na ucjene hvataju intergalaktičke kriminalce. Naime, u ovoj ludoj akcijskoj igri hvatat ćete više od 50 različitih opasnih kriminalaca, što donosi najrazličitije nagrade, a kad je završite, očekuju vas novi likovi i načini igranja. Posebnu pozornost valja obratiti na *soundtrack*.

Dead or Alive Ultimate

Tko živ, tko mrtav

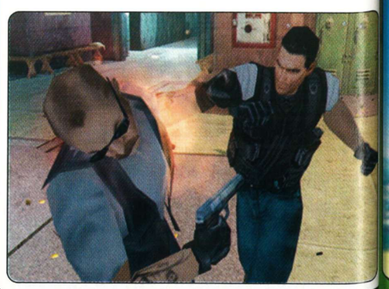
Najbolja borilačka igra za Xbox dobit će svojevrsni nastavak. Ultimativni paket će jedno određeno vrijeme osim novog, poboljšanog naslova sadržavati i prerađena prva dva nastavka serijala koji su vidjeli svjetlo svijeta prije pojave Xbox konzole, a četvrti *Dead or Alive* moći će se pohvaliti mogućnošću igranja na mreži svih mreža protiv ljudskih protivnika, kako je i najzabavnije. Zanima nas kako će Tecmo uspjeti nadmašiti prekrasnu grafiku viđenu u *DOA3*.



Dead to Rights 2

Traži se mrtav ili još mrtviji

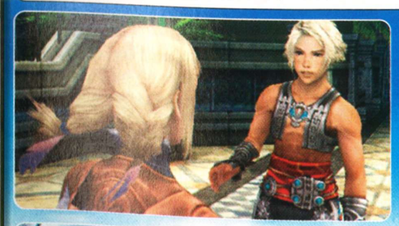
Akcijska pucačina iz trećeg lica ubacit će nas u cipele Jacka Slatea, superpolicajca iz Grant Cityja u borbi protiv gotovo jednako opasnih kriminalaca. U drugom nastavku Jack će raspolagati s mnogo više pokreta, koji će igraču omogućiti zabavnije i spektakularnije eliminiranje kriminalaca. Atmosfera u kojoj se događa igra trebala bi biti neka mješavina *Max Paynea*, *Batmana* i film noire krimića.



Final Fantasy XII (PS2)

Dobro došli u novu fantaziju!

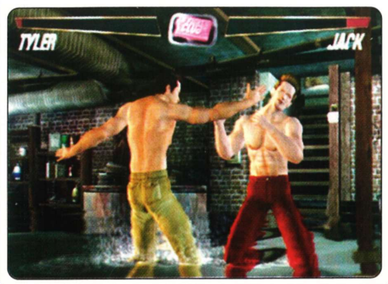
Na dvanaesti nastavak *Final Fantasy* serijala morat ćemo pričekati do iduće godine, no ono što smo vidjeli očaralo nas je, kao i svakog FF-fana na E3-ju. Prekrasan novi svijet prepun šarenila, s dizajnom likova koji treperi na granici između realnog i tradicionalno japanskog, te zgrade i lokacije koje neizdrživo podsjećaju na mediteranske gradiće... eto to vas očekuje u *FFXII*. Naravno, i epska priča o borbi dvaju kraljevstava, brojni novi likovi, sustav borbe sličan, a opet različit od onog u prethodnim nastavcima i leteći brodovi koji imaju najznačajniju ulogu dosad. Dobro došli u Ivalice!



Fight Club (PS2, XB)

Prvo pravilo - ništa ne znamo

Iako vam to, prema pravilima Fight Cluba, ne bismo smjeli odati, igra koja nas očekuje najesen izgleda vrlo zanimljivo. 3D tučnjava po stilu negdje između *Tekkena* i *DOA* (kako kažu kreatori) donosi brojne lokacije i likove iz filma, kao i poznatu brutalnost (krv na sve strane) i zanimljiv story mode. Sve to niste čuli od nas i nemojte nikome pričati. Prvo pravilo Fight Cluba znate.



Forgotten Realms: Demon Stone (PS2, XB)

Utroje kroz zaboravljena kraljevstva

Od programerskog studija koji je stvorio *LOTR: The Two Towers* uskoro nam stiže atraktivan arkadni RPG smješten u jedan od najpoznatijih D&D svjetova - Forgotten Realms. Vodeći tročlanu skupinu, između koje ćemo kontrole prebacivati kad god poželimo, borit ćemo se, bacati čarolije i šuljati špiljama i dvorcima te u vječni san slati demone, čarobnjake i duhove - a sve za slavu i novac. Bolje jednostavno ne može.

Forza Motorsport (XB)

Konkurencija *Gran Turismu*

Vozite, zarađujte novac, kupujte nove automobile i nadograđujte stare, ponovno vozite... Sve to nudi vam *Forza Motorsport*, novootkrivena simulacija vožnje za Xbox koja izgleda predivno, juri poput vjetra, donosi pregršt licenciranih automobila više od 60 proizvođača i hvali se najnaprednijom umjetnom inteligencijom protivnika dosad. Šteta jedino što je nećemo moći zaigrati *online*.

Full Spectrum Warrior (XB)

Posvemašnja realnost može biti zabavna

Ova taktička akcija smještena na Bliski istok napravljena je po narudžbi američke vojske kako bi vojnici mogli uvježbavati borbene situacije, a da se međusobno ne poubijaju. Napravljena na tim temeljima, ispala je iznimno realna te je upravo zbog toga posebno zanimljiva. Iskustvo je drugačiji od svih drugih taktičkih pucačina i sliči na strategiju u stvarnom vremenu - s vrlo velikim jedinicama. Intrigantno.

Jak 3 (PS2)

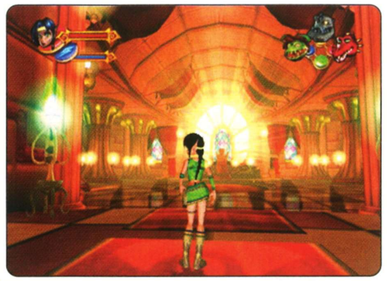
Treća sreća - ponajveća

Treći nastavak avantura ludog dvojca sliči drugom, a nakon kratkog iskustva s igrom, možemo reći da je značajno ispoliran u proteklih pola godine. Čeka nas skakutanje po platformama, napucavanje, jurnjava različitim vozilima i općenito dobra zabava poput one u prva dva dijela, s tek nešto višom razinom vizualne kvalitete. Ljubitelji platformskih igara, zasučite rukave.

Kameo: Elements of Power (XB)

Sakupite svoje životinjice

Prva Rareova igra na Xboxu izgleda kao prosječna platformska arkada - pa oni koji su očekivali nešto senzacionalno trebaju stišati uzbuđenje. Zanimljiva mehanika pretvaranja glavne junakinje u različita čudovišta te korištenje nekoliko 'elemenata moći' za borbu i rješavanje zagonetaka svakako će zabaviti ljubitelje žanra, no ovo nije hit koji je Microsoft priželjkivao kad je kupio poznatu kompaniju.



Killzone (PS2)

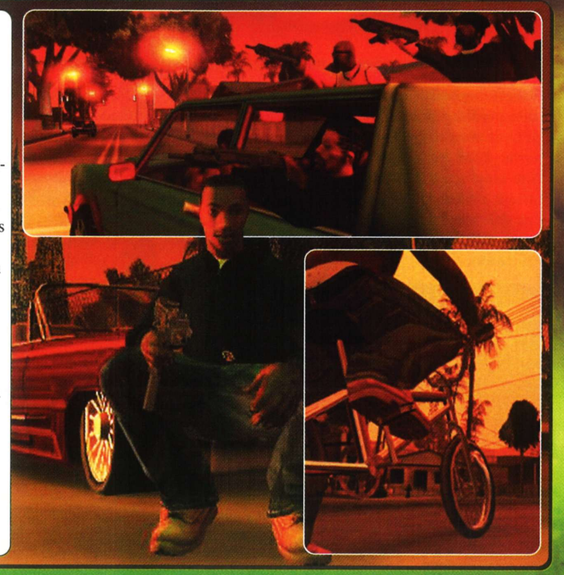
Može li *Halo* biti nadmašen?

Igrajući novi FPS za PlayStation 2, koji je najavljivan kao konkurencija *Halou*, otkrili smo da je riječ o iznimno zanimljivoj i akcijom napumpanoj igri koja s Microsoftovim hitom ima manje sličnosti nego što smo očekivali. Bez ulaženja u konflikte, možemo reći da će vlasnici PS2 dobiti kvalitetan nadomjestak koji se po sveukupnoj vrijednosti ipak ne može mjeriti s Bungievom legendom.

GTA: San Andreas (PS2)

Igra velikih očekivanja

Rane su '90., Carlu je podmetnuto ubojstvo i ubijena mu je majka. Vraća se, stoga, u kvart u kojem je odrastao, u San Andreas - grad kojim vladaju zaraćene bande, grad u kojem nas očekuju droga, korupcija, pucnjava i jurnjava, i to već ove jeseni. Novi *Grand Theft Auto* plijenio je pozornost svih posjetitelja E3-ja, stoga se, dakako, očekuje da ponovi, ako ne i nadmaši, uspjeh svog prethodnika. Ono što smo vidjeli uvjerilo nas je da je stil ostao isti te da je grafika tek dodatno ispolirana - no GTA serijal uvijek je plijenio atmosferom i slobodom djelovanja, a ne šminki i slatkim prizorima.



The Getaway: Black Monday (PS2)

Mračna strana Londona

Nastavak Sonyjeve uzdanice koja je trebala potući GTA odigrava se na vrlo sličnim lokacijama kao i prvi dio kako bi programeri mogli ponovno pokazati svoj fotorealistični model londonskog središta. Tu će se, u 48 sati, odvijati kompleksna kriminalistička priča na koju ćete gledati kroz oči triju glavnih protagonista. Vjerujte nam, nakon *Getawaya 2* svi će vam krimići postati dosadni.

Kingdom Hearts 2 (PS2)

Novi izlet u zemlju Disneyjevih junaka

Drugi nastavak akcijskog RPG-a ponovno nas vodi po lokacijama iz Disneyjevih crtanih filmova, i to u čudnovatoj skupini koju čine Patak Paško, Šilja i Sore - dječak na čijem se izgledu vidi neizbrisiv utjecaj Square Enixovih dizajnera. Novi poznati i nepoznati likovi (među kojima i Auron iz *FFX*) pomagat će im i odmagati na putu oslobađanja zemlje od bestjelesnih demona, a sve uz obilje akcije i dobre zabave.

LOTR Third Age (PS2, XB, GC)

Nova perspektiva Rata za prsten

Electronic Arts pronašao je nov način iskorištavanja skupo plaćene licencije te nam priprema taktički RPG smješten u Međuzemlje. Iako će se priča igre odvijati za vrijeme Frodove avanture, igrač će upravljati drugim likovima i sudjelovati u glavnim bitkama kao i nekim dodatnim, u filmu (i knjizi) tek naslućenim sukobima. Zvuči zanimljivo, a i izgleda vrlo dobro, pa zašto ne zaigrati?

MechAssault 2: Lone Wolf (XB)

Daj mi mog robota!

Nastavak jedne od najigranijih Xbox Live igara donosi zapetljanu SF priču prepunu akcije. Sukobi velikih *mechova*, pokretljivih *battle armora* te drugih 'standardnih' vozila bit će razbacani po brojnim planetima diljem svemira, povezani tek animiranim sekvencama koje će nas obavještavati o razvoju događaja. Čak i bez Livea (u Hrvatskoj), *Usamljeni vuk* bit će igra koja se ne zaobilazi.

Gran Turismo 4 (PS2)

Vaš vlastiti film ceste

Da je GT najsimulacija vožnje znamo, no E3 nam je otkrio što donosi novi nastavak - i iznenadio nas. Bit će tu GT Photo Mode u kojem ćete moći snimati vlastitu vožnju, pa čak i printati slike, Online mode omogućuje vam, pak mrežnu igru, a tu su i Arcade (jednostavna vožnja) i Career (razvoj karijere) mode. No, tek kad zaigrate pomoću novog GT Force Wheel volana, osjetit ćete pravu moć *Gran Turisma 4*.

Halo 2 (XB)

Ono što svi čekaju

Halo 2 čeka se još od prvog dana izlaska Xboxa. Datum je konačno definiran: 9. studenog 2004., a ono što smo vidjeli vrijedno je čekanja. Na E3-u je prikazan samo *multiplayer* u kojem smo mogli vidjeti nova oružja (energetski mač), uporabu dvaju oružja odjednom (po jedno u svakoj ruci) te unaprijeđene verzije letjelice ghost i warthog džipa (s topom). Naravno, sve izgleda spektakularno.

Jade Empire (XB)

Bruce Lee u mitskoj Kini

Ovaj akcijski RPG odvija se u fantastičnoj verziji Kine, gdje će naš junak učiti borilačke vještine koje će mu pomoći na putu do slave (i spašavanja svijeta, naravno). Vizualna kvaliteta oduševljava na prvi pogled, kao i veliki izbor različitih borilačkih stilova te općenito sloboda odlučivanja kojim ćete smjerom razvijati svoju karijeru - hoćete li biti opaki razbijač ili 'dobri vitez' Dalekog istoka.

MGS 3: Snake Eater (PS2)

Komandos u džungli

Treći nastavak *Metal Gear Solida* vodi popularnog Solid Snakea u sasvim novo okruženje - džunglu. Ovdje *stealth* dobiva potpuno drugačije značenje i temelji se na usklađivanju vlastitog izgleda s okolinom - bilo to odjećom, bojom lica ili načinom kretanja. Novi element je i opasan okoliš koji kao prepreke donosi i krokodile, zmije otrovnice, živo blato i druge prašumske zanimacije. A sve to u sklopu priče smještene (naizgled) negdje u '60. godine prošlog stoljeća, koja će nam otkriti istinu o povijesti Metal Geara, Snakea i drugih poznatih likova. Ovo se ne propušta!

Mercenaries (PS2, XB)

GTA u Sjevernoj Koreji

Ova je akcijska igra smještena u Sjevernu Koreju, pretvorenu u kaos vojnim udarom i sukobom zaraćenih frakcija. U ulozi plaćenika, na vama je da se probijate zemljom, pohvatate glavne zlikovce i smirite situaciju. Programeri obećavaju vrlo otvoren stil igre, a čak će biti moguće krasti različita vozila (tenkove, helikoptere, avione) za brži transport diljem teritorija. Zar ne zvuči primamljivo?

MGS: The Twin Snakes

Zmije blizanci

Poznati *Metal Gear Solid* serijal koji je život započeo na Playstation konzoli širi se i na druge platforme. *The Twin Snakes* je inačica napravljen za Nintendo Gamecube i, kako se čini, riječ je o portu originalnog *MGS-a* na tu konzolu. Prema viđenom na E3-ju, čini se da grafika ipak nije na razini koja bi se očekivala s obzirom na mogućnosti konzole. Nadajmo se da će s vremenom *Twin Snakes* dobiti neke ekskluzivne dodatke.

Metroid Prime 2: Echoes

Crno-bijeli svijet

Gamecube uspješnica *Metroid Prime* će definitivno dobiti nastavak, i to s pregršt novina. Iako inačica prikazana na sajmu nije otkrila mnogo o samoj radnji, za to ipak treba još malo pričekati, moglo se vidjeti da je Samus naoružana oružjima tamne i svijetle strane, koja je mogu nadograđivati. Igrači će morati pripaziti koje će neprijatelje kojim oružjima napadati, što bi, vjerujemo, trebalo omogućiti dosta improvizacije. Igra ne podržava *online multiplayer*.

Midtown Madness 3

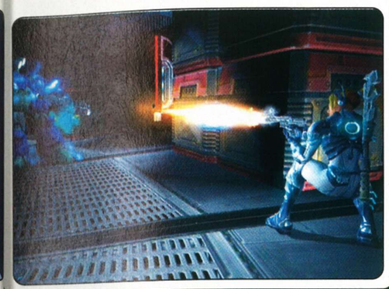
Ludilo u gradu

Jurnjave svjetskim gradovima postaju sve popularnije. Kao jedan od predstavnika žanra, *Midtown Madness* 3 dobro je prošao kod publike pa ga je samo trebalo pri lagoditi novim platformama i privući još više obožavatelja. Jedna od najvećih skupina korisnici su mobilnih telefona pa je tako na ovogodišnjem E3-ju predstavljena inačica prilagođena upravo njima. Prilagodba takvoj platformi znači i određene žrtve, ali osnovni koncept igre i mogućnost igranja bilo gdje ostaje.

Starcraft: Ghost

Isti svijet, drugi žanr

Bez obzira što nosi ime jedne od najpoznatijih strategija u realnom vremenu, ova igra spada u kategoriju pucačine iz trećeg lica, uz primjese taktičke pucačine. Zapravo je cijeli koncept sličan *Renegadeu*, pucačini smještenoj u svijet C&C-a. Ista formula je primijenjena ovdje, uzet je već razvijen i osmišljen svijet *Starcrafta* i u njega je ubačena Nova, članica specijalne jedinice Ghost.



Sudeki

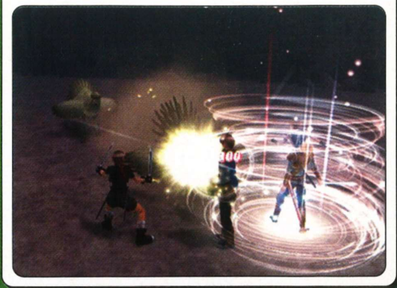
Sin svoga oca

Xbox dosad još nije imao RPG ekskluzivu, no čini se da će se napokon i to dogoditi. *Sudeki* je proizvod britanske programerske kuće Climax. O radnji se vro malo zna, tek toliko da ćete igru započeti kao Tal, sin poznatog vojskovođe koji žudi da se dokaže kao njegov otac, te ste poslani istražiti fenomen pojavljivanja demonskih portala u hramovima vaše domovine. Naravno, situacija se zakomplicira.

Suikoden 4

Otoci iz fantazije

Playstation nema problema s nedostatkom ponude u RPG žanru, a jedna od kvalitetnijih franšiza je, svakako, *Suikoden*. Na E3-ju je predstavljen i četvrti nastavak, čija se radnja odvija u otočnoj zemlji i prepuna je morskih putovanja. Gradovi kroz koje će se glavni lik kretati imaju srednjovjekovni ugođaj i arhitekturu, a broj likova koje će susretati i moći pridružiti svojoj skupini prelazi 100.



Otogi 2

Zombi samuraji

Uskrsnuli samuraj Raikoh opet nam stiež na Xbox konzole. Vrlo uspješna akcijska igra s okultnim motivima dobila je nastavak. Maštovita i nestvarna grafika koja je original i učinila toliko upečatljivim prisutna je i ovdje, jasno, uz određena poboljšanja. Od novina valja spomenuti mogućnost promjene lika s kojim igrate - počinjete s Raikohom, ali kako napredujete kroz igru, moći ćete izabrati nekoliko vrlo maštovitih likova.

Resident Evil 4

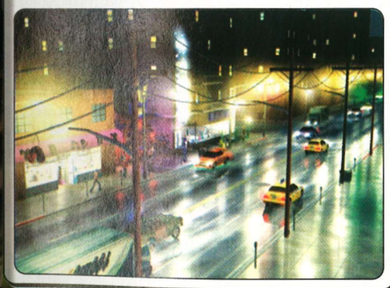
Zlo u Europi

Radnja novog nastavka GameCube ekskluzive događa se šest godina nakon uništenja Racoon Cityja. Nezadovoljna glupostima koje je ondje izvodila, Umbrella Corporation vlada odlučila je ispaliti termonuklearno oružje na grad. Mora im se priznati da su tako odlično uništili sve dokaze. Preživjeli dijelovi korporacije također su rasformirani od strane vladinih ljudi. Glavni lik, Leon S. Kennedy, prošao je specijalnu obuku i sad radi na osiguranju predsjedničke obitelji. Zaplet počinje kada obitelj otputuje u Europu te njihova kćer Ashley biva oteta. Capcom nije htio odati tajnu neobičnosti Leonovih neprijatelja koje će susresti pri spašavanju Ashley, ali je iz filmova i *screenshota* jasno da to nisu obični ljudi.

The Urbz: Sims In The City

Život kakav još nismo vidjeli u Simsima

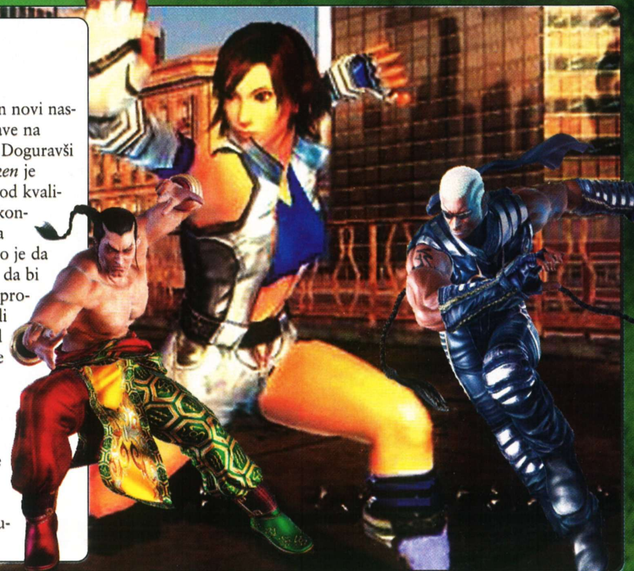
Riječ je o *spin off* naslovu poznatog serijala koji će nas odvesti u visokourbanu sredinu, gdje će naš jedini cilj biti što više se pozicionirati na društvenoj ljestvici. Zanimljivo je da PS2 inačica podržava EyeToy – naime, pomoću njega bit će moguće ubaciti svoje ili već čije slike u igru. Osim standardnog *Sims* ugođaja, bit će inkorporirani i tzv. *microgames*, kratki i zabavni arkadni dijelovi.



Tekken 5

Željezna šaka

Tek nedavno je najavljen novi nastavak ultimativne tučnjave na Playstation konzolama. Doguravši do petog nastavka, *Tekken* je pokazao što se očekuje od kvalitetne borilačke igre na konzolama. Tek tjedan dana prije E3 sajma najavljeno je da se razvija peti nastavak, da bi se poslije saznalo da su programeri u Namcu uspjeli još više optimizirati kod grafičkog enginea, što je dovelo do još ljepše grafike, no nisu stali na tome - fizika borbe i udaraca je postala još kompleksnija, a očekuje se i povećanje lepeze udaraca. Većina starih likova će ostati, a pridružit će im se i tri nova.



Predator: Concrete Jungle

Al Capone, upoznaj predatora

Zanimljivo koncipirana akcijska avantura stavlja vas u ulogu mladog predatora (svi znamo tko je predator) koji se tek treba dokazati hvatanjem snažnih protivnika. Zanimljivo je mjesto, ali i vrijeme radnje – naime, riječ je o Chicagu 1930-ih godina, kada je na snazi bila prohibicija, a vladali su kriminalci poput Al Caponea, Lucky Luciana i sličnih. No, radnja se komplicira te se nekoć mladi predator vraća na Zemlju 2030. Protivnici su tada znatno opasniji.

Silent Hill 4: The Room

Strah kao takav

Nema tih zombija i čudovišta koji nas mogu uplašiti koliko jedna prava klaustrofobija. Henry Townsed u novom nastavku *Silent Hilla* biva zatočen u svojoj sobi. S vremenom, pronalazi portale u druge dimenzije u kojima bi mogao pronaći dijelove slagalice koja će mu objasniti kako izaći iz proklete sobe. Tjeskobna atmosfera bit će predstavljena iz prvog (kad ste u Harryjevu stanu) i trećeg lica (u paralelnim dimenzijama).

Spider Man 2

Paukova se nikako ne možete riješiti

Izlasci popularnih filmova postaju sve češće popraćeni i igrama s istovjetnom tematikom. Spider Man 2 film tako zahtijeva i igru. Riječ je o akcijskoj avanturi koja će biti izdana za sve moguće platforme koje su u stanju pokrenuti nešto s grafikom. Kao i uvijek dosad, skakat ćete po visokim zgrada, boriti se sa zlim i neobičnim neprijateljima i spasiti djevojku u nevolji. Zanimljivo, još igra nije ni izašla, a već se zna da će biti i *Spider Man 3*.

Tim Burton's Nightmare Before Christmas

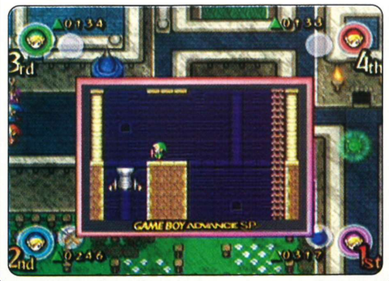
Kosturi i buče

Akcijska avantura iz trećeg lica svakako će imati vrlo poseban ugođaj kad se u njezinu nazivu spominje poznati redatelj vrlo originalnog stila. Radnja se bavi invazijom kostura na Haloween Town kojoj će se stanovnici opirati predvođeni glavnim likom Jackom. Vrijeme radnje je kronološki smješteno godinu dana nakon radnje poznatog crtića. Grafika u cijelosti imitira stil animiranog filma.

The Legend of Zelda: Four Swords

Interplatformsko povezivanje

Legenda o Zeldi poboljšana je utoliko što izlazi na mnogo snažnijoj platformi, a odlikuje je i fenomenalna povezivost – naime, povezat će Nintendo Gamecube i Nintendno Gameboy Advance konzole. Tako će se moći do četiri igrača natjecati u skupljanju dragulja. Kad već nintendovci ne idu na Internet, onda se bar povezuju između platformi i igraju istu igru.



Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Ubijanje iz blizine

Xbox inačica poznatog *Unreala* postala je toliko popularna da je najavljen i nastavak. Xbox Live je bio presudan za to, a od poznate 'trči, skoči, pucaj, i pucaj, i pucaj' formule se nije odustalo. Najavljena je povećana mobilnost igrača i novi modovi borbe te oružja za blisku borbu (noževi, mačevi i slično). Novi nivo će također osvježiti ovu borbenu igru.

Dementori dolaze

Harryju ovaj put treba pomoć frendova

Dok film Harry Potter i zatočenik Azkabana hara svjetskim i hrvatskim kinima, ljubitelji videoigara imaju prilike uživati u istoimenoj igri koja vjerno prati događaje iz filma. Videoigra Harry Potter and the Prisoner of Azkaban odnedavno je dostupna u svim Algoritmovim trgovinama u inačicama za PC računala (s priručnikom i omotom na hrvatskom jeziku) te PS2, XBOX, NGC i GBA.

Ljubiteljima knjiga o avanturama mladog čarobnjaka ni ovaj put nisu uskraćene izvrsna radnja koja vjerno prati događaje iz knjige, dok se o kvaliteti spektakularne grafike i spoju avanture i akcije može govoriti samo u superlativima.

Obožavatelji Harryja Pottera ionako su već odavno pročitali knjigu Harry Potter i zatočenik Azkabana te pogledali istoimeni film koji upravo igra u hrvatskim kinima te odmah uočili sličnost knjige i videoigre. U igri vas očekuje doslovno sve: glavni negativac Harry Potter, Dementori (zastrašujući čuvari čarobnjačkog zatvora Azkabana), Harryjevi vjerni prijatelji Hermiona, Ron, spektakularne čarolije, akcijske sekvence poput leta na Kljunoslavu itd.

Osim svih dosad izdanih knjiga o mladom čarobnjaku, u Algoritmu su na DVD-u u VHS-u dostupni svi dosad objavljeni Harry Potter filmski hitovi i dosadašnje videoigre Odaja tajni, Kamen mudraca i Quidditch World Cup. Na taj način, ljubitelji dobre zabave na jednom mjestu mogu pronaći sve o najpoznatijem mladom čarobnjaku na svijetu, uživajući u svijetu Harryja Pottera u Algoritmu. Ako vas sve to pretjerano ne zanima, a više ste cyber-freak, svakako posjetite Algoritmove web stranice na adresi www.algoritam.hr na kojima je dostupno više od 30.000 artikala po ponude, uz sigurnu kupnju putem Internet i dostavu robe na kućnu adresu.

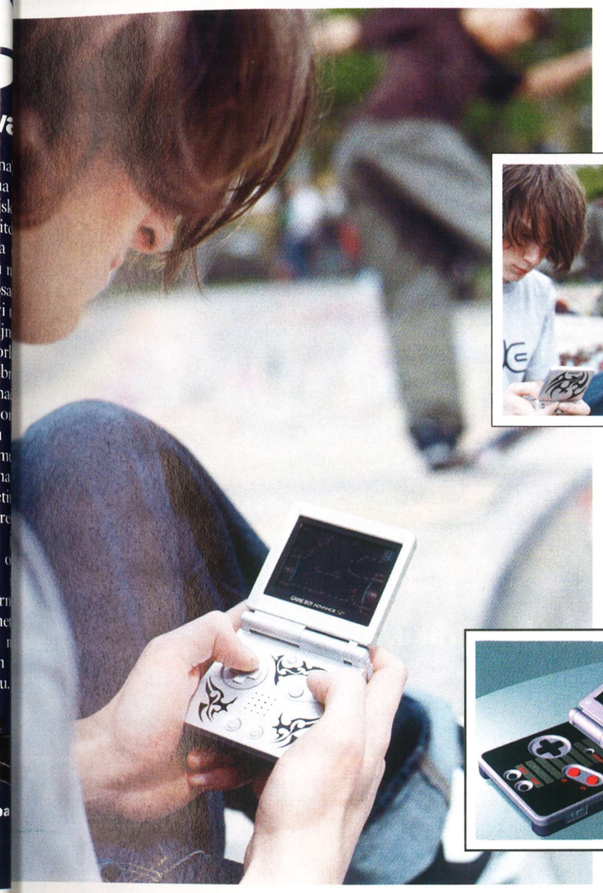
LETEĆE STVORENJE Kljunoslav u filmu je dočarano iznimno atraktivno pa tako i u igri postoji sekvenca gdje letite na njegovim ledima

HARRY POTTER KNJIGE U ALGORITMU

Književni serijal o mladom čarobnjaku je poput uragana osvojio srca milijuna čitatelja diljem svijeta, nametnuvši se kao najznačajnija knjiga modernog doba. Harryja Pottera na hrvatskom prevodi i izdaje nakladnička kuća Algoritam, u čijim knjižarama je dostupno svih pet knjiga iz serijala: Plameni pehar, Kamen mudraca, Odaja tajni, Zatočenik Azkabana i Red feniksa. Pritom su tri knjige iz serijala (Odaja tajni, Kamen mudraca i Zatočenik Azkabana) dostupne po cijeni manjoj od stotinu kuna, što Harryja čini dostupnim širokom krugu čitatelja. Ako još niste pročitali Harryja Pottera, svakako nabavite knjigu u nekoj od Algoritmovih knjižara ili je naručite putem web trgovine www.algoritam.hr.

GDJE KUPITI sve proizvode navedene u ovoj rubrici možete kupiti putem Algoritmova web shopa na adresi www.algoritam.hr ili u trgovinama Algoritma na adresama:

- 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
- Pula, Prolaz kod kazališta 1, 052/393-987
- Varaždin, I. Kukuljevića 7, 042/302-422.



Nintendo

Stižu novi Game Boyji

U iščekivanju GameBoy Advance DS konzole, Nintendo nam i dalje redovito servira ugodna iznenađenja. Tako će krajem lipnja u Algoritmove trgovine stići specijalna Tribal inačica Game Boyja s uzorkom tetovaže na kućištu. Tetovažu je osmislio nitko drugi doli Mister Carton, glasoviti majstor tetovaža koji je tetovirao Eminema, 50 Centa i Beyonce. Tokom srpnja pojavit će se Classic inačica konzole, kao svojevrsno nostalgično prisjećanje na 80-te kad je SNES konzola žarila i palila igraćom scenom. Paralelno sa Classicom, u prodaji će se naći i osam originalnih SNES igara: Super Mario Bros, Donkey Kong, The Legend of Zelda, Ice Climber, Excitebike, Xevious, Pac-Man i Bomberman.

GBA CLASSIC Edition izlazi krajem lipnja, kućište će mu biti oslikano motivima arkadnih igara iz 80-ih godina, a za konzolu će biti raspoloživo osam originalnih igara za SNES konzolu koja je žarila i palila u 80-im

GAME BOY ADVANCE

UKRATKO

Tomb Raider board game

Nakon mnogobrojnih objavljenih igara s gospođicom Larom Croft u glavnoj ulozi, ljubitelji Tomb Raider serijala ponovo su došli na svoje jer se u trgovinama Algoritma pojavila igra na ploči (board game) izrađena uz dozvolu proizvođača igre, Core Designea. Pravila igre su jednostavna, a umnogome će vam pomoći što su se dečki iz Algoritma potrudili i preveli ih na hrvatski jezi, što znači da niti početniic ne bi trebali imati problema. Igra omogućuje četvorici frendova da se podijele na "dobre" i "loše" momke, natječući se u dva suparnička tima, ili da jednostavno zaigraju svatko protiv svakoga. Svi koji vole igre na ploči cijenit će napete trenutke,opasne zamke i

neizvjesnost do samog kraja koja često poprima neizdržive razmjere. Tomb Raider igra na ploči dostupna je u svim trgovinama Algoritma ili poutem njihovih web stranica na adresi www.algoritam.hr i predstavlja dobrodošlo osvježenje u moru dosadašnjih dosadnih i neinventivnih igara na ploči.

A/V kabel za tri konzole

Ako posjedujete više od jedne konzole za igranje, sigurno su vam već pomalo počela ići na živce zasebni kabeli kojima svaku konzolu spajate na TV prijemnik. No, i tome je lako doskočiti. Ekipa iz Algoritma nam je poslala ovaj specijalni kabel koji na jednom kraju ima standardni SCART utikač koji se priključuje na TV, dok su s druge strane tri A/V (zvuk i slika) utikača za PlayStation 2, Xbox i GameCube. Osim kvalitetom izrade, ovaj kabel odlikuje se pozlaćenim pinovima i omogućit će vam da jednom za svagda riješite problem priključivanja triju konzola na jedan TV prijemnik.

GameCube još jeftiniji

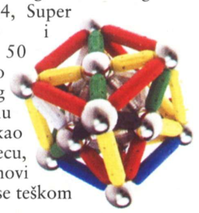
Dobra vijest za sve igrače opet stiže iz Algoritma: od lipnja je popularna Nintendova konzola u Algoritmovim trgovinama pojeftinila s 849 na 799 kn. U prodaji je i specijalni paket koji za 1399 kn nudi crnu konzolu, igre Pokemon Colloseum, Rubi i Sapphire, veliku memorijsku karticu (251 blok) i kabel za povezivanje GameBoy i GameCube konzola.

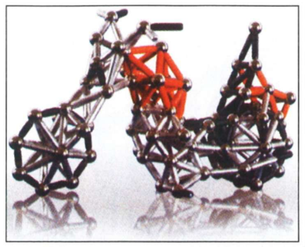
•SUPERMAG

Magnetska privlačnost

Dosad smo se nagledali svakakvih igračaka, ali ništa nas nije moglo pripremiti na jednostavnu i zaraznu ideju na kojoj se temelji SuperMag. Riječ je o kompletu metalnih štapića presvučenih plastikom i iznimno jakih magnetskih kuglica. Spajanjem štapića na magnetne kuglice mogu se izgraditi iznimno čvrste i složene strukture, uz praktički neograničeni broj kombinacija i oblika. Iako na prvi pogled zvuči jednostavno, vjerujte nam — jednom kad probate, doslovno se nećete moći "odlijepiti". SuperMag je dostupan u tri kompleta koji se razlikuju po broju štapića i magnetnih kuglica: SuperMag 24, Super Mag 50 i SuperMag 50 Glowin. Iako je SuperMag u Algoritmu deklariran kao igračka za djecu, najstariji članovi redakcije su se teškom mukom odvojili od SuperMaga, zaboravljajući na rokove za predaju tekstova. Stoga ne treba čuditi što je urednik bio primoran autoru silom oduzeti SuperMag. Naš savjet? Svakako kupiti! No oprez, riječ je o vrlo zabavnoj te iznimno zaraznoj igrački koju će vas primorati da na neko vrijeme zaboravite PC, konzole i videoigre. Možda to i nije tako loše?

supermag MAGNETIC GENIUS



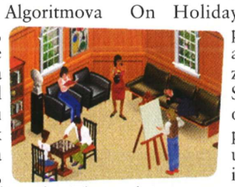


SUPERMAG set metalnih štapića i magnetskih kuglica omogućuje vam izgradnju složenih struktura, poput Harley Davidsona na slici

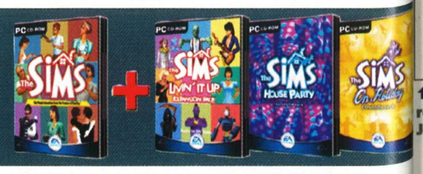
•THE SIMS TRIPLE DELUXE

4 igre po cijeni jedne

Pred samo zaključenje broja, iz Algoritma nam je stigla uzbudljiva vijest. Naime, tokom lipnja Algoritmovci se spremaju izdati The Sims Triple Deluxe — najnoviji ekskluzivni paket popularnih The Simsa. Prema riječima Kristijana Zibrega, voditelja za odnose s javnošću i proizvodnju Algoritmova odjela multimedije, "The Sims je najprodavanija PC igra svih vremena i jedna od najprodavanijih igara u Algoritmu. Kao znak pažnje milijunima fanova Simljana, Electronic Arts je osmislio paket The Sims Triple Deluxe koji će ljubiteljima serijala biti dostupan od početka srpnja za PC računala, s omotom i priručnikom prevedenim na hrvatski jezik, u Algoritmovim trgovinama ili putem web shopa www.algoritam.hr". Ovaj vrijedni paket sadrži osnovnu igru The Sims i dodatke Livin' It Up, House Party i On Holiday koji su se dosad prodavali odvojeno i alat The Sims Creator za kreiranje vlastitih Simljana. Uzimajući u obzir da cijena cijelog paketa ne prelazi uobičajenu cijenu hit igre, Triple Deluxe doista mnogo nudi za te novce. Ako nemate igru The Sims i neki od mnogobrojnih dodataka, tada je ovaj paket prava stvar za vas.



UŠTEDA uz cijenu od otprilike 350 kn, The Sims Triple Deluxe nudi četiri igre po cijeni jedne: osnovnu igru The Sims, tri dodatka i alat The Sims Creator.



Carrera

•EKSKLUZIVNO

Mali autići za velike dečke

Stariji igrači, osobito oni koji su u obitelji imali nekog na privremenom radu u inozemstvu, sa sjetom se sjećaju posjeta ujaka ili dalekog rođaka koji je rintajući na baušteli zaradio novce koje je trošio na poklone kojima bi vas zasipao. Našlo bi se tu svega i svačega, a jedan od češćih poklona bile su i minijaturne replike pravih trkaćih staza, s malim električnim automobilima i pultom za upravljanje. Samo onaj tko je osjetio čari sastavljanja ove igračke, spajanja na baterije i bjesomučnog utrkivanja s prijateljima do sitnih noćnih sati znat će o čemu govorimo. Carrera već 41 godinu zaredom osigurava užitak igranja ljubiteljima utrka, a odnedavno su najpoznatije Carrerine staze i autići dostupni u Algoritmovim trgovinama ili putem web shopa na adresi www.algoritam.hr.

Staze na sklapanje su besprijekorne kvalitete i izrađene su u omjeru 1:43, dok autići imaju dva para kontaktnih četkica i bojani su korištenjem specijalne "tampo" tehnologije koja osigurava postojanost boja. Set dolazi s dva turbobrzinska kontrolera i sustavom za brojanje prijeđenih krugova, a staza je duga 7,4 metara i uključuje ravne dijelove, loopove, nagle promjene krivina itd. Vjerujte nam na riječ — nijedna Need for Speed videoigra ne može se mjeriti s uzbuđenjem ovih utrka, osobito ako upriličite natjecanje s frendovima.

KAO PRAVO sve Carrerine staze i autići predstavljaju vjerne replike stvarnih modela u omjeru 1:40, uz minuciozne detalje. Jedino što nedostaje je miris ulja i spaljenih guma

prikaz elementa od kojih sami sastavljate stazu

trenutno su u Algoritmu dostupni sljedeći Carrera modeli: 007 James Bond, Formula 1, Power Race, Race Championships i Super Formula Racing

Recenzije #104

THIEF 3 I NOVA *UEFA* donekle su pasili stvar još jednoga nažalost valitetnim naslovima prilično siro- našnog mjeseca, do čega je djelomice došlo zbog novih odgoda, djelomice zbog kratke pauze koja obično nastane prvih nekoliko tjedana nakon E3-ja i tijekom njega. Dakle, ako ste barem koliko- toliko ljubitelji *stealth'em'up* žanra, *Thief 3* će vam ponuditi nekoliko desetaka sati vrlo atmosferične i napete zabave. Kao najveće iznenađenje, ovaj mjesec bismo možda mogli izdvojiti *Perimeter*, vrlo simpatičnu i prilično originalnu *real-time* strategijicu koja će vam pomoći da ubijete vrijeme do skoroga izlaska nevjerojatnog EA-ova strateškog naslova *Lord of the Rings: Battle for Middle Earth*.

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 zavrđuje ni da ćujete 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

BLITZ RECENZIJE
str. 72

TEST RECENZIJA

Thief 3
Deadly Shadows

Smrt vreba iz sjenke, strah čući u mraku, a mi idemo na ćevape. Svašta...
str. 54

HACKEROVA TABLICA ZA OCJENE

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

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

HACKER OCJENJUJE » Naziv igre

00

Obrazloženje ocjene

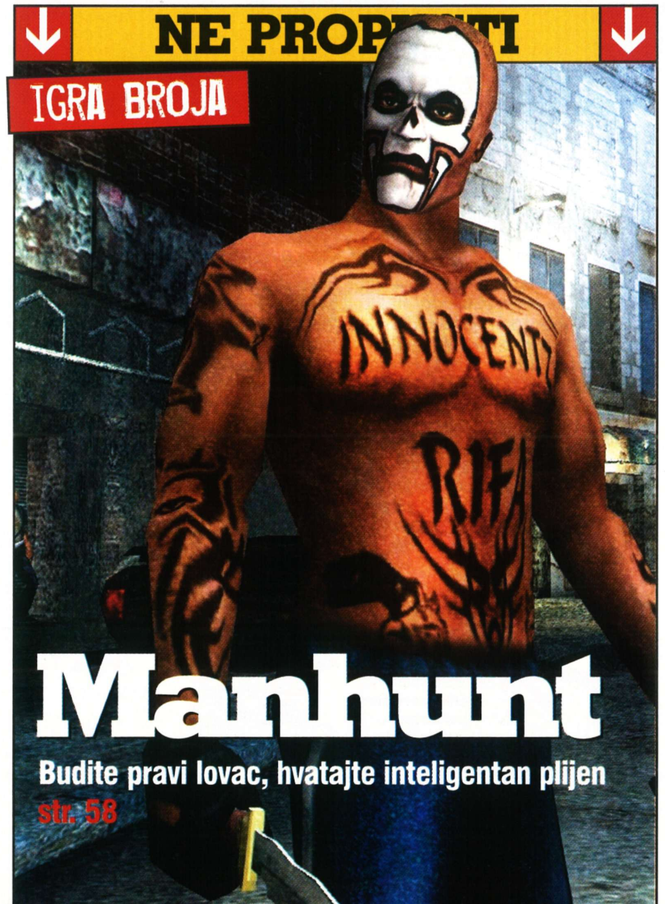
POSEBNO IZDVAJAMO

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

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

NE PROPUSTITI

IGRA BROJA



Manhunt

Budite pravi lovac, hvatajte inteligentan plijen
str. 58

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
World Soccer Winning Eleven 7 International www.konami.com	90
Manhunt www.take2games.com	89
Perimeter www.codemasters.com	87
Thief 3: Deadly Shadows www.eidos.com	81
UEFA Euro 2004 www.ea.com	74
Nitro Family www.nitrofamily.com	65
Virtual Grand Prix 2 www.play-publishing.com	60
Super Racer Deluxe www.play-publishing.com	05
The Butcher www.play-publishing.com	05
F1 2004 Pro www.mindscape.co.uk	03

TEST RECENZIJA

UEFA
Euro 2004

Vrijeme je od nogometa. Uključite se...
str. 62

Top 10 PC

UEFA Euro 2004 / Electronic Arts

Službena ekskluzivna igra Europskog nogometnog prvenstva i novi EAov nogometni megahit koji ruši rekorde prodavanosti

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

Top 10 konzole

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban / Electronic Arts

Harry Potter sa svojim društvom u novim mističnim avanturama, super zabavan i uzbudljiv

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. Ninja Gaiden	Tecmo
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

Perimeter
Real-time strategija s određenom dozom originalnosti, prilično zabavno i simpatično str. 68

Winning Eleven 7
Nogomet na japanski način, novi nastavak PlayStation 2 nogometnog megahita str. 66

Formula 1
Još jedan pokušaj i velik promašaj da se stvori kvalitetna simulacija F1 str. 70

Nitro Family
Provjerite kako to izgleda kad Korejci uzmu hrvatski nagrađivani grafički engine u svoje ruke i zakopaju nešto sasvim novo str. 72

IGRA BROJA

Smrt iz mraka...

THIEF 3
DEADLY SHADOWS

Uspjeh *Smrtonosnih sjenki* na tržištu ovisit će ponajprije o tome hoće li je kupovati provjereni fanovi ili novi igrači. A vi u tekstu provjerite zašto

INFOBOX

Thief 3: Deadly Shadows

PROIZVOĐAČ ■
Ion Storm

IZDAVAČ ■
Eidos

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 1800, 256 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA ■
Burton 3000+, 1 GB RAM, ATI Radeon 9800PRO

MULTIPLAYER ■
N/A

WWW igre ■
www.eidos.com

UVOD U PRIČU

Zadnji pokušaj povratka stare slave nekoć slavnog Ion Storma prošao je prilično neslavno. Baš kao i ova rečenica, ali to sada nije važno. Dakako, govorimo o *Deus Ex: Invisible Wareu*, koji je ljubitelje originala razočarao ponajviše zbog neusklađenosti s tim doista svijetlim primjerom, tj. izostali su oni golemi nivo i nevjerojatna sloboda izbora. Plus što je bilo problema i na polju izvođenja, naime, preopterećeni Unreal kod bio je prezahtjevan čak i za jače strojeve. No, Ion Storm pokušava ponovno, i to trećim nastavkom nekoć legendarnog *Thiefa* koji je stekao popriličan broj poklonika, koji jednostavno neće praštati nikakve gluparije.

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

Otkupivši prava od nekoć legendarnog Looking Glass studija, Ion Strom se upustio u veliku avanturu reinterpretiranja jednog od klasika *gaming* kulture. Naime, riječ je o vjerojatno prvom *sneakeru* u povijesti igranja, koji je igrače naviknute samo na "razvalim te posred face" napucačine potpuno oborio s nogu. I podario im mogućnost gušćanja u jednum surealističnom svijetu srednjega vijeka prepunog sjenki, tajni i hladnokrvnog ubijanja vaših neslutećih žrtava... Nedugo nakon originala stigla je i "dvojka", koju bismo danas nazvali kvazinastavkom pa kao takva nije ni ostavila nikakav dublji trag ni kod ljubitelja čistih fanova, ni kod novih igrača, koje je trebala navući na serijal. Da, da, a kakva nam je "trojka"? Pomalo bezukusna, ali žari grlo i najbolje paše uz džusove s okusom marelice ili šumskog voća, a omiljena je u mladih Hrvata, koji je nervozno ispijaju ispred diska. Kako ipak govorimo o idiomu koju, prevedeno, znači "treći dio", slobodno možemo zaobići alkoholne konotacije i odvažno reći: "Tako, tako...". Naime, kao što ćete začas saznati, novi *Thief* se svim silama trudi svidjeti kako *Thief* zajednici, tako i novopečenim igračima koji za nj nikad nisu ni čuli! Iz toga, nažalost, proizlaze brojni kompromisi, zbog čega već sada možemo reći da *Thief 3* ipak nije ono o čemu smo sanjali. No, nemojmo ići grlom u jagode, nego stvari složimo na njihova bogomdana mjesta. U beskrajno dosadnoj maniri "šablonskog opisivanja FPS-a" sada bi, kakti, išla priča, tj. stručno nazvano "postavljanje temeljih uvjeta za razumijevanje dubokompleksnog svijeta *Lopova 3*." Fino, radnja *Thiefa 3* događa se nekoliko godinica nakon događaja iz *Thiefa 1* i 2, što znači da se sve još uvijek temelji na opičenom svijetu srednjega vijeka koji to zapravo i nije. Zapravo, možda bi bilo bolje poslužiti se izrazom alternativna povijest, zato što *Thief* nije bačen u nekakav potpuno fantastični *setting* koji sa stvarnošću nema nikakavih dodirnih točaka. Vidite, većina stvari u *Thiefu* je sasvim normalna; imate bogate barune, čije kuće i vile izgledaju kako bi i trebale, po ulicama hodama normalan puk, a stražari ne vitlaju Two Handed fire magic +16 swordovima nego običnim zahrdalim mačonjama. Malo pomaknutiji elementi naziru se tek u tajnim redovima Keepersa, Pagansa i Hamerita čiji ste i vi pridruženi član. Ah, i dalje se zovete Garret i po zanimanju ste najbičniji lopov (ma nemoj mi reći?!) koji za Hamerite obavlja neke poslićе za koje će se poslije ispostaviti da služe obavljanju jednog višeg cilja. Naime, nad zemlju se je još jednom nadvilo prokletstvo sudnjeg dana i upravo ćete vi u brojnim nivoima i još brojnijim mažnjavanjima polako, ali sasvim polako, prokljuvavati o čemu je zapravo riječ. Naime, *Thief 3* je igra koja vam se treba malo-pomalo zavući pod kožu, tj. počinje prilično bezazleno, dok se prave stvari počinju događati tek negdje nakon prve četvrtine, stoga odmah jedno upozorenje: dajte joj šansu i nemojte se zbog eventualne gadljivosti nakon prvog pogleda lišiti tog ipak kvalitetnog *Thief* iskustva! A sada prijeđimo na samu igru...

VRIŠTEĆE VODENKOZICE

Thief 3 je *sneaker*. Što znači da nema šanse da ga igrate kao obični FPS i sve živo i nemrtvo (zombije npr.) koljete svojim nožićem. Osim ako ga ne stavite na *easy* i ne patite od viška bogomdane sreće, što uostalom i ne bi bio neki gušt, jer se tada gubi sva njegova specifična čar. Prema tome, morate se šuljati i uživjeti u ulogu lopova kojemu je primarni interes ući neopažen, pokrasti sve na što naiđe te nakon bezočne pljačke izaći van, a da stanari nemaju pojma ni da ste im provalili u kuću. Kako to postići? Ponajprije skrivanjem u sjenama, kojima ova igra obiluje jer se apsolutno svaki nivo odvija u mraku, koji donekle razbija tek mjesečina te svijeće, baklje ili plinske sijalice. U skrivanju će vaš novi/stari prijatelj biti dijamant na dnu ekrana, koji zapravo pokazuje faktor vaše "zamračenosti", o čemu, naravno, ovisi sposobnost neprijatelja da vas uopće skuže. To će vam objasniti i zgodni tutorial u kojem ćete pratiti iscrtane tragove stopala koji vas vode od sjene do sjene da biste izbjegli svog prvog stražara. No, kako, osim svjetla, u životu postoji i zvuk, neće biti nimalo nevažno hodate li po mekom plišu ili po hrpi vrištećih vodenkozica iz pakla (čitaj, zvučnog metala) jer će vas stražari, pazi ovo, čuti! Zgodno je što vas *Thief* namjerno stavlja u situacije u kojima ste stvarno na granici detekcije, poput primjerice jedne gdje trebate maznuti neki predmet sa stola uz koji sjede dva lorda i ugodno pričaju. Srećom, gledaju u kamin i okrenuti su vam leđima pa uz malo puzanja po podu i nešto većeg opreza pri izvođenju svakog prokletog pokreta,

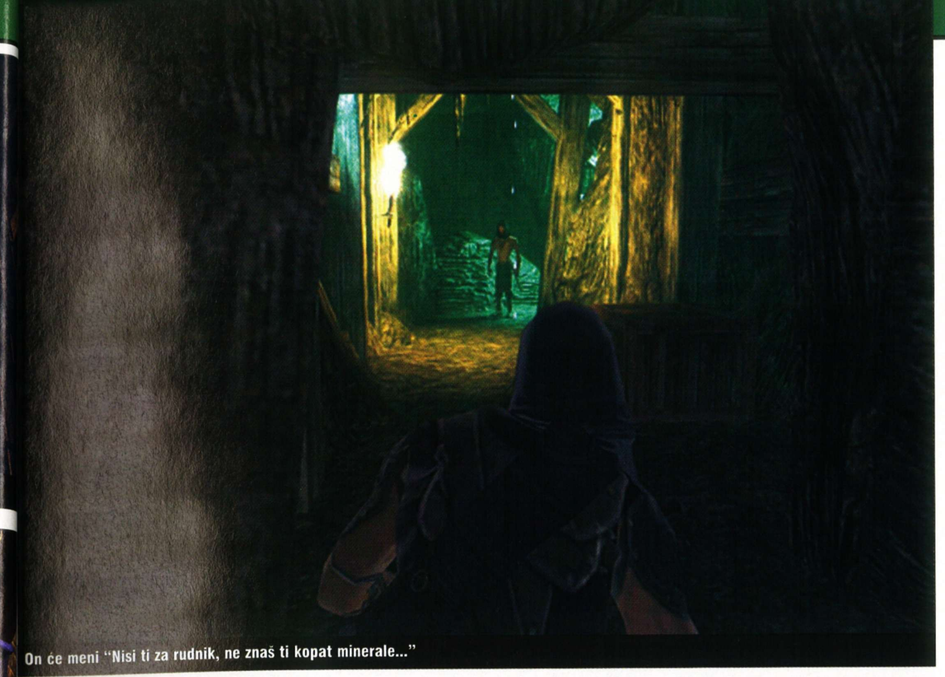
Hmmmmmmmmmmmmmmmm...

Braćo, ma ništa, sutra ćemo se molit

"*THIEF 3* JE IGRA KOJU MORATE IGRATI BAREM DVA SATA DA BISTE OTKRILI NJEZINE PRAVE KVALITETE"

Srećo, razvedri se malo!

Garett i njegova sjenka. A sjenka zna...

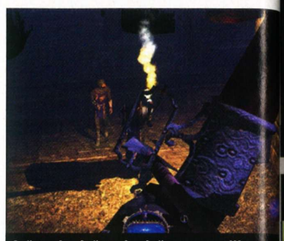

On će meni "Nisi ti za rudnik, ne znaš ti kopat minerale..."

PLUS
- atmosfera
- dinamične sjene
- napetost

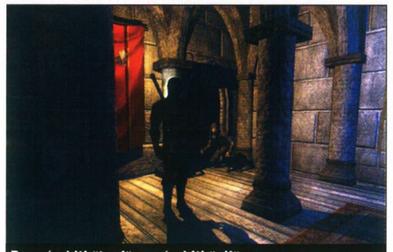
MINUS
- zahtjevna grafika
- problemi s interfaceom
- premalo novina

Dajder mene pogodi tim streličkom u glavu. Jer ja još nikad nisam dobio u glavu

Tamno, mistično, plavo. Baš kao i ostatak igre


Još malo, još malo, još samo malll...

Pomalo kužan screenshot. A pomalo i tužan


Prvo će biti "tup!", pa će biti "uj!"

"Hmhhh, made in China..."

predmet ubrzo postaje vaš! Znači, stalno će vam, dok igrate, živci biti na granici izdržljivosti, što se uglavnom uspjelo postići pametnim skriptiranjem i dizajnom nivoa! Ali, kada bi se vaše pljačkanje temeljilo isključivo na korištenju mraka, ne biste dogurali daleko. Zato vam je na raspolaganju brojni arsenal ubojitog oružja i ostalih spravica poput *flash* granata kojima ćete se rješavati dosadne napasti. Prvi i najvažniji alat bila bi obična batina kojom ih udarate po glavi i onesvješćujete, no samo ako im se prišuljate sleđa. Udaranje neprijatelja isukanim mačom ne dolazi u obzir jer ga tako nećete ni ogrebati. Ako ih, pak, želite zaklati, umjesto prijašnjeg mača sada imate nožić, kojim ih također pikate sleđa ili se, u krajnjem slučaju, borite zapravo, mada to ne preporučujemo ni za živu glavu. Problem s mačevanjem *en face* je što je ono apsolutno debilno: samo stiskate miš i nadate se da imate više zdravlja od neprijatelja kako bi on prvi pao. Idiotizam. Dalje, na raspolaganju vam je luk i strijela, što je zapravo *Thiefov* primarni element jer s različitim vrstama strelica možete ubijati, gasiti vatru i paliti. Šteta je jedino što je iz repertoara izbačena strijela s užetom koju biste ispucali na zid, a zatim se po njemu verali, mada je, istini za volju, ni prije nismo pretjerano koristili.

TUP! UJ!

Najvažnija strijela ionako će biti ona sa šiljastim vrhom, koja je zapravo najefektniji način ubijanja stražara; držanjem desne tipke miša lopov će napeti luk te si zumirati pogled kroz ciljnik. Držite još duže i zum će biti dvostruki, a šansa za promašaj stvarno minimalna! No, moraće znati da ih tek ispravan pogodak u glavu sprema na onaj svijet, dok za torzo trebaju barem dvije do tri strelice da bi konačno otišli upoznati svojeg tvorca. To, naravno, ne vrijedi za neke kasnije neprijatelje poput zombija i kamenih golema, koje je ipak bolje izbjegavati nego im objašnjavati čija mati crnu vunu prede, čiji đeda čisti opanke, čija strina radi vrećice od medvjeđih mjehura itd. Iduća važna strelica je *water arrow* pomoću koje gasite sve otvorene izvore vatre (kamine, baklje itd.) te tako sami stvarate prijeko potreban mrak. Kombinacijom gađanja svjetala i pametnim iskorištavanjem novonastale tame zapravo se postižu najbolji rezultati pa to i je ono najvažnije u *Thiefu*, stoga je to vještina koju treba najprije svladati... Vatru možete i paliti, i to pomoću razbijene bočice ulja i ispucavanja vatrene strijele, što vam eventualno može doći kao predah od igre, ji u toj radnji nismo vidjeli neku pretjeranu korist. Na kraju, tu je i strelica koja ispucava nekakvu mahovinu te vam služi za zvučnu izolaciju preglasnih podloga ili pak za efektivno gušenje neprijatelja jer, naime, od nje umire desetak sekundi! Najvažniji art fakt ipak neće biti nikakvo oružje ili strelica, nego napitak za obnavljanje zdravlja, koji će vam, uz dijamant svjetla, postati drugi najbolji prijatelj. Stoga se s njegovom kupnjom nikad ne može pretjerati, pa ako od *Thiefa* ne želite dobiti noćne more, u svakom ga trenutku u ruksaku imajte barem desetak komada. Artefakti-jebartefakt pravo je pitanje kako sve te stvari djeluje na reakcije umjetne inteligenc je! Odgovor je, nažalost, dvojako, jer AI u nekim situacijama impresionira, dok se pak u nekim pokazuje kao najveći drek. Npr., mlatnete stražara koji je dva metra udaljen od svog kolege, on, padajući, izusti prilično glasno "Uuungggh" te se uz štropot spoji sa tlom. Mislite da će to ovaj skužiti? Neće. Zašto onda pak reagira ju i na najmanju kapljicu krvi (nedajbože, tijelo) ili otvorena vrata te započinju aktivnu potragu? Štoviše, ako stvarno posumljaju u mutne radnje, bez imalo srama će započeti drek te otrčati po pojačanje kako bi vas tražili u grupama! Tada se možete jedno dati u trk jer u ovoj igri protiv dvojice stražara odjedanput gotovo da nemate nikakve šanse. Trk se, nasreću, ispostavlja kao dobro rješenje jer ste od njih za mrvicu brži, a osim toga, oni se čak i umaraju te posve iscrpljeni obustavljaju potjeru i zapravo se prebacuju u mod povećane opreznosti. Nakon nekog vremena i taj se mod gasi te se sve vraća na *default*, tj. stražari valjda zaključuju kako su vas otjerali iz rezidencije pa se ponovno prebacuju na neobvezno patroliranje. Vrlo zgodan sustav koji je popraćen i brojnim komentarima poput: "Gdje si štakore?", "Znam da si tu!", "Vidio sam ga", "Predaj se, bit će ti bolje" i brojnim sličnim, koji igri daju dodatan šarm i dojam da se stvarno naganjate sa živim ljudima.

THE CITY

Spomenuti komentari zapravo bildaju atmosferu, koja je na neki način jednostavno nismo vjerovali da će biti tu... *Thief 3*, naime, radi na istom engineu kao i *Deus Ex 2*, tj. uvelike modificiranom Unrealu, zahvaljujući kojem se i može pohvaliti prekrasnim dinamičkim osvjetljenjem, ali i zahvaljujući kojem je na AMD 2.2., GeForce 4200, 512 MB gotovo neigriv! U redu, na jednom AMD 2.8, Radeonu 9800Pro i 1 gigi ide u pristojnih tridesetak sličica po sekundi, ali je čak i tada vidljiva traljavost i eratičnost upropaštenog koda. Kažu nam da je na Xboxu (identične verzije) još i gore, pa stvarno ne vidim kamo vodi ta upornost momaka iz Ion Storma koji su spomenutim engineom prilično zeznuli eto već dvije igre. S tim da *Thief 3* pati i od sitnih *interface* problema jer se Garret nakon svakog *strejfanja* još malo mrdne u suprotnu stranu kao da je upravo napravio doskok s kozlića. Iritantno. Ali hajde, preko tog se ipak može prijeći (jači PC) i na kraju reći kako je *Thief 3* i više nego prolazna igra. Premda ne sadrži neke velike novine, ako ga gledamo kao proizvod koji cilja na novu publiku, ima sve; AI, zanimljivu priču, napetost, luk i strijelu, šuljanje po mraku, nevjerojatnu atmosferu i odličan zvuk, a te su stvari i više nego dovoljne za predloženu ocjenu. No, bez obzira na sve, vaš se autor ne može oteti dojmu da je sve moglo i moralo biti znatno bolje. ■

Obijanje brava i treće lice

Zgodna rabota u kojoj mišem kružite po trima koncentričnim kružnicama čekajući da se prva počne vrtjeti. Što se brže vrti, znači da je brava spremnija za otvaranje pa onda morate stati i pustiti je da klikne. I tako nekoliko puta, ovisno o jačini brave... Na Xboxu je to riješeno još i bolje jer vam tamo pomaže i vibracija kontrolera, dok se na PC-ju o tome može samo sanjati.
Još jedan konzolaški element je i mogućnost pogleda iz trećeg lica, koji je zbog spetljane kamere prilično neupotrebljiv. E, *Lopove* moj, gdje su oni dani kad si bio isključivo PC-igra?

Brudanje u toplicama... - E, razbu, ovo ti je bolje od Crikve, e...

"PONOVNI POKUŠAJ ION STORMA IPAK JE USPJEŠNIJI NEGO NJIHOV NEDAVNI DEBAKL ZNAN KAO *DEUS EX2*"

Thiefov objedinjavajući element, proizašao između ostalog i iz iznimnog te inteligentno doziranog dizajna nivoa. Najbolji primjer za spoj zvuka, dizajna i atmosfere možda je nivo koji se odvija u zapuštenoj ludnici/bivšem rodilištu u kojemu znate da ne bi trebalo biti ni žive duše. Naivna pretpostavka, koja funkcionira sve dok iz mračne dubine nekog hodnika ne začujete dječji plač! Tada, naime, nastupa ježenje kože i pogledavanje po vašoj mračnoj sobi koja je takva uostalom i zbog toga što je *Thiefa* preporučljivo igrati po mraku. I s daskama zakucanim na prozore... Ostatak *level designa* je također sličnog karaktera, tj. sve te crkve, mauzoleji, kripte, vile itd. su priča za sebe pa se stvarno vidi da je na igri radio i profesionalni arhitekt. Nažalost, *level design* pati i od jednog problema, a to je ubacivanje otvorenog grada koji vam stoji na raspolaganju za slobodno istraživanje. Kao jednu od novina u *Thief* serijalu spomenimo i to da sada konačno možete slobodno šetati po The Cityju i više-manje samostalno odabirati iduće misije. No, nemojte se zavaravati, jer *Thief* je ipak linearna igra, u kojoj hodanje po gradu zapravo djeluje kao intermezzo između glavnih misija, a pomalo i kao tlaka jer valja prodavati i kupovati stvari. Naime, ukradeni plijen ovaj put morate prodavati sami, i to različitim trgovcima, od kojih jedan prima samo srebro, drugi tkanine, treći dijamante itd., s tim da je svaki na drugom kraju grada! The City je očiti ostatak *Deus Ex 2* filozofije, no zbog *Thiefove* specifične igrivosti, ovdje jednostavno ne paše. A jeste li skužili da je otvoreni grad zapravo jedina novina koja *Thief* razlikuje od prethodnika??? Aha, kao što su uočili poznavatelji serijala, baš i je, što nas opet vraća na tvrdnju spočetka teksta o učinjenim kompromisima kojima se igra pokušala svidjeti svima. Osim toga, prate je i neki problemi za koje

» ALTERNATIVNO

- **Thief 1**
  Provjerite kako je sve počelo...
- **Splinter Cell**
  Za mnoge ultimativni *sneaker shooter*, nešto drugačije tematike.

Na snimanju pornića u Sarajevu '86.

Silazi dolje kad ti kažem! Maammma, reci mu da siđe!

HACKER OCJENJUJE » Thief 3: Deadly Shadows

Korektan nastavak, od kojeg smo ipak očekivali više

81

POSEBNO IZDVAJAMO NEVJEROJATNE SJENE

PREPORUKA BROJA

Carpenter bi uživao u ovo

MANHUNT

Već smo se navikli na kontrovezne naslove Rockstar Gamesa, pa je logično očekivati da će i ovaj biti takav, no kad je riječ o postizanju visoke razine igrivosti, e to je već druga priča.

INFOBOX

Manhunt

PROIZVOĐAČ
Rockstar Games

IZDAVAČ
Take 2

MIN. KONFIGURACIJA
Pentium 3 1 GHz, 192 MB RAM, 2.3 GB HDD, 32MB 3D video

NAŠA PREPORUKA
Pentium 4 ili bolje, 256MB RAM, 64 MB 3D kartica

MULTIPLAYER
nema

WWW igre
www.rockstargames.com

UVOD U PRIČU

Nasilne igre se dobro prodaju. Ne vjerujete nam? Pogledajte statistiku, vidjet ćete da smo u pravu. Pametno doziranje različitih oblika kontroverze naslovu jamči publicitet te, ako sve ne završi na sudu, prilično dobru zaradu. Znajući to, Rockstar već dobrih dvije-tri godine radi igre za koje bi se mirne duše moglo reći da su na granici neukusa. Njihov uspjeh, koji je neupitan, dijelom je nastao zahvaljujući besplatnoj reklami koju su, ironično, osigurali puritanci koji su te iste igre planirali uništiti. Uostalom, nije li već intrigantno to što je *Grand Theft Auto* bio gotovo u cijelosti zabranjen u Australiji? Ako ništa drugo, barem pobuđuje znatiželju da se otkrije što se krije iza sve te silne medijske buke. Znajući da od toga mogu samo profitirati (nekoliko sudskih parnica više-manje), autori *Manhunta* su iskoristili već iskušanu formulu te napravili igru u kojoj je glavni lik sveden na razinu progonjene životinje. Pitate se što tu može krenuti po zlu?

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

Odgovor na postavljeno pitanje je: mnogo toga. Kao prvo, jedna vrlo važna stvar o kojoj bi trebalo voditi računa planiraju li se raditi nasilne igre je izbor teme, tj. okosnice oko koje će se graditi cijela igra. Upravo zbog toga *Manhunt* ne bi trebalo nazivati nasilnom igrom nego igrom temeljenom na nasilju. Takav izbor autora igre vrlo je riskantan s obzirom da, prema našem mišljenju, efektivnost šoka u naslovu ovisi o tome koliko je on dobro tempiran. Da malo pojasnimo ovo naklapanje, recimo samo da akcijske igre poput *Dooma*, *Serious Sama* ili *Postala* u sebi sadrže toliko nasilja da igrač nakon nekog vremena na njega postane doslovce imun. Iz tog se vrlo lako može razviti i teorija o *survival-hororima* koji šok koriste vjerojatno najbolje od svih žanrova dosad. Prema tome, vrhunsku *horor* igru dobit ćemo kad pred sobom budemo imali igru koja igrača drži na iglama od prvog do posljednjeg trenutka. Najbolje što smo dosad dobili bilo je provlačenje efekta kroz 80% igre, što je u načelu postignuto u Konamijevu *Silent Hillu*, koji se redovito razvodni u posljednjih sat vremena igranja (dobro, treći nastavak je u neku ruku iznimka). Taj šok-efekt u *Manhuntu* je doslovce doveden do nove razine, s tim da uopće nije riječ o *hororu*. *Manhunt* je, naime, napravljen kao nešto što bi se najlakše moglo opisati kao čudna varijanta digitalnog fetiša. Kako je to sjajno opisao jedan kolega, *Manhunt* se bavi kontrolom - odnosno njezinim pomanjkanjem. U njem ste, što nije nimalo čudno za Rockstarove naslove, stavljeni u ulogu kriminalca.

DOVOLJNO ZA POČETAK

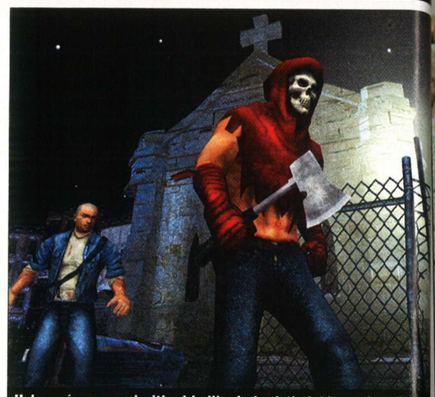
James Earl Cash, na smrt osuđen kažnjenik, na samom početku dobiva smrtonosnu injekciju. Nakon što se, nekim čudom, probudi, nađe se u sobi nadgledanoj s mnogo sigurnosnih kamera. Glas koji mu se javlja preko razglasa navodi ga da pokupi sićušnu slušalicu i izađe iz zgrade. Naime, ako bude pomno slušao njegove upute, on će mu pomoći da pobjegne. Jedina stvar koja stoji između Casha i slobode su dvadesetak poprilično agresivnih bandi. Njihov jedini cilj je što bolnija i sporija eliminacije lovine koju, ironično, predstavljate upravo vi. A što je još gore, vaš vodič je lik koji, očito, uživa snimati nasilje, te mu je jedini cilj stvoriti što bolju videoteku. Za razliku od drugih akcijskih igara gdje glavni lik uzima komad stakla i kreće u osvetnički pohod, u *Manhuntu* ste upravo ono što vam je na početku rečeno, lovina. Za početak, protivnici su organizirani u skupine, dobro se bore i u devet od deset slučajeva u izravnom sukobu jamče brzu i iznimno bolnu smrt. Da biste ih eliminirali, morate ih izdvojiti iz skupine, što je vrlo teško. Oružje kojim se koristite u velikom je broju slučajeva teška improvizacija, a i kada ga imate, koristi se za tihu eliminaciju *lovaca*, odnosno gorespomenutih članova gangova. Najčešći način elimacije je skrivanje u sjenama te odvlačenje pozornosti različitim zvukovima. Primjerice, rušenjem obližnje kante, nabijanjem po okolnim predmetima, vikanjem (pogledati okvir), trčanjem po šljunku, pomicanjem predmeta... zapravo, lakše bi bilo navesti načine na koje negativce možete izbjeći.

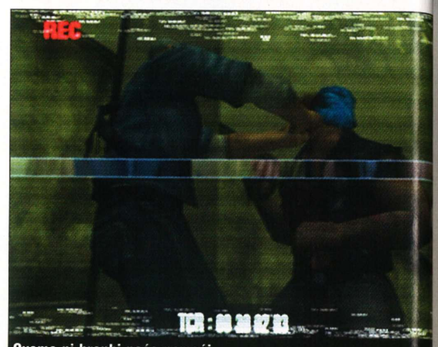
> **"JEDINO ŠTO STOJI IZMEĐU CASHA I SLOBODE SU DVADESETAK POPRILIČNO AGRESIVNIH BANDI"**

PAMET

Protivnici na koje nailazite posjeduju vrlo solidno implementirane AI rutine. Doduše, na početku igre sukobit ćete se s tipovima čija je koordinacija na razini retardirane školjke. Međutim, kako igra napreduje, lovci postaju sve pametniji i bolje organizirani, a igra dopušta sve manje i manje grešaka. Najveći problem, odnosno prekretnica u *Manhuntu* pojavljuje se u trenutku kada gangovi otpočnu sa skupnim potjerama. Tada ćete, naime, imati i te kakvih problema s njihovom eliminacijom, pogotovo ako uzmemo u obzir to da će biti sve bolje i bolje opremljeni i izučeni. Tako ćete se, recimo, u jednom trenutku sukobiti s bandom

Inspiracija za tetovaže? Ovogodišnja Dora


Uskoro ćemo provjeriti od kolike je koristi sjekira nakon što nosiocu pukne vrat



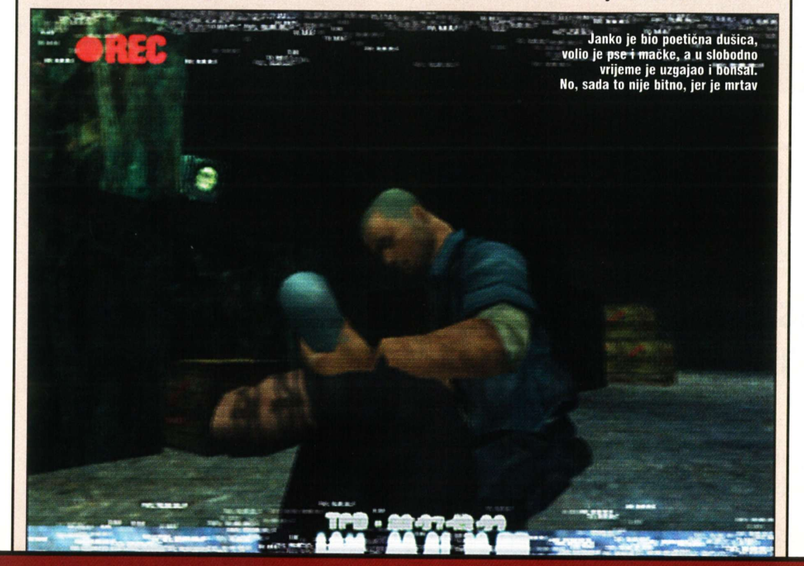
Ovome ni bronhi neće pomoći

Gledajte vi samo te krasne, hm, oči

Pogledajte samo što sam pronašao ispod lavaboa

Komunikacijske vještine

Velike su šanse da ni u najluđem snu ne biste pomislili da će vam u igri poput ove trebati vještina govora. Zapravo, najviše će vam trebati malo jače grlo. Naime, *Manhunt* postaje zabavan tek kad nabavite mikrofon preko kojeg ćete se, među inim, s lovcima moći dovikivati. Kao što ste vjerojatno i sami zaključili, odvlačenje pozornosti pojedincima vrlo je korisna stvar, pogotovo ako za vratom imate organiziranu skupinu. Loša strana svega toga je što dobar dio igrača mrmlja tijekom igranja. Pošto *Manhunt*, kao takav, šokantne situacije zna inducirati vrlo, vrlo često, očekujte da ćete se lovcima javljati mnogo češće nego što to zapravo želite. Otežavalo li to igru ili ne, sasvim smo sigurni da je riječ o više nego zabavnoj inovaciji, gotovo savršeno realiziranoj. Loše je jedino što i vlasnici PC računala uz igru ne dobivaju simpatični stilizirani mikrofon kao što je to slučaj kod vlasnika inačice za Playstation 2.



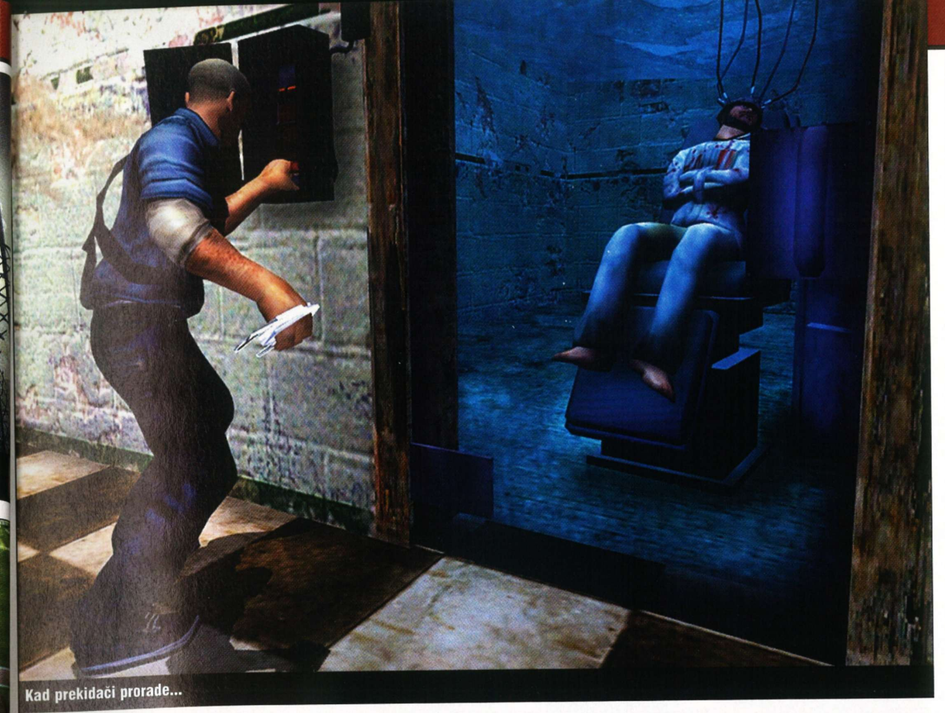
Janko je bio poetična dušica, volio je pse i mačke, a u slobodno vrijeme je uzgajao i bonsai. No, sada to nije bitno, jer je mrtav

PLUS
- atmosfera
- grafika
- stil
- AI

MINUS
- težina
- nasilje
- minimalistička priča

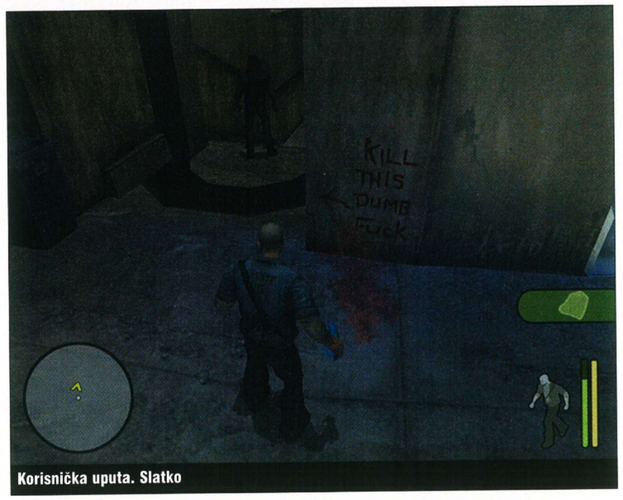
Spreman za nogometne nerede

koja koristi sličnu taktiku kao policijski specijalci. No kakvi god oni bili, i dalje su načinjeni od krvi i mesa (u redu, u redu, poligona), što znači da ih je moguće izolirati i eliminirati. Što se eliminacije tiče, ona je zapravo onaj ultranasilni dio o kojemu smo na početku recenzije pričali. Kad se protivniku prikradete te određeno vrijeme držite gumb za napad, igra će aktivirati kratku animiranu sekvencu u kojoj glavni (hm) junak protivnika brutalno eliminira. Ovisno o vrsti oružja i vremenu koje provedete vrebajući protivnika, Cash će izvesti to brutalniji potez, te time zaraditi specijalne bodove. Pomoću njih na kraju nivoa zarađujete specijalne dodatke, *artwork* iz igre, pa čak i dodatne nivoe. Gotovo svaka eliminacija bit će popraćena komentarom voditelja, koji je nerijetko prilično politički inkorektan. I još nešto, kad kažemo *brutalno*, onda doista i mislimo tako. Primjerice, egzekucijom plastičnom vrećicom Cash na osnovnom nivou protivnika *samo* zadavi, dok mu na najjačem prvo nabija glavom o zid, potom ga nekoliko puta udari šakom, da bi mu naposljetku brzim potezom zavrnuo šijom. Što se ostalog naoružanja tiče, tu su mačete, palice, noževi, žice koje, iskreno, u scenama ekzekucije proizvode doista uznemirujuće efekte. Da sve ne bi ostalo samo na kozmetičkoj razini, svaka od metoda proizvodi određenu razinu buke te traje točno određeno vrijeme. Upravo zbog toga morat ćete znati odabrati pravi način na koji ćete eliminirati protivnike. U trenutcima kad se skrivate, najbolje je koristiti takozvane sigurne zone, odnosno mjesta skrivena u sjeni. Ondje vas protivnici nikad ne mogu pronaći, što je zapravo glupo. No, sagledamo li mehaniku igre, ona jednostavno služi svojoj specijalnoj svrsi i time igru čini funkcionalnom. Da se sve ne svede na suhoparno natjeravanje s bandama, u igru je ubačeno i nekoliko nivoa gdje se borite vatrenim oružjem i gdje morate obaviti nekoliko specijalnih "zadataka" (poput praćenja pijanice do drugog dijela kvarta). Sve u svemu, budete li uporni, uz *Manhunt* ćete se doista vrhunski zabaviti. No, što je s tehnikalijama?


Kad prekidači prorade...

Transport

Kako nijedna igra u novije vrijeme ne može proći a da u njoj ne vozite neko vozilo, tako ni *Manhuntu* ne manjka tih divnih alata destrukcije. Redakcijski favorit u tom pogledu definitivno je dizalica s magnetom. Njome je, naime, moguće podizati glomazne komade metala te ih koristiti za nabijanje negativaca. Zagrižene (ne)poštovatelje prometnih propisa možda će razočarati činjenica da aute uglavnom ne vozite, što je zapravo dosta čudno s obzirom da ih ima doslovce posvuda. Sad, pitanje je bi li možda vožnja upropastila sveprisutni osjećaj paranoje u igri, no to je već posve druga priča.


Korisnička uputa. Slatko

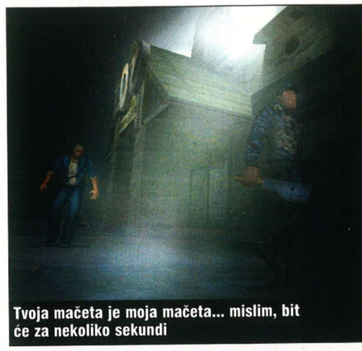
"ZA RAZLIKU OD DRUGIH AKCIJSKIH IGARA, GDJE GLAVNI LIK UZIMA KOMAD STAKLA I KREĆE U OSVETNIČKI POHOD, U *MANHUNTU* STE VI LOVINA"

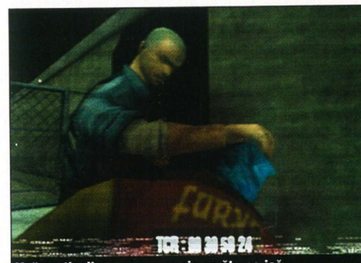
TEŽINA I NAPETOST

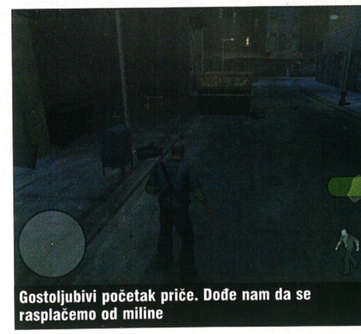
Konstantna napetost i nevjerojatna težina same igre (pogotovo na hardcore razini) *Manhuntu* daju određeni štimung stare škole, što će zacijelo privući igrače željne izazova. Da stvari budu još bolje, Rockstar je napravio vrlo dobar posao preuzevši sustav snimanja dobro poznat iz konzolaških igara. Naime, to možete činiti vrlo rijetko, dva-tri puta po nivou. Time je, na domišljat način, majstorski eliminirana šansa za ziheraško igranje na koje su se vlasnici PC-ja tijekom prošlih nekoliko godina navikli. Valja još spomenuti i to da je igra grafički poboljšana u odnosu na njezin konzolaški predložak. Teksture su više razlučivosti, sve izgleda ljepše, a rezolucije u kojima igru možete pokrenuti doista su astronomske (mi smo na 2.5G Hz Barthonu s R9500 igru igrali u 1600x1200 na punom detalju). Uglavnom, zbrojimo li sve navedene elemente, logično je zaključiti da pred sobom imamo producentski ispoliran uradak. Njemu, istina, šteti to što je priča napravljena poprilično površno, te gomila verbalnog i fizičkog nasilja. No, u krajnjoj liniji, jesmo li mogli očekivati išta manje od ljudi koji su prije nekoliko godina napravili igru u kojoj kradete aute i surađujete s mafijom? ■

» ALTERNATIVNO

- **Metal Gear Solid**
  Fenomenalan naslov koji i tematski i kvalitativno *Manhuntu* predstavlja daleko napredniju alternativu.
- **Thief**
  Šuljanje, ali ovaj put iz prvog lica. Naravno, razina nasilja u odnosu na *Manhunt* daleko je manja.
- **Grand Theft Auto**
  Rockstarov akcijski megahit s mnogo stila.


Tvoja mačeta je moja mačeta... mislim, bit će za nekoliko sekundi


Vaš protivnik upravo saznaje za što se još može iskoristiti plastična vrećica


Gostoljubivi početak priče. Dođe nam da se rasplačemo od miline

HACKER OCJENJUJE » Manhunt

Iznimno teška i izazovna akcijska poslastica **89**

POSEBNO IZDVAJAMO ATMOSFERU

Ohladite pivo, obucite dres i pripremite rezervnu tipkovnicu

UEFA EURO 2004

Još jedno veliko natjecanje, još jedna igra. EA Sportsov trend izdavanja službenih igara velikih nogometnih priredbi se nastavlja s *UEFA Eurom 2004.*, igrom posvećenom Europskom prvenstvu u Portugalu. Je li opet riječ samo o ušminkanoj *FIFA-i* ili nečem novom?

INFOBOX

UEFA Euro 2004

PROIZVOĐAČ
EA Sports

IZDAVAČ
Electronic Arts

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

NAŠA PREPORUKA
P4 2.0, 512 MB, GeForce 4 Ti

MULTIPLAYER
LAN, modem, Internet

WWW IGRE
www.???

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

Svake druge godine ponavlja se isto, naime, nekoliko mjeseci prije i za vrijeme velikih nogometnih natjecanja, točnije Svjetskog i Europskog prvenstva, svijet kao da poludi. Tu ponajprije mislimo na marketinške kampanje znanih i neznanih tvrtki koje se sve odreda stavljaju u službu najvažnije sporedne stvari na svijetu koja tih mjesec dana postaje najvažnija. Čak i oni koji žive bez televizora, radija ili, ne daj bože, računala, moraju znati je li Hrvatska zabila gol. Vrijeme je to kada prosječan Hrvat i domoljub otvara kasu ne bi li što spremnije dočekao taj veliki događaj. Valja, naime, kupiti novi televizor, na kojem će nesmetano gledati utakmice. Dakako, tijekom gledanja valja se rashladiti i kojom pivicom, pa stoga valja kupiti i novi hladnjak jer je stari premalen za tri-četiri gajbe. Imate dres reprezentacije iz 1996.?! Sram vas bilo! Trk u dućan po novi dres, šal, kapu i ostale rekvizite s kojima ćete se kočoperiti nakon pobjede "vatrenih", nadamo se bar nad Švicarskom. E pa kad nam već pokušavaju prodati sve što bi se na bilo koji način moglo povezati s *Eurom*, ne treba zamjeriti ni EA Sportsu što nam donosi retuširanu *FIFA-u* sa svim prelijepim stadionima, igračima koji (pogađate) izgledaju kao pravi te ostalim divotama, i to sve da bi nama bilo lijepo. Kako onda ne bismo potrčali do prvog dućana informatičkom opremom i uz već navedene artikle kupili i službenu igru Eura 2004.

ISTRČAVANJE

Prije nego što istrčimo na travu, osvrnut ćemo se na ono što prvo upada u oči – igraće sučelje i načine igranja. Kako je riječ o naslovu koji paralelno izlazi za PC, Xbox i Playstation 2, pri dizajnu sučelja i izbornika pribjeglo se kompromisu, koji ponekad i nije najbolje rješenje. Naime, izbornici su prilagođeni konzolama, odnosno upravljanju kontrolerom. Kroz iste ćete se moći kretati i pomoću miša, no mi vam ipak preporučujemo tipkovnicu, brže je. Na početku vam se, uz odabir opcija igranja, pruža nekoliko mogućnosti. Nestrpljivi će se odmah spustiti na teren i odigrati jednu na brzaka. Možete odmah krenuti na Euro 2004, gdje ćete, odabravši jednog od 16 finalista, krenuti na put do trofeja. Tom osnovnom načinu igranja, po svemu identičnom pravom natjecanju u kojem nakon tri kola po skupinama slijedi četvrtfinale, polufinale i finale, pridodane su još neke zanimljive opcije. Odlučite li se na prolaženje cijelog kvalifikacijskog puta, ulazite u veliki ciklus koji će se, osim izlučnih, sastojati i od prijateljskih utakmica na kojima ćete iskušavati potencijale mogućih kandidata za reprezentaciju. Naime, na raspolaganju vam je čak četrdeset igrača iz svake od 51 zemlje koja sudjeluje u kvalifikacijama pa ćete tako prije svake utakmice moći složiti drugačiji sastav ili pak dogovoriti prijateljsku utakmicu i iskušati slabije igrače. Dakle, ne slažete li se s Barićevim izborom, navalite. Poklonici Nike Kranjčara bit će razočarani jer njihov miljenik nije na tom popisu, no zato je tu Alen Bokšić.

MALO VAS JE, MALO VAS JE...

Svaki igrač, osim standardnih obilježja, posjeduje i jedno novo. Riječ je o moralu koji se odražava na igru, a ovisi o nizu čimbenika, kao što je primjerice nastup u prethodnoj klupskoj ili reprezentativnoj utakmici ili pak rezultat koji je momčad ostvarila. Promjene o stanju morala svakog pojedinog igrača dobivat ćete nakon svake utakmice. Prije svakog susreta skaut će vas uputiti u formaciju i način igre protivnika, pa ćete na temelju tih podataka moći složiti vlastitu taktiku. Menadžerski dio u *Euru 2004* dolazi više do izražaja nego što je to bio slučaj u prethodnim izdanjima *FIFA-e*. Osim predefiniranih kvalifikacija i glavnog turnira, moći ćete sami složiti svoj sustav natjecanja. Na raspolaganju vam je turnir ili liga ili pak ligaško natjecanje, nakon čega najbolje plasirane momčadi igraju na ispadanje, kao na Europskom ili Svjetskom prvenstvu. Još jedna novina je tzv. *Fantasy* mod, koji vam omogućava početak utakmice pri određenom rezultatu i situaciji na terenu. Tu je i tzv. *Home/away match*. opcija igranja dviju utakmica, jedne u gostima i jedne kod kuće. Tzv. *Fantasy* mod daje vam mogućnost odabira vlastite momčadi. Na raspolaganju su vam svi igrači prisutni u igri, njih oko 200 iz 51 momčadi. Za one koji žele odmjeriti snage u izvođenju jedanaestera-

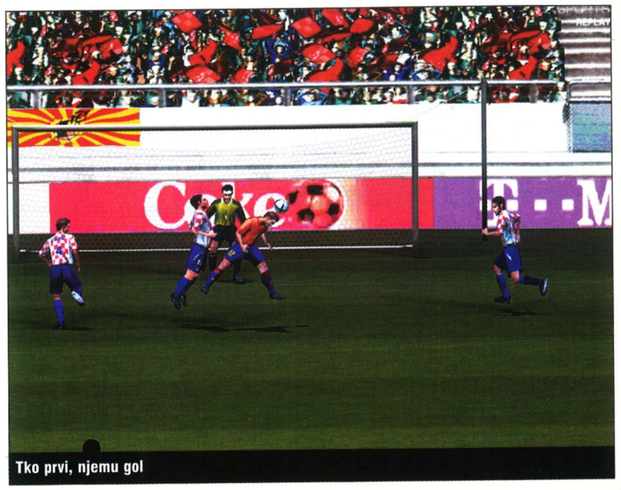
"DOK CIJELA NACIJA STREPI ZA REZULTAT "VATRENIH", VI SE OPUSTITE UZ VIRTUALNI NOGAČ"

ca, to će moći učiniti u *Shootout* modu, a tu je i neizostavni trening koji nudi standardne mogućnosti poput odigravanja trening utakmica, vježbanja slobodnih udaraca i sl. Ako niste na ti s *FIFA-om*, predlažemo da se prvo dobro oznojite na treningu i upoznate barem osnove igre i pokoji poseban potez.

ZABIJTE GOL

Sama igra doživjela je neke promjene, koje će možda promaći prosječnim igračima, no *hardcore* "fifaši" brzo će ih uočiti. Naime, već standardne *FIFA-ine* kontrole zadržane su i u ovoj inačici, ali ako baš želite, možete ih sami promijeniti. Default telekamera također je ostala ista, mada ne bi škodilo da pokriva veći kut. Osim standardnih naredbi, na raspolaganju su i neke nove. Osim klasičnog dodavanja u for po zemlji, sada to možete učiniti i zrakom. Nadete li se "jedan na jedan" s vratarom, možete potkopati loptu i prebaciti ga, jedino što će vam za takvo što trebati vježbe i znanja. Upravo su te situacije "jedan na jedan" najveća boljka ovog naslova. Naime, vrlo je teško postići pogodak, na svim razinama osim na najlakšoj, čak i

Kovač u borbi za loptu



Tko prvi, njemu gol

TESTIRALI SMO / PONUĐENE NOVINE / TESTIRALI SMO / PONUĐENE NOVINE / TESTIRALI SMO / PONUĐENE NOVI

Svake druge godine, u vrijeme Svjetskog i Europskog nogometnog prvenstva, iz radionica EA Sportsa stižu nam po dva virtualna nogometa, pa tako i ove godine. Dakako, ako već izdvajamo četristotinjak kuna za igru (originalnu, naravno), želimo znati je li riječ o pametnoj investiciji. Vjerujemo da dijelite naše mišljenje, stoga smo odlučili izdvojiti najznačajnije novine što ih ovaj naslov donosi u odnosu na svog predhodnika, *FIFA-u 2004*. Iako smo o nekim dijelovima igre već govorili u samoj recenziji, ovdje ćemo ih, zajedno s ostalima, nešto detaljnije opisati.

Ubacivanja

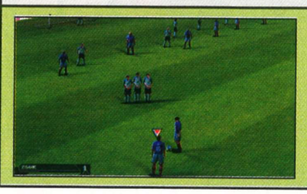
Tzv. dodavanje u for već je neko vrijeme prisutno u *FIFA-i*, no ovdje su nam na izbor ponuđena čak dva takva načina - klasično dodavanje po zemlji i tzv. *chip shot*, odnosno dodavanje zrakom. Potonje je posebno pogodno želite li prebaciti protivničkog obrambenog igrača i uposliti suigrača u trku.

Ocjena: 7/10

Igra glavom

Nakon određivanja gdje ćemo ubaciti loptu iz kornera, preuzimamo kontrolu nad igračem koji utrčava u sredinu. Slijedi utrčavanje prema lopti i borbi za poziciju s protivničkim obrambenim igračima. Mogućnost kretanja i reagiranja u takvim situacijama detalj je koji pridonosi igrivosti.

Ocjena: 7/10



Lažnjaci

Iako nije riječ o klasičnom lažnjaku nego o tz rolici, učinak je isti. Nažalost, lažnjak u *Euru 2004* nije tako učinkovit - naime, nađete li se blizu vratara i upotrijebite ga, gotovo sigurno ćete izgubiti loptu. Kod obrambenih igrača to bi još nekako moglo proći.

Ocjena: 5/10

Moral

Ovaj novi segment igre dolazi do izražaja za vrijeme određenog tipa natjecanja, turnira ili lige, uključujući i prijateljske susrete tijekom sezone. Nakon utakmice dobivamo uvid u promjenu "moralnog statusa" pojedinog igrača. Kod boljih igrača teško ćete primijetiti razliku, dok će oni najslabiji igrati još slabije.

Ocjena: 7/10

Doma/U gostima

Osim u ligaškim natjecanjima, ovaj je format odigravanja utakmica najučestaliji oblik odmjeravanja snaga u nogometu. Napokon su se sjetili uključiti ga u simulaciju. Uvalite gajbu i povucite se u svoju polovicu ako želite igrati na sigurno ili već u prvoj utakmici u gostima otklonite svaku dvojbu o pobjedniku.

Ocjena: 8/10

Situation mode

"Ne bi me dobio ni da ti dam 3 gola prednosti, 2 igrača više i da je pola sata do kraja." *Situation mode* omogućava vam da započnete utakmicu u kakvim god uvjetima želite. To se odnosi na rezultat, vrijeme preostalo do kraja utakmice, te broj isključenih i požutjelih igrača.

Ocjena: 9/10

UKUPNA OCJENA ZA PONUĐENE NOVINE

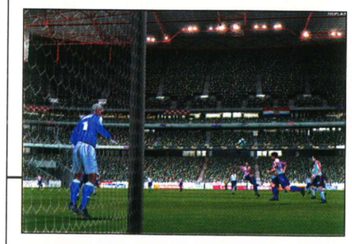
S obzirom da je riječ o igri koja koristi isti engine kao i *FIFA 2004*, svako je poboljšanje, posebice na zelenom travnjaku, vrijedno pohvale. Najveći napredak između klasične *FIFA-e* i naslova koji prati veliko natjecanje dogodilo se 1998. godine. *FIFA 98' Road to the World Cup* i danas slovi kao jedna od najpopularnijih, ako ne i najpopularnija, FIFA.

7/10

» ALTERNATIVNO

- **FIFA 2004**
  Veliki brat.
- **Winning Eleven 7**
  Najbolja simulacija nogometa s Playstationa 2 krenula je u pohod na PC-tržište.
- **ISS 3**
  Još jedan naslov s Playstationa 2, samo što je više riječ o arkadno nastojenoj igri.

UEFA Euro 2004 PORTUGAL
OFFICIAL LICENSED PRODUCT



Treba znati stati na loptu

PLUS

- licencija
- novosti na terenu (testni okvir)
- zvuk

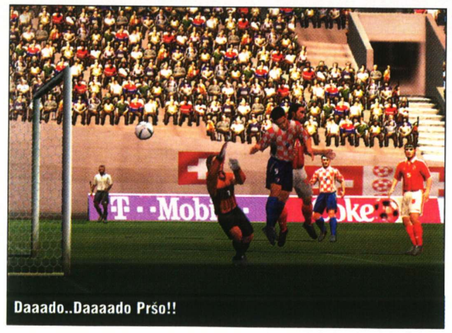
MINUS

- teško zabijanje golova
- slab napredak na AI području
- spoznaja da je *Winning Eleven* došao na PC

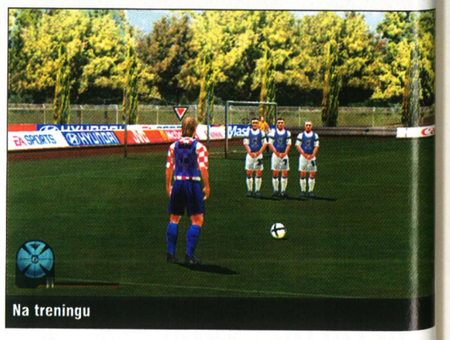
Olić u engleske raślje! Ostvarilo se...

Zidane i Henry u razgovoru ugodnom

Beckham je pocrnio u sunčanoj Španjolskoj



Daaado..Daaaado Prso!!



Na treningu

Nogatanje

Tko prvi, njemu lopta

Ako vam nije jasno...

"U BOJ, U BOJ, ZA NAROD SVOJ!!!"

ako se nalazite oči u oči s vratarom - lopta će gotovo uvijek završiti u njegovim rukama. To, dakako, zna biti vrlo frustrirajuće s obzirom da je i ostatak igre teži nego prije, i to na svim razinama, osim amaterske. Ni nakon što ste prenijeli loptu u protivničku polovicu, oslobodili prostor, izveli točan pas i učinili sve kako treba, jednostavno nećete moći zabiti gol. Nakon početnih frustracija, mislio sam da radim nešto krivo, no prošvrljavši po Internetu, uvidio sam da nisam jedini koji ne može ugurati loptu u mrežu. Naime, cijela vojska fanova igre ističe to kao najveću i doista neshvatljivu boljku *Eura 2004*, pogotovo što je i izvan šesnaesterca također teško postići pogodak. Prije nešto više od godinu dana žalili smo se na nerealno velik broj pogodaka i smiješne rezultate u utakmicama *FIFA-e*, a sad kao da je riječ o drugoj krajnosti. Čini se da se umjesto razvoja AI-a, odnosno umješnosti igre u obrani računalnog protivnika, pribjeglo jednostavnijoj metodi smanjivanja broja zgoditaka. Uglavnom, potrudite se sačuvati vlastitu mrežu. Ako uvalite nešto (na težim razinama), puna šaka brade.

Ostalim segmentima igre nismo našli većih zamjerki.

Kombinacijom određenih tipki moguće je prolaziti igrače jedan na jedan, koristiti lažnjake, gurnuti obrambenom igraču loptu kroz noge ili ga prebaciti. Osim toga, velike zvijezde poput Zidanea, Bechama, Figa i Shevchenka mogu korisiti posebne vještine kao što je okret za 360 stupnjeva. Zvuk i grafička prezentacija su, kao i uvijek kad je riječ o *FIFA-i*, na najvišoj razini. Licencirani, autentični dresovi, stadioni i igrači jamac su vjerodostojne virtualne prezentacije Europskog prvenstva. No, zanimljivo, neke reprezentacije, kao Litva, Sjeverna Irska, Irska i Poljska, nemaju prava imena i prave dresove - valjda je licencija bila preskupa. Lica igrača u većini su slučajeva prepoznatljiva, jedino što izgledaju pomalo ispijeno, blijedo. David Beckham i dalje ima repić iako se ošišao, no pretpostavljamo da će to biti riješeno dodatkom. Vremenski uvjeti, odnosno kiša, također utječu na igru i kretanje lopte, no ne u velikoj mjeri. Uvodna animacija ostala je standardno dobra, dok su navijači, iako i dalje spljošteni, nešto aktivniji. Osim navijanja, mahat će različitim transparentima, zapaliti pokoju baklju (iako se ne smije) te složno po tribinama ustajati na noge. Navijači svake od zemalja navijaju za svoje ljubimce. Tako ćete, kad igraju "vatreni", čuti "Hrvatska, Hrvatska!" i "U boj, u boj...!" Na komentiranje utakmica nemamo nikakvih prigovora, riječ je o provjerenom dvojcu koji se izvrsno nadopunjava. Ukratko, riječ je o solidnom naslovu koji ima svojih mana, ali i prednosti. Ako se želite ufurati u Europsko prvenstvo, nećete pogriješiti nabavite li igru koja vjerno prenosi ugođaj najveće ovogodišnje nogometne smotre. Ako pak niste toliki fanatik, držite se stare *FIFA-e* i čekajte novu inačicu, koja izlazi najesen. ■

HACKER OCJENJUJE » UEFA Euro 2004

Dolaskom *Winning Elevena* na PC promijenila se situacija na nogometnom tržištu. Prošla su vremena kad je FIFA dobivala ocjenu 90+%

74

POSEBNO IZDVAJAMO/LICENCIJE

Pikso u dvoboju s Barthezom

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL

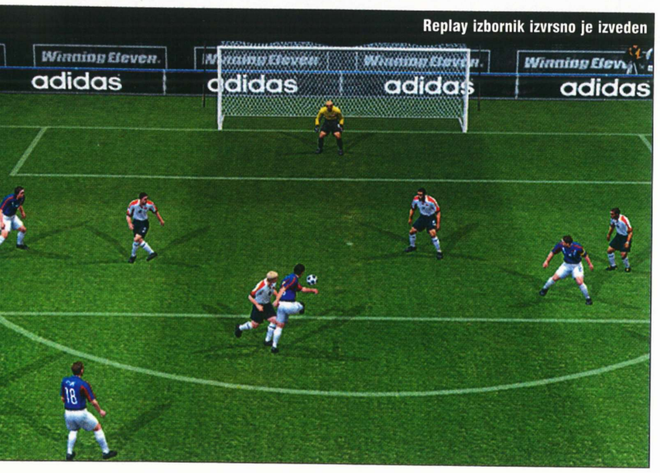
Osim *Pro Evolution Soccera*, odsad na omiljenoj "kanti" možemo igrati i legendarni Konamijev naslov koji je poharao konzolaški svijet

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

Konamijeva legendarna simulacija najvažnije sporedne stvari na svijetu korijene vuče još iz davne 1996., kada je, naime, izašla igra pod nazivom *Winning Eleven*. Doduše, mnogi za nju nisu ni čuli, pogotovo PC-jaši, koji su tada igrali samo jednu igru. Naime, u to je vrijeme žarila i palila *FIFA*. Zaokupljeni njome, nismo ni razmišljali o alternativnim naslovima, pogotovo za druge platforme. No, kako je vrijeme prolazilo, očekivali smo je sa sve manjim nestrpljenjem. Igra koja je potkraj devedestih slovila za jedan od najpopularnijih sportskih naslova uopće zapala je u prosječnost, oslanjajući se, višemanje, na staru slavu i skupe licencije, dok su pak igrači Playstationa za to vrijeme igrali jedan drugi, doista čaroban, nogomet. Dakako, ubrzo je krenulo i zadirkivanje kolega u redakciji te ismijavanje 'kralja', koji kao da je odjednom postao gol. Doduše, ako ćemo biti iskreni, nakon samo jedne utakmice *Winning Elevena*, gotovo da bismo mogli opravdati njihovo ponašanje. No, krenimo redom.

LJEPOTICA

Nakon atraktivnog uvodnog filmića koji nas dodatno nabrijava da se što prije bacimo na brzu utakmicu, dobivamo uvid u izbornike identične onima u Playstation inačici.



Replay izbornik izvrsno je izveden

INFOBOX

WSWE 7 Intrenational

PROIZVOĐAČ ■ **Konami**

IZDAVAČ ■ **VU Games**

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

NAŠA PREPORUKA ■ **P4 1,5, 256 MB, GeForce 2 Ti**

MULTIPLAYER ■ **2 igrača na tipkovnici**

WWW IGRE ■ **www.konami.com**

ALTERNATIVNO

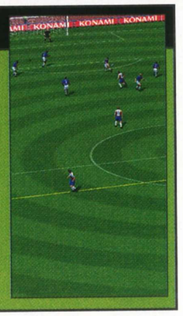
- **FIFA 2004** Pozicija kralja PC-nogometa ozbiljno je poljuljana.
- **ISS 3** Arkadni nogomet s Playstationa koji je također došao na PC.

Lopta je u mreži!

Pali ratnik

Taktičke postavke

IZDVAJAMO / KONTROLE



PC-nogometaši, posebice poklonici *FIFA-e*, naviknuti su na već ustaljen raspored tipaka što ih koriste kad igraju svoju omiljenu nogometnu simulaciju. Budući da je *Winning Eleven 7* konverzija naslova s Playstationa, i kontrole su prenesene s te konzole. Neki će si možda konfiguraciju tipki posložiti tako da bude što sličnija *FIFA-i*, no to možda i nije najbolje rješenje. Ako se dosad niste koristili Playstation kontrolerom, možda bi bilo dobro nacrtati tipke na papiru i pridružiti im odgovarajuća slova. Nakon toga pravac trening i već nakon pola sata zagrijavanja nećete imati nikakvih problema s izvođenjem poteza. No, to je tek početak vašeg puta ka ovladavanju igrom. Tek prava utakmica, makar i na najlakšem nivou, novim će se igračima pokazati pravim izazovom i ispitom vrijednosti. U izbornicima ćete također koristiti ponajprije četiri osnovne tipke, čak i kod upisivanja imena, što je pomalo iritirajuće, no nećemo zamjeriti.

PLUS
- realističnost
- igrivost
- prezentacija

MINUS
- nepostojanje multiplayera
- nedostatak pravih imena igrača i klubova

Dakako da ni mi nećemo gubiti vrijeme, nego ćemo se odmah baciti na bitno. Uvodne animacije, izlazak igrača na teren i predstavljanje momčadi vrlo je slično napravljeno kao u *FIFA-i*. Iako se, naime, taj EA Sporsov naslov oduvijek mogao pohvaliti prekrasnom prezentacijom stadiona i igrača te pravim nogometnim ugođajem koji je, doslovce, bio praznik za oči, *Winning Eleven* je napravio veliki korak naprijed i, može se reći, gotovo mu se približio. Svih sedam stadiona detaljno je preneseno na računalo, iako će se to, nažalost, rijetko vidjeti tijekom utakmice, no ionako ćete biti previše zaokupljeni igrom na zelenom travnjaku da biste imali vremena diviti se. Nadalje, ako ikako možete, obratite pozornost na navijače, koji će svaki dobar potez popratiti ustajanjem, zdušno navijati, pa čak i paliti baklje (možda je u inačici za naše tržište to trebalo izbaciti s obzirom na novodoneseni zakon o navijačima – naime, mogla bi djeca pomisliti da se to smije). Što se tiče samih igrača, prikazani su iznimno detaljno i međusobno se prilično razlikuju – od konstitucije do oblika glave – na njihovim licima neće se vidjeti samo pokreti usana nego i emocije. Ipak, na najvećem zumu prepoznat ćete face samo glavnih zvijezda, koje su doista vjerno prenesene. Dakako, ono što najviše dolazi do izražaja su animacije igrača. Klasični potezi kao što su pucanje, uklizavanje, nabacivanje i igranje glavom rijetko kad će izgledati isti. O snazi igrača, odnosno je li prethodno trčao ili nije, ovisit će i način izvođenja svakog od navedenih poteza, koji će u većini slučajeva dati i različite rezultate. Situacija na terenu, odnosno položaj protivničkih igrača također igraju veliku ulogu. Nađete li se jedan na jedan s vratarom u punom trku, računajte da ćete vrlo lako ostati bez lopte zbog predugog fora. Ako pak pretjerate u driblanju, gotovo sigurno ćete izgubiti loptu. Teško se može opisati osjećaj koji vas obuzima tijekom igranja, pogotovo ako niste igrali nijedan drugi nogomet osim *FIFA-e* . Nema više šablonskih akcija i predvidivih poteza. Čak i ako pokušate složiti sličnu kombinaciju nekoliko puta, nema nikakve šanse da je sprovedete u djelo na isti način.

"OVAJ IZVRSNI NOGOMET S PLAYSTATIONA OPRAVDAVA REPUTACIJU I NA PC-ju! *WINNING ELEVEN* JE DOŠAO DA BI OSTAO!"

KRV, ZNOJ I SUZE

Koliko je *Winning Eleven* podigao simulacije nogometa na višu razinu, dovoljno govori statistički podatak o ishodu utakmica. Naime, ako vas protivnik konstantno pritišće, stvara prilike i jednostavno ima više od igre, gotovo je sigurno da će postići zgoditak. S druge strane, ako ste u podređenom položaju, teško da ćete uspjeti složiti jednu akciju i zabiti gol koji bi vam donio bod. Kad je riječ o prezentaciji cjelokupne utakmice, tu zapravo najviše dolazi do izražaja razlika u odnosu na *FIFA-u*. Naime, *FIFA* se oduvijek odlikovala velikim brojem zgoditaka za koje nije bilo potrebno stvoriti mnogo prilika, a sve kako bi igra bila što ujednačenija, *Winning Eleven* će vas pak natjerati da se doista potrudite ako želite zabiti gol, pa čak i na najlakšem od pet nivoa težine. Zgoditak za koji ste ostavili srce na terenu brzo će biti poništen, u velikom broju slučajeva i nakon najmanje neopreznosti u obrani. Neiskusni će bez problema po kratkom postupku popušiti pet komada i na najlakšem nivou. Zahtjevniji igrači na raspolaganju imaju i brojne taktičke varijante, koje itekako dolaze do izražaja, pogotovo na težim postavkama. Na raspolaganju su vam 64 kluba, odnosno 56 reprezentacija. Iako samo nekolicina momčadi nudi autentična imena igrača, svejedno ćete bez nekih većih problema shvatiti o kome je riječ (Pršo je kod naših Pikso). Za one kojima takvo što smeta, tu je izvrstan Player editor, a ubrzo će se i s Interneta moći skinuti autentične postave. Osim egzibicijske utakmice i izvrsnog trening moda, na raspolaganju vam je još nekoliko načina igranja. U kup modu natječu se 32 momčadi, tu su i ligaška natjecanje kao i tzv. Master Legaue mod, u kojem ćete obavljati i menadžerske zadatke kao što su transferi igrača. Bez obzira na ishod utakmice, nećete ostati razočarani. Istinski ljubitelji virtualnog nogometa napokon su došli na svoje. ■

HACKER OCJENJUJE » WSWE 7 International

Ako vam je bitna jedino igrivost, dodajte još 5%

90

POSEBNO IZDVAJAMO/OSJEĆAJ TIJEKOM IGRANJA

... pet, četiri, tri... ej, ej, stani, stani, zaboravio natočt diiizl!

PERIMETER

RTS koji bi doista mogao prepisati cijeli žanr

Nakrcano. Aaarg, da li su i ovu igru radili Nijemci???

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

Tko je god izgubio vjeru u PC kao stroju na kojem se još može naći istinske originalnosti, sa Perimeterom će ju sigurno povratiti. Naime, ova izuzetna Real time strategija u sebi sadrži više novina i potpuno novih ideja, nego pet šest proteklih RTS-ova zajedno! A kako ne dolazi iz pretjerano renomirane kuće po pitanju proizvodnje strateških igara (Code masters), služi i kao dokaz da se upravo u nešto manjim i nezavisnijim developerskim uredima krije tako nam potrebna svježina...

SAVE US, LEGAT

Perimeter je na prvi pogled tipični RTS. No dojam tipičnosti izblijedit će već i u surealističkoj SF priči, koja je toliko odmaknuta od tipičnih "napadaju, bježmo" pizdarijica da to jednostavno nije za vjerovati. Potka djeluje kao da je ispala iz neke SF knjige a zvuči; prije puno tisuća godina čovječanstvo je naučilo otvarati inter dimenzijske portale te se raselilo po čitavoj galaksiji (čekaaaj!). No nakon stoljeća prilično mirnog života iz tla koloniziranih planeta se je pojavila strašna prijetnja u obliku takozvanog Scourga, to jest najezde najodvratnijih gmižućih i letećih buba iz noćnih mora. Jednostavno doplazivši od nikud, Scourge je počeo napadati ljudske Frameove, to jest lebdeće gradove, aka zadnja utočišta nekad moćnog čovječanstva. Što učiniti, nego se kroz iste dimenzijske portale pokušati vratiti kući, a pritom usput i prokužiti prirodu Scourgea... Maštovito? Da, pogotovo ako znate da su svi briefinzi popraćeni prilično apstraktnim animacijama, očaravajućim ženskim glasom, da vas zovu Legat, i da je sama igra obilježena poprilično opičenim vizualnim stilom! No to još nije ništa, zato što se prave Perimeterove čari kriju ispod površine; igra naime funkcionira na dvama potpuno novim pretpostavkama koje od tipičnog RTS doista stvaraju nešto novo. Prvi element je da ne možete ništa graditi ako teren na kojem postavljete temelje nije potpuno ravan. No to ne znači da ćete postavljati kamene ploče kao u Dini, već ćete svojim nano trupama isti zagladivati u realnom vremenu! Aha, sva ova brda i udubine što vidite na slikama, u igri će se pred vašim očima polagano zaravnjivati, pa će teren s početka misija biti potpuno drugačiji nego onaj sa kraja. Hmm, lijepo mjesto za spomen o grafici. Grafika je predivna i to ponajviše zahvaljujući nevjerojatno razvedenom i detaljnom terenu koji izgleda jednako impresivno i dok ga gledate iz velike udaljenosti ili potpuno izbliza. Ljepotu terena donekle prate i solidne jedinice kod kojih se najviše vidi sušta veličina bojnog polja, jer ono što vam je maločas izgledalo poput malih mravaca, zumiranjem postaju impresivni i prilično glomazni borbeni strojevi! Situacija sa zahtjevnosti je prilično dvojaka- ako detalje stavite na maksimum, malo će koji stroj sve zavrtiti glatko, no ako upalite poseban fast mod (u kojem se grafika degradira skoro nezamjetno) stvari će ići glatko čak i na minimalnim konfiguracijama. Prema tome, Perimeter je programiran izvrsno, što se ne vidi samo iz engiena, već i iz cjelokupnog sučelja te igrine logike poradi koje je osjećaj igranja nekako lepršav, opušten i vedar. Istina, bit će malo manje opušten kad intenzivnije počnete korisiti Perimeterov drugi glavni element iliti neprobojnu energetsku barijeru... Radi se o sljedećem; izgradnjom posebnih generatora stvarate energetsku mrežu oko koje se pale plavi štitovi i to oko svakog generatora posebno ili pritiskom na enter oko cijele generatorske mreže odjedanput! E sad, osim što sve izgleda prokleto impresivno (energy shield activated!) krucijalno je i za samu igru, kako bez štita ne bi mogli prijeći ni drugu misiju.

"GDJE BI NAM BIO KRAJ KAD BI BILO VIŠE OVAKO IZNIMNIH I ORIGINALNIH IGARA"

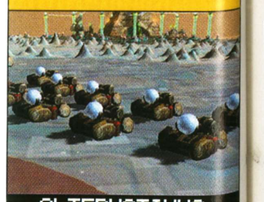
THE ŠTIT

Znači, štit je potpuno neprobojan i s lakoćom odbija, to jest uništava sve neprijateljske jedinice koje se u njega zalete, bilo da je riječ o Scourgu, ili nešto kasnije o drugim ljudskim frakcijama. Tu je naravno i jedna kvaka, koja se tiče nevjerojatne energetske gladi dotičnoga štita, koji vam je u svega dvije minute u stanju isprazniti cijelu zalihu opće potrebne energije. Nju pak dobivate zaravnjivanjem terena i izgradnjom posebnih crpilišta koji ju vuku iz samoga tla, pa se ekonomsko razmišljanje zapravo svodi na konstantno širenje područja pod vašom kontrolom. Što opet zahtijeva izgradnju dodatnih generatora kako bi to područje zaštitili, i upravo u tome leži glavni strateški odnos koji je strašno inteligentan i od igrača traži pametno balansiranje odnosa! Teško je sada reći na čemu je glavni naglasak, to jest na upotrebi borbenih jedinica ili na taktiziranju oko širenja teritorija/upotrebe štita. Bit će na oboma, kako su svi ovi elementi u nevjerojatnoj igračkoj sinergiji kakva nije bila viđena niti u jednom RTS-u kojeg znamo! Prema tome, bilo kakve daljne kritike poput linearne kampanje ili sporadičnih bugova padaju u vodu jer je ovdje riječ o iskustvu koje je dijametralno drugačije od svega na što ste navikli. Što je u konačnici možda i malo problematično, jer pitanje je da li će se Perimeter prodati, kako se većini igrača možda neda prilagođavati na ovako originalne stvari. No trebali bi, jer s obzirom na sve što Perimeter nudi, njegovo preskakanje ne dolazi u obzir. Prema tome, kupite ga! ▫

INFOBOX

Perimeter

PROIZVOĐAČ ▫ **KD-LAB**
IZDAVAČ ▫ **Codemasters**
MIN. KONFIGURACIJA ▫ **Athlon 1600, 128Mb, 32Mb 3D**
NAŠA PREPORUKA ▫ **Athlon 2800 XP, 512Mb, Radeon 9800pro**
MULTIPLAYER ▫ **LAN, NET, MODEM**
WWW IGRE ▫ **www.codemasters.com**



ALTERNATIVNO

- **Evolva**
  Jedan od rijetkih RTS-ova sa određenom dozom originalnosti
- **C&C Generals**
  ako ste ipak konzervativni tip, s ovom igrom ne možete nikako fulati

Ovo plavo što djeluje poput vibratora je zapravo štit

Kapetane, napadaju nas "Mutirane pčele ubice tri"!

Kolariću Paniću, pletemo se samiću...

IZDVAJAMO / KOPANJE ROVOVA

Osim što teren možete, to jest morate zaravnjivati, možete kopati i obrambene rovove oko svoje baze! Rovovi služe za zaustavljanje ili usporavanje neprijateljskih jedinica, što je jedan element kojega nikako ne smijete zanemariti. Možda se čine staromodnim, no rovovi vam priskaču u pomoć u situacijama kada vam je energija na niskoj razini i kada upotreba štitova ne dolazi u obzir. Ali i ovdje se krije jedna začkoljica; naime, rovove kopajte tek kada ste sigurni da u određenoj misiji više ne želite širiti teritorije, kako se teritorij širi samo ako je zaravnjen. Što je proces kojemu ipak treba vremena, pa stalno morate imati na umu cjelokupnu stratešku situaciju kako se ne bi zaletili i na pola puta si napravili nepopravljive greške.

PLUS

- originalnost
- igranje sa štitom
- deformabilni teren
- super grafika

MINUS

- linearna kampanja
- sitniji bugovi
- zahtjevnost na visokim detaljima

HACKER OCJENJUJE » Perimeter

Prava strategija 21 stoljeća; impresivna, originalna i svježa!

87

POSEBNO IZDVAJAMO/DEFORMABILNI TEREN

Jedan od temeljnih financijera Formule 1 su proizvođači pljuga. Zato im i jesu dani odbrojani

INFOBOX

F1 2004 Pro

PROIZVOĐAČ ■ **Mindscape**
IZDAVAČ ■ **Mindscape**
MIN. KONFIGURACIJA ■ **P200, 32 MB**
NAŠA PREPORUKA ■ **ne igrati**
MULTIPLAYER ■ **vidi "naša preporuka"**
WWW IGRE ■ **www.mindscape.co.uk**

ALTERNATIVNO

- **Grand Prix 4** Jednostavno najbolja simulacija formule
- **F1 2003** Electronic Artsova simulacija naganjanja bolida

F1 2004 PRO

Dosadnost Formule 1 u stvarnom svijetu

Čim ugledate ovaj ekran trkom bez obaziranja, jer u suprotnom slijedi tortura...

Slika koju prečesto gledamo, dva Ferrarija na čelu dok se ostali taljigaju iza njih...

Tri geeka i jedan hipi pokušavaju shvatiti što nije u redu s bolidom. (hint: kotači)

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

Ponekad posao recenzenta zna doista biti naporan. Primjerice, kad morate napisati tekst o gomili balege kakva je ova igra/multimedijalni CD/nešto. Kao da već i sama Formula 1 nije dovoljno dosadna, nego je šačica nikogovića, za one željne krajnje monotonije i besmisla, sklepala na brzinu još i ovaj CD.

OK, sezona F1 ide već neko vrijeme – i sve je po starom. Dosadna je dozlaboga, jedini zanimljivi dio cijele utrke je start, kada još i postoji nekakva mogućnost kontakta među vozačima. Ma, predosadno. Ali, onda su se mindscapeovci sjetili kako da svim F1 fanovima dodatno začine sezonu: nagomilali su gomilu koječega na jedan (jadan) CD.

"GLEDANJE FORMULE NEDJELJOM DOBAR JE UVOD ZA POPODNEVNI SPAVANAC"

Šteta medija.

Najznačajniji dio cijelog projekta trebale bi biti čak 25 različite igre, tj. utrke. Sad si sigurno mislite: pa valjda će jedna-dvije biti čemu. O da, totalno pogrešno. Naše zloguke prognoze koje smo izrekli kad smo vidjeli nevješto složen glavni izbornik su se obistinile. Vrh balege od 25 igara zauzima F1-Wars, koji i sami tvorci "igre" stavljaju u prvi plan. U njoj se možete nadmetati s omiljenim F1 "zvijezdama" poput Villeneuve, Fisichelle i ostalih. Bljuuuv... I ostatak igara je, nažalost, zastarjelo shareware smeće, stoga smo odlučili uopće ih ne spominjati. Budite nam zahvalni.

Multimedijalan dodatak pod imenom "F1 SoundBox" nudi vam više od tisuću autentičnih zvukova formule (mada nama svi zvuče identično), a s njima po želji možete napraviti i Windows F1 temu. Ne znamo samo zašto biste htjeli slušati iritirajuće zvukove motora na 15.000 RPM svaki put kada vam stigne *mail* ili nešto slično. Multimedijalan doživljaj nadopunjava opsežna baza fotografija, i to je zapravo nešto što odobravamo. Tj. odobravali bismo da fotke većinom nisu izmasakrirane nemilosrdnim komprimiranjem. Artefakata i šuma koliko vam srce zaželi. Fotke su barem donekle strukturirane pa se relativno lako među njima snalaziti. Onima manje vičnima računalima bit će zgodna opcija izravnog ispisa fotki na papir iz same aplikacije.

Osim multimedijalnih podataka, na CD-u je i prilično opsežna povijesna baza utrka, od 1950. pa sve do sezone 2003., zajedno s gomilom slika i fotografija koje i otud možete ispisivati. Te slike su, što smatramo vrlo pristojnim od proizvođača igre, uskladištene u JPG formatu u specijalnom direktoriju na CD-u. Na CD-u imate čak i IrfanView koji vam omogućava brzo pregledavanje i osnovno baratanje s fotkama. Inače, ukupno ih je na CD-u oko 2.000!

Kad smo već kod podataka na CD-u, nikako ne smijemo izostaviti "F1 Lexicom" koji sadrži više od tisuću različitih tehničkih detalja. Kad vam je dosta mučenja sa sadržajem ovog CD-a, agoniju možete produljiti i na normalni dnevni rad u Windowsima. Za to će se pobrinuti čak pedesetak *screensavera* i desetak *desktop* pozadina.

Kao ultimativnu uvredu na kraju ovog CD-a nalazimo Tools sekciju CD-a, gdje smo se u najmanju ruku ponadali da ćemo pronaći pokoju skrivenu začkoljicu o F1 alatu i zanatu, a kad tamo – najobičnijih nekoliko *shareware* programčića kojima možete baratati sa zvukićima i sličicama koje ćete naći na ovom poluproizvodu. ■

HACKER OCJENJUJE » F1 2004 Pro

Nismo joj dali 0% da se kravlja balega ne bi uvrijedila, pošto je spominjemo u tekstu.

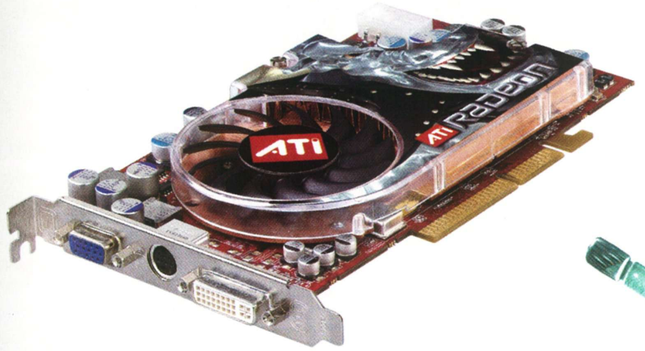
03

POSEBNO IZDVAJAMO FAKTOR USPAVLJIVANJA

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.07.2004.

OD IDUĆEG BROJA
TRI MJESECA ZA REDOM



HACKER I GECUBE
POKLANJAJU VAM PO JEDAN PRIMJERAK
SUPER JAKE GRAFIČKE KARTICE

GECUBE X-800
PRETVARA RUBY U STVARNOST

m san GRUPA
EKSKLUZIVNI DISTRIBUTER
10010 Buzin, Buzinski prilaz 10 www.msan.hr
tel.: ++385 (0) 1/ 36 54 900, fax: 01/ 36 54 905

GECUBE
GRAPHICS BY ATI

Za više informacija i kvalitetne desktop wallpapere sa zanosnom Ruby posjetite GECUBE lokalizirane internet stranice na www.msan.hr/gecube

Nitro Family

Ozbiljna zabava za neozbiljne

INFOBOX

Nitro Family

- PROIZVOĐAČ **Delphieye**
- IZDAVAČ **Dreamcatcher**
- MIN. KONFIGURACIJA **Pentium 1000 MHz, 128 MB RAM, 32 MB video**
- NAŠA PREPORUKA **Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, 32 Mb video**
- MULTIPLAYER **LAN, Internet**

www.nitrofamily.com

Kad netko odluči napraviti igru po uzoru na *Serious Sam*, posluživši se pritom čak i istim pokretačem, ne možemo a da mu ne skinemo kapu. A kad još sve izgleda dobro kao što izgleda, ne preostaje nam ništa drugo nego uputiti pohvale. Sama igra, istini za volju, previše ne odskače od "genetskog" prethodnika, no to i nije toliko bitno, s obzirom da je *SS* podžanr FPS-ova koji

"Glavni lik na leđima tegli vlastitu ženu koja se koristi bičem i bacačem raketa"

ni mili Bog ne bi mogao unaprijediti. Dobro, tu u igru ulazi sustav kombiniranja oružja, što, brat-bratu, predstavlja svojevrsnu inovaciju. Nadalje, tu je i simpatična glazba, koja dosta dobro prati akciju, tj. prodor glavnih likova kroz gomile neprijatelja. I još nešto, užasno važno, a to je da su glavni likovi simpatičano izdizajnirani (glavni lik na leđima tegli vlastitu ženu koja se koristi bičem i bacačem raketa). Dakle, jedino što nam preostaje je nastaviti i dalje pucati gomilom besmisleno destruktivnog oružja. Ah... život je dobar. *(dr)* ■

Kako ta djeca ovih dana bezglavo trče preko ceste...

Treba upaljač? Nisam dobro čuo...

HACKER OCJENJUJE » Nitro Family

U nekim dijelovima iznenađujuće kreativna igra **65**

POSEBNO IZDVAJAMO OPHOĐENJE S DVJEVOJKAMA

Super Racer Deluxe

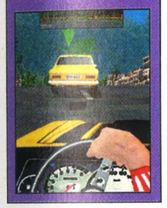
666-999 za "Zlo i naopako"

INFOBOX

Super Racer Deluxe

- PROIZVOĐAČ **Play-Publishing**
- IZDAVAČ **Play-Publishing**
- MIN. KONFIGURACIJA **Pentium 500 MHz, 128 MB RAM**
- NAŠA PREPORUKA **Pentium 500 MHz, 32 MB RAM**
- MULTIPLAYER **Ima, al' nitko ga ne igra, pa stoga nema...**

www.play-publishing.com

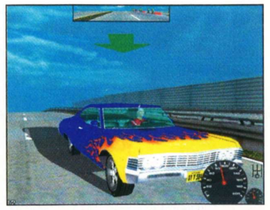


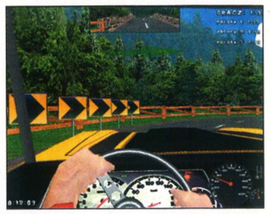
Neki bi rekli da forsiramo ovu rubriku zbog toga što u nju ubacujemo po tri igre od jednog te istog autora. No, ako kao i mi znate pozadinu svega toga te kakva je zapravo ponuda igara na tržištu ovaj mjesec, i

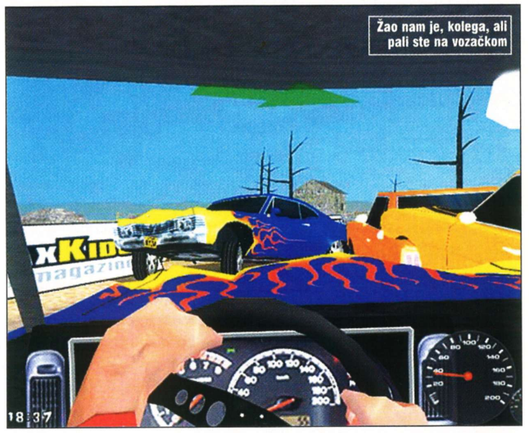
"Naime, igra sasvim i vrlo sigurno neće postići svjetsku slavu jer uistinu ništa ne valja. Časna pionirska"

sami ćete se složiti da je situacija, najblaže rečeno, očajna. Isti taj osjećaj vjerojatno je i bila glavna pokretačka snaga *Super Racera*, igre u kojoj, između ostalog, vozite i nekoliko Fordovih *oldtimera*. Naime, igra sasvim sigurni neće postići svjetsku slavu jer uistinu ništa ne valja. Razlozi? Pa , za početak, fizički engine igre daje automobilima dinamičnost onih autića iz lunaparka koji rade na struju. Kao drugo, dizajn vozila, vozača i staza je na razini onog s početka devedesetih, s tim da se ovdje osjeti i te kakva razina teškog programerskog amaterizma. I da barem ta vozila izgledaju normalno, čovjek bi rekao – super, ajde, konačno imamo jedan prosječan *budget* naslov. Međutim, ništa od toga, *Super Racer* je smeće, a vi možete biti sretni što ga niste kupili (iskreno se nadamo). *(dr)* ■

Ljooo... cura će mi se oduševit kad vidi ovo... a izabrao sam i svoju omiljenu boju







Žao nam je, kolega, ali pali ste na vozačkom

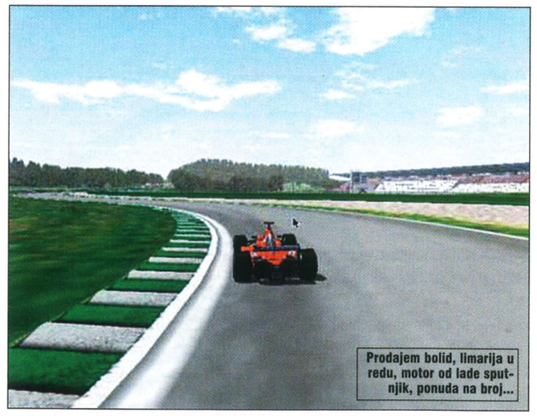
HACKER OCJENJUJE » Super Racer Deluxe

U nekim dijelovima iznenađujuće kreativna igra **05**

POSEBNO IZDVAJAMO DELUXE

Virtual Grand Prix 2

Ko voli nek izvoli...

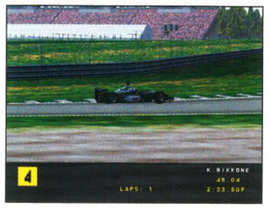


Prodajem bolid, limarija u redu, motor od lade sputnjik, ponuda na broj...

Trkaće igre sa spartanskom grafikom i ultrarealnim sustavom fizike nikad nam nisu išle u glavu. Istina, igre tog tipa mogu se svidjeti ljudima koji teže što vjernijem preslikavanju statistika onog što se u njima nastoji prikazati. A ovdje je riječ ni o čem drugom nego o Formuli 1. E pa sad, ako padate na oskudnu grafiku, solidno odrađenu fiziku, te se smatrate boljim od onog Nijemca... kako mu je ono ime...? Staze su, iako nelicencirane, prilično dobro dizajnirane tako da ćete se, zaigrate li igru s prijateljem, doista dobro zabaviti. Osim toga, bit ćete zadovoljni i s tehničkim performansama vašeg vozila jer su, naime, postavke očitane s instrumenata za mjerenje fizike i mehanike na pravim bolidima. Čak i ako niste cjepidlaka što se tiče vjernosti efekta gaženja puža pri brzini od

"Pored ostalog, bit ćete zadovoljni i s tehničkim performansama vašeg vozila"

300km/h, *VGP2* ima nešto za vas. Konkretno, riječ je o *arcade modu* koji ćete moći iskoristiti nakon što vam po pedeseti put bolid završi u ogradi. Uglavnom, ako ste totalni fanatik za formulom jedan, bacite pogled na ovu igru. Ako niste, zaboravite da ste ovo ikad pročitali. *(dr)* ■



Vrum?

INFOBOX

Virtual Grand Prix 2

- PROIZVOĐAČ **AlasSoft**
- IZDAVAČ **AlasSoft**
- MIN. KONFIGURACIJA **Pentium 500 MHz, 128 MB RAM**
- NAŠA PREPORUKA **Pentium 500 MHz, 32 Mb RAM**
- MULTIPLAYER **LAN**

www.play-publishing.com

HACKER OCJENJUJE » Virtual Grand Prix 2

VGP 2 ima nešto za vas **60**

POSEBNO IZDVAJAMO PERFORMANSE VOZILA

The Butcher

Kad poljak kolje

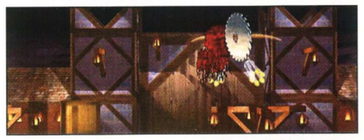
Na čemu su, pitamo se, bili ovi ljudi tijekom produkcije ove igre?!

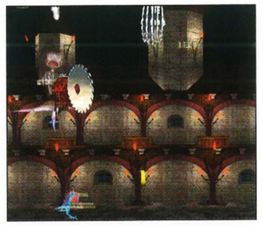
Molio bih Vas deset dekagrama specijalne, malo sira i sve to fino narezano, može?

Za razliku od velikog broja susjednih država koje su imale priliku svjedočiti krvoločnoj naravi Poljaka, Hrvatska je do danas ostala zaštićena od osvajačkih pohoda tog krvoločnog naroda. Upravo zato, eto, i recenziramo igru u kojoj, kao što to naslov kaže, vodite Poljaka koji kolje. Ali, on ne kolje kao običan... um... koljač, nego kao u onoj staroj pucačini pod nazivom *Operation Wolf*. Razlika između spomenute klasične arkadne igre i ove nakaradne koljačine je u tome

"Igra će vam biti zabavna tek dvije-tri minute. Treba li još što dodati?"

što umjesto nišanom po ekranu mašete motornom pilom. Koliko to ima smisla i ukusa, e to je već druga priča, no jedno je sigurno - igra će vam biti zabavna tek dvije-tri minute. Treba li još što dodati? Dakako, sami odlučite hoćete li je zaigrati ili ne. Mi vam, jasno, preporučujemo da to ne učinite, s obzirom da njezini autori ne bi mogli isprogramirati nešto kako bog zapovijeda ni da im život ovisi o tome. *(dr)* ■



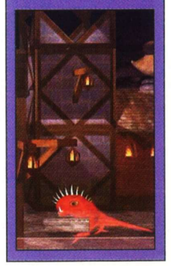


INFOBOX

The Butcher

- PROIZVOĐAČ **Play-Publishing**
- IZDAVAČ **Play-Publishing**
- MIN. KONFIGURACIJA **Pentium 500 MHz, 128 MB RAM**
- NAŠA PREPORUKA **Pentium 500 MHz, 32 MB RAM**
- MULTIPLAYER **Ima, al' nitko ga ne igra, pa stoga nema...**

www.play-publishing.com



HACKER OCJENJUJE » The Butcher

VGP 2 ima nešto za vas **05**

POSEBNO IZDVAJAMO EKIPU I PRODUCENTE

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.

Linije su ponovno otvorene! Linije komunikacije, dakako :) Od ovog mjeseca naš net server ponovno je u punom stupnju pripravnosti te naši uobičajeni kontakt *mailovi* opet rade. Dakle, za pisma čitatelja: **pisma@hacker.hr**, za bez panike: **bezpanike@hacker.hr**; za SOS: **sos@hacker.hr** Ukratko, navalite i slobodno nas ponovno nastavite zatrpavati pismima jer od idućeg mjeseca ponovno idemo na dvije stranice.

Prigodno odgovara: HELLBOY *www.hellboy.com*

ZAŠTO JE ŽIVOT OKRUTAN

Dogodilo se to tog strašnog petka koji ću pamtiti dok sam živ. Došavši iz škole, preda mnom je bio ostatak dana (i noći) rezerviran samo za jedno, za druženje s kompom i spašavanje svijeta od ludih izvanzemaljaca, terorista i ostalih. Nakon što sam, što je brže moguće, utrpao u sebe nekoliko "hranjivih" namirnica, tek tol'ko da zadovoljim biološke potrebe, ponosno sam otkoračao u sobu. Sve je bilo spremno. Razgibavajući prste, zavalio sam se u stolac. Monitor - upaljen, zvučnici - upaljeni, miš - u desnu ruku, lijevom sam uključio komp. Pritiskom na poveći plavi gumb i karakteristični škljoc, otvorila su se vrata u moj virtualni svijet. Uskoro je brujanje harda i *coolera* ispunilo cijelu sobu. Ah, glazba za moje uši. Zamišljao sam taj trenutak još pod matematikom dok je profa bulaznila nešto nerazumljivo sebi u bradu. No, moja idila bijaše uskoro prekinuta. Začuo se prodoran zvuk od kojeg me presjeklo u srcu. Moj stari prijatelj je zavapio nekoliko puta u neopisivoj boli i crvena se lampica naglo ugasila. Isprva nisam bio svjestan što se dogodilo, ali sam ubrzo shvatio. Miš je ostao u zgrčenoj ruci, a s lica mi je nestao onaj zadovoljni smiješak. U sobi mrtva tišina. Čulo se jedino zujanje muhe koja se, zabijajući se u staklo, pokušavala domoći slobode. Šokiran, ostao sam zarobljen u svojim mislima postavljajući si pitanje:" Zašto, zašto je život tako okrutan?" Nakon što sam nekoliko puta pomislio na samoubojstvo, ipak sam se skulirao i odlučio izjadati vam se u ovom pismu. Pomozite mi makar s nekoliko utješni riječi.
Gamer Josip

U potpunosti suosjećamo s tobom i razumijemo tvoje patnje jer sve nas je barem jednom u životu snašlo isto zlo. Nadamo se da u trenutku dok listaš novi broj Hackera tvoj strojček bruji novoudahnutim životom i da te neće tako skoro ponovno iznevjeriti. Vodi ga redovito u šetnju, pazi da redovito jede i, naravno, jednom na godinu posjetite doktora.

SKUPO JE BITI GEJMER

Jedna riječ - Vietcong.
Dvije riječi - 'krpanje' pike.
Tri riječi - Internet connection 56k.
Četiri riječ - Vietcong patch free download (search).
Pet riječi - Start downloading patch version 1.40.
No, prijeđimo na ono glavno. Ponekad mi se ruši ova odlična pika pa odlučih da je pokrpam. Tražim po netu i bez problema nađem stranicu sa zakrpama za *Vietcong*. Gledam tako i biram koju od svih tih verzija skinuti. Vidim v1.4 ima oko 8 MB pa rekoh, ajde tu ću, ipak je to novija verzija. Skidam ja to tak 'superbrzo' (kol'ko i ide na 56k modemu, ne) i nakon yz minuta sav sretan pokušam pokrpat dotični work of art. Nakon 1.46 sekundi razočarenje - ta verzija se krpa na v1.30.. OK. Da uklonim taj glupi osjećaj da sam bezveze skidao 8 MB i da ipak pokrpam igru, odlučim skinuti i tu 'can't do without her' verziju. Odem na istu stranicu (spremih je prije u favorites - ko da sam znal da bu sr...a) i gledam i vidim v1.30. Ludilo... Start download, kad ono - trebam skinut 'samo' oko 32 MB... Dobro, OK. Ne događa se svaki dan. I skidam ja to tak kojih xyz minuta i opet probam krpat piku. Pazi ovo - za instalaciju treba verzija 1.01!!! Da dokažem svoju glupost (naivnost) i da ne bacim sad već 40 mega u trash, idem skinut i tu v1.01 (oko 10 MB). Sad se samo pitam, ko je tu budala. Očito ja, krajnji korisnik, od čije love svi ti genijalci žive. I daj vi sad meni recite - jesu li cijene od xyz kn za igre na našem tržištu prihvatljive kad dobivamo polugotove proizvode za koje opet trebamo izdvajati vrijeme i novac da bi radile kako treba? Cijena me dira jer znam da nije isto kad vani pike koštaju cirka 40 eura, a njihova plaća je 2500 eura, dok je kod nas cijena cirka 300-400 kn, a plaće 2500 kn...
P.S. I ja vas čitam od prvog broja, ko i moj kum (pismo mjeseca Hack102), zakon ste, samo vratite CD da ne moram skidat 50 MB zakrpa s neta d:)
Ahoy!!! Kapetan Crvenobradi

Sad bismo najradije ustali i s rukom na srcu zapjevali "Moja domovinaaaaaa", ali nema smisla :). Slažemo se s tobom, cijene računalnih igara mogle bi biti i nešto niže, a što se pak tiče Internet veza, tu smo još u kamenom dobu naspram dobrog dijela ostatka europskih država. Eto... strpi se... još kojih deset, dvadest godina, pa će biti bolje :)

PUCAJ!

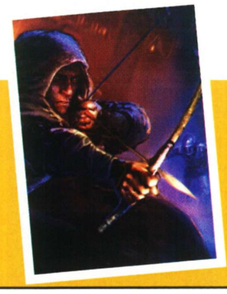
1. Hoće li *Mafia 2* ikad na PC?
2. Kad stiže *Black&White 2*?
3. Postoji li dodatak za Xbox koji omogućuje prijenos zvuka u digitalnom obliku do pojačala?
4. Hoće li stići ikad DVD pisači koji mogu zapisivati dvoslojno na medije?
5. Hoće li *HALO 2* nakon što dođe na Xbox stići i na PC?

1. Plan postoji da se prije ili poslije pristupi razvoju "dvojke", i to, među ostalim, definitivno i za PC-je.
2. Iskreno se nadamo krajem godine jer sada već lagano kasni.
3. Postoji, riječ je o službenom Microsoftovu RGB kabelu koji dolazi zajedno s optičkim izlazom putem kojega najkvalitetnije možeš prenositi zvuk sa svojega Xboxa do pojačala. Definitivno preporučujemo.
4. Već mogu, a uskoro se pojavljuju i prvi 16x DVD pisači koji će bez ikakvoga problema vršiti dvoslojno zapisivanje.
5. Odgovor je vrlo vjerojatno da, no sigurno tek godinu-dvije nakon Xbox inačice.

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:

- **Gameboy Advance** Siniša Šikman, ZAGREB
- **Genius GHT 510D** Emil Manzoni, RIJEKA



U prodaji svakog 20. u mjesecu

Pisma čitatelja

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

Oštra mašina za prave igrače

Efikasno vrti dvije zahtjevne aplikacije u isto vrijeme sa Senso Platformom 3000 baziranoj na Intel® Pentium® 4 procesoru s HT tehnologijom.

intel inside pentium 4 HT

Analyzing item:
Platforma 3000

Intel® Pentium® 4 procesor s HT tehnologijom 3.0 GHz
Microsoft® Windows® XP Home
2x 512 MB A-data
HDD 160 GB S-ATA
DVD-RW LG 8+/4-
ATI Radeon 9800 pro
Microsoft optički miš i bežična tipkovnica
Sweex surround system 5.1, 500 W eksterno pojačalo

Cijena: 7.800 kn + PDV

senso
Kranjčevićeva 54, 10000 Zagreb
tel/fax: 01 38 22 555, www.senso.hr

SOS

STAR TREK: BIRTH OF FEDERATION

A Dujo pita što poduzeti kada dođe borg. Zasad je u neprijateljskom području i prolazi kroz sustave te ih asimilira, on je poslao nekoliko brodova, no ništa nije postigao. Kako ga zaustaviti?

Najlakše je kao Romulanac sa skrivenim brodovima, ali i onda ti ih treba mnogo. Borg je nasumična pojava, koja se rijetko kad pojavi, i tada je najbolje sklopiti mir sa svima te skupiti mnogo brodova (manje od 50 nema smisla)...

Čovjek se i ne okrene, a već je ljeto. Svi se nekud spremaju, planiraju gdje će na zasluženi odmor... i, dakako, završavaju svoje omiljene igre. I što nam drugo prostaje nego vam pomoći da ih što prije završite i krenete prema toj plaži koju već sanjate?

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

A Tomislav je u Glastonburyju. Našao je djevojku u onom dućanu i nabavio bokserice, ali ne zna što treba dalje činiti.

Razgovaraj ponovno s proročicom i o razglednici. Kad te bude tražila novac, daj joj srebrne novčiće koje ćeš pak skinuti s knjige poezije. Nakon toga će tražiti nešto intimnije, ti joj, dakako, daj bokserice.

MAFIA

A Nepotpisani čitatelj se nalazi u luci - pobio je sve neprijatelje, ali nikako ne može naći onog glavnog.

Čini se da svi imaju problema s ovom misijom. Sve što moraš napraviti je ići do tračnica i povući ručku za njihovo prebacivanje. Kad to učiniš, makni blokadu s kotača vagona i gledaj kako će krenuti niz tračnice te se zabiti u skladište.

SYBERIA

A Tomislav još šeće oko crkve, gdje je zapeo. Ne zna kako otvoriti vratašca, niti što uopće treba dalje činiti.

Da si bio nešto određeniji, mogli bismo ti i nešto konkretnije odgovoriti, ovako ti možemo samo reći da se iza križa u crkvi nalazi ključ - njime otvori ormarić i iz druge ladice izvadi karticu. Kad si to učinio, zatvori je i otvori treću ladicu. Pozor, valja okrenuti ručku na desnoj strani kako bi se otvorila do kraja. Izvadi još jedan ključ.

HITMAN: CODENAME 47

A Marin je zapeo na misiji Lee Hong Assassination, pita kako je proći.

Misija je prevelika da ti sve objasnimo. Prvo se prošeći po karti i dobro upoznaj gdje je što. Kad to obaviš, kreni u bordel i sredi si žensku te popričaj s njom. Nakon što ti da šifru za sef, moraš ići osloboditi zarobljenog agenta da bi ti on rekao o kojem je sefu riječ. Poslije, kad kreneš na trovanje mete, preporučujemo da se odjeneš u konobara.

CHEAT TERMINAL

SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

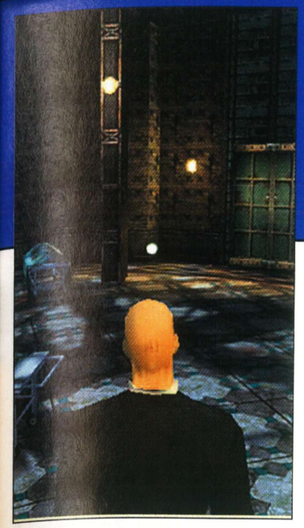
Postoje dva načina da povećate svoj bankovni račun (nažalost, u igri), ovisno o tome hoćete li to promijeniti odmah na početku ili nakon što ste već jednom snimili poziciju. Ako ste već snimili poziciju, idite u *folder* savegame (koji se nalazi u *folderu* od igre) te otvorite *file* savegame#.dat (# označava broj vaše snimljene pozicije). Nađite riječ money i promijenite broj iza nje u što veći (ali ne veći od 999999). Moguće je da se spominje više puta pa promijenite kod svake.

Ako želite promijeniti početni novac za cijelu igru, u *folderu* config otvorite *file* game.cfg te također nađite gdje se sve spominje riječ money i promijenite broj iza (opet ne više od 999999).

RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS

Stisnite ENTER, upišite jednu od idućih šifri te opet potvrdite s ENTER:

svi igrači su pod ljudskom kontrolom i vidite cijelu kartu - cheat sandbox
mitraljezi oko svakog glavnog grada nacije pod ljudskom kontrolom - cheat safe
namjestite težinu igre od 1 do 5 (zamijenite # s brojem) - cheat diff #
uđite u savez s određenom zemljom (zamijenite # s nazivom) - cheat ally #
potpišite mir s određenom zemljom (zamijenite # s nazivom) - cheat peace #
uđite u rat s određenom zemljom (zamijenite # s nazivom) - cheat war #
sretnite se s određenom zemljom (zamijenite # s nazivom) - cheat meet #
pobijedite određenu zemlju (zamijenite # s nazivom) - cheat defeat #
pobjeda za određenu zemlju (zamijenite # s nazivom) - cheat victory #
povećajte broj svih resursa za 3 (umjesto # stavite broj) - cheat resource all + #
vidljiv domet borbe - cheat ranges 1
umrijet će svi odabrani - cheat die
završite izgradnju odabrane zgrade ili onog što se proizvodi u njoj - cheat finish
bacite nuklearku gdje vam je kursor - cheat nuke
cijela karta - cheat reveal 1



FALLOUT 2

A Ivan ima dva pitanja vezana uz ovu igru. Čuo je da se može... zabavljati s djevojkom u Madocu, ali kad je god pokuša prisiliti na to, uvijek uđe njen otac s puškom. Kako to izbjeći? Drugo pitanje je, kaže, važnije jer se odnosi na nekakvu grešku. U New Reno obavlja posao za Salvatorea te otiđe s Lloydom do groblja. Kad pokuša ući u grob po novac, igra mu se uvijek zamrzne.

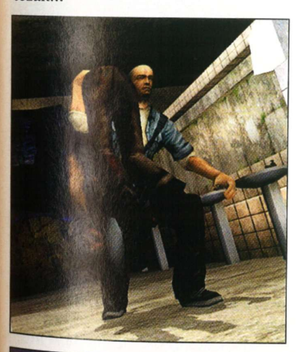
Istina, ovo drugo je važnije jer je doista riječ o pravoj grešci u igri. Ako je želiš izbjeći, nemoj obavljati tu misiju. Doduše, i na nekoliko drugih mjesta je moguće da igra izađe ili se zamrzne, zato je možda bolje da na netu potražiš *patch*. Istina, sad ga je već teže naći, ali moguće je. Jedino što kad ga instaliraš, moraš početi ispočetka. Što se tiče djevojke u Modocu, moraš imati karizmu 8, a i *sex appeal trait* pomaže.

A Ivanu zanima gdje je u ovoj igri dizalo. Prešla ju je, ali ga nigdje nije našla.

Tek pri drugom čitanju pisma sam shvatio da nije riječ o punoj igri nego o demou. Gdje je i ima li ga uopće, ne znamo jer... to je demo. Ako ga nisi našla, onda ga vjerojatno nema, stoga ti preporučujemo da odigraš originalnu igru, dakako i nastavak, pa i treći dio...

MANHUNT

A Daniel se nalazi na dijelu Doing Time, no ne zna kako dalje. Ubija ljude i ubija, ali nema nikakva napetka, a onaj čekić postaje težak...

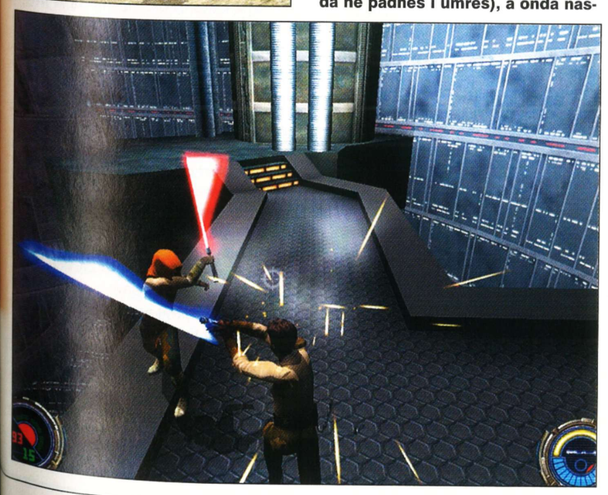


Moraš obaviti jedno grdo i jedno još gore ubojstvo, u prijevodu: jedno kad je kursor žut, jedno kad je crven. To postižeš tako da duže držiš gumb prije nego udariš (prišuljaš se i držiš gumb, kursor je bijel, držiš duže, postaje žut, držiš još...)

STAR WARS: JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

A Damjan je stigao do posljednjeg nivoa (Yavin_Final) i želi pobijediti Desanna. No, to nije tako lako, naime, zapeo je nakon što ga je primijetio u zrcalu.

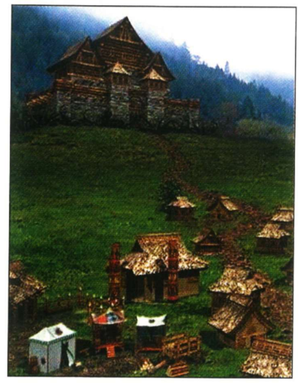
Kad si se okrenuo, on više nije bio ondje, ali njegova sjena jest. Prati je neko vrijeme (ali oprezno, da ne padneš i umreš), a onda nastavi dalje dok ne nađeš cijev koju možeš presjeći kako bi voda iscurila na sve strane i pogasila vatru. Sada skoči u rupu i prisloni se leđima uz prazan zid. Silom gurni gumb ravno ispred tebe te kreni tim putom, potom skreni lijevo pa stani. Na lijevom zidu je još jedan gumb, koji treba gurnuti - to će otvoriti put u prostoriji u koju si uskočio pa se vrati i kreni tim putom do zadnje borbe.



PROBLEM S INSTALACIJOM

A Mario se žali da ne može instalirati neke starije igre na WindowsXP. Pokrene instalaciju i... ništa. Prozor za instalaciju se ne pojavi, ništa se ne događa...

Riječ je o vrlo rijetkom problemu koji je vezan samo uz neke verzije WindowsaXP i samo neke igre. Osobno, znam za WindowsXP verziju koja ima isti problem s *Heroes of Might And Magic* (neovisno kojim). Iz nepoznatih razloga, moraš pokrenuti instalaciju te čekati. Nakon nekog vremena (katkad pet minuta, katkad pola sata) pojavit će se prozorčić koji kaže da priprema instalaciju i ispunjavat će se do 100%. To također može potrajati, a kada konačno dođe do 100%, treba mu jako dugo (u jednom slučaju više od dva sata) da se pojavi glavni instalacijski prozor. Sama instalacija neće biti usporena i igra će najnormalnije funkcionirati. Moguće je da postoji neki patch na Microsoft stranicama, ali kako je taj propust vezan uz neke verzije i neke igre, nisam siguran.



CHEAT TERMINAL

PAINKILLER

Pritisnite tildu (~) da prizovete prozor u koji upišite:
streljivo - pkammo
streljivo i zdravlje - pkpower
sva oružja - pkweapons
zlato - pkgold
tijela će ostajati - pkkeepbodies
God mod - pkgod
brzina - pkhaste
pozicija na nivou - pos
promijenite u kojoj ste ekipi u *multiplayeru* - team 1 (ili 2)

HITMAN: CONTRACTS

Otvorite *file* hitmancontracts.ini te na sam kraj teksta dodajte ova dva reda:
Quote:
EnableCheats 1
"

Sada za vrijeme igre samo upišite:
IOISLO – usporeno
IOIER – bomba
IOIHITLEIF – zdravlje
IOIHITALI – boks mod
IOILEPOW – smrtonosni pucanj
IOIGRV – promjena gravitacije
IOIRULEZ – God mod

Također možete dodati i ova dva reda umjesto gornjih:
EnableCheats 1
EnableConsole 1

Sada za vrijeme igre pritiskom tilde (~) prizovite prozor u koji upišite:
god 1 – God mod
invisible – nevidljivost
giveall – predmeti i oružje
give some – oružja i streljivo
end level – završite nivo
infammo – neograničeno streljivo

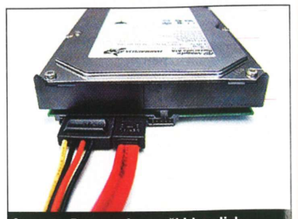
BREED

Idite u *folder* gdje vam je instalirana igra te *podfolder* run/scripts. Otvorite *file* difficulty.txt i nađite gdje su tri reda u kojima piše Damage0. Prvi se odnosi na *easy* težinu, drugi na *medium*, a treći na *hard*. Ako promijenite brojku tako da dodate točku i nulu (pa će izgledati Damage0.0), kad budete igrali na toj težini (ovisno o tome u kojem ste redu promijenili), bit ćete neranjivi. Točnije, ranjivi, ali s neograničenim zdravljem.

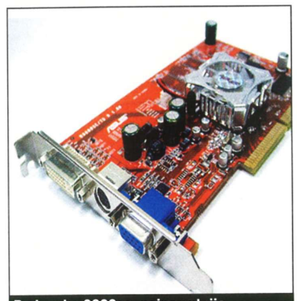
BezPanike

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

Panike vas rješava: IVAN POLOJAC



Seagate Barracuda, vraški brz disk...



Radeonka 9600se, najpametnija kupnja za manje od soma kuna

POMOĆ!

A Imam Intel Celeron 1.7 GHz, 256 MB RAM, grafičku GeForce 4 mx 420, matičnu ASUS P4SE.
1. Namjeravam kupiti novu grafičku, koja bi fino pokretala sve nove igre, bila iznimno povoljna (1000 kn maksimalno) i normalno radila na mojoj staroj matičnoj. Koju biste mi preporučili?
2. Koliko bi me stajao dobar ISDN?
3. Mislim si nadograditi još 256 MB RAM-a. Koliko to košta?
Unaprijed zahvaljujem!
P.S. Ajde, pliz, vratite CD!
Nikola

O Eh, Nikola, u rangu do soma kuna najpametnije je kupiti Sapphireov Radeon 9600SE (cijena mu je oko 650 kuna, a daje i vrlo pristojne performanse za taj novac). Što se drugog pitanja tiče, pretpostavljam da pitaš za ISDN modeme? Budući da imaš Asus ploču, možda ti je najbolje uzeti i Asusov ISDN modem. Njegova je cijena oko 220 kuna. Cijene RAM-a variraju ovisno o brzini i kvaliteti. Pretpostavljam da imaš PC266 DDRAM u računalu, pa dodatnih 256 MB "s imenom"' (dakle, od renomiranog proizvođača) stoji oko 420 kuna. Što se CD-a tiče, tu, nažalost, ne možemo pomoći, ne ovisi o nama :-(

NADOGRADNJA

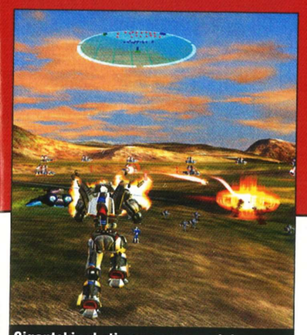
A Pozdrav najboljem časopisu!!!!!!!!
Želim nadograditi svoj stroj za nadolazeće igre, recite mi što i cijenu. Moja konfiguracija je AMD Athlon 2200+ 1.8 GHz i 256MB-RAM nVidia GeForce4 MX 440 with AGP8X 64MB, hard disk 40GB, Windows XP PRO.
Kristijan

O Mislim da bi za sada najlukavije bilo kupiti još 256 MB memorije (ako ne i više!) i zamijeniti grafičku karticu. Procesor ti još neko vrijeme neće biti "usko grlo". Predlažem Radeon 9600XT ili jaču, dakako, ako financije dopuštaju. U nekom trenutku razmisli i o većem i bržem disku (nešto od novih Maxtora, Seagatea ili Samsunga na 7200 o/min i s 8 MB cachea). Memorija stoji oko 440 kuna, a grafička kartica nešto manje od 1100 kuna. Maxtor kapaciteta 120 giga s 8 MB cachea je oko 750 kuna, Seagate Barracuda istih specifikacija također toliko.

KOMPLICIRANI PROBLEMI S GRAFIKOM I IGRAMA

A Pozdrav! Javljam vam se iz Vršca, gradića na sjeveru Srbije. Čitam vas već više od godinu dana i smatram da ste jedan od najboljih časopisa vezanih za ovu tematiku. Da biste bili još bolji, morate imati CD uz svaki broj i bar jedan poster. U vrijeme kad i časopisi o vrtlarstvu imaju CD-e, jedan časopis o igrama bi to trebao imati po defaultu. No, prijedimo na problem.
Strastveni sam igrač već više od 15 godina, preturio sam preko sebe i C-64 i Amigu i prošao kroz sve faze PC-ja kao igraćeg stroja, volim sve tipove igara (*Fallout* rulez!). Moji problemi vezani su za sadašnju konfiguraciju. No, krenimo od početka. Dok sam imao Durona na 1.2 GHz, 256 MB RAM-a i Radeon 9000 Pro, sve je radilo bez ikakvih problema, pucanja, izlijetanja u Windowse, blokiranja, resetiranja... Iako su igre radile i više nego solidno, odlučio sam nadograditi stroj, prije svega zbog novijih naslova. Staru ploču, memoriju i procesor sam prodao i zamijenio novim komponentama i otad počinju moje "muke po Radeonu".
Elem, kupio sam ploču: ASUS A7V600, memoriju Kingston 512 DDR na 400 MHz i procesor Barton 2500XP+. Reinstalirao Windows 2000 sa SP3 i sav sretan krenuo na igranje. Brzina AGP slota je bila podešena na 4x i igre su počele pucati. Jednostavno, igram, igram i nakon nekog vremena (10-20 minuta) ekran se zacrni, a monitor isključi (prijeđe u stand by) i jedino rješenje je reset. Spustio sam AGP na 2x i sve je radilo normalno, mada malo sporije. Jedan prijatelj mi je onda u BIOS-u podesio AGP na 4x. Isto smo napravili i na driveru za grafičku. Igre su proradile normalno i bez ikakvih problema, osim *Far Crya*. Naime, kako god da sam igrao, prije ili poslije igra bi se blokirala. Nekad igram po sat vremena, nekad samo 15 sekundi, nema pravila. Igra se jednostavno zamrzne i nakon nekoliko sekundi se opet isključi monitor. U igri su često i pucale teksture, pa sam zaključio da je moj Radeon jednostavno suviše slabašan za nju. Odlučio sam vratiti joj se kad nabavim bolju grafičku.
Nedavno sam to i učini, kupio sam novu grafičku, Sapphire Ati Radeon 9600XT. Na moj užas, problem se nastavio. *Far Cry* se ponaša isto kao i prije. Instalirao sam ga više puta, podešavao brzinu AGP-a u BIOS-u i na grafičkoj na 8x, uključivao i dodatne opcije u BIOS-u (Fast Write Enabled, Video Memory Cache Mode na USWC, Graphics Aperture Size na 512 MB...) ali bez promjene. Instalirao sam i nove i stare i najnovije drivere za grafičku, ali bez promjene. Čak i neke druge igre, primjerice *Painkiller*, na isti način blokiraju, ali nakon dužeg igranja. U okviru panela za grafički driver postoji opcija VPU Protect, koja resetira grafiku čim dođe do kakvog problema. Kad se igra zablokira, ovaj prozor se pojavi, ali rijetko, pa opet moram resetirati računalo. Čini mi se, što je igra zahtjevnija po pitanju grafike, brže puca. U čemu je, do đavola, stvar? Je li *Far Cry* not-so-friendly s Radeonkama, treba li kakav *patch* ili tako nešto? Ostale igre rade korektno, ali ove dvije me izluđuju. Je li to zbog toga što su u pitanju DX9 igre, pa neke funkcije s grafičke blokiraju? Npr. kad igram *Breed*, *Manhunt* ili *Hitman 3*, sve klizi bez problema. Problem s *Far Cryem* mi se manifestira na sljedeći način: Igram, ovjerim checkpoint, nastavim igrati, poginem. Učitam checkpoint, igram 5 sekundi i blokira. Resetiram, opet pokrenem, loadam checkpoint, blokira nakon 7 sekundi. Reset-start-load checkpoint-blokira nakon 6 sekundi. Poludjet ću! Najgore od svega je što, kad učitam checkpoint i ne diram ništa, odnosno lik samo stoji u mestu, ne blokira!? Mogu ga ostaviti tako cijeli dan, neće blokirati. WTF !?! Vjerujem da nešto s pločom nije u redu ili da nešto nije podešeno kako treba.
Jednom prilikom sam u DxDiagu smanjio akceleraciju za zvuk na Basic Acceleration (druga vrijednost na skali) - *Far Cry* je bilo moguće igrati poslije onog mjesta gde je blokirao, ali je i dalje blokirao na nekom drugom mjestu. Prilično sam uvjeren da je u pitanju neki konflikt između grafike i integrirane zvučne kartice. Da li da kupim posebno zvučnu? A ako to učinim, kako da namjestim da ne koristi integriranu? Mislite li da je nešto neispravno na ploči, i što bi to moglo biti? Da li da stavim Win XP? Možete li mi preporučiti podešavanja u BIOS-u sada kada znate simptome i naziv grafičke? Kada radim bilo što drugo u Windowsima, nema nikakvih problema. Gledanje filmova, rad u Officeu, slušanje glazbe, sve je OK - čim se upale 3D funcije grafičke, nastane katastrofa. Molim vas, pomagajte. Vaš redoviti i odani čitatelj iz Vršca, Alex

O Pozdrav, Alex!
***Far Cry* se pokazao kao vrlo mušičava igra, koja ponekad jednostavno ne želi raditi kako treba. Mislim da je u pitanju konflikt s nekim drugim instaliranim programima, a i sa samim postavkama igre se treba pozabaviti jer ako se stave na "low", iz nekog razloga dolazi do beskonačnih petlji i memorijskih rupa i igra se blokira ili počne užasno trzati do te mjere da postaje neigriva. U nekim slučajevima problem može raditi i integrirani zvuk, to si dobro zamijetio. Najbolje bi bilo jednostavno empirijski provjeriti – posudi od nekog prijatelja kvalitetnu zvučnu karticu. Integriranu karticu na matičnoj ploči deinstaliraj u Control Panelu, deinstaliraj drivere i nakon toga restart i fizičko isključivanje u BIOS-u. Nakon toga instaliraj drugu zvučnu karticu i vidi kako će se igra ponašati. Inače bi na konfiguraciji kao što je tvoja *Far Cry* trebao vrlo lijepo raditi. Sretno i pozdrav čitateljima u SiCG!**



Gigantski roboti ponovno napadaju...

SMRZAVANJE IGRE

A Pozdrav!
Pišem vam jer, naravno, imam problema i nadam se da ćete mi pomoći. Problem je u igrici *Gun Metal*, svakih nekoliko minuta se zamrzne i onda moram resetirati komp. Ne znam o čemu je riječ i zato vas molim za pomoć.
P.S. Što mislite o konfiguraciji:
CPU: Intel Celeron 2.41 GHz
RAM: 256 MB
MATIČNA PLOČA: Superb 4x v2.0
GRAFIČKA KARTICA: Sapphire Radeon 9600 pro
OS: Microsoft Windows XP professional?
Unaprijed hvala!
Wenny

O Konfiguracija je OK. Doduše, mogao bi u nekom trenutku dodati još RAM-a. Što se smrzavanja igre tiče, mislim da je najbolje da prvo pokušaš instalirati nove drivere za ATi karticu, a provjeri i jesi li instalirao drivere od matične ploče. Ako to ne pomogne, predlažem ti da reinstaliraš igru. Koliko sam vidio, nije pretjerano zahtjevna što se hardvera tiče, tako da mislim da je problem softverske naravi :-)

YO...

A JO!!!!!!
Gangsta raperi, znamo da ste najbolji, pa ćemo preskočiti ulizivanje i prijeći na stvar. Imam komp;
procesor: IntelCeleron 2400 MHz
memorija: 512 MB RAM Kingmax na 400 MHz
hard disk: nemojte se smijati, 20 GB
matična: Asus P4V800-X
grafička: Sapphire ATI Radeon9600 (256 MB, 128 bit, 325 MHz).
Evo mog pitanja: što biste mi preporučili da nadogradim ako trebam nešto nadograditi.
P.S. Dajte nam odgovorite zašto više nema CD-a u Hackeru?
P.P.S. Svaka čast Remi koji radi dobre kolumne i htio bih se još zahvaliti Ivanu Polojcu što mi je odgovorio na pitanje.
IXION is my name

O E pes, kaj ima? Moraš veći disk kupiti, kmica, ovaj ti je premali... Maxtor/Seagate/Samsung, 120 giga, 8 MB cachea. Drugo je OK... E sad, zašto više nema CD-a u Hackeru? Jer su naši veliki šefovi tako odlučili... Pokušali smo se izboriti da ga vratimo natrag, a ako to ne može, onda barem DVD, ali zasad sve stoji... I nema na čemu, uvijek rado pomognem ako mogu :-)

PITANJE BROJA

STIHLOVKA

A Pozdrav!
Kako ona Vaša Stihlovka s kojom ste se nekad rado slikali i uljepšavali stranice najboljeg lista za komp frikove na našem tržištu? Molio bih Vas neke savjete kako da poboljšam komp.
Trenutačno imam Gigabyte GA-7VAX, AMD XP 1800, Sapphire Radeon 9600 (obični, ne pro, ali super), hard Maxtor 60 GB 7200 rpm i 2 MB cache, zvučnu Genius 5.1(neki srot), zvučnike Green Power 5.1 , monitor ADI Microscan F720 te memorije samo 256 MB 333 MHz, Kingmax.
Što biste Vi učinili? Ja kanim staviti još 256 ili čak 512 MB DDR, samo ne znam je li bolje uzeti opet Kingmax pa da budu isti brand, ili Infineon, koji je, navodno, mrak. Što se tiče zvučne, razmišljam o Audiotrak Maya 5.1 ili Terratec Aureon 5.1 fun, ili nekoj drugoj do 300 kn? I TV-tuner Winfast Leadtek tv2000 xp expert sam već vidio da ste nekome preporučili pa stoga mislim da neću pogriješiti ako ga uzmem umjesto Msi TV@nywhere? Zadnje što sam kupio za komp su bili grafička, pisač Canon i455 i mišonja Logitech MX 510. Hvala unaprijed i... VRATITE SLIKU SA STIHLOVKOM
Tomislav Topolovsek

O Hehehe... Stihlovka je na servisu, morao odnijet da mi promijene lanac. Zadnji put kad sam Đurovića naganjao po uredu, jer mi je prijetio da će mi smanjiti honorar, zabunom sam prošao kroz dva-tri stola i odvalio komad zida. Što češ, sr*nja se događaju :-)
Što se RAM-a tiče, najbolje uzmi opet Kingmax PC333, a ako slučajno nemaju, može Infineon ili Samsung, ali obavezno istog takta. Što se zvučne tiče, Terratec mi je uvijek bio drag, a i jednostavni Live! Player Creativea je također sasvim solidna 5.1 kartica, koja je, osim toga, i vrlo jeftina. Leadtekov TV-tuner bi bio moj izbor, a jako dobar je, iako i malo skuplji, Hauppage Win-TV GO2.

Ljeeees, moja nova motorna pila...
Stara je na remontu, znamo zašto. Ova samo drži vodu dok ljubimicu ne srede majstori

MIŠLJENJE O KONFIGURACIJI

A Bog, ljudi! Najbolji ste!
Čitam vas od 1. broja. Stvarno ste najbolji!
Imam 3 pitanja:
1. Mišljenje o ovoj konfiguraciji (kupujem samo kućište):
MB ASUS P4C800, DDR400, 5.1 zvuk, 1 Gbps LAN, s. 478, i875, BUS800 MHz,
INTEL P4 HT, 3.0 GHz, 1 MB cache, BUS800 MHz, Prescott, BOX, s. 478,
RAM 512 MB DDR, 400MHz, PC-3200, KINGMAX,
kućište EVER POWER, midi tower CX-5959 400W,
FDD 1,44 MB 3,5",
HDD Seagate Barracuda serial ATA, 160 GB, 8 MB cache 7200o/min,
DVD pisač, Pioneer, DVR-A07, 8x, retail,
GPU: VGA Sapphire ATI Radeon 9600XT 128 bit, 500 MHz, 256 MB, with TV-out & DVI (1397 kn)
ili VGA Gainward Ultra/880 TV/DVIGeForce FX 5700 128 bit, 256 DDR, with TV-out & DVI (1204 kn)
2. Molio bih vas da mi kažete koja bi od ove dvije grafičke kartice bila bolja (ili možda ima još koja bolja od njih, ali do 1400-1500 kn)?
3. Što mislite o cijeni od 6,531.97 kn za ovu konfu (cijena je bez PDV-a jer kupujem preko tvrtke)?
Puno vam hvala!
Još jednom kažem: NAJBOLJI STE!!!

O Bog! Hvala na pohvalama! Konfiguracija je vrlo solidna, ja bih samo na tvom mjestu radije uzeo Radeon 9600XT i neko konkretnije kućište (razvukao bih se do Chiefteca). Na druge komponente stvarno nemam nikakvog prigovora :-)

Chieftec kućišta - nešto skuplja, ali kad ih jednom otvorite i instalirate hardver, bit će vam jasno zašto...

MICROLINE IQ?

A Pozdrav najboljem PC časopisu na ovoj zemaljskoj kugli, nadam se da ćete i ostati takvi.
Zanima me gdje mogu nabaviti i koliko košta konfiguracija MICROLINE IQ koju ste recenzirali u 102. broju Hackera.
Unaprijed hvala!

O Pozdrav!
Microline IQ konfiguracije mogu se kupiti u tvrtki Dingo, koja radi maloprodaju za Microline. Cijene tih konfiguracija ovise o monitoru, varijanta s 15-inčnim monitorom je 2,767 kuna, dok je ona s 17-inčnim 2,994 kune. Web-adresa je www.dingo.hr

KONFIGURACIJA ZA 9.000 KUNA

A Kako ste? Sve najbolje vama, a sad kratko i jasno: Hoću novi komp u cjenovnom razredu od oko 2500 KM (9000-9500 kn). Volio bih neki 2.8 - 3 GHz procesor, jedno 1 GB memorije, i LCD monitor, CD/RW I DVD-ROM, bez zvučnika (imam). Eto, ostalo mi vi predložite. Najviše bih ga koristio za igre i Internet. Hvala unaprijed.
Mahanje iz Sarajeva od amEr-a

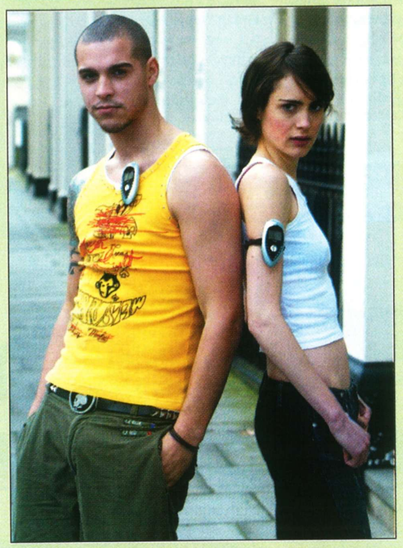
O Za kvalitetan komp predložio bih sljedeće:
Asus ili Abit matičnu ploču, AMD Barton 2500+ ili P4 sa HT tehnologijom (što ti je već draže), 2x512 MB DDR400 memorije "s imenom", dakle GEIL, Corsair, Infineon..., disk od 120 ili 160 giga, može biti i ATA133 s 8 MB cachea. Grafička kartica neka bude Radeon 9800 ili 9600XT. Išao bih na tvom mjestu čak na DVD+/-RW, Pioneer bi bio moj odabir. Dakako, to sve treba spremiti u kvalitetno kućište – uzmi Chieftec midi tower ili, ako ti to financije dopuštaju, Lian-Li aluminijsko kućište. Ako kućište dolazi bez napajanja, preporučujem Enermax ili Tagan, reda veličine 300-400 W. LCD monitor koji bih ti svakako preporučio je Samsung 173P, ili LG L1701S. Što se modema tiče, poslužit će USRobotics u PCI varijanti (bilo klasični modem, bilo ISDN modem, već što imaš). Eto, to bi bilo to :-)

Lian-Li PC-60, krasno aluminijsko kućište koje bi svatko poželio...

PIŠE Ivan Polojac | ivan.polojac@janus.hr

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE



SIEMENS PREKIDA XELIBRI LINIJU PROIZVODA

Samo 13 mjeseci nakon prvog predstavljanja u Velikoj Britaniji, Kini i Hong Kongu, Siemens je odlučio prekinuti proizvodnju Xelibri linije modnih mobilnih komunikacijskih uređaja. U trenutku kad ih je predstavljao, Siemens je ciljao na ljude koji žele mobitel koji im je vizualno dopadljiv i kojega će željeti pokazivati drugima.
Prodano je samo 780.000 Xelibri mobitela, što je manje od dva posto ukupne prodaje mobilnih terminala tvrtke Siemens. Stoga je odlučeno prekinuti s proizvodnjom te linije proizvoda, jer, očito, većina kupaca ipak ne želi plaćati visoke cijene za pomodne mobitele koje ljudi uglavnom nose kako bi popratili svoje raspoloženje, priliku u kojoj se nalaze ili odjeću koju nose. www.xelibri.com; www.siemens.com

FRANCUZI BOJKOTIRAJU SMS

Potrošački "pas čuvar" u Francuskoj, Union Fédérale des Consommateurs, pozvao je na nacionalni bojkot SMS-a, tvrdeći da su cijene kratkih tekstualnih poruka previsoke.
Slanje SMS poruka u Francuskoj stoji 13 centi. Ali s marginama profita od 80 posto, telekomunikacijski operateri bi lako mogli sniziti cijenu za još 4 – 5 centi, tvrdi Union Fédérale des Consommateurs. Visoka cijena tekstualnih poruka problematična je posebice za mlade koji moraju sami namiriti svoje telefonske račune. UFC također optužuje mobilne operatere Orange, SFR i Bouyges Télécom za združivanje u kartel. Operaterska trojka je tijekom prošle godine zaradila 1,4 milijarde eura samo od naplate SMS usluga. www.quechoisir.org

Nokia 3200
FUNKCIONALNOST ZA SVAKOGA...

Nokia je s vremenom stekla ugled "tvrtke koja donosi funkcionalnost koja je dostupna svima". Sjećate se kako smo prije nekoliko godina svi smo bili ludi za izmijenjenim logotipima operatera i EMS porukama u kojima smo slali sličice. E pa, sličan štos danas nudi i Nokia 3200, koja za sasvim povoljnu cijenu nudi pregršt funkcija.

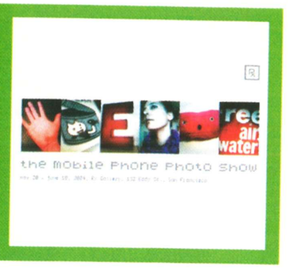
Nokia 3200 je tri-band mobitelčić vrlo dopadljiva izgleda, sa zanimljivim štosom da si sami možete izrezivati maskice s pripadajućim rezačem papira. Cure će tako moći izrezivati slike Brada Pitta, dečki Angeline Jolie i svi sretni i zadovoljni. :-) Mobitelčić je kompaktan i solidan, lijepo leži u ruci, a iako je kućište potpuno prozirno, ne ostavlja dojam jeftinog uređaja. Na prednjoj strani nalazi se sasvim solidan zaslon, rezolucije 128 x 128 točaka, te neobična, ali sasvim funkcionalna tipkovnica. Kad ga okrenete potrbuške, na leđima Nokije 3200 vidjet ćete digitalni fotić koji može snimati slike CIF rezolucije (352 x 288 točaka, odnosno 0,1 milijuna točaka). Standardno, na vrhu uređaja je tipka za paljenje i gašenje, a tik do nje infracrveno sučelje. Što se funkcionalnosti tiče, Nokia 3200 ima sve osim Bluetootha. Osim GSM mreža, ovaj mobitelčić podržava i GPRS te EDGE bežičnu povezivost s Internetom. Naravno, ne bi bio kompletan da nema FM radioprijamnik, budilicu, kalendar, kalkulator i XHTML preglednik s podrškom za JPEG i PNG slike. Dakako, ima i polifone melodije zvona, a tu su i dvije Java igre, *Virtual Me* i *Bounce*.

Što se softvera tiče, Nokia 3200 koristi provjerenu softversku platformu – Series40, što je lako zaključiti već samim pogledom na zaslon koji može prikazati sliku u 128x128 točaka i 4096 boja. Izbornici su organizirani klasično, jasni su i pregledni i, naravno, numerirani radi bržeg i lakšeg korištenja. Kvaliteta slika snimljenih Nokijom 3200 je u rangu Nokije 7250i ili recimo konkurentskih Sony Ericssona koji također imaju CIF fotiće. Ukupna memorija Nokije 3200 je jedan megabajt, što je sasvim dovoljno za pospremiti sličice i eventualno instalirati dodatne Java aplikacije.
Sve u svemu, vrlo solidan uređaj sa stabilnom softverskom platformom, zanimljivim rješenjem personaliziranja s maskicama. Mislimo da će biti posebno zanimljiva mladima koji žele novi mobitel sa solidnom funkcionalnošću, a pritom ne žele potrošiti previše novca.

INFOBOX
DIMENZIJE: 108x45x21 mm
TEŽINA: 90 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
BATERIJA: li-ion
VRIJEME RAZGOVORA: 2 do 4 sata
VRIJEME ČEKANJA: 6 do 12 dana
CIJENA: 1699 kuna
USTUPIO: Mobis Electronic
www.nokia.com.hr

IZLOŽBA FOTKI S MOBITELA

Zanimljiva izložba koja je trajala od 20. svibnja do 18. lipnja pod nazivom MPPS (Mobile Phone Photo Show – Izložba fotografija s mobilnih telefona) pokazala je fotografije sudionika diljem svijeta snimljene pomoću mobilnih telefona s digitalnom kamerom. Slike su bile "izložene" na monitorima, projektorima i kao minijature u Rx galeriji u San Franciscu.
S jedne strane, MPPS priznaje da je većina fotografija snimljenih mobitelom bila nesumnjivo loša u nekoliko aspekata (slaba kvaliteta i razlučivost), no s druge strane, vrlo bogata u osobnom izričaju.
www.rxgallery.com/mpps



LG G5400
NEOBIČNI CLAMSHELL...

Korejski LG je sve prisutniji na našem tržištu. Jedan od modela koji je već neko vrijeme u prodaji je LG G5400, dopadljiv GSM/GPRS mobitel sa specifičnim vanjskim zaslonom. Naime, nije položen vodoravno, kao što smo navikli, nego okomito. Druga specifičnost tog zaslona je mogućnost raznobojnog pozadinskog osvjetljenja, ovisno o ukusu korisnika. Mogućnost prikaza u bojama moguće je iskoristiti i u svrhu dodatne identifikacije pozivatelja – recimo, prijatelje smjestite u jednu grupu u adresaru i dodijelite im plavo osvjetljenje, djevojci/dečku intenzivno ljubičasto... Postoji, naime, sedam različitih boja osvjetljenja vanjskog zaslona.

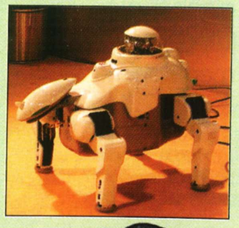
Unutrašnji zaslon vrlo je solidan, razlučivosti 128 x 160 točaka i može prikazati čak sedam redaka teksta te više od 65 tisuća boja. Izbornici su jasni i pregledni, vertikalno organizirani i obrojčeni radi lakšeg korištenja. Tipkovnica je također vrlo dobra, tipke su plitkog i kratkog hoda, a na pritisak se čuje fini klik. Interni kapacitet imenika je 200 unosa, gdje svaki unos može imati pet potpolja. Mobitelčić ima 1,3 megabajta dinamičke memorije za MMS i Java aplikacije te za pohranu do stotinu SMS poruka. U paketu dolaze čak i dvije standardne baterije, vezica za nošenje oko ručnog zgloba, hands-free slušalica te CD-ROM sa softverom za sinkronizaciju putem priloženog kabela ili infracrvenog sučelja. Upozorenje potencijalnim kupcima – da biste G5400 povezali s računalom, potrebno je instalirati dodatni softver, na koji će vas upozoriti originalni instalacijski softver. Softver za sinkronizaciju omogućuje "ručno" prenošenje kontakata, a iste može pročitati i iz Outlooka. Osim Jave, G5400 ima WAP pretraživač, mogućnost prediktivnog unošenja teksta kod pisanja tekstualnih poruka, ima i kalendar, rokovnik, kalkulator, sat sa svjetskim vremenom te mogućnost glasovnog biranja. Glazbeno nastrojeni korisnici mogu skladati vlastitu memoriju zvona ako im 32 predinstalirane polifone melodije dojade...
Sve u svemu, LG G5400, s jedne strane, jest tehnički *deja vu*, ali zahvaljujući neobičnom vanjskom zaslonu, kompaktnom i dopadljivom dizajnu i povoljnoj cijeni uz vrhunsku opremljenost, sasvim sigurno neće imati problema s pronalaženjem ljubitelja i sretnih vlasnika.

INFOBOX
DIMENZIJE: 86x46x22 mm
TEŽINA: 85 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800 MHz
BATERIJA: Li-ion
VRIJEME RAZGOVORA: 2-4 sata
VRIJEME ČEKANJA: do 100 sati
CIJENA: 2499 kuna
Ustupio: Ecos
www.lge.com, www.ecos.hr

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

ROBOT UPRAVLJAN 3G MOBITELOM

Tvrtka Product Lifecycle Management najavila je da će Sanyo koristiti njihovo rješenje kako bi unaprijedio proizvodnju najnovije inačice Banryu (zmaj-čuvar) robota, čime će se ona dvostruko ubrzati.
Sanyo Electronics je predstavio svog novog robota u Japanu 5. travnja ove godine. Koristeći inovativno 3D modeliranje, Sanyo Electronics je, naime, skratio razvojni ciklus novog Banryua na oko pet mjeseci, što je dvostruko manje od razvojnog ciklusa prve inačice koja se na tržištu pojavila 2003. Dizajn novog robota s višestrukim zglobovima zahtjevao je stalan nadzor inženjera. Banryu je u novoj inačici višestruko poboljšan, a i znatno je jednostavnije njime upravljati. Naime, dobio je mogućnost prepoznavanja glasa i zvučnih kompozicija, a može izgovarati i pozdrave te na jednostavan način opisivati pojedine predmete. Smještaj LED-ica na licu i leđima koje svijetle prilikom govora pomaže u prikazu izraza i emocija. Banryu će odsad glatko hodati po ravnim površinama, ali i po stubama, zbog čega će, vjerujemo, privući veliku pozornost posjetitelja na sajmovima. Banryua će biti moguće daljinski upravljati putem lokalne računalne mreže korištenjem digitalnog osobnog pomoćnika ili uz pomoć mobitela treće generacije korištenjem slika iz integrirane kamere koja je smještena u njegovoj glavi.

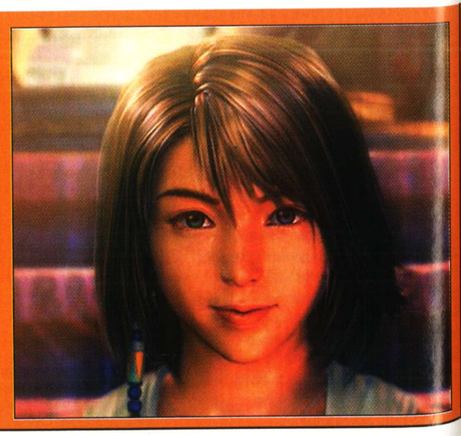


www.sanyo.com; www.sanyo.co.jp

trendovi

ČIP ZA BOLJE IGRANJE NA MOBITELU

Hitachi je razvio novi čip za mobilne telefone koji gotovo učetverostručuje brzinu obrade podataka, omogućujući tako "glađe" i brže kretanje likova u videoigrama.
Čip je izrađen za mobitele s podrškom za Java tehnologiju, koja se koristi za pokretanje animiranih slika. Mogućnosti obrade videosadržaja bit će poboljšane kad se čip integrira s čipovima za obradu slika u mobilnim telefonima. Izrađen je tako da se zapravo hardverski nadomješta ono što je dosad obavljao softver – mobiteli su do danas mogli procesirati samo deset okvira u sekundi, a s novim Hitachijevim čipom moći će ih obrađivati i do 46, što je razina koju možemo usporediti sa Sonyjevom PlayStation 2 konzolom.
Novi će čip istodobno smanjiti i potrošnju električne energije do 90 posto, čime će se drastično produljiti trajanje baterija na mobilnim telefonima. Tvrtke koje se bave izradom igara počele su užurbano razvijati nove igre za mobilne telefone, uključujući i hitove *Dragon Quest* i *Final Fantasy*.
Prema istraživanjima, pokazalo se da će broj korisnika mobitela s mogućnošću zabavnih igara porasti. Hitachi novi čip namjerava prodavati zajedno s čipom za obradu slika za mobilne telefone, a jedan od zainteresiranih je i NTT DoCoMo, koji ih namjerava integrirati u svoje mobitele s FOMA uslugom.
www.hitachi.com



novosti

PRVI MOBITEL S KAMEROM OD 3,2 MEGAPIKSELA!

Casio je predstavio prvi mobitel s integriranom kamerom razlučivosti 3,2 megapiksela izrađen posebno za KDDI-jevu "AU" mrežu u Japanu pod nazivom A5406CA, a njegova kamera ima funkciju automatskog fokusa koja osigurava da korisnik snimi dobru fotografiju svaki put. Vanjski zaslon je dijagonale 2,3 palca i razlučivosti 240x320 točaka, a vanjski podzaslon dijagonale je 1,1 palca. Zanimljivost je također što uređaj ima stereozvučnike koji reproduciraju polifone melodije u 64 različita tona. Da biste mogli pohraniti sve fotografije, Casio je u uređaj ugradio 16 megabajta interne memorije. Kapacitet je, dakako, moguće proširiti putem miniSD memorijskih kartica, čime ćete dobiti još 128 megabajta dodatne memorije. Nužno potrebne, budući da su fotografije razlučivosti 3,2 milijuna točaka povelike, a i uređaj može snimati videozapise ukupnog trajanja od 60 minuta. Ono što A5406CA čini još sličnijim fotoaparatu je mogućnost slanja fotografija izravno iz memorije telefona na pisač koristeći Exif 2.2 standard. Fotografije je moguće snimiti u različitim razlučivostima, 2048x1536, 1600x1200, 1280x960, 640x480, 240x320, 120x160, a ako je pak riječ o panoramskom snimku, 1280x320 točaka. www.casio.com

NAGRADNA IGRA

HACKER i IQ-CENTRI

www.iq.com.hr

IQ

Vam daruju digitalnih fotoaparata 5

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

Razlučivost digitalnih fotoaparata mjeri se u...

a) megapikselima
b) gigabajtima
c) fotodabrovima
d) megatonima

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošaljite do 12.07. 2004. na adresu:
HACKER, Čakovečka 17, 10000 Zagreb, s naznakom:
"USLIKAJ ME NJEŽNO"

Genius digital

NAGRADNI KUPON

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje

1x

GENIUS G-Shot P533

1x

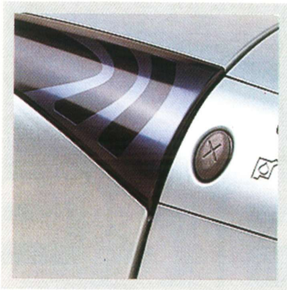
GENIUS G-Shot P433

1x

GENIUS G-Shot D610

2x

GENIUS G-Shot P314



HARDWARE

HARDWARE TEMA

PISAČI

MINITEST

TIPKOVNICE I MIŠEVI

HARDWARE RECENZIJE

CANON IXUS DIGITAL I BLACK

HARDWARE MJESECA GECUBE RADEON 9800XT

9800-tke KREĆU PREMA GRADU BESTBUYVILLE

I TAKO, NA NAŠEM TRŽIŠTU SU SE POJAVILA ČUDA POD NAZIVOM X800. Čak im ni cijena nije previsoka. No, pokušajte ih kupiti. Naime, nitko vam ne može maloprodajni primjerak isporučiti niti na testiranje, a kamoli da ga se može kupiti. S druge strane, na svjetskom tržištu izlazak nove generacija kartica počeo je snižavati cijenu postojećih XT-ica. Sjećate se, još prije nekoliko mjeseci 9800XT-ice stajale su po 5.000 kn, a sad se ta cijena gotovo prepolovila!

Najnoviji borac na tržištu Best Buy kartica za odlikaše je proizvod na našem tržištu novog tajvanskog proizvođača, GeCubea, koji vani uživa velik ugled. Riječ je, naime, o velikoj kompaniji koja je ATI-jev AIB (Add In Board) partner. To znači da sami imaju tvornice kartica, a ne kupuju OEM proizvode, što im omogućava potpunu kontrolu nad proizvodima i optimizaciju cijene – što se vidi iz po ovoj 9800XT. Po netu kruži priča da je osim Gigabytea, koji je djelomični vlasnik te tvornice, vlasnik većinskog paketa dionica misteriozni bogataš koji je u njezin razvoj uložio sulude količine novca te da je zapravo to omogućilo tvrtki brz razvoj i ponudu visokokvalitetnih proizvoda po krajnje niskim cijenama. Kako saznajemo od novog domaćeg distributera, GeCube vrlo blisko surađuje s ATI-jem što se tiče premijere novih X300 i X600 kartica, te ih se na tržištu može očekivati tijekom ljeta – prije od svih ostalih proizvođača.

S GeCube Radeonom 9800XT probijena je magična granica od 3000 kn! Kolimo mi znamo, to je 10% jeftinije od idućeg najjeftinijeg takmaca – i gotovo 1000 kn jeftinije od prethodno izgrađenih "brand-name" modela na našem tržištu! Nije baš iznos koji se zaradi u jednom, danu, ali svakako nećete požaliti kupite li je. Kao i većina Radeon 9800XT kartica, i ova se temelji na ATI-jevu referentnu dizajnu. VPU kuca na 412 MHz, a u driverima je moguće uključiti Overdrive koji će ga *overclockirati* do optimalne razine. Memorija je DDR i radi na 730 MHz (stvarni takt 365 MHz). Sučelje do VPU-a je 256-bitno, a memorija je pakirana po kvalitetnijem BGA principu. Na hladnjaku se nije nimalo štedjelo. Riječ je o masivnom bakrenom radijatoru kroz koji masivna turbina tjera zrak. Osim što disipira toplinu s VPU-a, ugraden je s obje strane kartice preko memorijskih čipova. Podsjećamo vas da ova kartica zahtijeva dodatno napajanje pored onoga što je AGP4X/8X u stanju isporučiti, tako da ostavite nadohvat jedan slobodan molex.

Iako joj je cijena agresivno niska, nije se štedjelo na dodatnoj opremi. Uz nju dolazi puna verzija odličnog *Black Hawk Downa*, *PowerDVD* i, naravno, vaučer za *Half-Life 2* – kada izađe. Ako izađe. Tu su još i kvalitetni debeli i oklopljeni RCA i S-Video kabeli te DVI-VGA pretvarač.

O performansama u igrama VPU-a 9800 XT ne mora se pretjerano pričati. Dovoljno je da imate najslabiji procesor što danas možete kupiti i 256 MB memorije, i sve će jednostavno letjeti. Igre poput *NFS:Undergrounda* postaju igrive u maksimalnoj rezoluciji pri forsiranom najjačem *antialiasingu* i anizotropnom filtriranju.

Far Cry je pak na testnom stroju (P4 2.4B, 768 MB DDR333) radio u 1600x1200 sa svim grafičkim opcijama namještenim na maksimum - u savršeno igrivoj brzini. Ajme, da samo vidite kako to fascinantno izgleda.

Zapamtite ime GeCube, po svim pokazateljima čini se da je riječ o novoj atrakciji u svijetu grafičkih kartica u Hrvatskoj.

INFO GECUBE RADEON 9800XT 256 MB

PROIZVOĐAČ	CREATIVE LABS
USTUPIO	M SAN
CIJENA	2999 KN
ZA	BRZINA, CIJENA, KVALITETA I 2D I 3D PRIKAZA BUNDLE...
PROTIV	-
DOJAM	PERFORMANSE SNOVA PO CIJENI DOSTUPNOJ I U JAVI!

TEMA PISAČI

HARDWARE

SLIKARI NULA I JEDINICA

Vraćamo se ponovno pisačima. Bliže se vrijeme godišnjih odmora, kada već tradicionalno raste kupnja digitalnih fotića, a paralelno s tim i ispisnih uređaja koji vam omogućuju da snimljene fotografije sami izradite, tj. ispišete na papiru. Što se sve dogodilo u gotovo godinu i pol, koliko je prošlo od prethodnog velikog usporednog testa pisača? | PIŠE: Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

Kao što znate, pisači spadaju u izlazne uređaje računala, baš kao primjerice i monitor. Svojstveno za tu kategoriju uređaja je da smo u znatno većoj mjeri sposobni percipirati njihovu kvalitetu ili pak nekvalitetu nego, recimo, procesora, memorije ili neke druge računalne komponente skrivene duboko u PC-kanti. Htjeli ili ne htjeli, naše se društvo još uvijek uvelike oslanja na komunikaciju papirom, stoga ako kanite računalo, pa bilo to i minimalno, koristiti za uredski rad, pisač vam je prijeko potreban. Za kućnu upotrebu i nije toliko potreban koliko ga je zgodno imati. Naime, otvara vam nebrojene mnoge mogućnosti manipulacije, pogotovo slikovnim materijalom, kojih niste ni svjesni dok ih ne počnete prakticirati.

Unatoč sveprisutnosti računala u svim sferama života, najkorisnije konkretno proširenje PC-ja svakako je pisač. Poput najkvalitetnijeg pisaćeg stroja ispisivat će vaše seminare i zadaće, ali i više - digitalne fotografije i postere te web stranice. I sve iznimno kvalitetno i uz manji utrošak potrošnog materijala nego ikad. Evolucija tehnike ispisa pogonjena oštrom konkurencijom događa se sumanuto brzo te do generacijskih rupa između uređaja dolazi čak i brže od uobičajene sezonske učestalosti. Tipičan vam je scenarij ovaj: kupite digitalni fotić i ne prođe ni nekoliko mjeseci, a već imate golem fotoalbum prepun fotografija. Potrošite za to, doduše, i nešto tinte i papira, no ukupni trošak manji je nego da ste sve fotke razvijali u fotostudiju (pogotovo ako razvijate na veće formate od uobičajenog 13x9 cm). Naravno, osim pretvaranja digitalnih fotografija u opipljiv oblik, pisač će vam uvijek poslužiti i u uobičajene svrhe... Dodavanjem pisača dodajete računalu funkciju pisaćeg stroja koji sada može ispisati ono što ste natipkali. Postoje brojne tehnologije ispisa na papir i srodne mu medije. Danas su najpopularniji tintni pisači i laserski. Imajte na umu da su u novije vrijeme laseri u boji postali znatno pristupačniji pa ako namjeravate fotkati i ispisivati gigantske količine materijala, nije naodmet razmisliti i o njihovoj kupnji. Upravo zato smo nekoliko najpopularnijih modela i stavili u usporednu tablicu.

KAKO DO FOTOKVALITETE?

Kroz povijest su svi tipovi pisača evoluirali - i dok se za neke tehnologije pokazalo da jednostavno nema mjesta (npr. matrični pisači u boji), druge su cvjetale (ink-jet modeli svih kategorija). Kvaliteta i obilježja današnjih tintnih pisača još prije 2-3 godine smatrali bismo čistom znanstvenom fantastikom. S druge strane, laserski pisači u boji nikad nisu bili jeftiniji – s tim da cijena i dalje pada! Fotokvaliteta ispisa više nije prestižno obilježje nego nešto što je apsolutno nužno za svaki model koji želi biti iole konkurentan u tržišnoj utakmici. Prije kakvih 5 godina ink-jet tehnologija je nakon desetogodišnjeg uspona dosegla mogućnost ispisa u "fotografskoj kvaliteti". Kad kažemo fotografskoj, mislimo na detaljnost ispisa koju dobivate kad analogne fotografije s klasičnog fotoaparata razvijate u fotostudiju. U početku su se pod "foto ink-jete" trpali tintni pisači više klase s četirima bojama i nekim specijalnim dodatcima koji su olakšavali rad. Tipična za njih bila je mogućnost izravnog spajanja fotića i pisača radi ispisa slika. Doduše, isprva je to funkcioniralo samo između

OBOJANE KAPLJICE ILI: KAKO RADI INK-JET?

Tintni pisač trenutačno je najrašireniji i najpopularniji oblik pisača. I to ponajprije zbog idealnog omjera inicijalnog troška i kvaliteta ispisa. Te dvije stvari najvažnije su većini kupaca, pogotovo prva i pogotovo u Hrvatskoj. Kako ispisuje? Tako da ostavlja mikroskopske kapljica raznobojne tinte na podpikselskoj razini koje na papiru stvaraju oblike i uzorke poput slova, fotografija, grafike i slično. Raznobojne kapljice tinte stvaraju točku točno u određenoj boji, slično kao što kod monitora različito osvijetljeni podpikseli stvaraju konačni piksel željene boje. Kapljice koje ostaju na papiru vrlo su malene - oko 50 mikrona pa i manje - što je tanje od promjera vlasi kose, koji iznosi 70 mikrona. Ako pak govorimo u količini tinte u kapljici – taj iznos je pao na fascinantno niskih 2 pikolitra. Vrhunski ink-jet će na jedan kvadratni centimetar u najfinijem načinu ispisa nagurati gotovo milijun takvih kapljica. Prema statističkim podatcima, tintni pisač se još uvijek najčešće kupuje uz računalo, naime, većina je korisnika, pogotovo kućnih, još uvijek naklonjena toj tehologiji. Ink-jet pisače možemo podijeliti u dvije kategorije – bubble jet i piezo ink-jet. Bubble jet tehnologiju razvili su zajedno Canon i Hewlett Packard (HP). Ta tehnika naziva se često i tehnikom termičkog mjehurića jer se u glavi za ispis pomoću topline stvara mjehurić isparene tinte, koji kako se širi, tako izlazi po potrebi na papir kroz sitne rupice. Kad mjehurić pukne, nastane vakuum, što povlači dodatnu količinu tinte iz spremnika, pa se tako iznova napuše mjehurić s tintom. Tipičan bubble jet pisač ima više stotina rupica kroz koje simultano mogu "ispaljivati" kapljice tinte. Piezo tehnologiju je pak patentirao i koristi Epson. Naziv je dobila po glavnom elementu - piezo kristalu, specijalnoj vrsta kristala koja vibrira pod utjecajem električne struje i upravo se te vibracije koriste za upravljanje veličinom i rasporedom kapljica tinte u glavi takvog pisača. Osnovni dio tintnih pisača je glava za ispis. Ona je pokretna, a zajedno s njom i spremnici za tintu. Ovisno o klasi pisača, glava za ispis može biti pričvršćena na spremnik s tintom ili pak dolaziti zasebno. Najčešća separacija spremnika za tintu je na CMYK komponente, tj. zasebno dolaze crna tinta, plava, ljubičasta i žuta. Kombiniranjem različitih količina spomenutih četiriju boja pisač postiže milijune različitih ishoda, tj. može ostvariti bilo koju boju spektra. Glava za ispis pomiče se po vodilicama i popunjava papir "liniju po liniju s količinom određene boje koja je potrebna kako bi na kraju sve linije zajedno izgradile ono što smo poslali na ispis s računalnog zaslona. Ovisno o klasi i vrsti tintnog pisača, postoje i različite konfiguracije spremnika s bojom. Spremnike s tintom nije pametno gomilati. Radije uvijek kupujte svježu tintu, što će vam uostalom i trgovci potvrditi. Imajte na umu da je korištenje neoriginalne tinte dvosjekli mač. Naime, reciklirani su spremnici bez iznimke jeftiniji od originalnih – no problem je što se ne pune originalnom tintom. Dakako, ako ne želite izgubiti jamstvo, morate bezuvjetno koristiti originalnu tintu.

Za različite tehnologije ink-jeta različiti su i fizikalni zahtjevi glede tinte. Neki pisači koriste tintu temeljenu na ulju, a većina na vodi. Bubble jet tinta mora biti stabilna na visokim temperaturama zbog termičke obrade, a piezo ne.

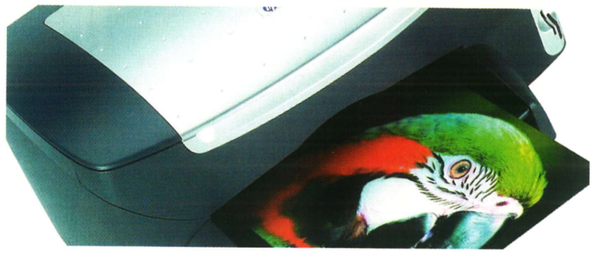
MINIPISAČI

Specijalna kategorija fotopisača minijature su namijenjene isključivo ispisivanju fotografija. Prije 5-6 godina to su isključivo bili sublimacijski pisači, dok se danas susrećemo i s tintnim koji u kombinaciji s odgovarajućim papirom daju usporedive rezultate. U početku je svaki proizvođač radio za sebe i nije bilo standardizacije. Drugim riječima, bili ste ograničeni na kupovanje minijaturnih fotopisača isključivo od proizvođača koji vam je prodao i kameru. To se promijenilo s pojavom PictBridge standarda koji omogućava međusobno spajanje digitalnih kamera i pisača različitih proizvođača.

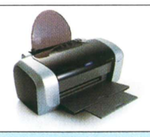
fotoaparata i pisača istog proizvođača (npr. Olympus, Canon, Sony) – no ubrzo je došlo do standardizacije. Ustoličen je PictBridge – vid komunikacije između pisača i digitalnog fotoaparata koji dopušta ograničenu manipulaciju i ispis s odabranim obilježjima. Taj vid ispisa odlično je prihvaćen među korisnicima koji nisu pretjerano vični radu s računalima, te se u konačnici pokazao iznimno uspješnim. Pravi fotopisači u današnjem smislu počeli su se pojavljivati s fototintama. Umjesto uobičajene 4 boje ti su ih pisači imali šest ili čak osam. Konfiguracija od osam boja sastoji se od 4 osnovne komponente - CMYK - i svijetlih varijanti tih istih boja, dakle, svijetloljubičaste, svijetloplave, svijetložute i sive. Dodavanjem temeljnih boja znatno je povećan raspon diskretnih boja koje je pisač u stanju reproducirati. To se najbolje zamjećuje na reprodukciji najkompleksnijih predložaka kakvi su fotografije. Pogotovo ako je riječ o portretima. Naime, nepisano je pravilo da je boju kože prilično teško reproducirati. Ustalom, prema boji kože se često i kalibriraju različiti uređaji. Inače, s obzirom na trenutačne trendove, lako je moguće da će 6-bojni i 8-bojni pisači postati dio prošlosti. Naime, povećanjem rezolucije, tj. rafiniranjem ispisnog mehanizma i samim tim smanjenjem donje granice za veličinu kapljice, moguće je klasičnim miješanjem temeljnih CMYK boja, samo na finijoj razini, postići iste rezultate kao s 8-bojnom tintom na manjoj razlučivosti. OK, 8-bojni modeli će vjerojatno ostati *high-end*, no rafinirani CMYK-modeli će donijeti *premium* kvalitetu u srednji i niži cjenovni rared.

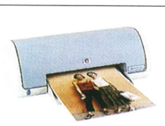
RASTAVLJENE MRVICE ILI: KAKO RADI LASER?

Laserski pisači koriste statički elektricitet kao svojevrsno "privremeno ljepilo". Glavni dio sustava naziva se bubanj i cilindričnog je oblika. On se vrti u krug, a laserska zraka na njem crta ono što treba izaći na papiru. Točke preko kojih laser prijeđe postaju "ljepljive" za boju u prahu. U idućem dijelu vrtnje cilindar prolazi kroz spremnik s tonerom. Toner je fini, pozitivno nabijen crni prah koji se zalijepi za cilindar (tj. bubanj). Za analogiju koja bi vam ovo objasnila često se koristi priča o čaši i brašnu. Zamislite, recimo, da imate čašu, koju na određenim mjestima namažete ljepilom i potom uvaljate u brašno - ono će se zadržati samo na mjestima gdje je bilo ljepilo. Nakon što se na bubanj zalijepi toner, slijedi tiskanje istog na papir. Na kraju, papir prolazi kroz još dva valjka, koji rastope i zapeku toner na papir te stvore finalnu sliku. Upravo zbog te toplinske obrade papir je topao kad izađe iz laserskog pisača. Na sličan način rade i fotokopirni uređaji. Jedino što su oni još stariji od laserskih pisača. Način na koji laserski pisač u boji ispisuje zapravo je vrlo sličan radu klasičnog crno-bijelog laserskog pisača. Laserski pisač proces ponavlja četiri puta. Neki laseri u boji imaju po jedan toner za svaku od prije spomenutih četiriju komponenti boje (CMYK), a neki prvo nanose komponentu po komponentu boje na bubanj i onda ih sve odjednom ispisuju na papir. Nekoć su, zbog apsolutne superiornosti po pitanju ispisa teksta, laserski pisači bili u apsolutnoj prednosti nad tintnim i igličnim, što je i bio jedan od razloga što smo ih često viđali u uredima.



"PISAČI SU OD NEZGRAPNIH ORMARA NAPREDOVALI DO SOFISTICIRANO DIZAJNIRANIH IKONA STILA KOJE PAPIR BOJAJU S MIKRONSKOM PRECIZNOŠĆU U MILIJUNIMA BOJA S DETALJNOŠĆU VEĆOM OD SPOSOBNOSTI RAZAZNAVANJA LJUDSKOG OKA"

				
PROIZVOĐAČ	**EPSON**	**EPSON**	**EPSON**	**EPSON**
MODEL	**Stylus C64**	**Stylus C84**	**Stylus Photo R200**	**Stylus Photo R300**
TIP PRINTERA	**ink jet u boji**	**ink jet u boji**	**ink jet u boji**	**ink jet u boji**
REZOLUCIJA	**5760x720 dpi**	**5760x720 dpi**	**5760x1440 dpi**	**5760x1440 dpi**
SPAJANJE NA RAČUNALO	**USB 2.0, paralelno**	**USB 2.0**	**USB 2.0**	**USB 2.0 + Bluetooth**
KONFIGURACIJA BOJE	**2 patrone (CMY+K)**	**4 patrone (C+M+Y+K)**	**6 patrona (C+LC+M+LM+Y+K)**	**6 patrona (C+LC+M+LM+Y+K)**
BRZINA (MAX)	**17 str/min**	**22 str/min**	**15 str/min**	**15 str/min**
OCJENA	**6**	**7**	**7**	**8**
PRODAJE	**Recro**	**Recro**	**Recro**	**Recro**
CIJENA	**608 kn**	**1376 kn**	**1588 kn**	**2099 kn**
DOJAM	**Izuzetno povoljan Epsonov model u temeljnu klasu donosi izuzetnih 5760x720 dpi rezolucije na specijanom papiru, a ispis je otporan na razmazivanje i vodu zahvaljujući Epson DURABrite tinti. Ispis 10x15 cm fotki bez margine**	**Uz umjereni trošak dobivate izvrstan pisač za kuću, ali i za manje poslovne korisinike. Omogućava optimalan utrošak tinte zahvaljujući četiri zasebne patrone. Ovako se ne baca niti jedna kapljica tinte! C/B ispis teksta laserske kvalitete pri 22 str/min**	**Dodatne dvije patrone čine čuda pri ispisu fotografija, pogotovo što se kožnih tonova tiče. Dodatne tinte omogućavaju još optimiziranije iskorištenje boja, jedino nas brine spremnik crne manjeg volumena. Može ispisivati direktno na CD/DVD!**	**Idealan partner za ispis s digitalne kamere bez posredstva računala. Ekran za pregled i manipulaciju slika, prihvaća memorijske kartice i stickove te podržava bežični prijenos podaka putem Bluetootha**

				
EPSON	**Samsung**	**Samsung**	**HP**	**HP**
Stylus Photo R800	**CLP-500**	**ML-1510**	**Deskjet 3550**	**Deskjet 5150**
ink jet u boji	**laserski u boji**	**laserski c/b**	**ink jet u boji**	**ink jet u boji**
5760x1440 dpi	**1200 dpi**	**600 dpi**	**1200x2400dpi**	**4800x1200dpi**
USB 2.0 + Firewire	**USB 2.0 + paralelno**	**USB 1.1**	**USB 1.1**	**USB 2.0**
8 patrona (C+M+Y+mat K+photo K+R+B+sjajilo)	**CMY + K toner**	**crni toner**	**2 patrone (CMY+K)**	**2 patrone (CMY+K)**
15 str/min	**20 str./min**	**15 str./min**	**14 str./min**	**19 str./min**
9	**9**	**8**	**6**	**7**
Recro	**M San**	**M San**	**M San**	**M San**
4705 kn	**5354 kn**	**1371 kn**	**488 kn**	**737 kn**
EPSONOVE Micro Piezo i tehnika varijabilne veličine kapljice omogućavaju ovom modelu odlazak u nevjerojatnu detaljnost. Najmanje kapljice tinte volumena su nevjerojatnih 1.5 pikolitara! Foto ispis za one koji ne prihvaćaju kompromise	**Kao što smo na više mjesta naglasili, laseri u boji su pali na potpuno pristupačnu cjenovnu razinu, pogotovo za uredsku upotrebu. Po želji je ovaj pisač moguće konfigurirati da radi u ožičenoj ili bežičnoj mreži. Izvrtan odabir za one koji zaista mnogo ispisuju u boji**	**Crno bijeli laserski pisač nevjerojatno povoljne cijene. Odlična stvar za kućne korisnike i manje urede čak i kao nadopuna klasičnom ink-jetu u boji, kako bi se tekst ispisivao što jeftinije. Po dimenzijama zaista zaslužuje nadimak "ptica-pjevica"...**	**Početni HP-ov pisač odlikuje prvenstveno iznimno niska cijena. Odličan odabir za one koji ne planiraju ispisivati mnogo, no u nekim trenucima im je pisač apsolutno nužan. Onima koji ispisuju veće količine preporučamo neki jači model**	**Proširiv, moćan, a istovremeno jeftin model. Po želji nadogradiv foto-modulom (tada ispisuje u 6 boja) i mogućnošću obostranog ispisa. Na specijalnom papiru može ispisivati suludo visokom razlučivošću ti to naravno bez margina**

ZAŠTO JE TEKST NA INK JETIMA OŠTRIJI OD SLIKE?

Teza postavljena u gornjem pitanju je točna praktički otkad je ink-jeta. Razlog je zapravo prilično jednostavan. Naime, tintni pisači su pri ispisu u boji u stanju ostvariti tek ograničen broj boja po prostoru "točkice" – oko nekoliko tisuća. Upravo zato se za ispis slika sastavljenih od milijuna boja koriste rasteri na podpikselskoj razini. Bez brige, riječ je o tako sitnim rasterima da ih je nemoguće vidjeti, osim ako baš ne gledate mikroskopom. E sad, kad se ispisuje tekst, podpikselska razina se ne mora koristiti za dobivanje boja, jer se koristi isključivo jednobojna tinta, nego se zapravo koristi za veću detaljnost. Imajte također na umu da su pisači specijalno optimizirani za ispis teksta, te da su slova opisana krivuljama, a ne mapom piksela (što uostalom i omogućuje podpikselsku preciznost!)

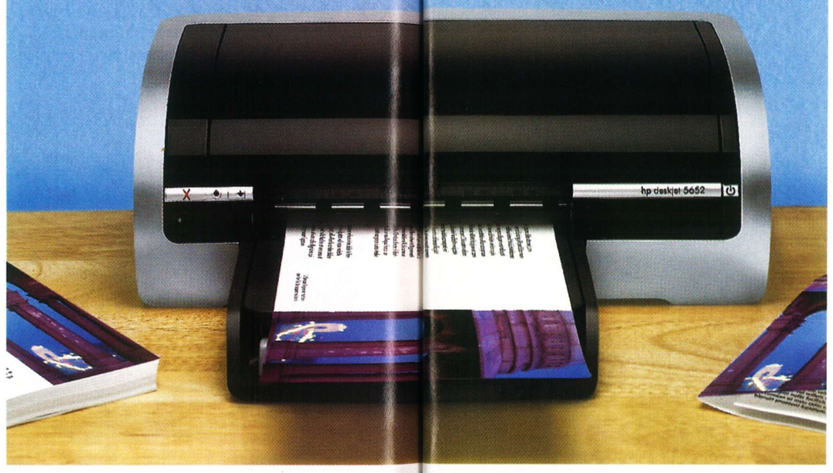
Osim tintnih pisača sve se više, pogotovo u uredima, za ispis predložaka u boji i fotografija koriste laserski pisači. Brzi su, pouzdani i jeftini po ispisanom listu papira. Doduše, kad dođe vrijeme izmjene potrošnog materijala, malo vas opale po džepu – no s obzirom da dulje traju nego spremnici tinte kod ink-jeta (često deseterostruko) nije nepodnošljivo. U posljednjih godinu dana laserski pisači u boji zabilježili su značajan razvoj, ali i pad cijena: naime, cijena je s 10.000 kn pala na 4.000 -5.000 za osnovne modele. Kvaliteta ispisa im je usporediva s onom osrednjih ink-jeta u boji, no uz znatno nižu cijenu otiska. I laserski i tintni pisači ispisuju na klasični papir. Naime, po pitanju medija ispisa laseri su znatno manje zahtjevni. Što se može gledati i kao plus i kao minus za tintne pisače. Naime, nama se nekako čini da je ipak dobro imati mogućnost da se dodatnim ulaganjem u medij ispisa može ostvariti vrhunska kvaliteta, što je slučaj u svijetu foto ink-jeta.
Laserski pisači su još iz vremena crno-bijelih radilica na glasu da ispisuju gotovo besplatno. Istina, troškovi ispisa na laserskim pisačima na značajne količine listova značajno su manji. No, kod ispisa u boji ta prednost je dvostruko ili četverostruko manja. Naime, kod laserskog pisača pod potrošni materijal spadaju boje (toneri) i bubanj. Ovisno o klasi, postoje jedno ili više (četvero) prolazni laserski pisači u boji. Razlika je, naravno, u brzini ispisa, ali i trajnosti bubnja. Kod četveroprolaznog lasera on traje točno četiri puta kraće. A cijena novog bubnja nerijetko je veća od cijene tintnog pisača srednje klase.

FOTKAJTE, PRINTAJTE, ZABAVLJAJTE SE...

Nadamo se da smo vam dodatno približili tematiku pisača, pogotovo onih s fotografskim svojstvima ispisa. U ovom i prošlom broju izneseno je mnogo informacija. OK, vjerojatno smo se u određenoj mjeri i ponavljali jer se o istoj tematici ne mogu pisati različite stvari. Bilo kako bilo, nadamo se da su vam stvari vezane uz pisače u boji, pogotovo one "fotografske", jasnije te da će vam usporedna tablica modela pomoći pri odabiru i kupnji...

KO: COMBO!

Za uredsku, ali i kućnu uporabu sve se češće koriste kombinirani (combo) uređaji, koji u sebi objedinjuju nekoliko funkcija - pisača, skenera, faxa i kopirke – a ponekad i telefona. Zbog povoljne cijene i manjeg zauzeća prostora, ti ponajprije poslovni uređaji sve su popularniji i kod kućnih korisnika. Postoji nekoliko klasa tih uređaja, a ponajprije se razlikuju po tipu i kvaliteti ugrađenog pisača. Tako ćete u nešto nižem cjenovnom rangu pronaći kombinirane uređaje s ugrađenim tintnim pisačima u boji, dok će oni više kategorije, namijenjeni ozbiljnijem uredskom radu, biti opremljeni laserskim pisačima u boji. Nije teško zamisliti kako takav tip uređaja može biti iznimno koristan, bilo da ispisujete dokumente ili možda prezentacije, faksirate nešto ili primate od drugoga – ili možda trebate na brzinu iskopirati nekakvu bilježnicu ili predavanja. Valja istaknuti da ti uređaji bez ikakvog problema kopiraju samostalno, bez pomoći računala i predloške u boji. Prava stvar, pogotovo ako napomenemo da je cijena jednog takvog uređaja u većini slučajeva manja od cijene uređaja koje objedinjuje.



KAKO KUPITI ODGOVARAJUĆI PISAČ?

KUPUJETE PISAČ? JOŠ ĆEMO JEDNOM KROZ CIJELI POSTUPAK PROĆI KORAK PO KORAK KAKO NE BISTE ZAVŠILI S MODELOM KOJI VAM NE TREBA I JOŠ GA PRITOM PREPLATILI!

EDUKACIJA

Naučite što više o pisačima. Kakvi sve postoje, koji su im odnosi cijena i zašto, te kakva im je relativna kvaliteta ispisa. Naučite što je sve potrošni materijal za koji tip pisača, te koliko otprilike stoji. Ovaj tekst dobro je štivo za početak, no ako želite iscrpnije informacije, posegnite za knjižicom iz prethodnog HACKERA.

SUŽAVANJE IZBORA

Nakon upoznavanja s konceptom pisača i tehnologijom, vrijeme je da se dobro zamislite i na papir stavite što doista očekujete i želite od pisača. Treba li vam tek za povremni ispis teksta s malo grafike za školu ili fakultet? Ili pak da biste ispisivali digitalne fotografije u studijskoj kvaliteti? Je li vam bitno da pisač može komunicirati izravno s digitalnim fotićem, bez posredovanja računala? Mnogo je tu opcija koje možete ili ne morate platiti. Idealna kupnja je ona kad platite samo ono što trebate, a u sklopu kupljenog pisača su ispunjene sve vaše želje. Zapišite, stoga, ono što vam je nužno i kad se nađete u dućanu, ne odstupajte od toga.

ODABIR KONKRETNOG MODELA

Tipkovnicu u ruke i u pretragu cjenika domaćih trgovaca. Dakako, za više detalja, poslužite se webovima proizvođača. www.hp.com, www.samsungprinters.com, www.epson.com, www.lexmark.com, www.canon.com i tako dalje. Uspoređujte obilježja pisača koje pronađete na dotičnim Internet stranicama s vlastitim popisom na papiru i napravite popis potencijalnih kandidata. Izbjegavajte neovlaštene dobavljače jer ćete u tom slučaju vrlo vjerojatno biti lišeni servisne i tehničke podrške.

UKUPNI TROŠAK ISPISA

Dobro proučite cijene potrošnog materijala. Imajte na umu da punjenja bojom ne stoje isto kod svih proizvođača. Naprotiv, postoje velike razlike – baš kao i u kvaliteti ispisa, lakoći korištenja... Ponekad inicijalno jeftiniji pisač prestigne cijenom skuplji model već nakon prve zamjene potrošnog materijala!

KUPNJA

U trgovini nije naodmet još jednom uživo pogledati odabrani model pisača, malo ga opipati. Štoviše, ako se trgovac slaže s tim, neka vam načini probni otisak. Idealno bi bilo kad bi vam otisnuo neku vašu fotografiju, kako biste vidjeli što u budućnosti možete očekivati od pisača koji ste odabrali. Svakako se raspitajte dolazi li uz pisač i kabel koji odgovara željenom načinu spajanja (USB ili paralelni). Također, dobro bi bilo provjeriti dolazi li uza nj i papir. Ako ne dolazi, kupite odmah jedan bunt, da se ne biste kod kuće nabrusili na ispisivanje – a papira nema. Ostanite fokusirani na ono što želite kupiti. Naime, trgovci vam često osim onoga što želite "uvale" i gomilu nepotrebnih sitnica.

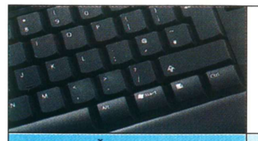
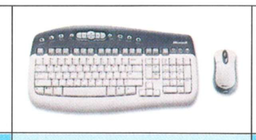
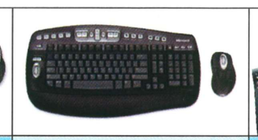
		Techno-šik!					Superjeftino.		Multipraktik!
PROIZVOĐAČ	HP	HP	HP	HP	HP	Lexmark	Lexmark	HP	Samsung
MODEL	Deskjet 5652	Deskjet 5850	Deskjet 995C	Laserjet 1010	Color Laserjet 1500L	Color Jetprinter P707	Color Jetprinter Z602	Officejet 2410	SCX-1150F
TIP PRINTERA	ink jet u boji	ink jet u boji	ink jet u boji	laserski c/b	laserski u boji	ink jet u boji	ink jet u boji	ink-jet skener, kopirka, fax	ink-jet skener, kopirka, fax
REZOLUCIJA	4800x1200dpi	4800x1200dpi	4800x1200dpi	600dpi	600dpi	4800x1200	2400x1200dpi	1200x4800 dpi	2400x1200 dpi
SPAJANJE NA RAČUNALO	USB 2.0 + paralelno	USB 2.0 + paralelno + Wireless	USB 2.0 + Bluetooth	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB	USB	USB + paralelno
KONFIGURACIJA BOJE	2 patrone (CMY+K)	2 patrone (CMY+K)	2 patrone (CMY+K)	crni toner	C+M+Y+K toneri	2 patrone (CMY+K)	2 patrone (CMY+K)	2 patrone (CMY+K)	2 patrone (CMY+K)
BRZINA (MAX)	21 str./min	21 str./min	17 str./min	12 str./min	16 str./min	17 str./min	12 str./min	21 str./min.	14 str./min.
OCJENA	8	10	6	6	8	6	4	7	8
PRODAJE	M San	M San	M San	M San	M San	Combis	HG Spot	M San	M San
CIJENA	1334 kn	2350 kn	2664 kn	1486 kn	5805 kn	Nazvati!	330 kn	3376 kn	1868 kn
DOJAM	Vrlo solidna srednja klasa u režiji HP-a. Dodatna opcija je 6-bojni foto-ispis. Ugrađeno obostrano ispisivanje. Mogućnost dokupnje bežičnog modula. Super kvalitetan ispis u 4800 dpi bez margine	Od svih pobrojanih modela ovaj bismo najradije vidjeli kod sebe. Bežična spojivost na računalo omogućava totalan komfor pri lociranju pisača, i bez ikakva napora omogućava dijeljenje resursa za do 5 korisnika	Alternativa 802.11b mreži za bežični rad je Bluetooth. Iako je prilično sporiji od wi-fia kompatibilniji je s raznim telefonima, PDA-ovima i sličnim uređajčićima koji mogu ovim putem slati i ispisivati slike direktno	Temeljni HP-ov laserski pisač. Profesionalni izgled dokumenata i dopisa po nevjerovatnoj cijeni. 8 MB memorije. Idealno će poslužiti i kao nadopuna tintnom pisaču u boji sa svrhom optimizacije troškova	Cijena laserskih pisača u boji smanjila se točno dvostruko od našeg prethodnog velikog pregleda pisača. Jedan od glavnih predvodnika ovog trenda bio je HP, stoga ne čudi da ima vrhunski uređaj u početnoj kategoriji lasera u boji	Pod prednosti ovoga modela svakako spada elegantan dizajn te naklonjenost vlasnicima digitalnih fotića zbog integriranih utora za memorijske kartice, no s druge strane je dosta spor, a niti tinte nisu baš pretjerano jeftine	Kada vam je doista i posljednja kuna od presudne važnosti i nemate neke pretenzije tiskati više od dvadesetak listova mjesečno pisač poput temeljnog Lexmarka može biti odličan odabir	Temeljni HP-ov multifunkcijski uređaj odlikuje predivan dizajn, za kućni ili uredski rad izvrsne performanse i lake i intuitivne kontrole olakšane LCD ekranom. Ipak , što se multifunkcijskih uređaja tiče postoje i jeftinija rješenja, poput primjerice Samsungovog...	S ovim uređajem Samsung dokazuje zašto je suvereni svjetski vladar u proizvodnji ink-jet multifunkcijskih uredskih uređaja. Za cijenu uredskog pisača u boji kod Samsunga dobivate i fax, skener te kopirku

MIŠ I TIPKOVNICA KUPUJU SE ZAJEDNO!

VRHUNSKI IZGLED RADNOG STOLA, INTEGRIRANA FUNKCIONALNOST I U KONAČNICI NIŽA CIJENA NEGO DA IH KUPUJETE ODVOJENO. GOVORIMO, NARAVNO, O SVE POPULARNIJIM PAKETIMA TIPKOVNICA I MIŠEVA KOJI SU NAPROSTO ZATRPALI TRŽIŠTE. KOJI JE NAJBOLJI OPĆENITO ZA RAD, A KOJI ZA *GAMERE*? | PIŠE: Patrik Pencinger partik.pencinger@janus.hr

Nekoć davno tipkovnica i miš bili su nužni, superjeftini nagrđivači stola i općenito radnog mjesta. S vremenom, osjećaj za estetiku je porastao, a na tržištu su se počele pojavljivati crne ili obojane tipkovnice i miševi sve boljih i boljih performansi. U novije *gamersko* doba miš je praktički promoviran u osnovnu alatku! I tako se kod kupaca razvila svijest o kupnji kvalitetnog miša i kvalitetne tipkovnice. Iako su pojedini modeli doista atraktivni, najfinije estetske norme još uvijek nisu zadovoljene, pa su se tako u novije vrijeme počele pojavljivati sve više miš+tipkovnica kombinacije. U industrijskom žargonu taj paket naziva se *desktop*.
Trenutačno je aktualna druga generacija *desktop* paketa i sa sigurnošću vam možemo reći da su postali pravi hit te vam ih svakako preporučujemo za kupnju.
Proroštali smo malo po dućanima i za ovaj naš test uzeli desetak takvih bežičnih paketa. Što je najnoviji trend? Evo što smo zaključili: praktički više ne možete kupiti kombinaciju kvalitetnije tipkovnice i miša, a da nisu bežični. Brzina komunikacije između miša i RF primopredajnika je poboljšana tako da za nekadašnje primjedbe o "kašnjenju" kursora više nema mjesta. Općenito je povećan raspon kvalitete *desktopa* koje možete kupiti. Cijena im se kreći od 200 pa do 2.000 kuna.
Analizirajući malo, moramo priznati da smo uočili neke prilično velike nelogičnosti u cjenovnim politikama pojedinih proizvođača, pogotovo dvaju takmaca u elitnoj *premium* klasi – Microsofta i Logitecha. Naime, modeli potonjeg su 30-50% skuplji, iako su prema našem sudu isti, ako ne i lošiji od Microsoftovih. Osim toga, Bluetooth nije baš uzeo maha u povezivanju tipkovnice i miša, a ni modeli koje smo iskušali (di Novo) nisu se baš proslavili po performansama. Klasični RF još uvijek je u prednosti - kako po cijeni, tako i po performansama.
Uočili smo i jedno zanimljivo pravilo: što je jeftiniji model *desktopa* koji kupujete, to je klasičnije opremljen tipkama i gumbima na mišu. Jeftini modeli tako su klasične 104/105 tipkovnice s ustaljenim rasporedom tipaka i mišem s 2+1 gumbom i kotačićem. Tu i tamo pojavi se koja fukcijska/multimedijska tipka. Skuplji pak modeli donose gomilu novina. Potičemo sve koji su još uvijek zatucani hipiji što se korištenja dodatnih tipaka na tipkovnici tiče da prestanu biti tvrdoglavi – i prihvate nove tipke. Doista uvelike ubrzavaju rad i imaju znatno bolju ergonomiju. Odličnim se pokazao kotačić za lijevu ruku – koji je Microsoft u svojim najjačim modelima implementacijom TILT tehnologije doveo do savršenstva. Na jačim modelima povećane su i pomoćne tipke (Alt, Shift, Space, Win tipke), što olakšava njihovo kombiniranje s ostalima pri brzom radu. Već je uobičajeno da se posebno izdvoje multimedijske tipke, kojima se kontrolira glasnoća, ali i reprodukcija multimedijskog materijala. Novije tipkovnice imaju i tzv. Fn tipku, kojom se udvostručuje funkcionalnost F-tipaka. Naime, osim što su im zadržane izvorne funkcije, Kad stisnete Fn, po njima će biti raspoređene tipične funkcije uredskih aplikacija baš kao i na ekranu. Totalno prilagođeno korisniku. Trebalo nam je, doduše, nekoliko dana da se priviknemo na nove mogućnosti, no nismo požalili, bili smo ugodno iznenađeni.
Zanimljiv je i novi trend rasporeda tipke Enter. Ista više nije u obliku obrnutog slova L nego je svedena na horizontalnu crticu iznad Shifta. Iako će tvrdokornim tipkačima to biti trn u oku, praksa je pokazala drukčije. Doduše, isprva dolazi vrlo često do zamjene Entera sa Ž (koji je iznad njega), no sve postaje normalno već nakon desetak dana i u prvi plan iskaču dodatne prednosti novog i, kako se ipak čini, ergonomski bolje prilagođenog rasporeda tipaka.
Što se igara tiče, svi Microsoftovi i Logitechovi (osim nesretnog Bluetooth MX900 modela) pokazali su se i više nego adekvatni za igranje FPS-ova. Doduše, što se tiče brzine, nisu još uvijek na razini najboljih ožičenih modela, no zato izostanak žice pogoduje preciznosti.
Najskloniji eksperimentiranju pokazao se Logitech. Pompozno najavljivani "di Novo" komplet nismo baš spremni staviti na pijedestal. Pogledajte, uostalom, opširniji opis nešto dalje. Što se izgleda i stila tiče, najviše nas je impresionirao Microsoftov top-model. Svoju najjaču tipkovnicu i miša presvukli su u imitaciju kože, što naprosto čini čuda što se ergonomije i ugoda rada tiče. A tek kako impresivno djeluje na sve koji ga vide! U kombinaciji s relativno povoljnom cijenom i obiljem funkcija nije nikakvo čudo što smo upravo taj *desktop* ovjenčali i 'best buy' i 'naš izbor' epitetima. To se prvi put dogodilo.

NETRENUTAČNO JE AKTUALNA DRUGA GENERACIJA *DESKTOP* PAKETA I SA SIGURNOŠĆU VAM MOŽEMO REĆI DA SU POSTALI PRAVI HIT TE VAM IH SVAKAKO PREPORUČUJEMO ZA KUPNJU

									
PROIZVOĐAČ	Keytronic	Keytronic	Microsoft	Microsoft	Microsoft	Microsoft	Logitech	Logitech	Logitech
MODEL	KT Cordless XXB	KT Cordless XX	Basic Wireless Optical Desktop	Optical Desktop 2.0	Optical Desktop PRO 2.0	Optical Desktop Elite Executive Edition	di Novo	Cordless Desktop MX700	Cordless Desktop Comfort
VEZA S RAČUNALOM	RF	RF	RF	RF	RF	RF	Bluetooth	RF	RF
TIPKOVNICA	Tipkovnica s 104/105 tipki + 16 Internet multimedia tipki. Vrlo ugodna konfiruracija tipaka, iako je dizajn izbliza pomalo jeftin	Tipkovnica s 104/105 tipki + 16 Internet multimedia tipki. Vrlo ugodna konfiruracija tipaka, iako je dizajn izbliza pomalo jeftin.	Unaprijeđene funkcijske tipke dio su svake Microsoftove nove tipkovnice. Osim njih, tu su i multimedijske tipke i one za kontrolu rada	Slična tipkovnica kao kod jeftinijeg modela, no s boljim stalkom za dlan. Stylish boje. Multimedia centar, dio svake MS tipkovnice, je superkorisna stvar	Microsoft nastavlja tradiciju izrade prvorazrednih ergonomskih tipkovnica. Ovaj put u optimiziranom paketu uz miša s TILT wheel tehnologijom	Unaprijeđen Microsoftov raspored s 25 funkcijskih tipaka i dodatnim TILT kotačićem sa strane	Iz 2 komada, jedan služi zajedno sa softverom kao daljinski upravljač za multimedijalni centar, a drugi je klasični, sa slovima. Tanka je - klasične laptop tipke	Prilično dobra standardna iznimno tanka (ultra slim), tipkovnica s kotačićem sa strane. Živcira jedino što, kad je malo stisnete, počne škripati	Ergonomska tipkovnica s 104/105 + 16. tipaka. Stylish dizajn dodatno naglašen cmom bojom. Doduše, nije baš u skladu s mišem...
MIŠ	Klasični mišonja od 400 dpi. Nije posebno loš, ali ipak ispod prosjeka koji postavlja tipkovnica	Klasični mišonja od 400 dpi. Nije posebno loš, ali ipak ispod prosjeka koji postavlja tipkovnica	Miš pogodan za ljevake i dešnjake, 400 dpi	Tilt Wheel naprosto oduševljava - kako u uredskim aplikacijama, tako i u igrama!	TILT wheel u titan odijelu često se nađe u MS paketa. Baterija mu traje do pola godine!	Ovog miša već smo prije proglasili apsolutnom fetiš ikonom. Tipkovnica mu je idealna nadopuna	MX900 je precijenjena igračka čiju prenapuhanu cijenu smatramo porezom na glupost	Dobar stari mx700. Da ima TILT kotačić, stavili bismo ga ispred Microsoftovim modela	Klasična forma, prekopirana iz prošlosezonskog Dual Optical miša
PRODAJE	Autronic	Autronic	M SAN Grupa	M SAN Grupa	M SAN Grupa	M SAN Grupa	HGspot	HGspot	HGspot
CIJENA	249,00 kn	224,00 kn	341,00 kn	458,00 kn	568,00 kn	622,00 kn	2.200,00 kn	792,00 kn	740,00 kn
DOJAM	Keytronicu je bolje da se drže tipkovnica koje su još uvijek prvi odabir mnogih tvdrokornih tipkača	Keytronicu je bolje da se drže tipkovnica koje su još uvijek prvi odabir mnogih tvdrokornih tipkača	Temeljni Microsoftov paket oduševljava performansama dobivenim za uloženo. Napredne mogućnosti, nešto običniji dizajn i vrhunska kvaliteta	Microsoftov temeljni od 3 nova desktop paketa donosi kvalitetni TILT miš uz standardnu proširenu tipkovnicu - ali bez kotača s lijeve strane	Tko je ikad radio na ergonomski nagnutoj tipkovnici, ovu će naprosto obožavati. Tipke na rubovima su specijalno povećane da ih se lakše pogodi i brže tipka	Koža, fetiš, o daa! Totalna ugoda, i mentalna i fizička. Ovaj komplet ne naziva se bez razloga direktorskim. Uz njega se doista tako i osjećate. A još je k tome jeftiniji od svih Logitecha	Ovaj paket nam se, pogotovo ako u obzir uzmemo i cijenu, pokazao totalnim razočarenjem. Miš kasni, tipkovnica se odvaja od Bluetootha. Uzmite jedino za gledanje	Vrlo solidan paket, da nije jedne, ali za naše tržište najbitnije karakteristike - cijene. Jednostavno u našim očima i uz ovakvu konkurenciju ne vrijedi toliko	Kvalitetan komplet, koji, ako ćemo biti iskreni, baš i nije savršeno stilski usklađen. Tipkovnica je šampion stila, a mišonja je već klasika. Nije nam legla ova kombinacija. Samo za Logitech frikove

TIPKOVNICE LOGITECH DI NOVO

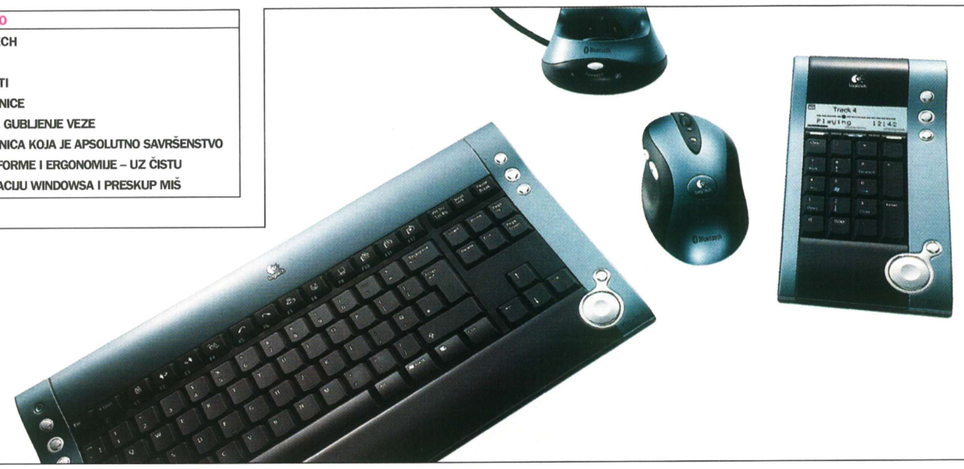
Stil i njegova cijena

OKO LOGITECHOVA NOVOG "DESKTOP" RJEŠENJA DIGLA SE NEOČEKIVANA PRAŠINA. Kompleti bežičnih tipkovnica i stilski ujednačenih im mišonja totalni su hit na tržištu – a di Novo je trebao biti kruna tog zanimljivog novog trenda. Superšminkersko bežično rješenje za vaš desktop s Bluetooth podrškom najavljeno je kao elitistički skup komplet, već samim tim što će se u njem nalaziti najskuplji miš ikad – Logitech MX900. Priznajemo, to nam se baš nije sidjelo, jer kad smo prvi put bili u prigodi provjeriti kao radi, nije nas baš oduševio performansama. No, kao što zorno možete vidjeti, dvodijelna bežična tipkovnica izgleda tako dobro da smo im to oprostili. I tako, instalirasmo mi naš di Novo i krenuše problemi. Dobro, priznajemo da su Windowsi na našoj probnoj PC kanti bili prilično zagađeni – no nije li to standardno okružje, u kojem hardver svejedno nesmetano mora raditi. No, to se nije dogodilo. Rezultat – često frustrirajuće ispadanje glavne tipkovnice iz Bluetooth mreže i stalni pokušaji ponovnog uparivanja. Takve probleme rješava jedino reinstalacija – što zna biti dugotrajan i bolan proces.

E tako, sad kad smo se izjadali i naveli negativne strane, vrijeme je da prijeđemo na pozitivne. Svijetla točka paketa je tipkovnica (ili bolje rečeno, tipkovnice). Iznimno je tanka i malenog hoda tipki. Same tipke identične su onima kakve smo obično viđali na kvalitetnim laptopima. Završna obrada tipkovnice, pogotovo dio za odmaranje dlanova, je apsolutno savršenstvo. Glavni dio tipkovnice osim standardnih tipki sadrži i unaprijeđene F-tipke s 12 dodatnih funkcija te još 12 dodatnih tipki - to su klasične tipke za paljenje i gašenje, Internet navigaciju i kontrolu zvuka, ali i kontrolne tipke za Media Center - inače integralni dio drivera koji će napraviti bazu od vaših slika, glazbe i filmova, nakon čega im možete pristupati putem bilo kojeg od dvaju dijelova tipkovnice na udaljenostima do 10 metara. Totalno novi koncept daljinskog upravljanja za PC.

INFO LOGITECH DI NOVO

PROIZVOĐAČ	LOGITECH
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI
ZA	TIPKOVNICE
PROTIV	CIJENA, GUBLJENJE VEZE
DOJAM	TIPKOVNICA KOJA JE APSOLUTNO SAVRŠENSTVO STILA, FORME I ERGONOMIJE – UZ ČISTU INSTALACIJU WINDOWSA I PRESKUP MIŠ



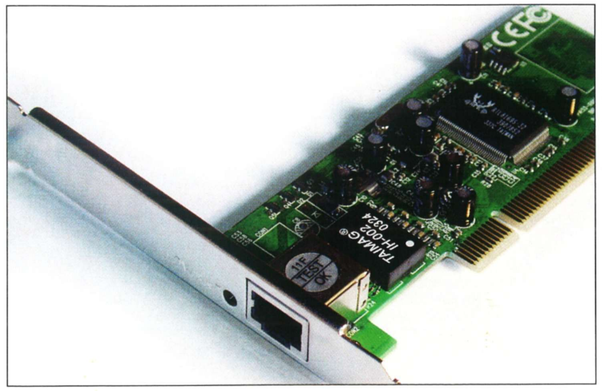
LAN CANYON 1000 MBPS MREŽNA KARTICA

Posljednji dašak žice

I TAKO, dok je wireless još uvijek glavni trend, prave mamutske količine podataka prenose se žicom. A cijena naspram brzine je zanemariva usporedimo li ožičeni i bežični prijenos. Najbolja potvrda rečenog je Canyonova Gigabit Ethernet kartica. Teoretski će propumpati 1000 megabita u sekundi – što je 125 MB/s – znatno brže od ikojeg dostupnog tvrdog diska. Naravno, savršeno će kompatibilno raditi i s običnim Ethernetom na 10 Mbps te s trenutačno najrasprostranjenijim Fast Ethernetom na 100 Mbps. Nemojte zaboraviti da vam za takvu propusnost treba i mreža koja je u stanju to podnijeti. U praksi, za kućnu upotrebu podizanje mreže na gigabitni Ethernet isplati se samo u kontekstu P2P veze jer su hubovi i switchevi još uvijek prilično skupi! Ipak, razlika u kopiranju velike količine podataka između 2 računala putem 100 i 1000 Mbps itekako je zamjetna!

INFO CANYON 1000 MBPS MREŽNA KARTICA

PROIZVOĐAČ	CANYON
USTUPIO	HGspot
CIJENA	191 KN
DOJAM	SAMI PROCJENITE JE LI VAM TEORETSKI DESET PUTA VEĆA BRZINA VRIJEDNA REALNO ČETVEROSTRUKO VEĆE CIJENE



TVRDI DISKOVI WESTERN DIGITAL RAPTOR 74 GB

Najbrži!

VEĆ I SVIREP NAZIV OVOG DISKA prema zlokobnoj vrsti dinosaura daje naslutiti da je riječ o opako dobrom proizvodu. Raptor je dobro poznato ime svima kojima su hardovi fetiš – još od 36 GB modela, a ovo je njegov stariji i dvostruko opakiji brat. 74 GB podataka on vrti brzinom od 10.000 okretaja u minuti i pristupa im u prosjeku za 5.2 ms. Memorijski međuspremnik ima obilnih 8 MB. Kad radi u radnim stanicama, ovaj disk pokazuje bolje performanse od vrhunskih SCSI diskova na 10.000 RPM. Ukratko, želite li najbrže za vaše računalo, ovo je pravi izbor. Ili još bolje, dva Raptora u RAID 0 konfiguraciji. Brrr, ne usuđujemo se ni pomisliti kako bi to brzo radilo. Da vas sad ne zamaramo pretjerano s brojkama, opisat ćemo vam kako to izgleda kada nekakav standardni 80GB 7200 disk zamijenite Raptorom. Skok brzine je i više nego očigledan. Pri normalnom radu, poput kopiranja i učitavanja Windowsa te programa, brzina poraste za kakvih 30%, a posebno ubrzanje registrira se u situaciji kada se disk isfragmentira. Tada do izražaja dolazi brzo traženje podataka ovog diska naspram 7200 i sporijih takmaca. Pitanje je samo jeste li dodatnih 30% brzine spremni platiti 300% većom cijenom. Mi jesmo!

INFO WESTERN DIGITAL RAPTOR 74 GB

PROIZVOĐAČ	WESTERN DIGITAL
USTUPIO	M SAN
CIJENA	1820 KN
DOJAM	NAJBRŽI DISK KOJI VAM NOVAC MOŽE PRIUŠTITI!

PDA PALM ONE ZIRE 72

DeZire!

PalmOne ustrajan je u nastojanju da zadrži značajan postotak tržišta PDA-ova, koje mu iz mjeseca u mjesec izmiče. Jedan od takvih pokušaja je novi Palm – Zire 72. Riječ je o uređaju koji je kao stvoren za mlade. Naravno, zadržao je on sve bitne organizacijske sposobnosti svoje braće – no u svijet osobne organiziranosti unosi dodatnu količinu zabave. Već i sam odabir boje je nekonvencionalan. Metalik plava plastika/guma totalno je seksi. Osim plavog okvira, ostatak uređaje izveden je u fino obrađenom aluminiju. Glavno obilježje mu je 1.2- megapikselski fotić (1280x960 piksela). Kvaliteta fotki je, da budemo iskreni, viša nego što smo očekivali – a k tome možete snimati i filmiće (320x240 piksela). Kad ne radite s njim, Zire72 je potpuno funkcionalan MP3 player – sve što trebate učiniti je utaknuti 3,5mm slušalice u njega. Operativni sustav koji ga pogoni je Palm OS 5.2.8, a procesor je Intelov PXA270 na 312 MHz. Zaslon je transreflektivni TFT rezolucije 320x320 piksela, a u stanju je prikazati 65.000 boja. Uređaj ima 8 MB ROM-a (maskirano) i 32 MB SDRAM-a, gdje je 8 MB zauzeto aplikacijama. Proširiv je SD memorijskim karticama. Preporučujemo hitnu kupnju jedne od 256 MB ili barem 128. Spajanje s računalom realizira se putem Bluetootha. Moramo priznati da smo sada, kad smo ga vidjeli i uživo, doista impresionirani. Tek kad koristite PDA, shvatite kako je to korisna stvarčica i ne razumijete kako ste dosad mogli bez nje.

INFO PALMONE ZIRE 72

PROIZVOĐAČ	AUDIOTRAK
USTUPIO	HGspot
CIJENA	2599 KN
ZA	ROBUSAN, OPREMLJEN, MOĆAN, UMJERENA CIJENA
PROTIV	NE DOLAZE SLUŠALICE S NJIM
DOJAM	PO NAMA TRENUTAČNI BEST BUY ŠTO SE PDA-ova ZA MLADU GENERACIJU TIČE

DVDRW ASUS 8X8

Robusno i svestrano

U SVIJETU DVD SNIMAČA na vrlo dobrom glasu su Asusovi proizvodi. Odluka je pala – moramo to provjeriti. Na test smo uzeli njihov posljednji 8x +/- snimač. *Retail* verzija dolazi sa svim potrebnim za instalaciju te popularnim programom Nero za snimanje CD-a, ali i DVD-a. Osim što zapisuje DVD medije 8x brzinom, uređaj s 24x zapisuje i po CD-R i CD-RW medijima. CD-e pak čita 40x brzinom, a DVD-e 12x, tako da ga bez ikakvog straha od sporosti možete staviti kao jedini optički čitač/pisač u vašem stroju. Od specijalnih Asusovih tehnologija izdvajamo FlextraLink, što je tehnologija prevencije *buffer underruna*, i FlextraSpeed. Potonja automatski regulira brzinu snimanja ovisno o stanju i kvaliteti medija kako integritet podataka ne bi došao u pitanje. Od nestandardnih dodataka tu je specijalni DDSS ovjes. Dotični smanjuje vibracije nastale zbog neizbalansiranosti diskova do koje dolazi zbog velikih brzina vrtnje, što znači manji prijenos vibracija na kućište, tiši rad i bolju čitljivost neizbalansiranih diskova.

INFO ASUS 8X8

PROIZVOĐAČ	ASUS
USTUPIO	M SAN
CIJENA	910 KN
DOJAM	DVD PISAČ S KVALITETOM U RAZINI S MATIČNIM PLOČAMA PO KOJIMA JE ASUS JEDAN OD VODEĆIH U SVIJETU!

DVDRW NEC ND-2500A

Srebrnih 8x

S NAJNOVIJOM SERIJOM vrlo kvalitetnih DVD snimača NEC-u je dodatno porastao ogled. Iako će ND-2500 po dobrom starom NEC-ovom običaju imati velikih problema s izgrebanim DVD-ima, sve živo što pokušate u njemu snimiti radit će pouzdano i brzo. Doduše, svakako vam preporučujemo stavljanje najsvježijeg službenog *firmwarea*. Sve vrste DVD-a snima s 8x, a one izbrisive s 4x. CD-R snima s 32x maksimalno, a CD-RW-ove s 16x. Internetom već dulje vrijeme kruži priča da je ovaj model zapravo "okljaštreni" Dual-Layer snimač, te da će ga se moći pretvoriti u DL pržilicu odgovarajućim *firmwareom*. Iskreno, nama to nije pošlo za rukom, no ionako smo bili skeptični glede toga. Prisjetite se samo, isto se pričalo i za Pioneerove modele, no nikad se nije ostvarilo.

INFO NEC ND-2500A

PROIZVOĐAČ	NEC
USTUPIO	HGspot
CIJENA	835 KN
DOJAM	VAŠE SREBRNO KUĆIŠTE BIT ĆE VAM ZAHVALNO AKO GA NAGRADITE OVOM DVD PRŽILICOM

GRAFICKE KARTICE SAPPHIRE X800 PRO

X800 je sletio!

KONAČNO JE DOŠAO I TAJ DAN – dobili smo, doduše, nakratko, priliku iskušati novo ATI-jevo čudo, X800 čip u Pro inačici. Iako je kartica izgrađena oko R420 arhitekture na prvi pogled vrlo slična Radeonu 9800XT - hlađenje im je gotovo identično i zahtijeva samo jedan molex dodatnog napajanja - zapravo im je dosta toga različito, a ponajviše performanse. Ne morate imati jako računalo da biste osjetili sirovu snagu kojom X800 vitla. Kakvih 2 GHz i 512 MB dovoljni su da razvale svaku igru koju mu se baci u ralje. Impresivno. Kad stavite ovu karticu u računalo, bez razmišljanja sve igre stavite u maksimalnu rezoluciju, maksimalan nivo detalja, a u driverima namjestite forsirani vrhunski *antialiasing* i anizotropno filtriranje - performanse će vam biti jednake i u visokim i u niskim detaljnim postavkama, jer će usko grlo biti glavni procesor! 0.13-mikronska arhitektura omogućava VPU-u da radi na 475 MHz. GDDR3 memorija troši manje struje od standardnog DDR-a i može se znatno više *clockati*. U Sapphireovom X800 i memorija je na, prema ATI-ju, standardiziranih 900 MHz. To omogućava propusnost od 28.8 GB/s! Najveća prednost nad prethodnom generacijom kartica svakako je 12-pikselskih i teksturnih cjevovoda. Inače, ako ste dovoljno hrabri, postoji način za hardversko otključavanje dodatna 4 komada – koji su inače rezervirani za X800XT. Nadajmo se da će se pojaviti i softverski način. Finiji proizvodni proces VPU-a i 256-bitna GDDR3 memorija omogućavaju hrabrima poboljšanje performansi još kakvih dvadesetak posto.

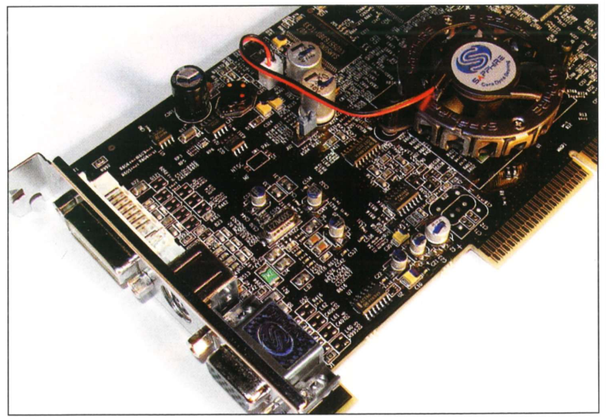
INFO	SAPPHIRE X800PRO 256 MB
PROIZVOĐAČ	SAPPHIRE
USTUPIO	MICROLINE
CIJENA	JOŠ NIJE FORMIRANA
ZA	BRZINA
PROTIV	NE ZNAMO CIJENU, NADAMO SE DA NEĆE BITI PREPAPRENA
DOJAM	KONAČNO UISTINU GOLEM GENERACIJSKI SKOK U SVIJETU GRAFIČKIH KARTICA! IPAK SE KREĆE!

GRAFICKE KARTICE SAPPHIRE 9600XT 256 MB VIVO

Elitna 9600-tka

TRAŽITE LI NAJMOĆNIJU KARTICU s Radeonom 9600XT, vaša potraga završava ovdje. Sapphireov 9600XT ima sve što možete poželjeti, osim TV tunera, a na vama je da procijenite da li vam se dodatni trošak doista i isplati. VPU ove grafičke radi na 500 MHz, što je standard za 9600XT. Od ostalih uobičajenih modela na tržištu ovu karticu izdvaja 256 MB memorije te dodatni ATI Rage Theater čip zaslužan za napredne VIVO mogućnosti. Imajte na umu da memorija nije hlađena, te da biste adekvatnim pasivnim hladnjacima povećali potencijal *overclockiranja*. Hardverske Video In mogućnosti ove kartice omogućavaju vrlo elegantno snimanje videa u MPEG-2 format uz minimalno hardversko zauzeće. No, najveći dio dodatnih troškova odnosi se upravo na 128 MB Samsung memorije. Isplati li se kod kartica ovog ranga ulagati u dodatnu memoriju? Odgovor je jednostavan – za današnje igre, osim *Far Cryja*, NE, ali za buduće, poput *HL2*, *Stalkera* i *Dooma 3*, svakako. Drugo je pak pitanje kako će se dotične vrtjeti na 9600XT čipu. Radit će sigurno, no treba vidjeti kakvu će razinu detalja postizati.

INFO	SAPPHIRE 9600XT 256 MB
PROIZVOĐAČ	SAPPHIRE
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	APSOLUTNI VRH SREDNJE KLASE. KAKO PO PERFORMANSAMA I OPREMLJENOSTI, TAKO I PO CIJENI



MODDING PAPST 80MM VENTILATOR

Tiho, rekao sam!

U JEDNOM OD PROŠLIH BROJEVA već smo otkrili neraskidivu vezu između tišine računala i hlađenja. Što je više rashladnih tijela, to je manja brzina vrtnje potrebna da bi se sustav držao na radnoj temperaturi. A ako je još pritom i kvaliteta tih hladila vrhunska, glasnoća računala opasno se približava granici nečujnosti. Jedan od najcjenjenijih proizvođača u svijetu računala njemački je Papst. Znate već kako kažu za Nijemce – nema boljih strojara od njih. Nakon susreta s ovim hladilom, tome vjerujemo još i više. Na prvi pogled riječ je o najobičnijem 80mm ventilatoru – nešto većeg motora, pa samim tim i nešto veće težine. No, pomnijim pregledom zamjećuje se savršena robusnost i ležanje pokretnog dijela ventilatora na ovjesu bez imalo "lufta". Ventilator će se zavrtjeti maksimalno do 1500 okretaja u minuti i pritom će na sat progurati 33 kubika zraka. Glasnoća je pritom nečujnih 12 dBA.

INFO	PAPST 80MM VENTILATOR
PROIZVOĐAČ	PAPST
USTUPIO	HGspot
CIJENA	100 KN
DOJAM	TIH, DOBRO HLADI, ROBUSTAN, ALI I SKUP I RUŽAN

DIGITALNA FOTOGRAFIJA CANON IXUS DIGITAL 430

Sminka i kvaliteta

KAD JE DAVNE 1996. Canon izašao na tržište sa svojom linijom Ixus proizvoda, dotična je polučila instantan uspjeh. Ljudi su se totalno zapalili za digitalce sa *stylish* metalnim kućištem, koji su pritom imali i iznimnu kvalitetu slike. Danas, 8 godina poslije, IXUS serija digitalaca broji ravno 30 modela, zajedno s ovim ovdje opisanim. Digital IXUS 430 nasljednik je prijašnje perjanice serije, Digital IXUS 400 modela. Brojka 4 u nazivu simbolizira razlučivost CCD senzora od 4 megapiksela. Dovoljno za snimanje fotografija u 2272x1704-pikselskoj rezoluciji. Osim fotografija, novi IXUS u stanju je snimati i AVI (Motion JPEG) filmove maksimalno do 30 sekundi 640x480 zapisa ili 3 minute pri 320x240 – zajedno sa zvukom. U maleno tijelo ugrađen je i solidni 36-106mm 3x optički zum. Oduševljava i kvaliteta fotografija. Srce cijelog sustava nagrađivani je Canonov DIGIC čip. Riječ je o mikroelektronici koja je zadužena za obradu slike nakon što je CCD ulovi, a ona je u ovom modelu identična kao i u profesionalnom EOS 10D modelu.
Kamera je potpuno orijentirana prema jednostavnom snimanju bez mnogo prtljanja, no po želji vam omogućava i potpuno manualni rad. Orijentacijski senzor slike vrlo je zgodna stvar – automatski će detektirati iz kojeg ste položaja slikali fotografiju te je ovisno o tome i zarotirati u konačnici. Zanimljivo je spomenuti da uz svaku fotografiju možete snimiti i zvučnu bilješku do 60 sekundi – kako biste se poslije prisjetili što ste to doista slikali. Idealno za večeri ludog provoda, kad se obično iduće jutro malo čega sjećate! Stvar koju uvijek hvalimo kod Canona su baterije, pa ni ovaj model nije iznimka. Li-ion akumulator traje i traje. Uređaj je PictBridge kompatibilan, što znači da je izravno s njega moguće ispisivati fotografije na gotovo svim modernim (foto) pisačima u boji. Zgodno – ako vam se žuri.

INFO	CANON IXUS DIGITAL 430
PROIZVOĐAČ	CANON
USTUPIO	---
CIJENA	NAZVATI
ZA	KVALITETA SLIKE, METALNO TIJELO, MALE DIMENZIJE
PROTIV	USB 1.1 SPAJANJE NA RAČUNALO
DOJAM	MODEL KOJI VRLO ZORNO POKAZUJE ZAŠTO JE IXUS SERIJA DOŽIVJELA 30 MODELA

DIGITALNA FOTOGRAFIJA CANON IXUS DIGITAL I BLACK

Najmanji IXUS ikad

IZA IMENA "I" krije se serija najseksi i najmanjih IXUS-a ikad. Kažemo serija jer, osim u crnom finišu (nama najdražem), dolazi još i u srebrnoj, brončanoj i "Apple-Ipod" bijeloj boji. U načelu, sve je isto kao i kod većih modela – samo što je ovdje ultrašik-maleno. Tu su četiri megapiksela rezolucije, ugrađena bljeskalica, mogućnost snimanja filmova sa zvukom, DIGIC procesor... Uz ovaj fotić obvezan dodatak je špagica kako biste ga mogli objesiti oko vrata, kada funkcionira kao imperativni modni dodatak. Čisto da dobijete bolje dojam o gabaritima ove male zvjerke, reći ćemo da su ga mnogi čak i nakon pregledavanja zamjenjivali za mobitel. Gotovo je identičnih dimenzija kao SE T610.

INFO	CANON DIGITAL IXUS I BLACK
PROIZVOĐAČ	CANON
USTUPIO	---
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	NAJMANJI, NAJSEKSI, NAJMETALNIJI – ŽELIMO GA. I NEMOJTE GA POKAZATI CURI JER ĆE VAM GA ODMAH PRISVOJITI

DIGITALNA FOTOGRAFIJA CANON POWERSHOT A 310

Kompaktni Best Buy

DA SMANJENJE DIMENZIJA automatski znači i proporcionalno povećanje cijene pokazuje novi Powershot A310. Malen je, lagan za korištenje i producira kvalitetne fotografije. Što vam više treba? Slike lovi 3.2-megapikselskim senzorom, što je, kao što smo napisali i u ovomjesečnoj knjižici, sasvim dovoljna rezolucija čak i za ispise dimenzija A4 stranice. Impresionirao nas je Canonov za ovu klasu inovativan brzi sustav automatskog fokusiranja u 5 točaka. Koliko god duboka vam bila scena koju slikate – sve će biti fokusirano. Uz ovaj fotić nema bojazni od nefokusiranih fotografija. Osim fotografija, u stanju je hvatati i do 3 minute videozapisa zajedno sa zvukom. Fotić pohranjuje zapisano na CF memorijske kartice, a uza nj dolazi jedna od 32 MB. Vrlo solidan model za početnike - uz malo truda, fotografije će izgledati kao da ih je radio profić.

INFO	CANON POWERSHOT A310
PROIZVOĐAČ	CANON
USTUPIO	---
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	ZAPUTITE SE U SVIJET DIGITALNE FOTOGRAFIJE BEZ IKAKVIH KOMPROMISA!

internet kalendar SRPANJ

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

01 chick-gadgets

Tko kaže da su moderna tehnološka pomagala, zbog ružnoće, ograničena samo na uporabu od strane muške čeljadi? Curke, čeka vas superdizajnirana gedžeterija! www.wirelessdigest.typepad.com/shinyshiny

02 vinogradarstvo

Svi ljubitelji vrhunske kapljice odnedavna imaju svoju zvijezdu u hrvatskom Internet sazviježđu. Koliko god ga konzumirali, zasigurno nećete biti mamurni jutro poslije. www.vinogradarstvo.com/

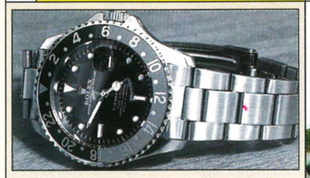
03 streetstyle

Na ovoj opširnoj franuskoj stranici možete provjeriti kako će vaše vozilo izgledati - koje god bilo - sa svim dostupnim varijantama i veličinama aluminijskih naplataka. www.simulcar.com/

04 biznis

Biznis.hr će vam postati najomiljenija stranica u životu ako ste, hmmm, hrvatski biznismen. Za poslovnjake i one koji su uvjereni da spadaju među takve. www.biznis.hr

05 za dečke

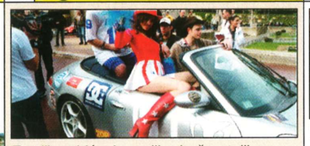


Još jedan u moru *gadget siteova* koji su istodobno i dućani. Ovaj je, za razliku od onog koji ste mogli gledati početkom mjeseca, specijaliziran za muškarce i njihove potrebe. www.boysstuff.co.uk

06 gumball

I ove godine održana je popularna ilegalna Gumball Rally 3000 utrka namijenjena superbogatašima. Ovo joj je službeni *site*, koji nudi brojne informacije, ali ne i slike masovnog uhićenja gumballaša ove godine u Španjolskoj. www.gumball3000.com

07 gumball bez cenzure



Za slike uhićenja, golih obožavateljica Gumballa 3000 i razbijenih automobila vrijednih po nekoliko milijuna kuna uputite se na web odredište debeljka Kimblea, IT milijunaša koji religiozno svake godine sudjeluje (čak ima i neke pobjede). www.Kimble.org/gumball3000

08 preksutra

Iliti Dan poslije sutra – naslov je prošlomjesečnog *blockbuster* hit filma katastrofe. Mi jako volimo filmove katastrofe, ali nikako ne bismo htjeli da se ovakvo što dogodi. Riječ je doista o vrlo velikom problemu, što vrlo zorno opisuju ove Internet stranice... www.time.com/time/2001/global.warming/a.html

09 el morones 2

Dakle, ako vam je Wi-Fi protočnost podataka premalena, nasprejajte sobu - a možete i sebe, malo ispod pazuha, da prigušite smrad - ovim čudotvornim sprejom. A k tome ubija i muhe. www.j-walk.com/other/wifispray

10 overkloking

Pod ovim imenom krije se najnovija *online* stripčuga iz ruku meštra Matakovića. Tipičan crni humor dočaran od strane karakterističnih spodoba – ovaj put u digitalno-računalnoj domeni. www.iskon.hr/webcafe/matakovic

11 cure za radnu plohu

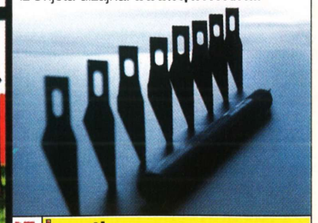
Čeznete li za kakvim čednim djevojčetom koje bi vam ukrasilo radnu plohu Windoza, ovo je pravo mjesto - sofisticirane slike najviše kvalitete... www.desktopgirls.com

12 motociklizam

Odličan motociklistički portal prepun sadržaja, od kojih, naravno, izdvajamo motoristicu tjedna. www.motori.hr

13 stil

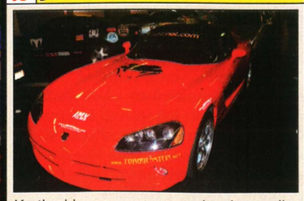
Jednostavne stranice, s dugom tradicijom, koje donose i opisuju najkvalitetnije linkove iz svijeta dizajna. www.styleboost.com



14 komadi

Jeste li dovoljno hrabri da *uploadate* svoju sliku i budete izloženi beskrupuloznom javnom mijenju koje će vas izvrijeđati ako im se ne svida neki detalj vašeg izgleda? I za žene i za muškarce. www.komadi.com

15 auti



Kratko i jasno – na ovom *siteu* je gomila kvalitetnih slika najrazličitijih automobila u najvišim, a i višim rezolucijama. Svirepo! www.highresautoimages.com

16 filmovi

Iako očajnog dizajna, na ovoj stranici maštovita imena možete naći štosta vezano uz DVD i kućno kino. Od opisa filmova preko recenzija komponenti kućnog kina do kolumni i top-ljestvica. www.dividi.com.hr

17 viteštvo

Da dani viteštva i plemenitih djeva nisu prošlost, pokazuje i ovaj autentičan viteški turnir koji, što je pravi presedan, ima svoje Internet stranice. OK, više je to turistička atrakcija nego pravi turnir, no svejedno predstavlja vrlo zanimljivo web-odredište. www.viteski-turnir.com

18 mjuza

Izvrstan interaktivni glazbeni atlas. Upišite neke od svojih omiljenih glazbenika i dobit ćete preporuku stila koji bi vam se mogao svidjeti i eventualno još nekih glazbenika koji bi vam se također mogli svidjeti. www.musicplasma.com

19 nogsi

Svi luduju za nogometom dok ovo čitate. Evo jednog od zanimljivijih web-odredišta na domaćem webu koje se bavi tim sportom. Pratite Euro 2004 i uz njihovu pomoć. www.nogometni-magazin.com

20 tpknca

Iako će vam u brzini pola riječi ispasti kao i nama u naslovu (trebalo je pisati "tipkovnica"), ovaj izumčić svejedno ne treba zanemariti. Učitajte *site* i saznajte kako se pomoću ovog batrljka ispisuje svih stotinjak ASCII znakova... http://halfkeyboard.com

21 forvarduša

Popularni Lokasov subotnji *show* ima izvrsne Internet stranice. Posjetite ih i, između ostalog, saznajte što se nudi ove subote, različite druge intrige i, naravno, što je to "forvarduša". www.veceras.com.hr

22 sex

Zanosna "mišica" Misha čeka na vas u svome *online* hramu. Provjerite možete li odoljeti njezinim čarima... www.mishaonline.com

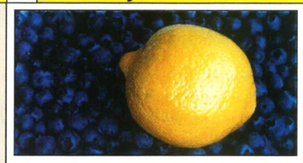
23

Trendovi su jasni kao suza. Želite li napredovati u poslu i karijeri - ili barem zadržati mjesto na kome se nalazite - morate svakodnevno nadopunjavati i proširivati svoje znanje. Ova stranica u tome će vam pomoći, koja vas god tematika zanimala. www.findtutorials.com

24 clubbing

Da bjelovarski projekt Euphoria po kvaliteti i viziji spada u Europu, odavna znamo. I sami se u to možete uvjeriti posjetite li njihove Internet stranice... www.euphoria.eu.com

25 zdravlje



Iako malo ćelavog dizajna, ovaj zdravstveni portal prvorazredan je repozitorij znanja o tome kako ostati zdrav te kako općenito zdravo živjeti - a ako se pak i razbolite, kako se boriti protiv bolesti... www.zdravlje.hr

26 hi-fi

Popularnom hi-fističkom dućanu obnovljene su Internet stranice. Ondje sada možete pronaći znatno više slika vrhunskih audiosustava različitih tehničkih obilježja itd. www.sonus-art.com

27 reklame

AAS je specijalna organizacija koja regulira marketinško tržište u Engleskoj. Oni su ti koji su zabranili preseksi reklame s Kylie i neke slične, što je u konačnici rezultiralo njihovom suludom popularnošću. Cenzura nikad nije dobra. www.asa.org.uk

28 grafika

Nzone je nVidijin *site* namijenjen *gamerima*. Tek manji dio posvećen je hardveru, većinom objavljuju informacije o nadolazećim igrama, nude demoe za *download* i slično. www.nzone.com

29 gizmoti

Ako vas pale stvarčice poput privjeska za lov na klokane, upaljača u obliku bumeranga te koale na napuhavanje, ove Internet stranice posvećene sitnim gluparijama iz Australije pravo su mjesto za vas. www.gizmo.com.au

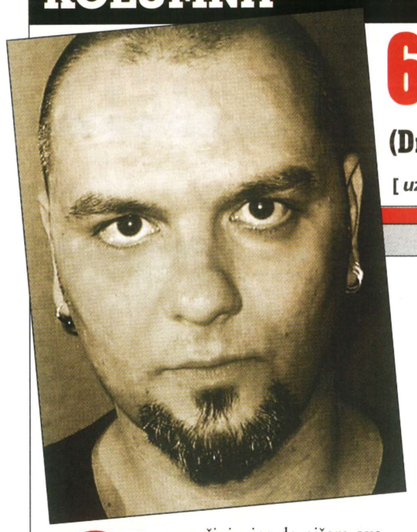
30 survivor

Završio je osmi po redu serijal popularnog Survivora. Posebno intrigantna sezona obilovala je brojnim prevratima, a pobijedila je <SPOILER> hrvatica Amber Brkić. I usput se udala za glavnog konkurenta za nagradu... www.cbs.com/survivor

31 startrek

Treća sezona Enterprisea polako, ali sigurno ovaj Star Trek serijal usmjerava ka vrhu svih Star Trekova ikad. Željno iščekujemo kraj godine, kad bi se trebala početi prikazivati i na našoj televiziji. www.startrek.com

Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr



60 godina poslije, ili prije?

(Dnevnik jednog Bota)

[uz čitanje preporučljivo slušati: "Take me to the other side" - Aerosmith]

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Sama činjenica da pišem ove retke, govori u prilog onome što sumnjam već neko vrijeme. Mislim, naime, da polako, ali sigurno silazim s uma. Ne znam što mi se događa, sve teže mi je razlučiti san od jave, stoga sam odlučio zapisati svoja razmišljanja, pa ukoliko bude sreće da ovaj papir preživi sve ono blato, snijeg i vodu kroz koju ću se provlačiti, iskreno se nadam da će dospjeti u ruke nekome tko će to moći razumjeti. Ne pamtim više koji me to stjecaj okolnosti naveo da se bavim ovim poslom, i u kojem je točno trenutku mog života donešena odluka da pristupim elitnim postrojbama vojske, no prilično se jasno sjećam dana kad su me pozvali u stožer ''Ureda za tajna djelovanja".

- Blaskowitzu! - obratio mi se načelnik stožera - Vi ste jedina osoba za koju smo se jednoglasno složili da može iznijeti ovaj projekt na svojim leđima. Nemate nijednu mrlju na karijeri, sve ste svoje zadaće izvršili bez pogovora i prije zadanog roka, samozatajni ste, nikad niste bili ljubomorni na kolege i njihova odlikovanja jer Vam je jasno da Vaše djelovanje ne može biti stimulirano kolajnama i nacionalnim počastima jer kako Vi, tako i cijela vaša postrojba za našu vojsku jednostavno ne postojite.

Naravno, nisam postojao na papiru, kako ja, tako ni moji suborci, no prokleto sam dobro postojao svaki put kad sam bio odaslan na zadatak. Ovaj put sam znao da se sprema nešto veće od ičega u čemu smo ikad sudjelovali, i instikt me nije prevario - spremao se put u Europu.

- Osim što ste izniman vojnik, podrijetlom ste Hrvat...
- Točno, gospodine generale.
- To je velika prednost, Blaskowitzu: to bi Vam uveliko moglo biti na pomoći jer se na prostoru Balkana pruža trenutačno najžešći otpor silama osovine i mada Vaše djelovanje neće biti usmjereno na Balkan, nije nemoguće da Vas put nanese i tuda. Osim toga, dio Hrvata priklonio se neprijatelju, dok je dobar dio stao na stranu saveznika, pa Vam u slučaju zarobljavanja neće biti problem predstaviti se kao simpatizer bilo koje od tih dviju strane, što Vam može spasiti glavu.

Već je godinu dana kako se vucaram po ovoj europskoj vukojebini, i ni samome mi više nije jasno zašto me, za razliku od svih mojih prijatelja, Bog poštedio. Nakon iskrcavanja u Normandiji, infiltrirao sam se u dvorac Wolfenstein i izvršio niz misija od kojih su neke graničile sa zdravim razumom, no to je bio tek početak svakodnevnih suludih borbi, nakon čega su mi popustili živci. Sad sjedim u magazinu s municijom i medicinskom opremom, dok moji suborci jurišaju u želji da osvoje stari grad u pustinjskoj oazi Siwa, koji drži jedan njemački garnizon. Jurišaju i bivaju izbušeni nacističkim mecima i izranjavani granatama i nagaznim minama samo s jednom mišlju: probiti obranu i postaviti dinamit na topove koji sprečavaju proboj naših s istoka. Ono što me najviše brine jest činjenica da je ovo deja vu koji proživljavam iz dana u dan. Što je najgore, svaki put izgleda jednako stvarno kao i sad. Da, mora da sam totalno poludio jer točno se sjećam da smo jučer na istim ovim pozicijama jurišali na branjene topove. Štoviše, u nedostatku inženjerije, ja sam osobno uzeo dinamit u ruke i smaknuo oba topa. Kad razmišljam o tome, najgore od svega je da se ne mogu sjetiti trenutka kad sam se probudio, pod uvjetom da sam to uopće sanjao. Bojim se da sam upao u nekakvu paralelnu dimenziju u kojoj iz dana u dan proživljavam jednu te istu bitku, a u svom tom ludilu utješilo bi me jedino kad bih mogao razlučiti da li se ovaj trenutačni desant na stari grad uistinu

> **...živim i radim obične stvari, a ubijanje i rat.... to će mi biti nešto potpuno strano. To će biti samo perverzna, nedokučiva, benigna zabava u kojoj nitko ne može stradati, a nakon bitaka jedni drugima ćemo govoriti "good game"...**

događa ili je samo još jedan deja vu koji proživljavam.

Tijelo me boli, ne osjećam prste, mada sam odavno iza sebe ostavio hladni europski snijeg na kojem smo izvršili misiju uništavanja nacističkih spremnika goriva koje su krili na poziciji pod kodnim imenom ''Fuel Dump". Sjećam se kako sam snajperom skinuo tešku oklopnu panzerfaust obranu te se, preobučen u naciodoru, infiltrirao u neprijateljske redove i svojim suborcima, prošavši pokraj straže, noću otvorio vrata na vojarni, i kako sam otkriven bio izrešetan rafalima iz MP40. Ne znam više da li me danas više bole prostrijelne rane ili ubodi od injekcija adrenalina kojima su mi napunili tijelo i pretvorili me u vreću mesa s instiktom za preživljavanje. Nakon rušenja ''Dumpa", bez previše priče odmah smo prebačeni u Afriku. I mada se put od Europe do Afrike ne prelazi u nekoliko minuta, ja se ne mogu sjetiti nijednog detalja s te rute. Imam rupe u sjećanju i sve što pamtim samo su ove proklete borbe na život i smrt od onog trenutka kad kreće juriš. Da stvar bude još gora, nakon svake borbe zapadam u komatozno stanje u kojem imam tripove u kojima sam sudionik te bitke, ali na strani Nijemaca, i u tom me času ne zanima nikakva ideologija, niti me muče pitanja za što se zapravo borim. Jedino mi je važno bez previše razmišljanja eliminirati neprijatelja. Bojim se ovo ikome povjeriti da me ne osude za veleizdaju.

Ono što je definitivno najgore je činjenica da znam što će se dalje zbivati. Nakon što osvojimo oazu Siwa i razbijemo topovsku obranu, poslat će nas u Tobruk da iz nacionalne banke ukrademo nacističko zlato. Bez obzira uspijemo li ili ne, već sutradan ludilo će se nastaviti i sve što mogu reći jest: neka nam je Bog na pomoći, jer ja ovo više ne mogu izdržati, a kako mi se čini, ni moji suborci koji bojim se jednako kao i ja uviđaju da nešto nije u redu, samo što šute iz straha da ih netko ne proglasi ludima. Jedino mi se Medic jednom prilikom povjerio, rekavši kako se osjeća poput lutke na koncu koja ne može kontrolirati svoje poteze te da je uvjeren kako netko ''odozgo" mimo njegove volje upravlja njegovim postupcima. No, nakon bitke za Seawall Battery rekao mi je da zaboravim što mi je govorio, jer je navodno bio samo nervozan prije okršaja.

U rijetkim trenutcima odmora, dok moji suborci čiste naoružanje i krpaju uniformu, ja se prepustim sanjarenju i zamišljam kako bi lijepo bilo biti daleko od ovog ludila, imati normalan život. Zamišljam da sam negdje drugdje, u nekoj dalekoj budućnosti, 50-60 godina odavde, u 21. stoljeću, na nekom mirnom mjestu na Balkanu, u zemlji mojih predaka, u malom gradu, po mogućnosti na moru, da živim običan mali život bez prevelikih uzbuđenja i obavljam neki sasvim običan posao. Pišem za kakve novine, recimo, i to ne neke teške svjetovne teme, već o nečemu ugodnome, nečemu što opušta, nečemu zabavnom i ležernom. Tad se u svojoj mašti više ne zovem B.J. Blaskowitz, nisam zapovjednik USA rendžera i nisam infiltriran u pozadinu neprijateljskog područja. Zovem se, primjerice, Damir Đurović, Damir Rukavina ili Zoran Žmirić, svejedno. Živim i radim obične stvari, a ubijanje i rat.... to će mi biti nešto potpuno strano. To će biti samo perverzna, nedokučiva, benigna zabava u kojoj nitko ne može stradati, u kojoj će operacija Wolfenstein, bitke za Wurzburg radar, Siwa oazu, i Fuel Dump biti samo plod nečije mašte, a nakon bitaka jedni drugima ćemo govoriti "good game".

U čast šezdesetoj obljetnici operacije D-Day, posvećeno svim sudionicima, te igračima igre Wolfenstein; Enemy Territory.

Uz duboki naklon...
(o)(o)|gand

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

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

EPSON Stylus C64 printer

EPSON Stylus C84 printer

EPSON Stylus CX5400 multifunkcionalni

EPSON Stylus CX6400 multifunkcionalni

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®