NAGRADNA IGRA 2x GRAFIČKA PIXELVIEW 6600GT

HACKER

BROJ 108 • PROSINAC 2004. • CIJENA 33.00 KN, 1100 SIT, 330 DIN, 270 DEN, 8.50 KM

D... KORISNE OVISNOSTI

ISSN 1330-7126

DVD PRILOG 4.5 GB

RECENZIJA

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Ovo je brzina!!!

NAJAVA BROJA

BATTLEFIELD 2

Masovno multiplayer ratovanje dobiva skroz novu dimenziju

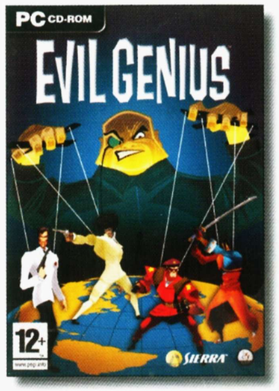
TEMA BROJA

NOVA GENERACIJA ROLEPLAYING IGARA

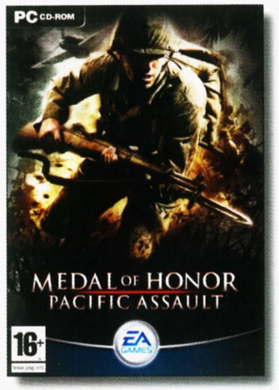
Elder Scrolls IV Oblivion

ALGORITAM

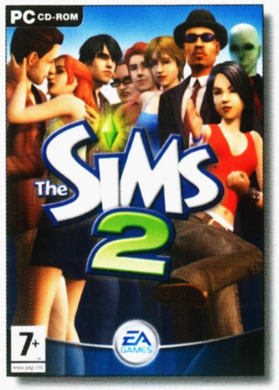
multimedija centar



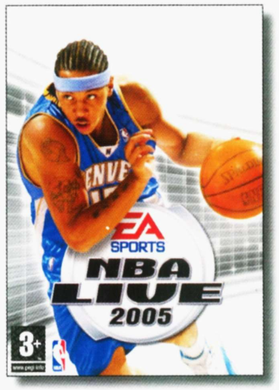
Evil Genius
PC ▸▸ 349,00 kn



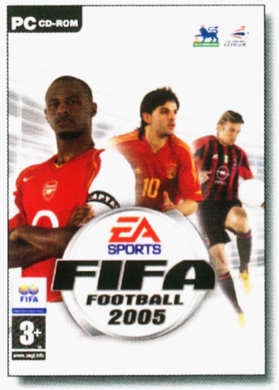
Medal Of Honor Pacific Assault
PC ▸▸ 349,99 kn



The Sims 2
PC ▸▸ 349,99 kn

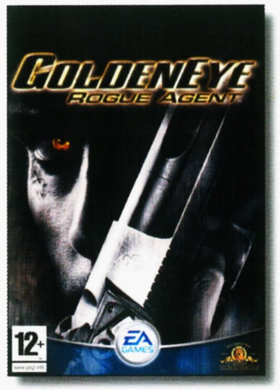


NBA Live 2005
PC ▸▸ 349,99 kn
PS2 ▸▸ 449,00 kn
Xbox ▸▸ 449,00 kn



Fifa Football 2005
PC ▸▸ 449,99 kn
PS2 ▸▸ 449,00 kn
PSX ▸▸ 199,00 kn
XBOX ▸▸ 449,00 kn
GC ▸▸ 449,00 kn
GBA ▸▸ 369,00 kn

The Lord of the Rings: The Third Age
PS2 ▸▸ 449,00 kn
XBOX ▸▸ 449,00 kn
GC ▸▸ 449,00 kn



GoldenEye: Rogue Agent
PS2 ▸▸ 449,00 kn
Xbox ▸▸ 449,00 kn
GC ▸▸ 449,00 kn

Need for Speed Underground 2
PC ▸▸ 349,99 kn
PS2 ▸▸ 449,00 kn
Xbox ▸▸ 449,00 kn
GC ▸▸ 449,00 kn
GBA ▸▸ 369,00 kn

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. Ponuda vrijedi do isteka zaliha. Algoritam i Algoritam logotip su zaštićene trgovačke oznake tvrtke Algoritam d.o.o. Zagreb.

JEDNO MJESTO,
BROJNE MOGUĆNOSTI

vodafone live!™

Igre | Melodije | Vijesti & Vrijeme | Slikovne poruke

Sony Ericsson

© Gameloft

Odlučite se za Igre!

Na Vodafone live! mobilnom portalu

Želite akciju i zabavu? Odlučite se za igre vrhunske animacije na Vodafone live! mobilnom portalu. Ujedno šaljite slikovne poruke, odaberite najnovije glazbene hitove, pronađite potrebne informacije i koristite brojne druge usluge.

Na slici je prikazan Sony Ericsson T610. © 2004 Gameloft. Sva prava zadržana. Gameloft, Gameloft logo i 2004 Real Football zaštitni su znakovi Gameloft S.A.
Za sve informacije nazovite Službu za korisnike na 091 77 00. Pozivi upućeni na ovaj broj iz VIP mreže su besplatni.

VIP
vodafone™

www.vipnet.hr

NAGRADNA IGRA

IGRAJ I OSVOJI

SUPERNAGRADU

PixelView
128 MB
128 bit
PCI EXPRESS
DirectX 9.0+ DVI-I
Video Out
GeFORCE 6600 GT

2 x PIXELVIEW 6600 GT

GRAFIČKU KARTICU

30 x

ŽELITE LI ZAPLIVATI SA SIRENAMA? PIXELVIEW 6600 GT ILI JEDAN OD 30 PAKETA PODLOŠKA ZA MIŠ+KEMIJSKU OLOVKU MOŽETE OSVOJITI AKO IZREŽETE TRI KVADRATIĆA S REDNIM BROJEVIMA, NALJEPITI IH NA DOPISNICU ILI STAVITI U KOVERTU TE DO 12.12. POŠALJETE NA ADRESU R EDAKCIJE HACKERA S NAZNAKOM "PIXELVIEW 6600 GT"

ADRESA REDAKCIJE:
REDAKCIJA ČASOPISA HACKER
ČAKOVEČKA 17 / ULAZ KRAPINSKA
10000 ZAGREB

NAPOMENA - OPSJEDANJE REDAKCIJSKOG TELEFONA I POKUŠAJI PODMIĆIVANJA ČLANOVA HACKER TIMA BESPLATNIM ZIMOVANJIMA, POVOLJNIM KREDITIMA I SLIČNE SMICALICE BITI ĆE TAKODER OSUJEĆENI!!!

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

PixelView®

HACKER POKREĆE PRETPLATU! POKRENI SE I TI!

ZAISTA DOBRO ZVUČI - HACKER I ZA 23 KUNE!

Nije lako izdvojiti 33 kune svakog mjeseca za časopis. Mi nagrađujemo Vašu vijernost sa čak 10 kuna mjesečnog popusta po broju za godišnju pretplatu! Ni polugodišnji pretplatnici neće loše proći, kupovati Hacker i za 26.4 kn po broju, zaista dobro zvuči.

NE TRAŽI GA NA KIOSKU - HACKER STIŽE NA TVOJA VRATA!

Ne možete naći svoj primjerak? Rasprodan je? Nema ga? Od sada nema tih problema, odmah po izlasku HACKER prvo dolazi na tvoja vrata. Od sad ga čitaš i dobivaš prije svih!

VEĆE ŠANSE ZA DOBITAK - SUDJELUJ U NAGRADNIM IGRAMA SAMO ZA PRETPLATNIKE!

Hacker će nekoliko puta tijekom godine, organizirati nagradne igre samo za svoje pretplatnike. Iako kroz časopis u svakom broju možeš sudjelovati u nekoj od nagradnih igara, organizirana samo za pretplatnike, nagradna će igra biti zanimljivija jer su šanse za dobitak veće – veći je broj nagrada, a manji je broj sudionika.

PRETPLATI SE ODMAH!

NAZOVI BESPLATNI TELEFON
0800 606 303

POŠALJI PRETPLATNIČKI KUPON
Čitko ispisan kupon (kojeg možeš izrezati iz časopisa ili podatke ispisati na fotokopiji), pošalji na adresu :
EPH PRETPLATA, PP 900, 10 001 ZAGREB
ili POŠALJI NA BROJ FAXa: 01/6162-633

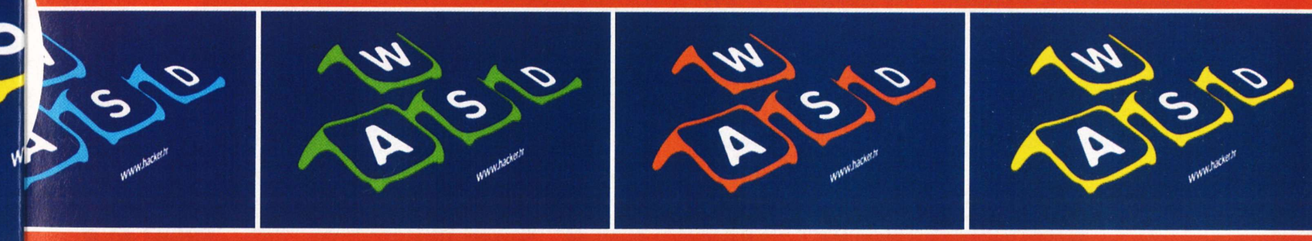
POŠALJI E-MAIL
Na adresu: **PRETPLATA@ EPH.HR**

NA WWW.HACKER.HR
Ispuni pretplatnički kupon i podatke pošalji na **PRETPLATA@eph.hr**

JER STE VI TO TRAŽILI!

Odmah, s prvim brojem pretplate, prvih 100 pretplatnika već je dobilo atraktivnu Hackerovu majicu. Zbog vaših upita, akciju smo produljili i za ovaj mjesec. Prvih 100 pretplatnika koji se u razdoblju od 20.11. - 20.12. pretplate na naš časopis, osvojit će ovaj lijep, kvalitetan i sigurno koristan poklon

I OVAJ MJESEC POKLANJAMO 100 HACKEROVIH MAJICA



- **DA, ŽELIM SE PRETPLATITI NA ČASOPIS HACKER (ZAOKRUŽI ŽELJENU PRETPLATU):**

☐ **6 brojeva** (za cijenu 26,40 kn po broju): 33kn x 6 brojeva = 198,00 kn – 20% **= 158,40 kn**

☐ **12 brojeva** (za cijenu od 23,10 kn po broju): 33,00 kn x 12 brojeva = 396,00 kn – 30% **= 277,20 kn**

* pretplata traje do njenog opoziva uz obavezan pismeni otkaz (dopis, mail, fax) i otkazni rok od 30 dana prije isteka plaćenog razdoblja.

PODACI O PRETPLATNIKU

IME I PREZIME: _____

ADRESA ZA DOSTAVU: _____

ULICA:

GRAD: _____

E-MAIL ADRESA: _____

POREZNI/MATIČNI BROJ (ZA PRAVNE OSOBE): _____

DATUM I GODINA ROĐENJA (ZA FIZIČKE OSOBE): _____

*Po primitku uplate, svi pretplatnici dobivaju po primitku prvog broja pretplate karticu «HACKER CLUBa»

HACKERCLUB

ČITAJTE JEFTINIJE I KUPUJTE JEFTINIJE! SVI PRETPLATNICI DOBIVAJU KARTICU "HACKER CLUBA"!

Sa primitkom Vaše uplate, odmah uz prvi broj, na Vaša vrata stižu HACKER i «HACKER CLUB» kartica.
Dobrodošli u klub sretnika koji će moći kupovati uz popust a mjesta i popuste koje možete uz nju ostvariti, objavljivat ćemo u svakom broju Hackera!

Lijepa, plastificirana, s tvojim imenom, prezimenom i klubskim brojem, "HACKER CLUB" kartica stiže s prvim brojem pretplate na tvoja vrata.
Od sljedećeg broja ćemo vas redovito obavještavati na kojim mjestima možete ostvarivati popuste pri kupnji

TEHNIČKI PODACI O KARTICI:
Format 9,5 x 5 cm
PAPIR: 300 g/m2
TISAK: digitalni, obostrani color
PLASTIFIKACIJA
S NUMERACIJOM

Auto klub HAK HRVATSKI AUTOKLUB Jutarnji LIST europa press HOLDING VAM PREDSTAVLJAJU Auto klub

CROAUTO2005

HRVATSKI IZBOR AUTOMOBILA GODINE

BIRAJTE AUTO GODINE I OSVOJITE

1

Toyota Avensis od 193.426 kn

2

Honda NTV 650 70.000 kn

CROAUTO 2005 HRVATSKI IZBOR ZA AUTOMOBIL GODINE

INA 3

Gratis gorivo za godinu dana 4x 1000 l

Kupone potražite u Auto klubu, Reviji HAK i Jutarnjem listu

500 DAROVA U SPEKTAKULARNOJ NAGRADNOJ IGR

PONOVLJENI FIJASKO ZVAN HALF-LIFE 2

Sa zadovoljnim smješkom na licu svega par dana prije zaključenja broja došli smo do svojega primjerka Half-Lifea 2 koji je sretno unutar 36 sati kurirskom dostavom preletio veliku baru i stigao direktno nama u ruke kako bi se cjela ekipa Hackerovih autora bacila na njegovo recenziranje i u novome broju vam pružila uvid u to remekdjelo PC igranja. No u tome trenutku, stvari prestaju biti zabavne. Naime Vivendi kao izdavač igre je nastavio insistirati da se apsolutno nikome ne dopusti igranje HLa 2 bez prethodoga odlockavanja igre putem neta, ok nemamo s time nikakvih problema, no bez obzira što se igra već dobrih tjedan dana mogla naći po vodećim američkim retail storeovima u prodaji, izdavač je, pomalo siledžijski nastavio tupiti da prije 16. ovog mjeseca apsolutno nikome ne namjerava dopustiti igranje Half Lifea 2 bez obzira na to imali svoju šarenu kutiju s igrom već deset dana u svojem vlasništvu ili ne. I tako smo nažalost i ovaj mjesec ostali uskraćeni igranja toga naslova čija odgađanja smo toliko puta u proteklih dvije godine proklinjali te još bitnije bili prisiljeni recenziju prebaciti na idući broj koji će ionako biti zatrpan čitavom silinom drugih predbožićnih blockbuster hitova. No bez obzira na sve pred vama je još jedan usuđjemo se reći majstorski napunjen broj Hackera. Silina kasnojesenkih igara i ovaj puta nam nije dala spavati kako bi se sve te recenzije završile na vrijeme. Najveće iznenađenje mjeseca definitivno je bio novi Need for Speed koji nas je naprosto oduševio i uvjerljivo potukao svoju inačicu na konzolama koju smo eto imali priliku nakratko zaigrati i za koju i dalje tvrdimo da nije bog zna što. Pored čitave horde ostali super velikih naslova koji itekako zavređuju vašu pažnju nikako nemojte zaobići temu ovomjesečnoga Hackera koji vam kroz velik prikaz na čak šest stranica pruža uvid u novu generaciju roleplaying igara i to kroz prizmu nastavka Morrowinda tj. igre koja se krije iza punog naziva Elder Scrolls IV Oblivion. Taj Bethesdin projekt zaista već sada pokazuje koliko su igre otišle nevjerojatno daleko u dočaravanju virtualne stvarnosti i sigurno će pored hordi fanatičnih roleplayra privući i širu gejmersku populaciju.

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

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

NAJAVA BROJA: Battlefield 2
str. 28 Nova dimenzija multiplayer ratovanja

TEMA BROJA: Iduća generacija RPG-a
str. 38 Elder Scrolls IV Oblivion

TEST RECENZIJA: Men of Valor
str. 54 Ponovno u Vijetnamu

HACKER ekipa

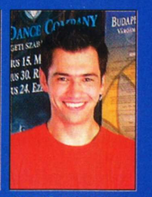
DAMIR ĐUROVIĆ
glavni urednik
najdraži žanrovi: RPG, avanture
Ovaj mjesec igrao: The Moment of Silence, Halo 2

MARIN PERIC
grafički urednik
najdraži žanrovi: RPG, strategije
Ovaj mjesec igrao: MoH: Pacific Assault

PATRIK PENCINGER
hardver urednik
najdraži žanrovi: RTS, utrke
Ovaj mjesec igrao: NFS Underground 2, TH Underground 2

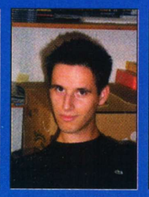
KREŠIMIR LAUŠ
novinar
najdraži žanrovi: FPS, simulacije, RPG
Ovaj mjesec igrao: MoH: Pacific Assault, Blood Rayne 2

DAMIR RUKAVINA
novinar
najdraži žanrovi: RTS, horror, RPG
Ovaj mjesec igrao: Hrpetinu gluposti



DARIO RAKOVAC
novinar
najdraži žanrovi: RPG, utrke, simulacije
Ovaj mjesec igrao: Men of Valor, MoH: Pacific Assault

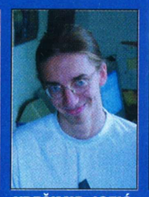
DAMIR RADEŠIĆ
novinar
najdraži žanrovi: FPS, strategije
Ovaj mjesec igrao: Enemy Teritory, MoH: Pacific Assault



IVAN KOVAČEVIĆ
novinar
najdraži žanrovi: sportovi, tajkun sim
Ovaj mjesec igrao: NBA Live 2005, Football Manager 2005

GORAN MARAVIĆ
hardver
najdraži žanrovi: FPS, strategije
Ovaj mjesec igrao: MoH: Pacific Assault, Men of Valor

KRISTINA JEREN
novinar
najdraži žanrovi: avanture, strategije
Ovaj mjesec igrala: Sims 2



KREŠIMIR JOZIĆ
novinar
najdraži žanrovi: avanture, arkade
Ovaj mjesec igrao: The Moment of Silence

BERISLAV JOZIĆ
novinar
najdraži žanrovi: RPG, strategije
Ovaj mjesec igrao: GTA San Andreas, Halo 2

IVAN POLOJAC
novinar
najdraži žanrovi: FPS
Ovaj mjesec igrao: Enemy Teritory, MoH: Pacific Assault

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar
najdraži žanrovi: FPS, RPG
Ovaj mjesec igrao: Enemy Teritory

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
Inoslav Tarabochia
promocija, tel. 01/ 6102215
Ivanka Filipović

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

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

EPH PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

DIREKTORI
Cristoph Rohner, dr. Stipe Orešković

PRETPLATA
Kiosk d.o.o.
Odranska 1/1
10 000 Zagreb
Besplatni telefon (za pozive iz Hrvatske)
0800/606 303
Tuzemna / Inozemna pretplata
01/616 2631 • 01/6162632
Broj faxa
01/6162633
e-mail
pretplata@eph.hr

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

europapress HOLDING

sadržaj #108

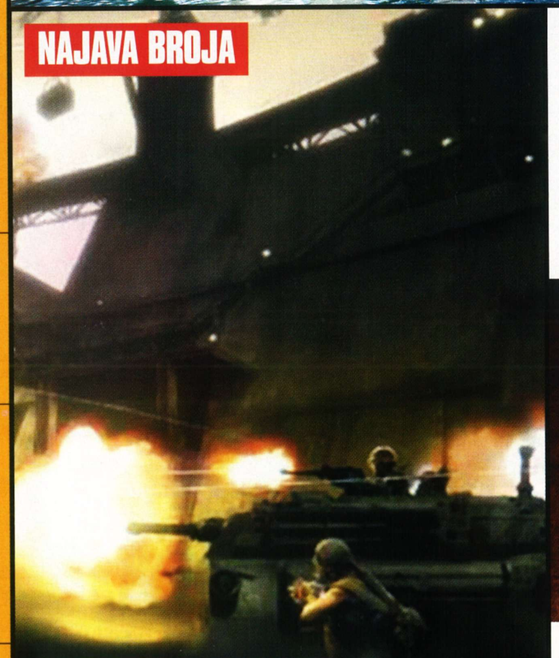
Hacker broj 108 | issue 108 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **prosinac 2004.** | prosinac 2004

IGRA BROJA

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Suludo pumpanje adrenalina

str.4



NAJAVA BROJA

BATTLEFIELD 2

Multiplayer ratovanje kreće u novom smjeru

str.28

HARDWARE TEMA

Dual Layer DVD pržilice

Sazrijevanje DVD tehnologije

str.8

PROČITAJ:

Ponuda uređaja
Sve o dostupnim dual layer recorderima

Mediji
Još uvijek precijenjeni, no uskoro dostupniji

RUBRIKE
10 PC Info
18 Tech Info
20 Aktualno - Dual-core procesori
74 HackChat - Pisma čitatelja
76 HackChat - SOS
78 HackChat - Bez panike
80 MobiReport
82 Mikroskop
96 Internet kalendar
98 Kolumna by Zoran Žmirić

PRVI POGLED
22 Project Snowblind
24 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
26 SWAT 4

NAJAVA BROJA
28 Battlefield 2

NAJAVA
32 Silent Hunter 3

ZAVRŠNICA
34 The Witcher
34 Dungeon Lords
34 Forgotten Realms: Demon Stone
35 Ghost Recon 2

TEMA BROJA
38 Elder Scrolls 4: Oblivion

RECENZIJE
46 Need For Speed: Underground 2
50 MoH: Pacific Assault
54 Men Of Valor
58 Tony Hawk's Underground 2
62 Leisure Suit Larry: Magma Cum Laude
66 Axis & Allies
68 FIFA 2005
70 Football Manager 4
72 Atlantis Evolution
72 Pitfall: The Lost Expedition
73 Mall Tycoon 2
73 Tin Soldiers - Alexander The Great

HARDWARE

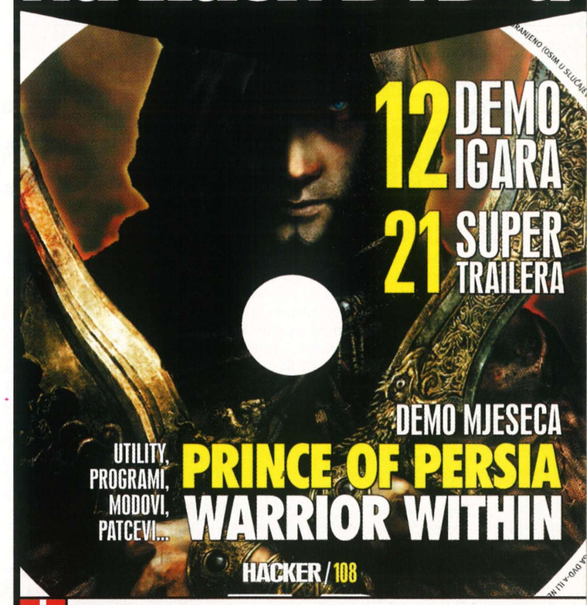
HARDWARE MJESECA
83 GeCube X700 Pro

HARDWARE TEMA
84 Dual Layer DVD pržilice

HARDWARE MINITEST
90 Eksterna kućišta

HARDWARE RECENZIJE
92

Na Hack DVD-u



DEMO MJESECA

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

U puno mračnijem i krvavijem izdanju novi prince je još dinamičniji, zabavniji ali i zahtjevniji

DEMO IGRE

AMERICAN MCGEE'S SCRAPLAND

Novi producentski uradak kontroverznog McGeea jednostavno odiše stilom i humorom

ATLANTIS EVOLUTION

Nasljednik avanturističkog serijala koji se nikada dokraja nije uspio probiti među igračom publikom, možda mu je ovo sada prava priika

AXIS & ALLIES

Izvrsna strategija koja će se zasigurno jednako svidjeti hard core gejmerima kao i nešto manje zahtjevnim igračima

GTR

Nakon dugo, dugo vremena na PC je stigla jedna prilično vjeran trkaća simulacija

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAUL - MULTIPLAYER

Najnoviji MOH demo namjenjen je isključivo multiplayer igranu te donosi i jednu ekskluzivnu mapu koja se ne pojavljuje u samoj igri

MEN OF VALOR - SINGLEPLAYER

Nas je osobno ovaj potencijalni ratni hit na kraju ipak prilično razočarao, provjrite zašto

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Vrhunski adrenalinski racing, Need for Speed je ponovno postao kralj svih PC trkaljki

SABOTAIN

U mračnoj budućnosti sve se odvija iza kulisa tajnih organizacija

SPACE INTERCEPTOR

Ako ste se zaželjeli vizualno atraktivnih space shootera nudimo vam malo osvježenje

The Moment of Silence

Odlična priča, jedinstvena atmosfera, ukratko nova briljantna avantura House of Talesa

TOTAL CLUB MANAGER 2005

Eh da, došli smo do onoga doba godine u kojem nas jednostavno zatrpavaju sportskim naslovima, ovaj je dakako jedan od boljih

+ PREKO 20 TRAILERA, 10 UTILITYJA

PRVE SLIKE I KOMENTARI ...

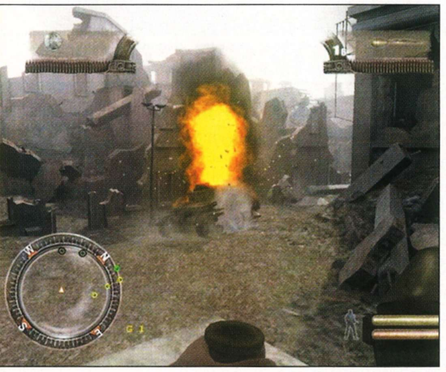
Commandos: Strike Force

Prelazak u žestoki FPS

Proslavljeni *Commandos* serijal taktičkog natjeravanja po bojištima Drugog svjetskog rata seli se u prave pravcate FPS vode. Dobro ste čuli, spomenuti odlazi na posve nepoznat teritorij, a kako kaže jedan od autora: "riječ je o dosad najambicioznijem *Commandos* projektu." Sudeći po prijašnjim naslovima, to ne bi trebao biti FPS bez ikakve upotrebe taktike i razmišljanja nego, naprotiv, nešto posve suprotno. Tijekom odigravanja misija tako ćete cijelo vrijeme moći birati između tri potpuno različita lika zadužena za posebne vrste poslova. Prvi je Zelena Beretka, koji je u stanju vitlati najtežim naoružanjem te je obdaren optimalnom količinom zdravlja i brzine. Drugi je nešto slabašniji snajperist, ali jedini koji će ubijati ultrapreciznom puškicom s optikom. Treći je, pak, špijun i zasad se samo zna da bi se trebao infiltrirati iza neprijateljskih linija te ubijati poskrivećke. Znači, nešto poput *Thiefa* iz Drugog svjetskog rata. Ostaje upitno i hoće li AI voditi trenutačno neaktivne likove, ili će pak vjerno čekati da im vi preuzmete svijest. Najavljena je i hrpa različitih igračaka poput poteznih mina, kompasa, smrtosnih štosova poput ubojitih olovaka ala James Bond i tako dalje, i tako dalje... Znači, baš kao i prije dobit ćete određene predmete, dok će način njihove realizacije ovisiti samo o vašoj snalažljivosti. Za dodatnu atraktivnost pobrinut će se zanimljive lokacije i intrigantne misije. Primjerice, u jednoj ćete se naći na njemačkoj podmornici, u koju ćete se infiltrirati kako biste oteli jednog važnog nacističkog generala. Potom ćete prošetati pitoresknom Francuskom, zaleđenom Norveškom i razrušenom Rusijom. Igra izlazi početkom iduće godine, i to za PC, Xbox i Playstation 2 i ako sve bude kako treba, možda bi nam doista mogla "promijeniti percepciju WW2 FPS-ova kao takvih".

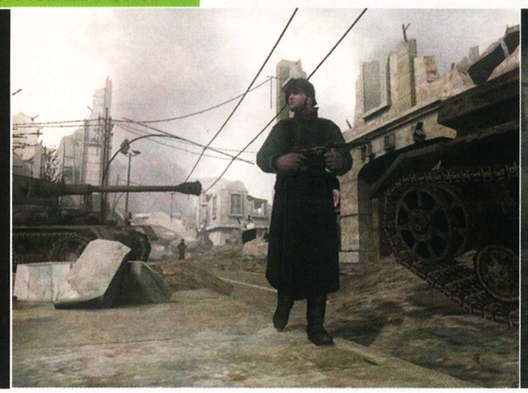
VIJEST MJESECA!

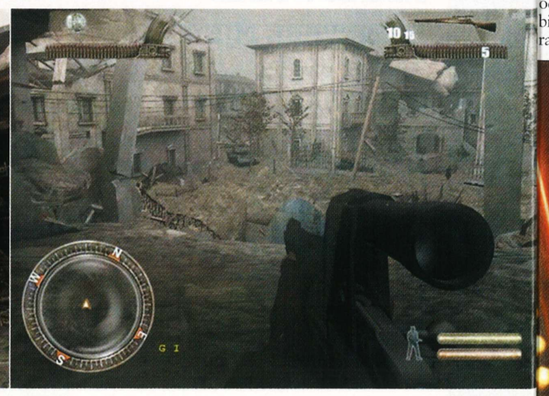
"Riječ je o dosad najambicioznijem *Commandos* projektu"



COMMANDOS: STRIKE FORCE

Commandos franšiza kreće u sasvim novome smjeru. Koliko će uspjeti zadržati atmosferu legendarnog prvjenca ostaje upitno no iz Pyro Studiosa tvrde kako je ovo samo evolucija podžanra kojega su oni sami svojim naslovima stvoriti!





"Doom 3 prvi expansion stiže tijekom 2005!"

CARMACK, ID SOFTWARE, o daljnjim planovima vezanim za Doom 3 franšizu

UFO: Aftershock

Igra koja će nas šokirati

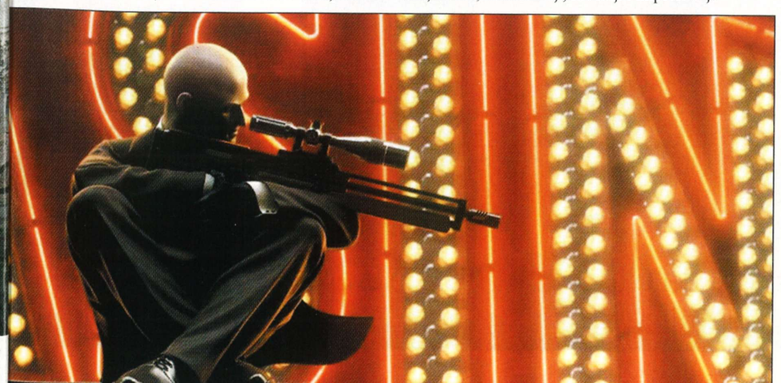
UFO: Aftershock će biti nastavak *UFO: Aftermatha*, koji je opet bio svojevrsni remake originalnog *UFO-a* iz davne 1994. Serijal je to koji je oduvijek dobivao oprečne komentare od kritičara, ali i igrača, ponajprije zbog nekih čudnih pristupa RTS elementima igrivosti. No, tematika je oduvijek bila zgodna pa se jednostavno nastavlja i ovdje; ako ste slučajno igrali *Aftermath*, znate da je postojalo nekoliko mogućih završetaka - novi *UFO* se nastavlja na onaj u kojem ste s preostalim ljudima odlučili otići na orbitalnu stanicu, a Zemlju prepustili Reticulancima koji... Otad je prošlo dvadeset godina, a vi ste odjednom izgubili kontakt s alienima na planetu, pa će prvi zadatak biti stavljanje stanice pod vašu kontrolu i istraživanje nove situacije. *Aftershock* se, između ostalog, reklamira i kao proizvod koji će ispunjavati želje vjernih obožavatelja, pa se tako npr. očekuju i odavno traženi snajperisti na krovovima zgrada. Nadalje, u proizvodnim halama ćete istodobno proizvoditi po nekoliko predmeta odjedanput, a ne kao dosad samo jedan. Borba bi trebala biti još dinamičnija, s tim da će se uvelike inzistirati na zatvorenim prostorima i bliskoj borbi. Grafički engine je isti, ali, kažu, mnogo optimiziraniji, a kako igra neće izaći još barem godinu dana, vidjet ćemo u što će naposljetku pretvoriti.

KOLIKO ĆE ZAPRAVO AFTERSHOCK IMATI VEZE SA NEZABORAVNIM UFO SERIJALOM NE ZNAMO

Hitman: Blood Money

Isplata u krvi

IO Interactive već radi na novom *Hitmanu*, koji će izaći u proljeće! Situacija s Agentom 47 ovaj put se malo promijenila pa, umjesto da on lovi, konačno je sam postao lovinom. Naime, čini se da se na tržištu profesionalnih ubojstava pojavila još jača organizacija od naše ICA-e s kojom će agent na početku igre izgubiti svaki kontakt. Prepušten sam sebi, morat će razotkriti mračnu zavjeru te hladnokrvnim ubojstvima doći do pravog uzroka problema... A ono što bi trebala biti glavna novina je implementacija novca, koji agent zarađuje nakon svakog uspješnog *hita* te njime kupuje prijeko potrebnu opremu. Igranje bi se, stoga, moglo prilično prilagoditi pojedinim igračima jer neće svi izabrati iste pljuce. Krvi će biti još i više, a sve skupa će i dalje pogoniti moćni Glacier engine, koji će, dakako, biti još brži, ušminkaniji, moćniji i impresivniji.



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

BLITZ

Brothers in Arms 2

Prvi nije još ni izašao, a već je službeno potvrđeno da se radi na nastavku *Brothers in Armsa*, iznimno atmosferične pucačine smještene u razdoblje 2. svjetskog rata za koju se očekuje da će ponijeti titulu najbolje ratne igre godine. Detalji, dakako, još uvijek nisu poznati, a za vjerovati je da će igra naći u prodaju tek negdje početkom 2006.

World of Warcraft

Još samo mrvicu strpljenja i svi ljubitelji MMORPG-ova i zadivljujućeg Warcraft fantazijskog svijeta doći će na svoje. Naime, *World of Warcraft* nalazi se u posljednjim fazama testiranja, upravo je krenuo u open beta-fazu u kojoj će se do krajnjih granica testirati i sama tehnička podloga te serveri koji će vrtjeti taj zahtjevni MMORPG. S obzirom da će igra ubrzo krenuti i s lansiranjem svojih europskih servera, jedino što vam preostaje je osigurati ultrabrzu net vezu i uživati.

Halo 2 na Xboxu

Čini se da ipak postoji tračak nade da *Halo 2* u budućnosti vidimo i na PC-ju bez obzira što je Microsoft dosad tvrdio da za to ne postoje nikakve šanse. No, prema svemu sudeći, to bi se moglo dogoditi eventualno za godinu i pol, tako da se na kraju krajeva ta vijest i ne čini toliko dobrom koliko nam se u prvi mah činila.

Stranger

HOT STUFF

Epsko-fantazijski RTS

Najpoznatiji po svom *Sudden Strike* serijalu, momci iz Fireglow Gamesa odlučili su napraviti nešto i u RPG stilu. *Stranger* će, dakle, biti kombinacija RTS-a i RPG-a, a razlog njegove izrade je, po riječima autora, bila hrpa ideja koje nikako nisu mogli smjestiti u "realnu" WW2 igru. Naglasak će ponajprije biti na herojima, tj. specijalnim jedinicama s pregršt zanimljivih obilježja koja ih razlikuju od ostalih trupa. Najvažnija osobina heroja je njihovo iskustvo, koje će oni akumulirati ubijajući neprijatelje i ispunjavajući različite *questove*, a mi ga poslije raspoređivati na pojedine atribute, a valja znati i da će određeni stil borbe profilirati naše borce u određenom smjeru. Regularne jedinice će također biti itekako značajne, mada neće biti s nama u svim misijama, jer će igra ponekad otići u nešto skučenije prostore, koji baš i nisu pogodni za masivne vojske. Pritom mislimo na podzemne spilje slične onima iz nedavno izašle igre *Armies of Exigo*. Veliku ulogu odigrat će i priprema prije borbe, tj. opremanje likova oružjima, oklopima i svim ostalim specijalnim predmetima koji će im trebati kad zagusti. Najavljuje se i klasično skupljanje nekoliko vrsta resursa te, kao što je danas postalo već uobičajeno, diplomacija. Ipak, nema do mačine u desnoj ruci...

WHITE

- **FPS** - Pojava *Half-Lifea* ponovno je pokrenula sveopće FPS ludilo, koje, ako ćemo iskreno, na PC-ju nije nikad ni prestalo.
- **MODOVI** - Ako ste jedan od sretnika koji si može priuštiti *broadband* vezu, zašto se ne bacite na desetine modova za popularne mrežne igre. Star Wars: Battlefield anyone?
- **SIMULACIJE** - Zahvaljujući *Pacific Fightersima*, možemo se potiho nadati kako je simulacija još uvijek živa. Ili je tek riječ o posljednjim trzajima?

KAKO SU OVAJ MJESEC PROŠLI...

- **NET DIALERI** - Ugroženi progamerski luđaci se očito aktiviraju krajem godine – naime, net dialera i ostalog spywareovskog smeća sve je više. Pazite se!
- **PROMJENA HARDVERA** - Strpite se još barem mjesec dana prije nego što se odlučite za neku investiciju. Znate ono, Božić - pad cijena.
- **JOYSTICK** - Čini se da lagano odlazi u ropotarnicu povijesti jer, bez obzira na novog *Sturmovika*, gotovo da se više i ne koristi.

BLACK

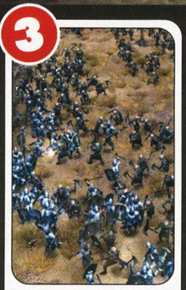
TOP 5

1 F.E.A.R.

Nakon konačnog pojavljivanja *Half-Lifea*, *F.E.A.R.* se popeo na prvo mjesto

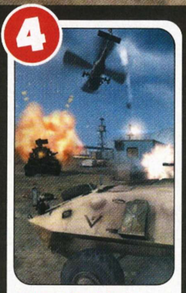
2 SUDDEN STRIKE 3

I dalje se napaljujemo na impresivne RTS-ove iz Drugog svjetskog rata



3 LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH

Po našem stručnom mišljenju, ovo će definitivno biti RTS godine



4 BATTLEFIELD 2

Dok konačno ne stigne, tješit ćemo se beskonačnim igranjem originala

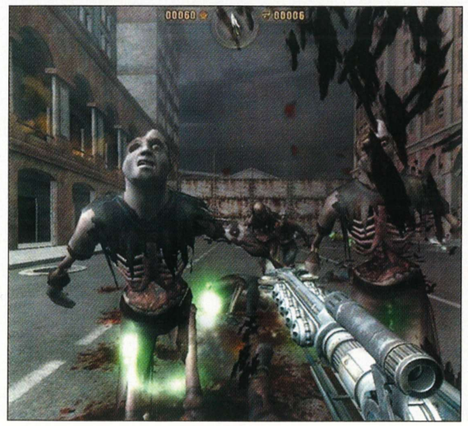
5 STALKER

Iako odgođena do polovice iduće godine, ovo je svakako igra koju se isplati čekati

Painkiller: Battle out of Hell

Povratak u pakao

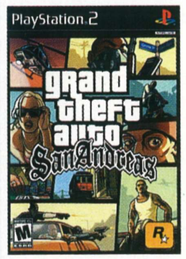
Kad ovo budete čitali, ekpanzija za odlični *Painkiller* će možda već stići, razveselivši vas svojom još intenzivnijom akcijom i još boljom grafikom. *Mission disc* će imati točno deset nivoa, pa iako je to nešto manje nego u originalu, govori se da će biti znatno veći, tako da bi prijeme igranja trebalo ostati isto. Zasad je otkriven samo jedan, i to Paklena verzija Staljingrada u kojoj se čitave vojske njemačkih i sovjetskih zombija bore u beskonačnost. Deseci i deseci jedinica ubijat će se poput onih iz *Call of Dutyja*, a kad vidite dolazak zombijskih tenkova i teške artiljerije, doći će vam zlo. Dodana su i dva nova oružja, mada su pustili informacije tek o jednom; nova puškica će biti kombinacija *submachine guna* i bacača plamena. Grafika će, posve očekivano, biti nabrušenija, s više poligona i još više *pixel shader* efekata, ali uz zadržavanje prijašnje brzine.

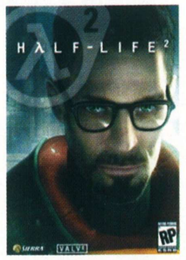


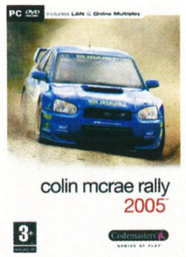
CROVORTEX 21ST CENTURY SITE .COM

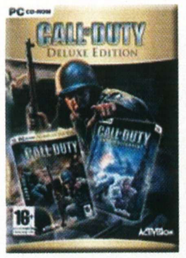
http://www.crovortex.com

ALD-ZG d.o.o. aldzg@zg.htnet.hr 091/889-1078









Izbor preko 1000 naslova za PC, PS1, PS2, XBOX, GBA i GC

BLITZ

American McGee u novom pohodu

Kad u rukama budete držali ovaj broj Hackera, na tržištu bi se trebao pojaviti najnoviji projekt American McGeea, supersimpatični i zabavni *Scrapland*. No, čini se da McGee ne namjerava predugo mirovati - naime, ako je vjerovati glasinama, već je potpisao svoje ime pod novi projekt koji će biti predstavljen vjerojatno tek na proljeće.

MOH Pacific Assault expansion

Iako se tek pojavio, naše tajne špijunske krtice uspjele su iskopati informacije kako EA planira tijekom 2005. izdati i službeni expansion za *Pacific Assault*, koji će, dakako, biti smješten na isto bojište, no iz malo drugačije perspektive. Više informacija o samom projektu čim postanu dostupne.

Larry bez cenzure u Europi

Zahvaljujući "liberalizmu" našeg divnog Starog kontinenta, u novim Larryjevim avanturama, dragi naši čitatelji, moći ćete uživati u necenzoriranoj inačici tog po mnogima priličnog vulgarnog nastavka legendarnog Sierrinog avanturističnog serijala. E pa, konačno da i mi u Europi dobijemo nešto što drugi nemaju.

ČINJENICE I PODATCI...

Knight Of The Old Republic 2

Puno mračniji i sadržajniji od originala

PRIČA

Pet godina nakon događaja iz *jedinice*, tri opaka Sith Lorda pretražuju galaksiju tražeći preživjele jedije koji su doživjeli neslavno desetkovanje. Po njihovim informacijama, jedan od posljednjih ste baš vi, samo što vi to ne znate jer patite od misteriozne amnezije koja vam je prekinula vezu sa Silom. Osim što ćete pola igre bježati od sila mraka, otkrivat ćete polagano i priču, koja će se, dakako, ticati sudbine cijelog poznatog svemira.

VAŽNOST POČETKA

Jedinstveni *KOTOR 2* element bit će određivanje početnih parametara važnih za ostatak igre. Naime, budite se prilično ošamućeni na jednoj svemirskoj bazi te dolazi osoblje kako bi utvrdilo što se s vama dogodilo. Odgovarajući na njihova pitanja na određeni način, zapravo ćete kreirati dobar dio scenarističke strukture same igre. Jedinstveno!

ODJEK GAMING ZAJEDNICE

Kao odgovor na brojne web-sugestije i molbe vjernih fanova, Lucas Arts je neke od pametnijih odlučio staviti u nastavak. Zbog toga ćemo imati i tipku za brzinsko šaltanje oružanih konfiguracija kako u žaru borbe ne bismo morali ići u nepotrebna pauziranja i prčkanja po inventoriju. Poboljšana je i nadogradnja predmeta, a svoj tim ćete u svakom trenutku moći podijeliti u dvije grupe kako biste riješili neke teže začkoljice.

SILA

Uz zadržavanje većine starih "čarolija" (neke su izbačene), *KOTOR 2* će nam donijeti čak 30 (trideset) novih. Poput Force Crusha ili sadističke verzije Force Chokea koja, osim gušenja, nesretnicima lomi kosti i drobi unutarnje organe. Ili Force Screama, čiji zastrašujući urlik prenerađava i šteti svima koji ga čuju u određenom radijusu. Također, bit će i više od 30 novih *featsova*...

ORUŽJA I MAČEVI

Jedna od novih standardnih pljuckalica je pištolj na zglobu u stilu Bobba Feta, potom jače verzije *blastera*, nekoliko novih tipova termalnih granata itd. Sve vas ipak najviše zanimaju laserski mačevi, koji će, više-manje, ostati isti, s tim da će dolaziti u još više boja pa ćemo tako moći birati neku od nijansi primarnih boja, ali i premijerno guštati u, pazite ovo, mistično srebrnoj. Prodano!

JEDI MOĆI SADA POSTAJU JOŠ RAZNOLIKIJE I ATRAKTIVNIJE

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

NAJBOGATIJA PONUDA IGARA I GAMING DODATAKA

360 MODENA UNIVERSAL (PS2/X-BOX/GC)

THRUSTMASTER

ENZO FERRARI VOLAN (PC, PS2)

360 MODENA ANALOG GAMEPAD (PS2)

DVD WIRELESS GAMEPAD (PS2)

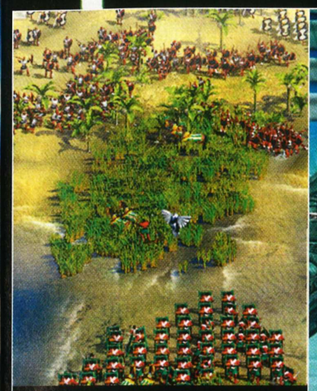
TOP GUN AFTERBURNER II FORCE FEEDBACK (PC)

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

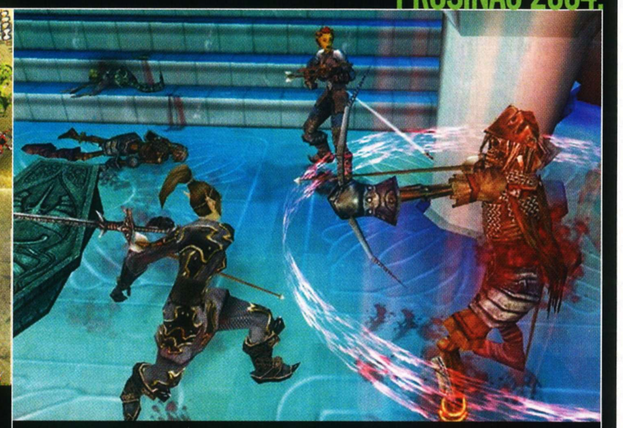
POD POVEĆALOM

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

PROSINAC 2004.



• **ALEXANDAR** - Rađen po licenciji još neizašlog filma, *Alexandar* će biti RTS stare škole koji ćemo igrati u četiri velike kampanje. A to što je grafika 2D, prave igrače ne bi trebalo zabrinjavati.

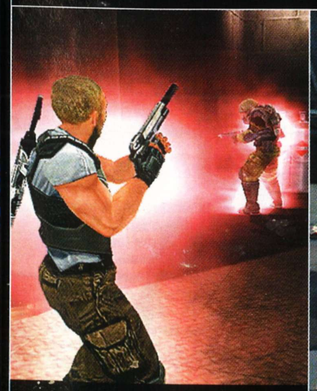


• **DUNGEON SIEGE 2** - Pravi predstavnik nove generacije akcijskih RPG-ova, *DS2* će nas ponajprije impresionirati svojom uvelike poboljšanom grafikom. I klanjem. I čarolijama. I čudovištima. I...

• **DARK AGE OF CAMELOT: CATACOMBS** - MMORPG ekspanzija s posebnim naglaskom na brzopoteznom istraživanju podzemnih spilja i tamnica. Bit će tu i jedna dodatna klasa po Realmu pa što još čekate?

• **THE MOMENT OF SILENCE** - Rađena u najboljoj maniri tehno trilera, ova igra bit će avantura s primjesama akcije. A korumpirane vlade, tajne tehnologije i stalna borba za vlastiti život bit će ono zbog čega ćete je igrati.

• **PARIAH** - Rađen od originalnog *Unreal* tima, *Pariah* bi trebao biti čudo u malom. Nevjerojatna grafika, odlična priča i, kako kažu, dosad neviđeni elementi igrivosti oborit će vas s nogu.



• **PSI OPS** - Veliki konzolaški hit s protagonistom koji ima goleme psihičke i telekinetičke moći. Ako igra bude dobra barem kao na plastičnim kutijicama, imamo službeni hit!

• **STAR WARS: EPISODE 3** - Iako zasad još nije službeno najavljena PC inačica, sudeći po dosadašnjoj Lucas Artsovoj politici kašnjenja konzolaških inačica, vjerujemo da hoće. Mislim, *Star Wars 3*!!!

TKO JE TKO?

PYRO STUDIOS

AMERI ILI?

Za divno čudo, nisu. Britanci? Odgovor je opet ne, jer Pyro Studios nikako ne pripada anglosaksonskom programerskom miljeu. Onda su sto posto Rusi, Poljaci, Česi ili neki bivši pripadnici Varšavskog pakta? Minuciozni Nijemci??? Ne, ne i ne, na naše i vaše iznenađenje, momci su iz Španjoske, zemlje koju baš i ne pamtimo po razvoju igara. No, u svakom nam je slučaju drago jer dokazuju da i zapadnoeuropski krug, kojem bismo i sami željeli pripadati, ima darovitih prozvođača.

DATUM OSNIVANJA I GLAVNI USPJESI?

Pyro Studios je osnovan još davne 1996., kada su otpočeli dvogodišnji rad na igri koja će ih proslaviti diljem svijeta. Naravno, riječ je o izvornim *Commandosima* izdanima 1998., koji su postigli nezampamćen uspjeh i respekt svih RTS igrača. Formula uspjeha bila je u puno inteligentijem pristupu mikrotaktiziranju uz poveću potrebu korištenja mozga. Nakon toga izlazi *mission disc*, da bi 2002. *Commandos* franšiza debitirala i na konzolama. Prodala se u više od 3 milijuna primjeraka.

GAFOVI?

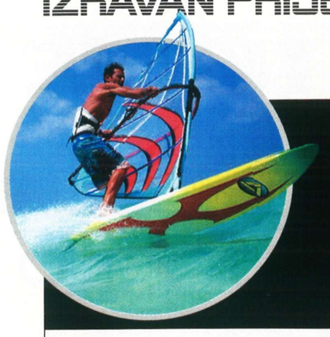
Nažalost, riječ je o neslavnom *Commandosu 3*, koji je na neki način trebao zaokružiti tu tako uspješno započetu franšizu. Jednostavno je bilo premalo novina, a igra je i dalje inzistirala na sada već zastarjeloj 2D grafici. S tim da se ukus igrača malo promijenio, orijentiravši se ka opuštenijoj akciji, pa i dalje "cerebralan" *Commandos* nije na tržištu naišao na plodno tlo.

NUDE LI ŠTO POSLA?

Začudo da, iako tvrtka već ima oko stotinjak stalno zaposlenih djelatnika. Bez obzira na to, konstantno su u potrazi za novim programerima, grafičkim dizajnerima i dizajnerima animacija za likove. Ako ste baš zapeli za izradu igara, zašto im se ne javite i pošaljete svoj portfolio jer Španjolska nije na kraj svijeta. No, prije nego što se uputite u *Barcu*, ipak ih prvo pokušajte kontaktirati mailom. Jer autobusna karta do dotične zemlje nije ni tako jeftina.

BUDUĆI PROJEKTI?

U razvoju imaju čak četiri projekta, od kojih su pustili informacije samo za dva. Prvi je *Imperial Glory*, ratna saga o sukobima velikih aristokratskih kuća koje su ratovale početkom devetnaestog stoljeća. Odlična tematika i još bolja grafika, koja će iscrtavati na stotine trupa odjednom, trebale bi ovaj naslov učiniti posebnim. Možda još interesantniji bit će novi FPS *Commandos*, koji će poznatu franšizu odvesti na sasvim nepoznat teren. Ako uspiju s tom divotom, mogli bismo im čak i oprostiti debakl *Commandosa 3*!



POTRAGA www.google.com

Google polako, ali sigurno zavladava svijetom...

Najpopularnija i najkvalitetnija Internet tražilica svih vremena svoju dominaciju širi na vaš desktop, ali i šire...

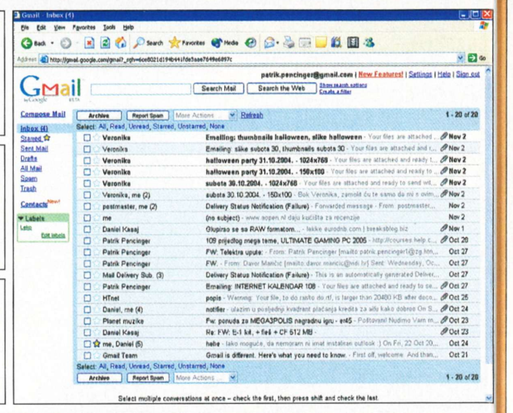
• Kvaliteta iznad kvantitete. Dokaz iz prve ruke

Udoba kad su Yahoo i Altavista bili suvereni i neprijeporni vladari kad je riječ o pretraživanju Interneta, a to je bilo prije samo nekoliko godina, kao konkurencija im se pojavio jednostavni, izravni Google. Naime, oni su tada bili pretrpani portalskim sadržajem poput brojnih direktorija Internet stranica, bezbrojnim reklamama itd., dok je Google predstavljao suštu suprotnost, dajući surferima upravo ono što im treba - rezultate pretraživanja, i to munjevito brzo. Malo-pomalo, Google je kao tražilica usavršavan te sada nudi nevjerojatne mogućnosti poput pretraživanja samo stranica na određenom jeziku (i hrvatskom!), samo unutar pojedine domene... i po još bezbroj drugih pravila. U posljednjih godinu-dvije Google grabi naprijed velikim koracima. Tako su, primjerice, svoj servis nadogradili superbrzim pretraživačem svih živih news-grupa (groups.google.com), vlasnici manjih webova mogu zaraditi neke novce stavljajući na njih bannere s Googleovim kontekstualziranim tekstualnim reklamama, a posjedovanje Žgmail.com sandučića elektroničke pošte postaje stvar prestiža. Ovaj posljednji servis doista je genijalan, prema našem sudu, riječ je o jedinom web mailu koji je BOLJI od klasičnog, statičnog e-maila putem Outlooka. Samo što ga trenutačno mogu koristiti tek odabrani.

Google News BETA

Froogle BETA

Google Desktop Search BETA



PIDŽAME www.victoriassecret.com

Otkrijte Viktorijine tajne

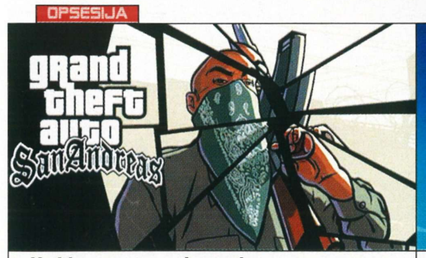
Victorias Secret najpopularnija je marka elitnog i seksi donjeg rublja na svijetu. Njihova godišnja velika modna revija stvar je prestiža, za koju se uvijek traži karta više. Ne moramo ni napominjati da je nose samo najveće zvijezde manekenstva i showbiza. Stoga ne čudi što ta korporacija ima Internet stranice čiji budžet za jednu fotografiju manekenki u njihovu rublju (a ima ih na stotine) iznosi više nego prosječni godišnji budžet nekog hrvatskog Internet *sitea*. Viktorijin *site* ima oblik superskupog kataloga koji ujedno funkcionira kao prvorazredni web shop. Odlično uređeno i jako skupo. A sve to je samo uvertira da biste shvatili megaparodiju na dotičnu marku koja se nalazi na www.whatisvictoriassecret.com.

KARIJERA www.mojprviposao.net

Zaposlite se lako i kvalitetno...

Putem izvrsne podvarijante iznimno popularnog web-servisa www.mojposao.net. Ta nova, nedavno objavljena inačica, kao što joj i ime kaže, namijenjena je najmlađima - koji tek moraju pronaći svoj prvi posao.

OPSESIJA



Kad igre preuzmu kontrolu

Kakvu pomutnju među ljudima može izazvati izlazak neke nove igre, najbolje ilustrira webmster hostilism.coma, koji je na naslovnoj stranici sve posjetitelje poslao k vragu (pristojna formulacija) sve dok ne završi *San Andreas*. Tko zna, možda vas takvo što jednom dočeka i na Hacker.hr WWW.HOSTILISM.COM

TEHNOLOGIJA

Digitalni lifestyle

Kad zakupite prostor na www.cnn.com na dan američkih predsjetničkih izbora da biste reklamirali ovaj *site*, tada doista imate adut u rukama. Sigurno vas zanima što je to sve Samsumg stavio na ovu multimedijsku extravaganzu kad toliko mnogo ulaže u promociju. WWW.SAMSUNGUSA.COM/EXPERIENCE

KOKE

Cura preko puta

Ponekad su oni najčedniji komadi izvana, koje na prvu i ne zamjećujemo, najveći vampovi iznutra. Pogledajte kako jedna takva tipična nesuđena superkoka živi i čime se bavi (uz minimalnu naknadu za gledanje njenih sličica, hehehe). WWW.NEXTDOORNIKKI.COM

top gadget prosinac

Počinju kiše i hladno vrijeme. Nemamo više što tražiti vani, vrijeme je da se zatvorimo u tople kuće i stanove i uživamo u elektroničkoj zabavi. Održavanje kontakta s vanjskim svijetom preporučljivo je samo Internetom i telefonom, a ako nekoga baš morate vidjeti, neka on ili ona dođe k vama. Samo u iznimnim situacijama napustite svoje carstvo, opremljeni svom elektronikom koja bi vam mogla zatrebati.

01 alienware alx

ALIENWARE ALX

Alienware je proizvođač računala za malo zahtjevnije korisnike. Posebno su poznate njihove konfiguracije namijenjene igranju. Posebnost Alienwareovih računala je što ih pune samo najkvalitetnijih harvderom, bez obzira na cijenu. Naravno, kupac može i sam konfigurirati računalo prema svojim potrebama, ali uvijek može biti siguran da su komponente ugrađene u nj vrhunske. Osim kvalitetnih komponenti, tu su i atraktivna kućišta, čija prednost nije samo izgled nego i kvaliteta izrade te mogućnost nadogradnje i kvalitetno hlađenje komponenti. Najnovija Alienwareova ponuda su ALX konfiguracije. Riječ je o računalima koja idu dalje od onoga što se trenutačno nudi na tržištu. To su konfiguracije službeno overclockirane koliko je to bilo moguće da se uz kvalitetan sustav vodenog hlađenja zadrži i stabilnost računalnog sustava. Ponuda se temelji na dvije linije, jedna je zasnovana na Intelovim P4 procesorima koji dosežu 4 GHz, a druga na AMD-ovim Athlon 64 procesorima. Cijene konfiguracija se kreću od 1500 do 6000 dolara, ovisno o tome što želite imati u svom računalu. Zamislite da se pojavite s takvim računalom na LAN partyiju!

02 sony t serija prijenosnika

SONY T SERIJA PRIJENOSNIKA

Ako baš morate nekamo izaći, do prijatelja i slično, to nije razlog da se odvajate od računala. Sony je upravo lansirao svoju T seriju multimedijalnih ultraprijenosnika temeljenih na Centrino platformi, što će reći da im baterija traje dugo i povezujete ih bežično. Najbolje obilježje te serije računala njihova je težina, koja iznosi oko 1,5 kg. Bežična veza će vam omogućiti da ostanete povezani sa svojim računalom kod kuće ako imate optičku vidljivost.

03 corinex powerline router

CORINEX POWERLINE ROUTER

Za spajanja više računala na broadband vezu najelegantnije rješenje je router, no ako je broj vaših računala malo veći, a njihova lokacija nešto nezgodnija, valja razmisliti o ovom Corinex routeru. Osim dvaju klasičnih načina spojanja računala preko wirelessa i ethernet kabela, ovaj router može spajati računala i preko strujnih instalacija u vašem stanu. Ne da li vam se povlačiti UTP kabel do najdaljeg računala od ADSL modema, jednostavno nabavite ovo.

04 sony psp

SONY PSP

Uskoro će se pojaviti u prodaji Sonyjeva minikonzola. U usporedbi s njezinim mogućnostima, Gameboy se može sakriti, a tu su i dodatne mogućnosti poput bežičnog umrežavanja i spremanja do dva sata filma na UMD diskove kojima će se hraniti PSP. Idealno kad vas zabole leđa od sjedenja za računalom pa se odlučite malo prebaciti u krevet da se odmorite.

05 sierra wireless aircard 775

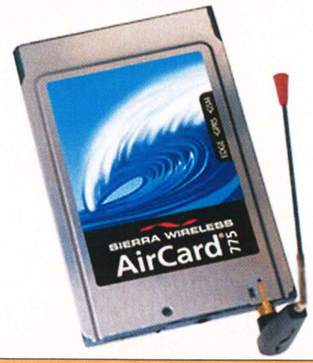
BODY THERAPY MACHINE

Mislili ste da ćete ovaj mjesec proći bez neke naizgled beskorisne naprave manje-više neozbiljne namjene?
E pa, varate se, imamo za vas uređaj koji će vas maziti, masirati ili bockati, što god vam se najviše svida.
Od silnog nekretanja i boravljenja u zatvorenom prostoru možda vam se mišići ukoče - a ovaj uređaj na daljinsko upravljanje je upravo ono što će vam pomoći.

06 sierra wireless aircard 775

SIERRA WIRELESS AIRCARD 775

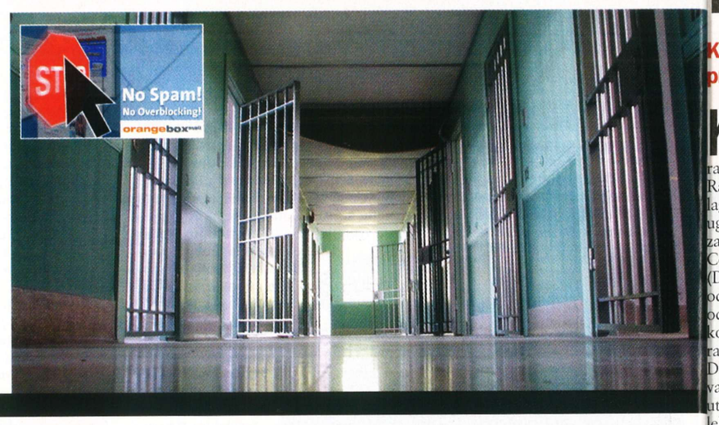
Odvede li vas put malo dalje od vašeg carstva elektronike, dopunite svoj prijenosnik ovom karticom. Naime, preko nje se možete spajati na GPRS ili EDGE mobilne mreže radi prijenosa podataka, tj. surfanja Internetom. Vrijedi svuda u svijetu jer podržava sve moguće frekvencije digitalnih mobilnih mreža. Osim toga, integrirana je i podrška za spajanje na 802.11g/b mreže.



Spammer u Virginiji osuđen na 9 godina zatvora

Osuđen je jedan od najvećih *spammera* u svijetu zahvaljujući novom američkom *anti spam* zakonu

Osuđen je jedan od najvećih *spammera* u svijetu zahvaljujući novom američkom *anti spam* zakonu.
Američka savezna država Virginia ima zakon po kojemu je limitiran broj *mailova* koje marketing određene tvrtke ili osoba u toj funkciji može poslati u određenom vremenu, a nije također dopušteno ni slanje *mailova* s nepoznate i skrivene adrese. Jeremy Jaynes oglušio se na to pravilo, stoga je proglašen krivim za *spammanje* korisnika te osuđen na nevjerojatnih 9 godina zatvora, dok je pak njegova sestra zbog sudioništvu ogloblјena s 7500 dolara.
Jaynesu to nije prvi zločin tog tipa, otprije je stekao status osmog *spammera* u svijetu po količini odaslane pošte.
Virginia je preuzela jurisdikciju nad slučajem jer su *mailovi* slani preko servera smještenih u toj državi. Inače, oko 50% ukupnog svjetskog prometa Internetom prolazi kroz Virginiju jer su ondje smještene tvrtke poput MCI-a ili AOL-a. Stručnjaci koji su sudjelovali u suđenju proglasili su tu presudu velikim napretkom za Virginiju i sve korisnike Interneta.

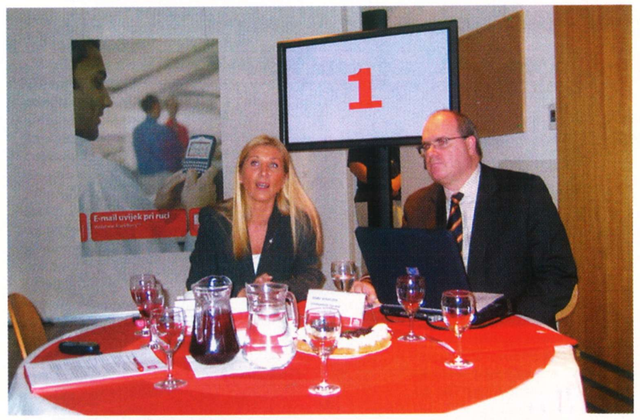


KONAČNO JE DOŠLO DO OBRAČUNA S KUGOM INTERNETA

VIP i T-Mobile dobili UMTS koncesiju

Vijeće Hrvatske agencije za telekomunikacije dodijelilo Vipnetu i T-Mobileu koncesiju za UMTS mrežu za idućih 20 godina

Vijeće Hrvatske agencije za telekomunikacije dodijelilo je Vipnetu i T-Mobileu koncesije za uspostavljanje UMTS mreže za idućih 20 godina.
U sjeni mnogima neobjašnjive odluke Vijeća da odbije ponudu švedskog operatera Tele2 za treću GSM mrežu u Hrvatskoj, dodijeljena je koncesija postojećim GSM operaterima za mobilnu mrežu treće generacije - UMTS. UMTS mreža u prvim stadijima implementacije imat će brzinu prijenosa podataka od 384 Kbit/s (brzina najsporijeg DSL paketa u Hrvatskoj), a poslije će se to povećavati do 2 Mbit/s. Videofonija će s takvim brzinama prijenosa postati sasvim normalna stvar, pitanje je samo kolike će biti cijene. Dosadašnje UMTS mreže muku su mučile s korisnicima jer nisu imale dovoljno prihvatljivu cijenu da bi spomenuta usluga bila privlačna običnim korisnicima.



Iskon prisutan u cijeloj Hrvatsko

Iskon ozbiljno navalio na ISP tržište u Hrvatskoj

IskonInternet je u Karlovcu otvorio još jedan POP (*point-of-presence*) centar, potvrdivši tako vodeću poziciju ponuđača Internet usluga, s najviše POP centara u Hrvatskoj. Trenutačno ih imaju dvanaest, i to na lokacijama u Zagrebu, Splitu, Zadru, Dubrovniku, Osijeku, Čakovcu, Varaždinu, Puli, Rijeci, Velikoj Gorici, Solinu i Poreču. Smještanje centara upravo u tim gradovima dio je strategije IskonInterneta kojom se želi osigurati prisutnost u svim regijama Republike Hrvatske te podići kvalitetu usluge na najvišu razinu. Prema svjetskim standardima, broj aktivnih POP centara koje ima pojedini ponuđač Internet usluga na tržištu relevantno je mjerilo veličine te stope rasta i penetracije na tržištu. Da podsjetimo, zadaća POP (*point-of-presence*) centara je da funkcioniraju kao pristupna točka s jedne lokacije na ostatak Interneta. POP se može nalaziti i na lokaciji koja je iznajmljena. U pravilu, POP sadrži usmjerivače, poslužitelje, a često i ATM preklopnike koji poslužuju vezu na Internet.

Mobilni telefon Sagem «my C-4» pravi je izbor za dinamične ljude, stalno u pokretu.
Malen je, kompaktan, sa zaslonom u boji i velikim izborom polifonih melodija.
MMS, JAVA i GPRS samo su neke od njegovih brojnih prednosti.

Prvi čitatelj/ica koji s ovim kuponom dođe u trgovački centar King Cross **27. studenoga 2004 od 15 do 18 sati** do promotivnog pulta Sagem i javi se voditelju-iluzionistu Luki Vidoviću, dobiti će mobitel Sagem na poklon.

distributer za Republiku Hrvatsku ELEKTROMAGIC

SAGEM

Hrvatsko računalo za hrvatskog studenta

Končar-Elektronika i informatika d.d., poznatija kao Končar INEM, domaći proizvođač informatičke opreme predstavio je novo prijenosno računalo Nela

Končar–Elektronika i informatika d.d., poznatija kao Končar INEM, domaći proizvođač informatičke opreme predstavio je novo prijenosno računalo Nela.
Računalo je svojom koncepcijom i cijenom prilagođeno studentskoj populaciji, a u nj su ugrađene ove komponente: 14,1-inčni TFT zaslon razlučivosti 1024x768 točaka, Celeron procesor, optički combo uređaj (DVD/CD-RW), tvrdi diskovi kapaciteta od 40 do 80 gigabajta i radna memorija od 256 do 1024 megabajta po izboru korisniku. Na matičnoj ploči su integrirani 2D/3D grafički ubrzivač te AC 2.1 DirectSound ubrzivač. Za priključenje vanjskih uređaja, tu su dva USB 2.0 utora, FireWire (IEE1394), PS/2, paralelni port, TV-out, priključak za monitor i S/P-DIF, a dodatnu komunikaciju osiguravaju 10/100 mrežna kartica, v90 56Kbps modem i infracrveno sučelje. Od kurioziteta mogli bismo spomenuti integrirani 1,44-inčni floppy disk-drive (FDD) i prijenosnu torbicu koju kupci dobivaju na dar. Dimenzije računala su 308x254x37,5 milimetara, a težina 3,1 kilograma s 8-ćelijskom litij-ionskom baterijom.
Končar NELA računalo će bez sumnje biti privlačno mnogima, čemu će pridonijeti i cijena od 5.999 kuna + PDV za konfiguraciju s Intel Celeron 2,6 gigahercnim procesorom, 256 megabajta radne memorije te 40 gigabajtnim tvrdim diskom i Microsoft Windows XP Home Edition operativnim sustavom.

VRLO POZITIVNI POMAKI U IT SEKTORU NA NAŠIM PROSTORIMA

Rast online transakcija u Hrvatskoj

Hrvatski kupci sve više vjeruju online financijskim transakcijama

Prema službenim podacima Vise International, hrvatski su korisnici Visinih platežnih kartica putem Interneta potrošili 3,6 milijuna kuna (593,852 američkih dolara) u prvoj polovici 2004., što predstavlja porast od 78 posto u usporedbi s istim razdobljem prošle godine. Spomenuti iznos pokazuje da je sve više hrvatskih potrošača voljno kupovati na način koji je uobičajen u razvijenim zemljama.
Jedna od najvećih prepreka masovnijoj ekspanziji *e-commercea* u Hrvatskoj pitanje je povjerenja prilikom plaćanja putem Interneta, no isti problem prisutan je i u razvijenijim zemljama poput Velike Britanije, gdje su Visa Europa i jedna od vodećih psihologinja dr. Cynthia McVey nedavno proveli istraživanje. Prema rezultatima tog istraživanja, 20 posto engleskih korisnika Interneta nikad nisu izvršili *online* kupnju, a čak 69 posto onih koji kupuju preko Interneta drže da bi se trgovci trebali mnogo više potruditi da se kupci osjećaju što sigurnije.

MasterCard

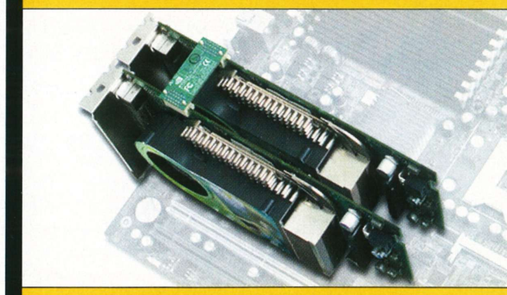
VISA

Končar darovao računalo

U prostorijama Končara održana je primopredaja stolnog računala Končar Marina II, donacije Končar Elektroindustrije Klinici za dječje bolesti u zagrebačkoj Klaićevoj ulici. Računalo je u ime Končara predala Marina Kralj-Miliša, članica Uprave, a u ime Klinike za dječje bolesti primila ga je prof. dr. sc. Vlatka Mejaški-Bošnjak, pomoćnica ravnatelja za nastavu. Končar Marina II računalo je utemeljeno na Intel 865GBF matičnoj ploči, pogoni ga Intel Celeron 2,4-gigahercni procesor, ima 256 megabajta radne memorije, 40-gigabajtni tvrdi disk, DVD optički pogon, 17-inčni monitor te Windows XP Home operativni sustav.

ATI-jev SLI zvat će se Multi Rendering

Još otkako je predstavljen nVidijin koncept spajanja dviju grafičkih kartica u jednu očekuje se ATI-jev odgovor. Zadnjih dana se sve češće nagađa da bi ATI doista mogao predstaviti nešto slično. I čini se da doista hoće, i to pod imenom Multi Rendering. Stručnjaci to procjenjuju kao ishitren potez, što se vidi i iz tako "obična" imena, jer nVidia ima spremno rješenje, koje samo čeka isporuku u trgovine.



Optički diskovi od kukuruza

Pioneer je objavio da je uspio proizvesti optički medij od kukuruznog škroba. Nije riječ o bilo kakvim diskovima nego o nadolazećim Blu Ray medijima kapaciteta 25 GB koje podržavaju Matsushita i Sony. Navodno čak i ne treba mnogo kukuruza za njihovu proizvodnju, od jednog klasa moguće ih je proizvesti čak desetak. Treba imati na umu da takvi diskovi minimalno zagađuju okoliš – naime, zakopani u zemlju prilično će se brzo razgraditi.

autor Patrik Pencinger

DUAL CORE

DOLAZE PROCESORI S DVA MOZGA

U tisku i na webu posljednjih mjeseci sve češće možemo čitati o nekakvim *dual-core* i *multi-core* procesorima. O čemu je zapravo riječ, ima li to uopće budućnost i kakvu će to korist donijeti krajnjem korisniku?

Sustavi sposobni za paralelno procesiranje nisu nikakva novost, vrlo ih često susrećemo u serverima i u raznim specijaliziranim radnim stanicama. No, rijetki su i praktički beskorisni u najrasprostranjenijim, stolnim računalima za klasičnu kućnu i uredsku upotrebu. Prema svemu sudeći, novi *dual-core* procesori to će radikalno promijeniti.

I AMD i Intel su spremni na idući korak – prelazak u domenu višejezgrenih procesora. Ipak, u prednosti je AMD. Naime, njegov Opteron je već od svojih početaka bio spreman za to zahvaljujući dodatnom neiskorištenom HyperTransport linku. Opteron s dvije jezgre na tržištu će se pojaviti sredinom 2005. Stat će u postojeće 940-pinske utore, a matične ploče će u najgorem slučaju zahtijevati *flashanje* BIOS-a.

Pretpostavlja se da bi se takav procesor mogao zvati AMD XP5000+. Da je Intel, kad je riječ o *dual-core* procesorima, dočekan na lijevu nogu, najbolje potvrđuje i njegovo otkazivanje izlaska na tržište s dva razvijana čipa, Tejas (izravni nasljednik Pentiuma 4) i Jayhawk (trebao je naslijediti Xeona). Intel je dosad bio taj koji je diktirao ritam u industriji procesora, što se moglo vidjeti i po prilično preciznom praćenju unaprijed zadanih putanja (tzv. *roadmapa*) o uvođenju novih tehnologija. Možete biti sigurni da bi Intel još jednu generaciju temeljio na *single-core* procesorima da ga AMD nije preduhitrio i prisilio na raniji izlazak s *dual-core* procesorima. Yonah je kodni naziv Intelova procesora koji će u raznim inačicama biti jezgra i servera i stolnih računala. Izrađivat će se u 65-nanometarskom proizvodnom procesu, a od trenutačno dostupnih procesora u najbližem srodstvu je s drugom generacijom Pentiuma M (Centrino) – Dothana.

Ni korisnici Macintosha neće biti zakinuti. Naime, za njih se spremaju procesori temeljeni na specijalnoj varijanti 90-nanometarske PowerPC 600e jezgre.

Do implementacije kompleksnih naprednih načina procesiranja u široku potrošačku klasu procesora djelomice je došlo zbog mrtve utrke "gigaherca" koja se odvijala proteklih godina. Brzine procesora (u smislu takta) su rapidno narasle, no kako su AMD-ove uzdanice mnogo više uspijevale "isprocesirati" u jednom taktu, sve se više gubio mit o klasifikaciji snage pojedinog procesora prema njegovoj brzini takta. A da ne spominjemo koliko veći takt nepovoljno djeluje na zagrijavanje cijelog sustava, stoga indirektno i na buku ventilatora, a na kraju i samu potrošnju energije. Bit *dual-core* procesora stoga su veće performanse (očigledno…), no uz niži takt, slabije zagrijavanje i manju potrošnju energije. Kako će vrijeme prolaziti, sama brzina procesorske jezgre sve će manje imati veze s kapacitetom procesiranja. Dakako i dalje će brzina biti proporcionalna taktu procesora – kod istih modela, no nemojte se začuditi ako neki procesor na 500 MHz bude radio brže od sadašnjeg P4 na 3,4 GHz.

Što je dakle procesor s dvije jezgre? Ne morate se brinuti – ovaj put nije riječ ni o kakvoj marketinškoj smicalici. Znate, ono kad vam se pokušava prodati nešto što zapravo nije to što bi čovjek iz samog naziva mogao zaključiti. Riječ je doista o procesoru koji se sastoji od DVA procesora, tj. dviju jezgri. Dakle, jedan *socket*, dok su performanse dvoprocesorskog sustava. Logično, to za sobom povlači i dvostruke performanse. No, samo u teoriji. Naime, u ovoj prvoj generaciji višejezgrenih procesora mnoge stvari još uvijek nisu dovedene na idealnu razinu. Naime, procesorska sabirnica (prema glavnoj memoriji) je još uvijek usko grlo. U tom kontekstu su nadodane veće priručne memorije na sam procesor (tzv. L1 i L2 *cache*). No, problem je u tome što usklađivanje korištenja jedinstvene *cache* memorije previše usporava sustav. Stoga će i Intelovi i AMD-ovi *dual-core* procesori koristiti dvostruke *cache* memorije – svaka jezgra će imati vlastitu. Očekuje se da će iduće generacije *dual-core* procesora imati jedinstvenu međumemoriju, što bi, uz pravilno upravljanje, dodatno ubrzalo rad, ali i pojeftinilo procesore.

Baš kao i u stvarnom svijetu, gdje će dvoje ljudi neki posao obaviti u kraćem vremenu nego jedan, tako i dvije jezgre u procesoru rade proporcionalno brže nego samo jedna. No, da bi se napredne mogućnosti procesora iskoristile, programeri će, dakako, morati uložiti dodatni trud. Morat će biti svjesni (mnogi već jesu!) mogućnosti simetričnog multiprocesiranja. Takvi programi su poznati pod etiketom "SMP aware", a danas su to primjerice napredni multimedijski programi poput Adobe Photoshopa, 3D vizualizacijskih programa itd. Program, naime, mora znati da može paralelno izvršavati dva procesa i na taj način pospješiti svoje izvođenje. Na razini operativnog sustava to je lako iskoristiti – u slučaju usklađivanja rada 2 ili više zahtjevnih programa. To je do izražaja došlo već i kod Pentiuma IV HT, no u punoj mjeri će se iskazati tek kod *dual-core* procesora. HT kratica kod aktualnih Pentiuma 4 dolazi od Hyper Threadinga, što je na logičkoj razini upravo on što je kod *dual-core* procesora preneseno u fizičku. Suština svega omogućiti je pravi *multi-threading*, iliti po hrvatski, pravu višedretvenost (dretva je uže koje se sastoji od više niti koje su na procesorskoj razini zasebni procesi). Pretpostavimo tako, primjerice, da je svaki program jedna dretva (thread). *Dual-core* dvije će dretve izvoditi potpuno paralelno, bilo da one imaju veze ili ne. E, sad ako želimo da neki program sam za sebe bude sposoban iskoristiti napredne mogućnosti procesora, mora ga se isprogramirati modularno – tako da može iskoristiti paralelizam procesora. Npr. kad je o igrama riječ, jedna jezgra se može koristiti za kontroliranje umjetne inteligencije, a druga može rukovoditi fizikalnim modelom i sl. Tematika je zapravo vrlo kompleksna i onaj tko vam kaže suprotno je lažac, ili jednostavno ne razumije.

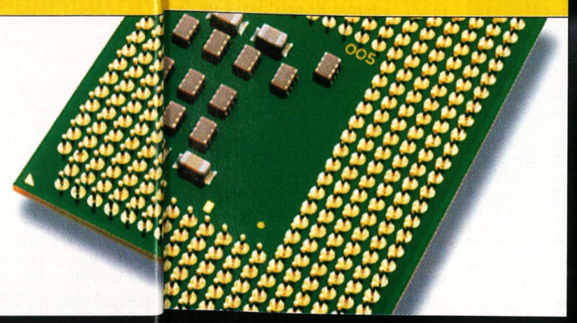
Predviđanja za penetraciju *dual-core* i *multi-core* procesora su iznimno optimistična. Do 2006. očekuje se da će 40% procesora najšire upotrebe (tzv. Desktop) biti *dual-core*. Procesora bi do iste te godine čak 85% trebalo biti *dual/multi-core*. Iznimno visok stupanj penetracije predviđa se i u mobilnom segmentu – čak 70% *dual-core* računala u prvih godinu dana tržišnog postojanja. Vrijeme će pokazati. Prema trenutačnim indikacijama *dual-core* procesori od oba tržišna takmaca, AMD-a i Intela, pojavit će se negdje sredinom iduće godine.

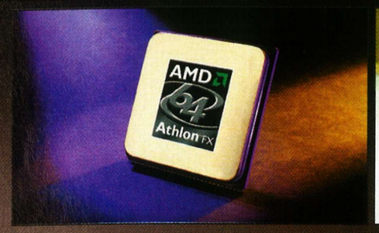
Procesorska snaga

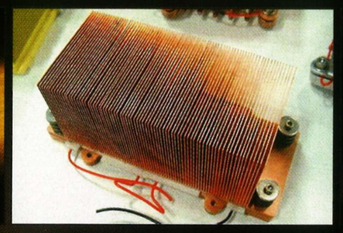
Procesorska snaga računala svakih 18 mjeseci se otprilike udvostručuje. OK, pomislit ćete, ali treba li nam doista sva ta moć procesiranja koju sada imamo na dlanu? Za obično surfanje Internetom, uređivanje teksta... ne. Pa čak ni za igranje, pošto tu većinu posla odrađuju mrcine od grafičkih kartica. Logika nam kaže da nam procesorske snage zapravo više ne treba. No, situacija je upravo suprotna. One prave uzbudljive stvari tek dolaze. Pravo upravljanje glasom, raspoznavanje lica, stvarna umjetna inteligencija... to su samo neke od stvari koje nas očekuju u narednim godinama. I to ne u narednih 50 nego najviše 5. Bit će jako uzbudljivo!

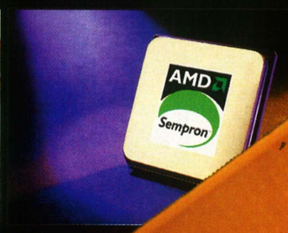
Konzole

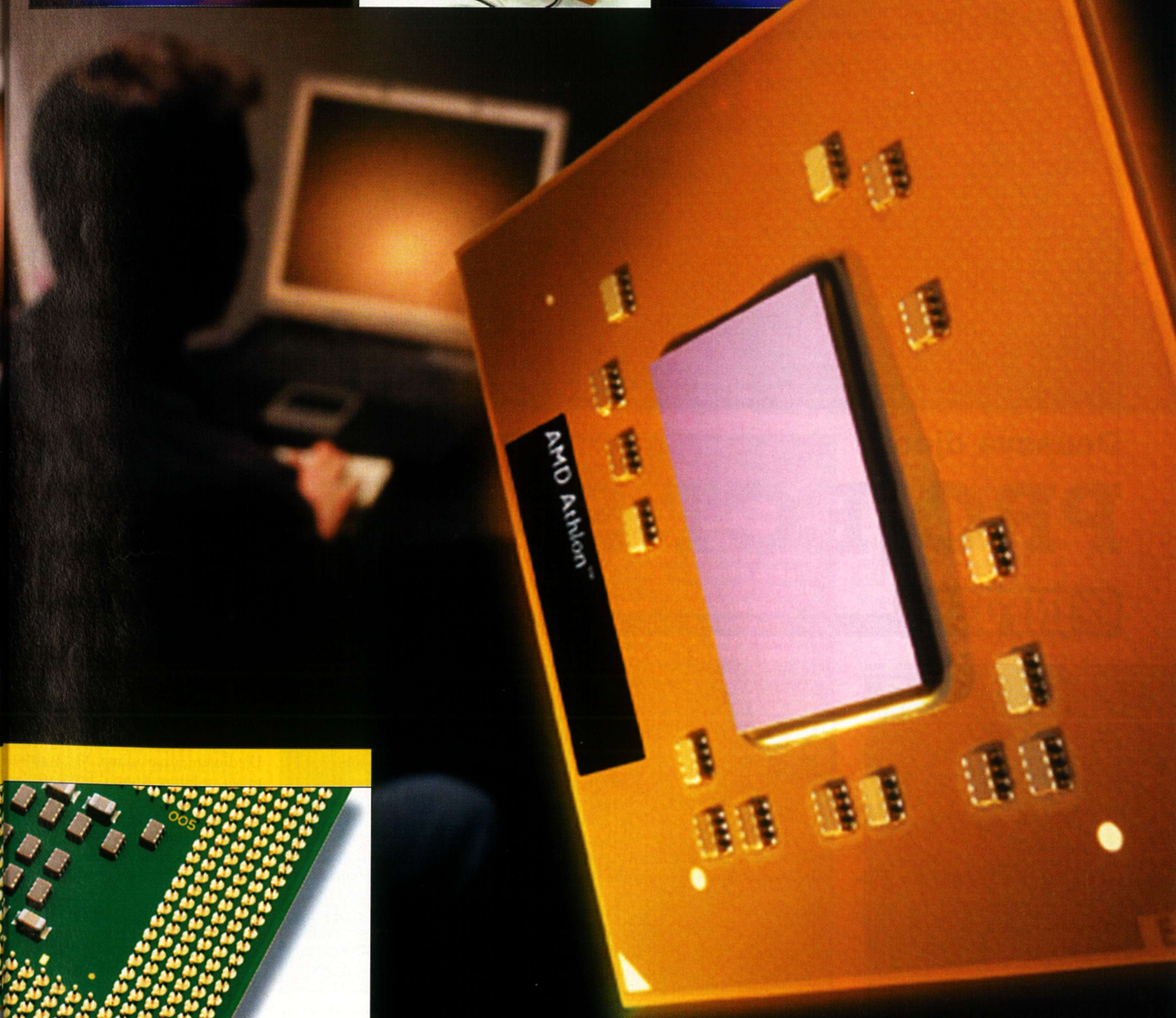
Iduća generacije konzola - Playstation 3 i Xbox 2 - trebale bi ostvariti najveći skok u usporedbi sa stolnim računalima, dosad nezabilježen otkada postoje konzole. Glavni razlog tome je korištenje više procesora s više jezgri. Konkretne informacije još nisu dostupne - u smislu koliko procesora s koliko jezgri će pojedina konzola imati - očekuje se da će biti objavljene tijekom siječnja.











U NEDOSTATKU STRELJIVA, bacite mu pikule pod noge

MUZEJSKI PRIMJERAK protuavionca slučajno se našao u igri

POZNAVAO SAM TAKVOG kao što si ti, samo što je on glumio u *Star Warsima*

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA zimu 2004.

PUŠTANJE VJETROVA jedna je od specijalnih sposobnosti

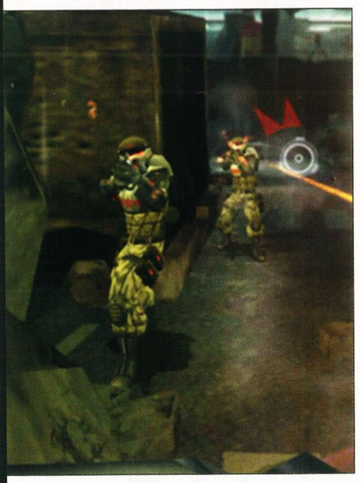
LIJEPO SAM TI REKAO da ne diraš kabel, a ti nećeš slušat, pa eto ti sad

DOLJE SU, DOLJE! Gore su samo galebovi

Deusova djeca

PROJECT SNOWBLIND

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Crystal Dynamics** ■ IZDAVAČ / **Eidos** ■ ŽANR / **FPS** ■ **www.projectsnowblind.com**



PIŠE **Damir Radešić**
patrik.pencinger@janus.hr

Eidosu pod hitno treba hit. I to pravi. Kojim bi razuvjerili sve kritičare i protivnike koji tvrde da oni jednostavno nemaju smisla za izdavanje igara. Što je u jednu ruku točno - naime, s igrom *Tomb Raider* stiglo se do brojke 7 pa je već postala dosadna i Bogu i vragu, *Legacy of* je također imao nekoliko izdanja, *Deus Ex: Invinsible War* je pak bio takav kakav je, a ne smijemo, dakako, zaboraviti ni cijeli niz "briljantnih" poteza izdavanja nastavaka nastavaka, zahvaljujući kojima se nekoć veliki Eidos našao u dugovima. Ono što im treba je nova franšiza, nešto što će postati njihov zaštitni znak, baš kao što je to nekad bila Lara Croft.

Glavešine Eidosa kažu da je potraga za pravom igrom završila, te da je za razvoj novog projekta zadužen Crystal Dynamics koji ga je nazvao - *Deus Ex: Clan Wars*. Otkud sad to, pitate se? Iskreno, kopajući po nekim starim financijskim izvješćima, otkrili smo zanimljiv podatak da je nakon drugog dijela *Deus Exa* u pripremi bio spomenuti naslov, koji se potom misterioznо zagubio, a nakon nekoliko mjeseci najavljen je *Project Snowblind*. Možda se tog čak ne bismo ni sjetili da naslov koji danas prezentiramo po nekim svojim *featuresima* ne podsjeća na *Deus Ex*. Uostalom, nije ni važno. Bitno je da razvoj *Project Snowblinda* napreduje po planu, a kako prolaze dani, informacija je taman dovoljno za laganu prezentaciju.

Sama radnja smještena je u ne tako daleku budućnost, kojih šezdeset godina od današnjih dana, a igrač će preuzeti ulogu Nathana Frosta, svježeg regruta u snagama Liberty Coalitiona, nešto slično današnjim Ujedinjenim narodima. Već u prvoj misiji, u Hong Kongu, Frost je smrtno ranjen i igra završava. Dakako, ovo drugo je šala, ali ne prvo, a jedini način da ga održite životu su implantati i različiti bio-mehanički nadomjesci za oštećene organe. Budući da je cijeli postupak još nije primjenjivan na ljudima, a ni Liberty Coalition ga dosad nije koristio (za razliku od protivnika), Frost je svojevrsni začetnik nove vrste vojnika, a najbolje mjesto gdje bi se mogle provjeriti njegove sposobnosti je trenutačno najžešća ratna zona, ista ona koja ga je umalo stajala života - Hong Kong. Da mu ondje slučajno ne bi bilo

"Autori tvrde da bi *engine* mogao postaviti nove standarde u razvoju igara"

osadno, pobrinut će se njegov jerni tim komandosa, koje, oduše, ne možemo kontrolirati, o u nekim će nam situacijama biti d iznimne pomoći, a kada se iberty Coalition i službeno povuče navedenog grada, Frost i njegovi udi ostaju potpuno sami u neprijateljskom okruženju. Treba li opće napominjati da će pritom itkriti i, dakako, otkloniti globalnu rijetnju oružjem masivnog razaraija?

ama igra zamišljena je kao pucačiaa iz prvog lica u kojoj su brzo zmišljanje i brz prst na obaraču dini preduvjet za preživljavanje. ožda koji put treba malo i razmisti, no podatak o više od 24 oružja iše je no dobar razlog da vjerujemo ako je u ovoj igri akcija na prvom ajestu. Doduše, moramo se malo praviti, navedena brojka zbroj je rimarnog, dakle različitih pušaka oznatog i nepoznatog podrijetla, i

IZDVAJAMO / SLOBODA IZBORA

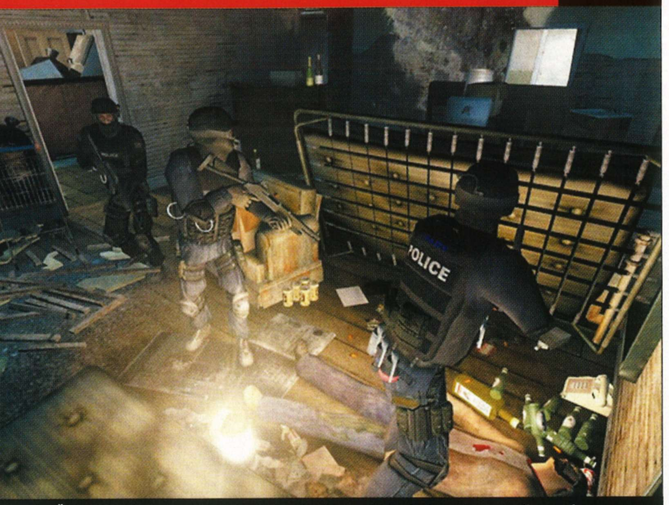
Eidos se hvali kako će igrači imati potpunu slobodu odabira akcije, ili bolje rečeno, strategije, koju će primijeniti u sukobu s protivnikom. Zahvaljujući različitim poboljšanjima, moguće je navući nevidljivost i prići protivniku sleđa, uključiti energetski štit i sjuriti se ravno među njih, pronaći povišeno mjesto i iz velike udaljenosti skidati snajperom jednog po jednog, upotrijebiti mehaničke pauke koji će izazvati paniku u neprijateljskim redovima ili usporiti vrijeme i granate u zraku hvatati i vraćati pošiljateljima. Ako vam baš nije do borbe, možete i pobjeći, no čisto sumnjamo da je kraj tolike količine oružja uopće moguće o takvoj opciji i razmišljati, a na kraju krajeva, ako vam se baš ne prljaju ruke, uvijek je moguće reprogramirati protivničke robote i upotrijebiti ih protiv tvoraca.

Svojim izborom na PROM-ovku. Tc, tc, tc... to i nije baš blistav potez

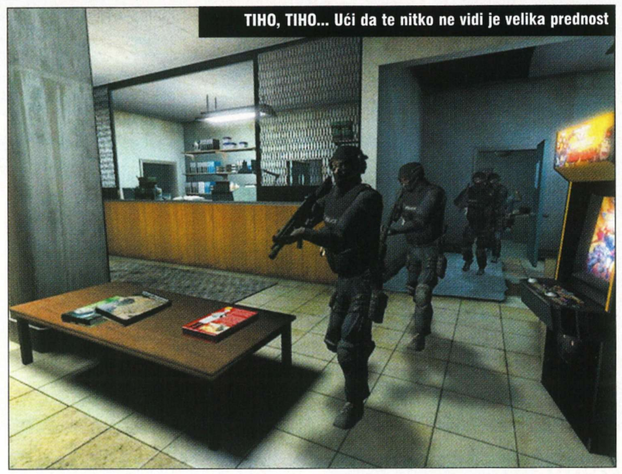
sekundarnog oružja u koje spadaju različite bombe i slične naprave, kao i posebnih sposobnosti samog glavnog lika. Svako oružje imat će i alternativni mod pucanja, koji će se vidno razlikovati od primarnog, a uključuje perverzije poput dronova koji sami pretražuju nivo i neutraliziraju protivnike, ljepljivih bombi koje se zalijepe (a što drugo) za protivnika kako ne bi mogao pobjeći, električne mine koja sprži sve što joj dođe u domet i tako dalje.

Budući da je riječ o bliskoj budućnosti, protivnici će u početku biti regularna vojska, koju će poslije zamijeniti elitne postrojbe modificirane kao i glavni lik. Ako već imaju mogućnost specijalnih sposobnosti, budite uvjereni da će ih i iskoristiti, a posebnu skupinu čine roboti, koji variraju od zahrđalih konzervi pa sve do golemih vojnih mrcina nalik tenku. A kad već spominjemo tenk, informacija o upravljivim vozilima nije na odmet, iako nisu sva otkrivena. Trenutačno se spominju futuristički tenk, dvonožni mehanizirani hodač (AT-ST?), neka vrsta *buggyja* i klasični automobili, a autori ih guraju čak i u *multiplayer*, koji dolazi u nekoliko modova.

Utjecaj *Battlefielda* nije lako izbjeći. *Project Snowblind* krcat je akcijom, koja, sudeći po onome što znamo i što se može vidjeti na *screenshotovima*, izgleda prilično zadovoljavajuće, no kako smo se već nekoliko puta opekli, ne želimo brzati sa zaključcima. Igra definitivno ima potencijala, no izrada za više platformi odjednom mogla bi biti pogubno rješenje. Istina, postoje iznimke, no one se još uvijek mogu izbrojiti na prste. ■



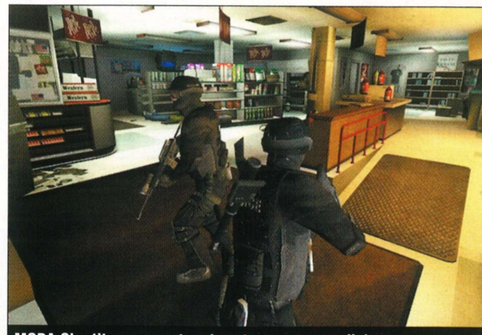
ŠKOLOVANJE Da je naučio brojati u školi znao bi da je 3 na 1 nepovoljan omjer



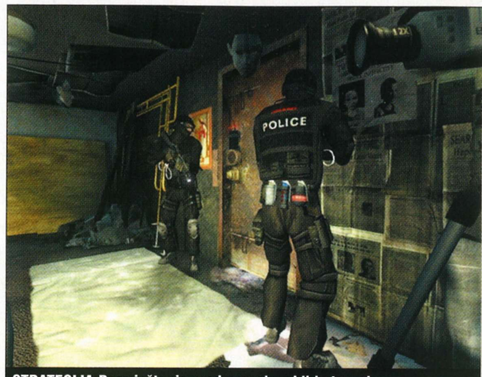
TIHO, TIHO... Ući da te nitko ne vidi je velika prednost

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA početak 2005.

STATISTIKA Ruševni i siromašni dijelovi grada su najčešća mjesta zločina



MODA Obratite pozornost na bogatu opremu specijalaca



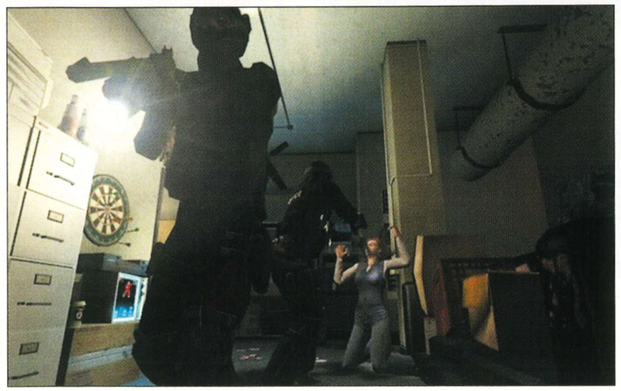
STRATEGIJA Razmještanje pred provalu, vidi bat na desno

KONSEKVENCE Rezultat neopreznosti

Vrijeme je da izvrsni SWAT 3 napokon dobije nastavak kakav je zaslužio

SWAT 4

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Irrational Games** ■ IZDAVAČ / **VU Games** ■ ŽANR / **FPS** ■ **www.swat4.com**



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

SWAT 3 pojavio se 1999., pruživši onima koji su bili spremni odvojiti neko vrijeme za prilagođavanje na sustav zapovijedanja brojčano označenim izbornicima sate i sate izvrsne zabave.

Obilježje koje smo u toj igri uzeli zdravo za gotovo tek se od ove godine stidljivo pojavljuje u jačim naslovima. Dakako, riječ je o fizici metaka koja prepoznaje površine u koje se metak zabija i u skladu s tim ih probija te pogodi onog tko je bio dovoljno glup da se sakrije iza tanke drvene daske dok na njega puca zločinac iz AK-47. Na svu sreću, no developerski tim nastavio je tu tradiciju te priprema jedan od najsloženijih fizičkih modela koji će se brinuti svakom ispaljenom metku. S obzirom da je otad prošlo poprilično godina, i računala su napredovala u snazi, za očekivati je još veću kompleksnost ponašanja metaka nego što je to bilo u trećem nastavku. U realnom će vremenu biti izračunata debljina i gustoća materijala na koji je metak naletio i u skladu s tim će penetrirati. Prije je metak razlikovao više vrsta materijala te je kroz neke prolazio, a kroz neke nije. Novi fizički model omogućit će korištenje pancirne odjeće pa će izbor oružja i streljiva prije same misije biti od iznimne

IZDVAJAMO/ ATMOSFERA

Da bi igra što bolje izgledala, kreatori su odlučili upotrijebiti napredan grafički engine te se dodatno potruditi oko atmosfere. Zločini i ružne stvari događaju se u svako doba - štoviše, češće se događaju po groznom vremenu i u užasnim uvjetima. Igra će pratiti surovu realnost i kako je jedan od članova developerskog tima rekao: "U *SWAT-u 4* neće biti lijepih i sunčanih dana." Kao jedan od uzora za atmosferu poslužio im je tmurni film Seven (Sedam).

ažnosti. Dakako, napredni fizički model o kojem govorimo je - Havoc. *SWAT 4* neće imati jedinstvenu priču kroz koju biste pratili karijeru pozatih stalnih likova. Naprotiv, specijalcima koje ćete voditi identitet neće biti bitan, a ako se dogodi da vam neki pogine, njega neće zamijeniti neuki početnik nego jednako osposobljen pripadnik specijalnih policijskih postrojbi. Kreatori igre kažu da su se za taj pristup odlučili kako bi se igrač mogao u cijelosti posvetiti planiranju i izvođenju same akcije, ne opterećujući se RPG elementima, te zbog same činjenice da mora paziti više na pripadnike svog tima nego na taoce koje treba spasiti. Mi se slažemo s tim pristupom. Same akcije bit će izvođene na poziv, što i jest bit SWAT timova - da reagiraju kad ih se pozove. Ne moraju znati pozadinu cijele priče nego samo neposredni zadatak. Prije misije dobit ćete na uvid prostor koji valja napasti s mogućim točkama ulaza i

NARODNA Tko tiši, dvije sreće grabi

mogućnost odabira opreme. Na vama je da napravite dobre taktičke izbore prije nego krenete u akciju. Tijekom akcije nećete moći preuzeti ulogu bilo kojeg napadača u timu nego samo ulogu vođe, no da biste bolje nadzirali akciju, drugi vođe timova imat će kamere na kacigama i na malom ekranu prenositi vam sliku, zahvaljujući čemu ćete moći izdavati zapovijedi timovima koji vam nisu na vidiku. Osim kamera za vaš Big Brother nadzor, specijalci će koristiti i opremu za virenje ispod vrata i iza ugla, a postojat će i posebno izučeni pripadnici vašeg tima koji će biti spremni raznijeti ta vrata, provaliti ih tiho ili što već želite.

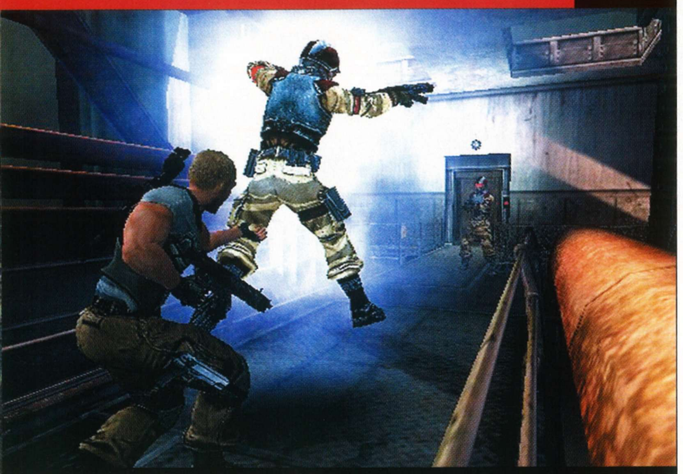
Spomenuli smo na početku zapovjedno sučelje na koje se bilo malo teže prilagoditi u trećem nastavku. Toga su bili svjesni i programeri iz Irrational Gamesa te su kreirali potpuno novo pametno sučelje koje će vam prikazivati samo zapovijedi koje možete trenutačno obaviti.

"Programeri su stvorili vrlo složen fizički model za svaki ispaljeni metak"

Primjerice, pokažete li prema vratima, ponudit će vam se opcije za otvaranje, provaljivanje, postavljanje eksploziva, a pokažete li prema sumnjivcu, moći ćete ga uhititi, derati se na njega ili ga šokirati tazerom. Negativci će imati promjenjivu količinu morala prilikom vašeg upada. Ako se pokažete oštri i agresivni, ali ga ipak ne ozlijedite, njegov moral će se brzo istopiti te će uhićenje biti brzo i efikasno. Procijeni li kriminalac da ne mislite ozbiljno, morat ćete biti grublji, a možda i pribjeći vatrenom oružju.

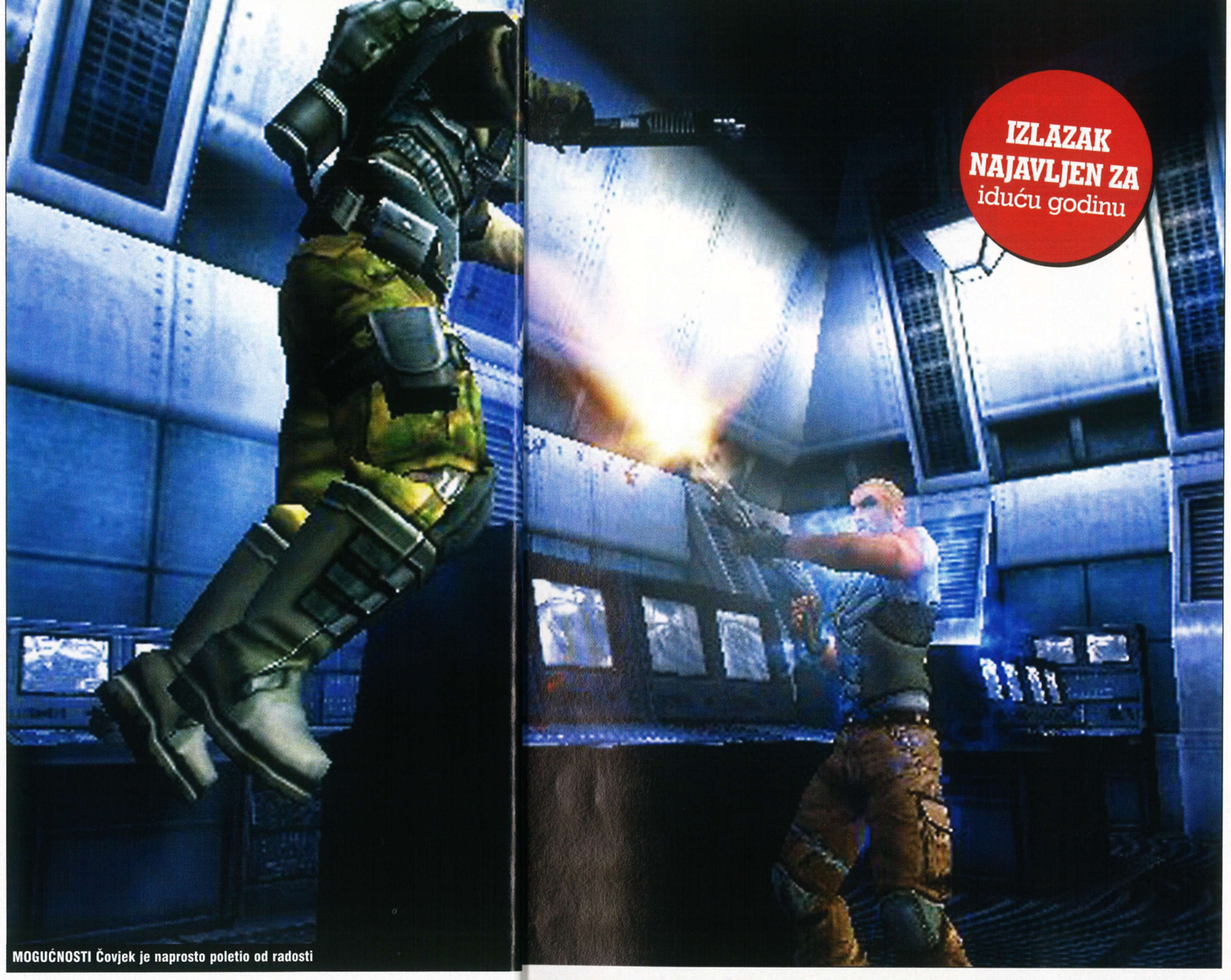
Velik trud uložen je i u "pametno" ponašanje vaših suboraca. Ništa ne kvari igru kao suborac koji se namjesti ispred vas, smetajući vam da pucate, a sam pritom ne čini ništa, pa može samo poginuti. Kretanje specijalaca programirano je mnogim skriptama zbog kojih će se glupe situacije poput opisane gotovo posve izbjeći. Novost su i snajperisti, koji neće biti pod vašom izravnom kontrolom i koje nećete vi razmještati, ali će djelovati na vaše traženje.

Sve spomenuto bit će umotano u impresivan grafički engine koji će koristiti sve prednosti DirectX 9 sučelja, što bi trebalo jamčiti odličnu zabavu, na tragu one koju nam je pružio *SWAT3*. ■



NUKANJE Hajde, padni mu u zagrljaj

MISTIKA Slika neodoljivo podsjeća na neki sotonistički ritual



MOGUĆNOSTI Čovjek je naprosto poletio od radosti

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA iduću godinu

PRIJATELJSKI Pa mogao si otključati umjesto da razbijaš

NEINFORMIRANOST Jadnik ni ne sluti da ga netko gleda kroz nišan

Konzolaški hit u PC izdanju

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Midway** ■ IZDAVAČ / **TBA** ■ ŽANR / **3D akcija** ■ **www.psiopsgame.com**

PIROMANIJA Gori gora, gori borovina

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

Dosad smo u igrama za PC bili u prigodi boriti se protiv različitih oblika terorizma, bilo onog povezanog s paklenim napravama usamljenih militantnih skupina koje zahtijevaju neke ustupke ili određenu količinu novaca, bilo protiv globalne prijetnje kemijsko-biološkim oružjem ili pak organiziranih postrojbi koje broje tisuće pripadnika. Iako se i u *Psi-Opsu* borimo na strani zakona, a prijetnja je terorističke naravi, psihičke moći su osnovni način djelovanja skupine The Movement, organizacije iza koje stoji General, misteriozna osoba upletena u mnoge prljave poslove. Kako su tajne ljudske psihe u bližoj budućnosti znatno bolje istražene, svaka zemlja ima svoj antiteroristički odred zadužen za takav oblik prijetnje sigurnosti, dok njegovi pripadnici predstavljaju najopasnije vojnike izvježbane za sve situacije.

Nick Scryer je pripadnik upravo jedne takve postrojbe, čiji je zadatak potajno infiltriranje u The Movement kako bi prikupio potrebne dokaze i, kad za to dođe vrijeme, raskrinkao njihove zle namjere cijelom svijetu. Za tu prigodu morao se podvrgnuti plastičnoj operaciji (ništa bez silikona i brisanju sjećanja, no tim postupkom nestale su i njegove specijalne moći. Sve je bilo u redu dok teroristi u izn nadnoj akciji nisu posmicali sve pripadnike njegova odreda, a kako on nije imao pojma ni tko je, a kamoli da bi bio sposoban za neko ozbiljnij djelovanje, sve nade svijeta da će Th Movement biti zaustavljen polako s padale u vodu. Naravno, žena je, ka i uvijek, odigrala presudnu ulogu, a čast ovaj put pripala je dvostrukoj agentici Sarah, koja Nicku ubrizgava nepoznatu supstancu omogućavajuć mu da se vremenom prisjeti tko je, i da povrati svoje izgubljene sposob

IZDVAJAMO / UMJETNA INTELIGENCIJA

Gledajući ocjene koje je igra pokupila u inačicama za konzole, moramo istaknuti da se autorima nameće težak zadatak da ponove uspjeh koji je ona doživjela na spomenutim platformama. Jedan detalj koji je uredno izmicao kritikama morat će biti poboljšan u inačici za PC, jer ipak smo mi razmažena publika. Dakako, riječ je o umjetnoj inteligenciji, koja je u konzolaškoj izvedbi bila vrlo jednostavna, pa je čak i igranje na višim stupnjevima težine bilo prelagano. Autori su taj nedostatak uspješno prikrivali brojnošću protivnika, no svejedno, čak i višestruko nadjačan, Nick Scryer bi zahvaljujući svojim moćima uvijek izlazio gotovo netaknut iz sukoba. Nadamo se da će AI u PC izvedbi biti konačno dorađen kako treba, te da će neprijatelji znati iskorištavati brojne predmete kao zaklone.

„Zarazan spoj akcije, skrivanja i male doze magije prikazane u vidu posebnih psihičkih sposobnosti"

osti, a sve to u akcijskoj pucačini iz prvog lica.

Takvim razvojem priče autori su na jednostavan način obrazložili zašto je glavni lik u početku prilično okljaštren što se tiče sposobnosti, omogućivši tako igračima da, napredujući kroz igru, polako postanu sve moćniji i opakiji, što će se, dakako, očitovati u samom načinu igranja. U početku je Nick naoružan samo pištoljem i u stanju je podijeliti nekoliko vrsta šamara, no uz dobro naoružanu opoziciju, skrivanje i *stealth* pristup su više no dobro došli, pa čak i nužni za preživljavanje. Na našu sreću, glavni junak će vrlo brzo naučiti prvi trik - levitaciju. Ne samo da će moći odlepršati preko prepreka, nego će čak moći podizati i spuštati predmete na željena mjesta. A znajući da ljudi vole razbacivati stvari kad su ljuti, programeri su nakrcali prostorije različitim predmetima, pa je vrlo lako dohvatiti oveću škrinju i šutnuti je na neprijatelje ili, u nedostatku iste, dohvatiti protivnika i zavitlati ga u drugog. Jednim udarcem dvije muhe, a i čistačice će vam biti zahvalne na urednosti.

PRIVRŽENOST Moja mala automatska stražarnica i ja

Od ostalih moći na raspolaganju će vam biti daljinski pogled, kojim je moguće pregledati prostorije bez ulaska u njih ili zaviriti iza ugla ne izlažući se opasnosti, potom kontrola misli, što ne treba posebno opisivati jer je riječ o dobro poznatom preuzimanju umova. Kao korisna sposobnost mogao bi se pokazati i pogled pri kojem će igraći vidjeti blještave aure koje otkrivaju predmete i osobe skrivene po mračnim kutovima prostorija, dok će pirokineza zasigurno biti favorit mnogih jer omogućuje paljenje predmeta i osoba gotovo u sekundi, a posebno će biti zanimljivo kombinirati je s telekinezom koja vam omogućuje bacanje zapaljenih predmeta snagom misli. Za sve te *ninja* pokrete trebat ćete psi snagu, koju, za razliku od fizičke, nije moguće pokupiti u obliku paketića s križem nego je treba "isisati" iz protivnika. Ako navedeni postupak napravite na mrtvacu, dobit ćete malo snage, dok je pak onesviješteni protivnik daje nešto više. Svjesni protivnik daje je najviše, no njemu je potrebno prići blizu, što bi u nekim situacijama moglo biti problematično, no vizualni efekt kojim je to popraćeno uistinu je impresivan. Naime, dotični cijelo vrijeme lebdi u zraku, a na kraju procesa mu eksplodira glava kao u nešto starijem (ali odličnom) filmu Scanners, u nas poznatijem kao Moć razaranja.

Na preradu ovog hita u PC inačicu čekali smo jako dugo, pa s pravom očekujemo da ona bude uspješna, te da programerski tim iskoristi sve mogućnosti računala i poboljša igru do krajnjih granica. Praksa je pokazala da malo tko vodi računa o takvim stvarima te da u žurbi obično zabrljaju finalnu obradu uvrstivši neke konzolaške brije koje PC-ju nikako ne leže. Nadamo se da autori *Psi-Opsa* spadaju u manjinu. ■

"Pobijmo se masovno"

BATTLEFILD 2

Najbolja mrežna pucačina svih vremena dobiva uskoro pravi nastavak. Nije li to dovoljno za najavu broja?

INFOBOX

- **Battlefield 2**
- PROIZVOĐAČ **Dice**
- IZDAVAČ **EA**
- ŽANR **mrežni FPS**
- IZLAZI **u proljeće 2005.**

www.ea.com

DICE: Sve o DICE-u možete saznati u INFOU, a mi ćemo se poslužiti trikom za ljenčuge i još jednom napisati: Blflflf f dfklhg d dkh gd gfd klhj saklg s gskljgkfj sdlkgj lfsd galk gsg lčaj gkldj fgsd kfg ajlsdshshdh. Hhhhhhh ssmmrmrmr-moeooeoeo f dhjgh jdg j jdgh j skhjkg has jksh... d, d, g dkgk d s gs dg..... Kao što rekosmo, nama manje posla, a vama možda navuče smiješak na lice.

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

Zlo vam je. U glavi vam pulsira kao da vam tisuće malih patuljčića marljivo prokopava put kroz mozak. Oči vam sliče na poveće sarme kakve je vaša baka znala kuhati za dugih zimskih večeri. Smrdite poput trola jer jednostavno niste našli vremena da se posvetite osobnoj higijeni. Ne, niste nužno heroinski ovisnik, niti ste jučer popili pet sanduka piva, već ste bili na LAN-u. I to na LAN-u gdje se cijelu noć igrala najpopularnija mrežna igra svih vremena - *Battlefield 1942*. Ili još bolje, njegov odlični Desert Combat mod, u kojem ste kao moderni Amer Arapima pokazali pravo značenje zapadne civilizacije. Ili pak kao moderni Arap Amerima pokušavali malo približiti Alaha...

SADDAMOVA SEKSUALNA ORIJENTACIJA

I to zahvaljujući darovitoj moderskoj ekipi Trauma Studiosa, koja je na neki način čak i preduhitrila moćni DICE na njegovu vlastitom teritoriju. Naime, glavni marketinški adut kojim se reklamira *Battlefield 2* upravo je mogućnost igranja u okruženju rata iz dvadeset i prvog stoljeća, a kao što znamo, to sada i neće biti neka novost. Stoga i ne čude polusramežljive izjave DICEovaca kako na *dvojci* rade i neki daroviti dečki iz Traume koji će se, zahvaljujući svojoj moderskoj viziji, probiti i do statusa pravih developera. No, ostavimo entuzijazam po strani jer za izradu prave pravcate igretine ipak treba velik kapital, a njega ima EA i kani ga spiskati upravo na ovaj željno iščekivani nastavak. To bi, između ostaloga, značilo da nećemo još jednom proživjeti debakl znan kao *BF: Vietnam* jer se već zaklinju u Budinu trbušinu da rade kompletno novu igru. Prema najnovijim informacijama i stvarima koje u nju kane ugurati, čini se da će to doista biti tako te da ovaj put neće od nas napraviti slinave naivčine. Neke stvari već i znate: radnja se odvija na fiktivnom početku novoga milenija, a zaraćene strane Amerikanci, odnosno američki marinci, Kinezi i još fiktivnija bliskoistočna koalicija. Nešto kao plod romantične ljubavi između Osame bin Ladena i Sadama Husseina. Jasno, Sadama nisu zatvorili i tako ga onemogućili u istraživanju vlastite seksualnosti. Bože! Lijepo vas molim da zanemarite i zaboravite prethodnu rečenicu. Hvala lijepo, idemo dalje: svaka strana će, kao i dosad, imati specifična vozila, od kojih će najzanimljivija biti ona kineska jer ih opisuju kao "spoj malopoznate kineske i sovjetske tehnologije". No, bez obzira s kim se trenutačno sparili, i dalje ćete do izražaja dolaziti čvrst sustav balansiranja, čime se izjednačuju sve zaraćene strane. Prema tome, ako je neki kineski tenk u stvarnosti znatno slabiji primjerice od *abramsa*, zbog igrivosti, on će ovdje biti s njime izjednačen. Vojnih vozila će biti više od tridesetak i budite sigurni da će svako biti preneseno do posljednjeg detalja. U jednoj animacijskoj sceni smo npr. mogli vidjeti divljačko mitraljiranje američkog protuzračnog klopnjaka, koje je bilo stvarno impresivno. Naime, svaka čahura velikokalibarskog topa je fino ispala dan i zazveckala na podu. Gdje se nakon nekog vremena stvorila prava hrpa zlatastog metala koju ste na kraju još mogli zgaziti! Isto tako, tenkovi izgledaju posve realno pa je tako na njima vidljivo svako udubljenje, izbočina ili pak antena koje se i inače nalazi na tim ponosima američke vojske. Osim vojnih, tako veliko iznenađenje valja spomenuti i civilna vozila poput džipova i kamiona! Samo na neka od njih moći ćete montirati i pokoji mitraljez, dok su ona ostala tu tek da i se unijelo malo zabave i različitosti. Primjerice, uvijek će biti zanimljivo nekog pregaziti mljekarskim kamionom te ga poslije ponižavati do smrti. Ipak, glavna značajka novih vozila njihova je znatno bolja funkcionalnost i ponovno koketiranje između realizma i neopterećene zabave. Npr. kad protuavioncem ciljate... avion, oko njega će se lockirati crveni trokutić i zvučnim vas signalom obavijestiti da je vrijeme za ispaljivanje. S druge strane, avion će također detektirati *lock* te nakon toga imati na raspolaganju brojne *chaffove* i *flareove*.

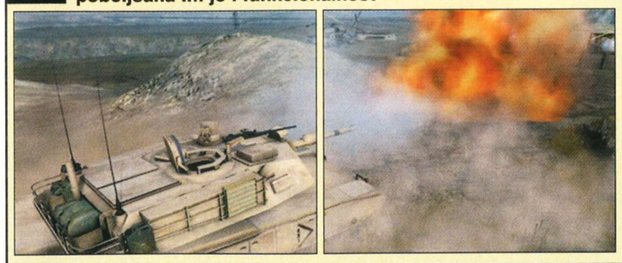
GLE KAK SAM SE SAKRIL IZA KOLAŽ PAPIRA!

Znači, tu se igra približila stvarnosti, ali će zato, po riječima autora, upravljanje helikopterom biti nešto jednostavnije od ipak preteške gnjavaže viđene u *Battlefield: Vietnamu*. Ponavljamo: izbjegava se suhoparni realizam bez kojega se može, ali se istodobno inzistira na realnim efektima i izgledu rata. Mislim, otišli su tako daleko da, čim uđete u avion, automatski dobijete pilotsko odijelo s pripadajućom *hi-tech* maskom za velike visine. Prema tome, svako će vozilo pružiti jedinstveni gušt i iskustvo za sebe te se ni na jednoj vojnoj komponenti neće previše inzistirati kako bi sve i dalje bilo izrazito ujednačeno. Nakon vozila, najviše je promjena doživio teren i ponašanje svijeta oko vas, za što je zaslužan totalno novi grafički i fizički engine. O grafici se informirajte sa slika, ta ionako znate da će biti nabrijana, divna krasna, s *particle* efektima, *bump mappingom* i... poprilično zahtjevna glede vaših PC-komponenata. Radije ćemo se osvrnuti na fizikalni engine, koji je sastavljen od nekoliko komponenti. S jednom smo se već upoznali – tj. s izračunavanjem otpornosti pojedinih materijala. Prevedeno, skrivanje iza tankih zidova više vas, primjerice, neće spasiti od tenkovskih udara, pa čak ni od nekih težih mitraljeskih kalibara. Kao što ste mogli vidjeti u animaciji na HACK DVD-u, meci su jednostavno proletjeli kroz slabašni lim i marinca ostavili popišanih gaća. Ali zato niste vidjeli primjere uništavanja okolnih zgrada i terena, poput izvrsne fore s velikim mostom. Naime, u jednoj misiji borit ćete se oko goleme brane i pripadajućeg mosta... A uz upotrebu odgovarajuće artiljerije ili, još bolje, zračne konjice, tu ćete betonsku konstrukciju pretvoriti u najsitniju prašinu. I to dio po dio, što znači da će biti itekako važno jeste li puknuli u potporni stup ili noseći luk, jer će na sve objekte djelovati izvrsna HAVOK fizika. Prema tome, sve će se urušavati posve realno, pa će tako jedan komad povući drugi,

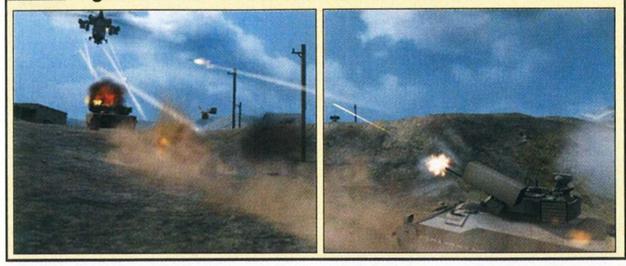
"Veseli nas što je velika pozornost posvećena izradi zvuka, gdje će biti iskorištene sve prednosti najnovije EAX tehnologije"

4 RAZLOGA ZA UPOZNAVANJE ALAHA

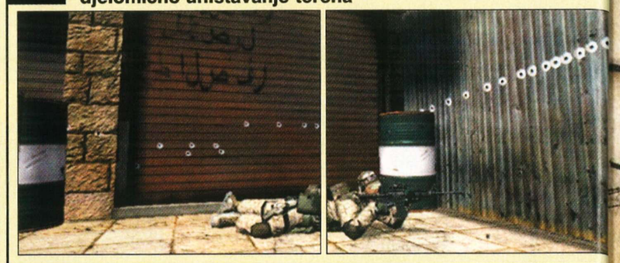
1. **PREDIVNA VOZILA** - Osim što su impresivnija, poboljšana im je i funkcionalnost



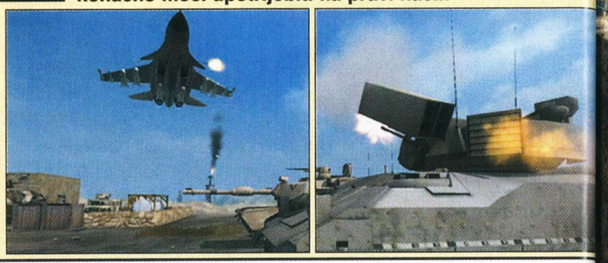
2. **ZRAČNI RAT** - Pojednostavljeno upravljanje helikopterima sigurno će biti dočekano raširenih ruku

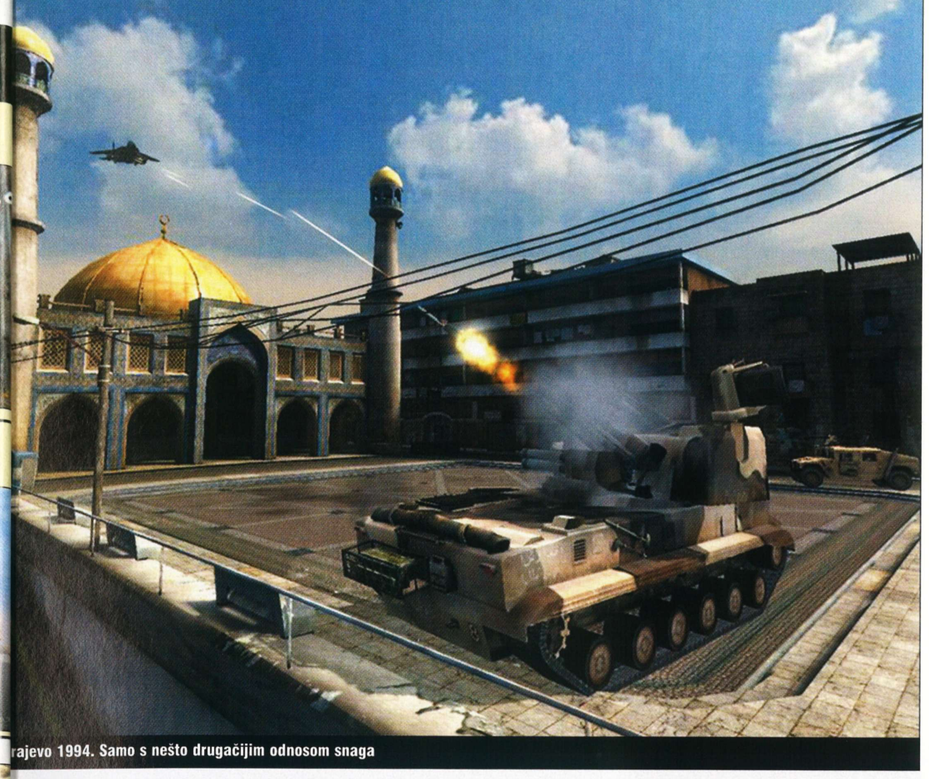


3. **FIZIČKI ENGINE** - Prolazak metaka kroz tanje zidove i djelomično uništavanje terena



4. **ZVUK** - Kupili ste skupu EAX zvučnu i sada ćete je konačno moći upotrijebiti na pravi način



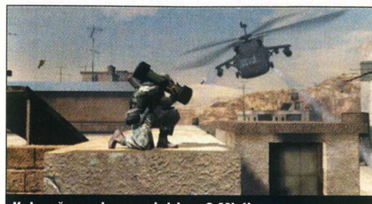


rajevo 1994. Samo s nešto drugačijim odnosom snaga

IGRAT ĆETE JER...

- želite širiti demokraciju
- želite nevjernike upoznati s Alahom
- ste upravo posadili petnaest kila krumpira

Hm, ali zašto mi je ovaj setting toliko poznat?



Kakve šanse ima ovaj dripac? Mislimo na drpica u helikopteru, naravno

Malecki, aj' se makni da ne nastradaš! Znaš, ovo ti je tenk

Ovaj lijevi je lud, a ovaj desni nije normalan. Al' se inače vole ko braća...

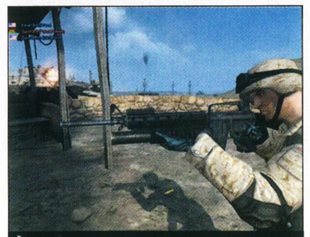
Aaargh! Imali ste nešto protiv PC-tehnologija?

esert Combat mod? Ne, *Battlefield 2*!

A sada i iz nešto drugačije perspektive...

IZDVAJAMO/ Šume vs. fekalije

Spominju nam raznolika bojišta, koja će čak uključivati šume, plaže i poljane. No, mi zasad ne vidimo ništa osim sivosmeđih urbanih klaonica s eventualnom primjesom crvene od razlivene krvi na okolnom zidu. Vidimo također i sivosmeđe pustinje i kamenjare, uz sporadičnu dozu sivog od kakvog telefonskog stupa ili metalne mašinerije. ZAŠTO? Valjda zato što ostale terene mudro čuvaju, iz marketinških razloga, kako bi se imali čime hvaliti kad se igra približi svom predviđenom roku izlaska. Slike jesu divne, ali stvarno nam već ide na živce konstantno blejanje u isprinte na kojima je prevladavajuća nijansa ona koja prevladava i kod fekalija. Vjerujemo i vama. Dragi naši i cijenjeni čitatelji... poštovani... vrijedni divljenja... ma, volimo vas više od života! Cmok!



Što to ovaj gor

drugi treći itd. Sada znamo i da će uništavanje zgrada biti ipak ograničeno na određene "primjerke", i to ne zbog eventualnih ograničenja tehnologije nego zbog ljudske prirode. DICE je, naime, izveo *gaming* pokuse i s potpuno destruktabilnim mogućnostima - i nakon pet minuta bojište je postalo ravno. Tj. zaravnjeno, jer su igrači poput male djece jednostavno morali razoriti sve što su vidjeli i time su zapravo od karte napravili čistu besmislicu. Zato nam se to neće omogućiti, no ako ćemo bili iskreni, valja priznali da bismo takav kaos napravili i sami. Što se tiče karti, treba još jednom ponoviti da će se svojom veličinom prilagođavati broju igrača, kojih će maksimalno biti oko sto (100). Možete li si uopće zamisliti koljačinu između stotinjak virtualnih vojnika? Možete li si zamisliti mogući kaos koji bi mogao eruptirati zbog ovog impresivnog podatka. Vjerojatno da, baš kao i DICE, koji je zbog toga ozbiljno poradio na novom *Commander* sustavu koji bi u napucavanje trebao uvesti i ozbiljnu dozu taktičkog reda. Riječ je o posebnoj klasi igrača koji na sebe uzima teret zapovijedanja, i to bilo tako da ga ostali *gameri* izaberu sami, ili po premijernom sustavu globalnog rangiranja. Prevedeno, to se zapravo odnosi na Internet, gdje će svaka vaša statistika biti vjerno zabilježena i uvrštena na top-ljestvicu, a ako se u određenoj borbi pokažete kao dobar *fajter,* sustav će vas u idućoj rundi postaviti za vražjeg zapovjednika. Govori se čak i o sustavu skupljanja iskustva tipa *Call of Duty: United Offensive* gdje nakon skoka po rangu dobivate dodatna oružja, koja ne moraju biti nužno bolja, ali su bare drugačija.

"Za sve rođene vođe prava stvar će biti zapovjednički mod, gdje ćete zapovijedati svojim suborcima. Koji vas vjerojatno neće slušati"

VOIP, EAX, LAN

A kao famozni zapovjednik, na rasp laganju ćete imati specijalnu kartu, koju drugi nemaju i koja je znatno detaljnija od običnih. Na njoj biste trebali vidjeti čak i rasporede soba u pojedinim kućama kako biste svom timu mogli izdavati naredbe. Zapovijedi ćete prosljeđivati ili teks alnim putem ili vani već standardni VOIP-im, tj. glasom, za što će vam pak u nas trebati veza nešto šireg raspona. Međutim, problem sa zapovijedima možda bi mogao iskrsnuti upravo zbog ljudske narav jer - tko nam jamči da će se one do poštovati? I više je nego moguće da

alter brani Sarajevo. Ovaj put *šarcem*

avnina ekipe jednostavno zanemari, deći i dalje po svojem, pa bi se kva-takva primjena tog sustava ogla ponajprije odnositi na *botove*. o bi se, logično, moralo odraziti i na hovu znatno veću inteligenciju kako ih uopće mogli izvršavati te u kraj em slučaju raditi nešto više nego što radili dosad. Tj. glumili lobotozirane kokoši bez ikakve perspeke da im ponovno vrate odstranjeni mad mozga. Funkcija zapovjednika će se svesti samo na koordiniranje oraca nego će on imati i veliki

"Osim vojnih vozila, po terenu će biti razbacana i civilna, poput kamiona, džipova i cisterni"

stratešku ulogu jer ćete, naime, uz njegovu pomoći izvoditi i satelitske prelete. Što je to satelitski prelet? Pa ono, kad satelit preletava. Ozbiljno, ovom opcijom ćete na neko vrijeme rastjerati maglu rata kako biste vidjeli gdje se točno nalaze neprijateljske jedinice i potom poslali svoje podređene na prave koordinate. Koji vas, kako rekosmo, ionako neće poslušati, pa nek sve ide k vragu! Komunikacijske sposobnosti nadograđene su i običnim prašinarima pa je tako dosadašnje puko izabiranje izgovorene rečenice zamijenjeno kontekstualnim kursorom. Kad npr. uočite neprijatelja, obilježit ćete ga pritiskom na 'Q', nakon čega će njegova lokacija biti isti čas upisana vašim kolegama na minikarti. Zgodna fora, koja zamijenjuje LAN uzvike poput "Tam' je, tam', gađaj ga u bubreg!" i slične. Pretpostavljamo da kontekstualnim forama tu nije kraj, no ne bismo htjeli lagati i izmišljati, pa se stoga morate još malo strpiti. Od ostalih biserčića mogli bismo izdvojiti zvuk, čijoj je izradi posvećena iznimna pozornost, koji se inače u igrama prilično često zapostavlja. *Battlefield 2* će, za razliku od ostalih, iskoristiti najnovije dosege EAX tehnologije, poput fenomalnog efekta okluzije ili realnog odbijanja zvučnih valova od 3D objekata. Zahvaljujući tome, u nekoj uskoj uličici nećete ni čuti helikopter sve dok vam ne bude iznad glave! A budite uvjereni da će ga pratiti i svi ostali audioefekti, poput impresivnog *dopplera* zbog kojeg formule proizvode svoj tipični *sound*. A kao šećer na kraju spomenimo interaktivne mogućnosti režiranja filmova. Da, da, da, u svakom trenutku igre možete upaliti snimanje i bilježiti sve što se događa na ratištu oko vas. Kad bitka prestane, počinje prava zabava - snimljeno ćete montirati i kadrirati kako vas volja te Internetom poslati prijatelju da pogleda vaše umjetničko djelo. Ne bojte se, nije riječ o filmovima od petsto megabajta nego o malim skriptama koje se odigravaju u stvarnom vremenu, a može ih pogledati svatko tko učita igru. Ako baš hoćete, na kraju ćete ih moći spremiti i u nešto konkretniji AVI. Na kraju bismo još možda mogli natuknuti da će i novi *Battlefield* zadržati punu modabilnost, tj. mogućnost pretvaranja igre u nešto sasvim drugo, tako da se *Battlefield 2* neće nužno doticati 21. stoljeća. Problem je jedino što igra stiže tek na proljeće, što je itekako dugo razdoblje, pa ćemo dotad podivljati. Ali, kao i za sve stvari koje u životu nešto vrijede, treba se strpiti i izdržati. *Bullshit,* hoćemo ga odmaaaah!!! ■

INFOBOX

SILENT HUNTER 3

- PROIZVOĐAČ
  Ubi Soft
- IZDAVAČ
  Ubi Soft
- ŽANR
  podmornička simulacija
- IZLAZI
  u siječnju 2005.

www.silent-hunteriii.com

Ubi Soft ENTERTAINMENT

UBI SOFT Kako je Ubi Soft rastao, tako je upošljavao nove developerske timove pod svojim imenom, pa su tako u novije vrijeme neki od njihovih najvećih naslova stvoreni vlastitim snagama. Dakako, prvo nam na pamet pada legendarni *Raven Shield*, a tu je i *Prince of Persia*. Ima li bolje preporuke za njihov nadolazeći proizvod?

SMRT VREBA iz dubina

Lovci iz dubina stići će početkom iduće godine po treći put na naša računala i izgledat će bolje nego ikad

SILENT HUNTER 3

Razarač je izgubio ovaj dvoboj

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

Težak i krvav posao podmorničara iznenađujuće je popularan među igračima, stoga nimalo ne čudi što je dosad izdano poprilično takvih simulacija. *Silent Hunter* serijal tako obuhvaća razdoblje kada su podmornice postale sila s kojom treba računati i koje se treba bojati. Kao što je poznato, u Prvom svjetskom ratu one su imale tek premijernu ulogu, dok su u Drugome žarile i palile svjetskim morima, stoga se radnje ove igre upravo i temelji na tom sukobu . Koliko je god bilo užasno ploviti morem u stalnom iščekivanju napada iz dubine, još je teže bilo posadama koje su danima boravile u skučenim podmornicama, tek ponekad izronivši. Za njima su se u potragu dali deseci brodova i zrakoplova. Težak život, napetost, stres i borba za goli život ispreplitali su se s osjećajem dužnosti i zadatkom što ga je pred njih postavila domovina. Njemačka je bila prva zemlja koja je počela intenzivno koristiti podmornice pa se ovaj naslov i temelji na kampanji njemačkih U-bootova na europskom bojištu.

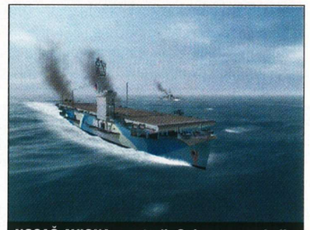
S EKIPOM NA PODMORNICI

Ono što će svakome prvo upasti u oči kad pogleda *screenshotove* ili neku beta-inačicu *Silent Huntera 3* grafički engine. On je obično zanemaren u podmorničkim simulacijama, i to iz jednog vrlo logičnog razloga - podmoničari ionako ne vide metu koju gađaju. Čini se da i stvari mijenjaju. Vizualni doživljaj *SH3* naslova je potpun. Developeri su odlučili iskoristiti sve prednosti DirectX-a 9, čime je igra dobila ne što se ne sjećamo da smo ikad vidjeli u podmorničkoj simulaciji, a to je posada. Vrlo živa i vrlo prisutna, koja u punom sjaju grafičkih mogućnosti igre radi svoj posao. Igranje podmorničkih simulacija dosad je uvijek bio posao pojedinca: igrač bi se pozicionirao ispred kontrolnih pozicija i sve sam obavljao. *SH3* imat će posadu kojoj ćete vi kao igrač izdavati zapovijedi. Svako radno mjesto izvedeno je u 3D-u i moguće ga je dobro osmotriti kao i njegovog operatera. Svaki član posade imat će posebno odsimulirano stanje morala, zdravstveno stanje

OJNI BROD tijekom bombardiranja

CEAN ga je progutao

VREMENOM ćete zamrziti dubinske ombe iz dna duše



NOSAČ AVIONA u patroli. Oni mrze one koji mrze dubinske bombe

„Grafički najimpresivnija podmornička simulacija ikad!"

nor, a tijekom bitke možda ćete ekog od njih i izgubiti.
a bi što bolje iskoristili grafički gine i pokazali ga igračima, developeri su uveli akcijsku kameru u ru. Pa stoga, iako ste zatvoreni u podmornici i ne biste smjeli vidjeti šta, možete zaobići tu okrutnu njenicu (ipak je to igra, a ne varnost i treba biti zabavno, a ne učno) - uključivanjem kamere vidjet ćete svaki važniji atraktivni gađaj, poput lansiranja torpeda, pogotka torpeda, ispucavanja dubinskih bombi i slično. Moguće je čak i popeti se na toranj dok je podmornica na površini i gledati predivno napravljeno more u svim njegovim oblicima. Jedan od zgodnih detalja, koji pokazuje programersku posvećenost dobrom izgledu *SH-a 3*, je izranjanje periskopa na površinu, kad se po staklu cijedi voda, a slika je mutna sve dok se periskop ne osuši.
Napredan 3D engine ima veliki utjecaj i na realnost simulacije - naime, plovila i zrakoplovi mogu biti modelirani u cijelosti prema izvornim modelima, tako da ih je moguće čak i prepoznati, a ovdje se doista vidi da je uložen golem trud u to.
Zvuk u životu podmorničara igra najvažniju ulogu. Skrivene ispod površine mora, podmornice svijet oko sebe mogu istraživati najviše preko zvuka. Svako plovilo ili prijetnja imaju svoj zvučni potpis i kao takve moguće ih je razlikovati. Znamo da postoji periskop, no njega je moguće koristiti tek u rijetkim prilikama. Beta-testeri se zaklinju da nakon nekog vremena igrač može samo po zvuku prepoznati oružje kojim se puca na njega, pa čak i klasu broda koji je u potjeri za podmornicom.
Naravno, ljepota kvalitetne i igrive simulacije je u tome da ne tjera igrača da čini ono što ne želi, što znači da i njezina kompleksnost ovisi o željama onoga tko igra. Primjerice, kad jednom locirate metu, možete kalkulacije za ispaljivanje torpeda napraviti sami ili ih prepustiti časniku za naoružanje. Ista je stvar s navigacijom i lociranjem plovila pomoću pasivnog sonara.
Svoje oduševljenje igrom kada izađe moći ćete podijeliti s četvoricom prijatelja preko Interneta ili čak 16-oricom preko lokalne mreže. Jedna od ideja koja je sigurno pala na pamet i kreatorima igre je formiranje Wolfpacka (vučjeg čopora), formacije podmornica koje su zajedno napadale velike opskrbne konvoje iz Amerike u Europu. ■

IZDVAJAMO

AI SAVEZNIČKIH KAPETANA

Istina, kapetani podmornica morali su biti vrlo inventivni i sposobni ne bi li se uvukli u branjeni konvoj i potopili koji trgovački brod, no ništa manje sposobni nisu trebali biti ni zapovjednici razarača koji su ih hvatali. Nerijetko su se događali dvoboji jedan na jedan ili čak jedan na dva (u korist razarača, naravno) gdje su odmjeravane sposobnosti jednih i drugih. Igra će simulirati takve situacije, a da bi bile zanimljive i napete, računalno kontrolirana plovila i zrakoplovi će dobiti vrhunski AI koji će koristiti taktike preuzete od pravih kapetana iz Drugog svjetskog rata, koje su oni primjenjivali u stvarnim situacijama. Čuvajte se!

IGRAT ĆETE JER ...

- će to biti najljepša podmornička simulacija ikad
- ćete moći potopiti brodove 50 puta veće i teže od vas
- se možete skrivati ispod površine mora
- jer volite Das Boot

POGODAK U SUTON. Ispadne kao neka poezija što ni približno nije

Vaša podmornica više nije prazna nego je puna ovakvih veseljaka

VALJA MALO RAZGLEDATI horizont dok je situacija čista

BIJEG nakon dobro obavljena posla

www.dreamcatcher.com

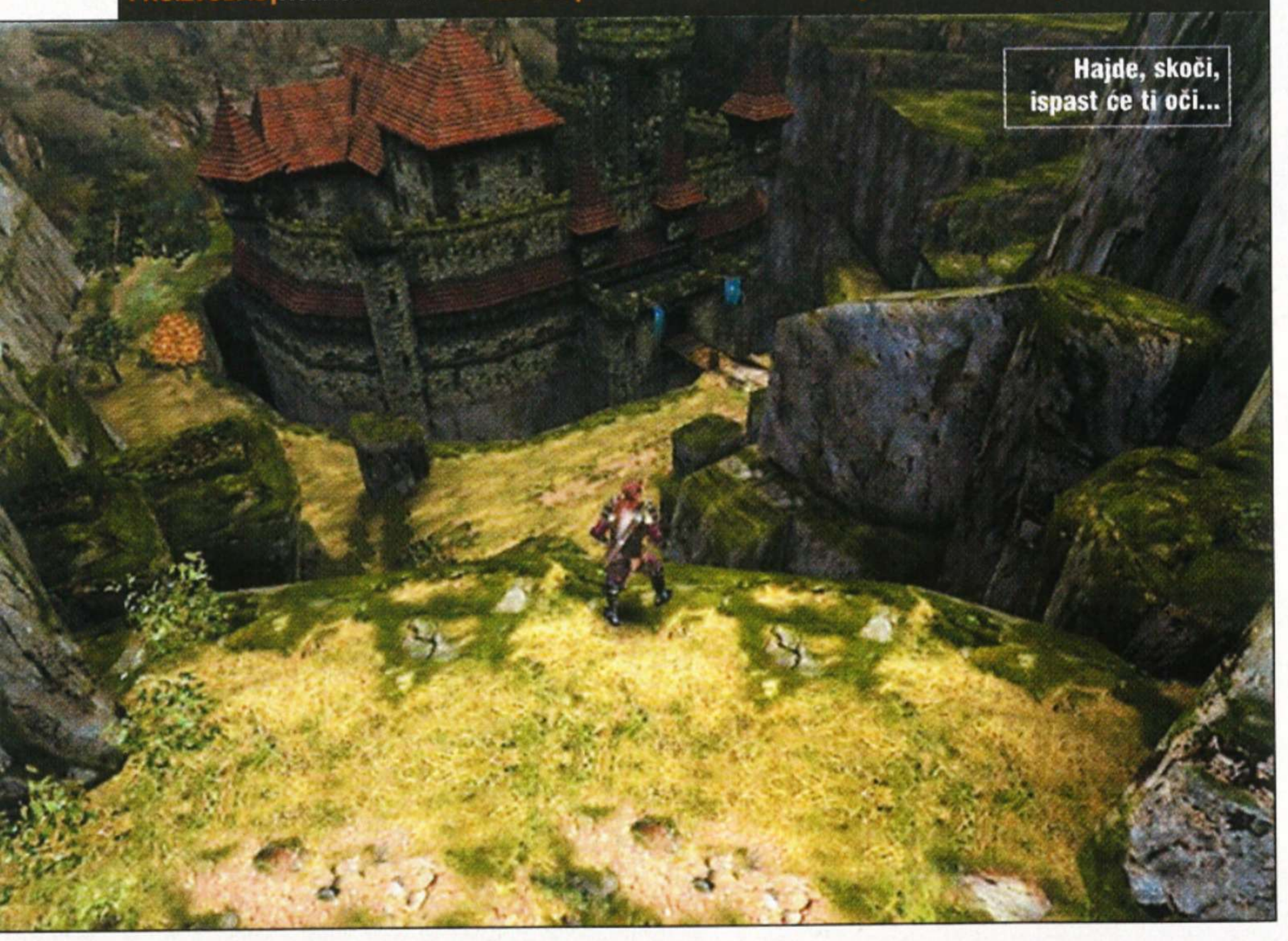
The Witcher

Zanimljiv RPG naslov utemeljen na proslavljenom Biowareovom Aurora engineu

Domine sanctus spiritus trebi ad facem prepozitione manducti et...

Utemeljen na popularnim knjigama nekog Andreja (kao da nas je briga), *The Witcher* je poljski RPG proizvod velikih potencijala. Kao prvo, radit će na modificiranom Aurora Biowareovom engineu, što je već pokazatelj određene kvalitete. Kao drugo, imat će odličnu priču, koja govori o svijetu Nordlinga kojemu, prema proročanstvu, prijeti katastrofa u vidu zamrzavanja i vladavine ledenjaka. Plus mali milijun peripetija s vilenjacima, zlim kraljevima, legendama itd. Uglavnom, vi ste Witcher, tj. posebno istreniran ubojica demona i čudovišta, što je dobra stvar jer će gamad baš sada napadati vaš uspavani *realm*. A sukladno engineu, *The Witcher* će biti pomalo nelinearan jer ćete *questove* moći odigrati na nekoliko različitih načina, s tim da će biti ubačena i određena sloboda moralnog izbora. Npr., ako vam zatreba neki bitan predmet, od NPC-a ga možete maznuti, lijepo ga zamoliti da vam ga proda ili ga jednostavno ubiti i pokupiti taj predmet čežnje. NPC-a će pak biti oko 200, a čudovišta više od trideset vrsta pa bi trebalo biti zabavno. Najavljuje se i velika raznolikost terena, tamnica i nivoa preuzetih iz prilično nam nepoznate serije Andrejevih knjiga. Posebno se spominje sustav borbe temeljen na lancima *comboa* i njihovom pravodobnom aktiviranju ako ih želite uspješno uporabiti. Nažalost, magija će biti prilično zapostavljena - *castate* je pomoću tzv. "gesta", a ima ih samo šest. Tri defenzivne i tri ofenzivne. Nema veze, jer čim je, makar marginalno, u priču upleten Bioware, igra ne bi trebala biti loša. *(kl)*

PROIZVOĐAČ | Heuristic Park IZDAVAČ | Dreamcatcher ŽANR | RPG IZLAZI | početkom 2005.


Hajde, skoči, ispast će ti oči...

PROIZVOĐAČ | Heuristic Park IZDAVAČ | DreamCather ŽANR | akcijski RPG IZLAZI | potkraj 2004.

Isuse, pa nemoj pucat s tim, si lud, pa izbit ćeš oko nekome, ono...

www.dreamcatcher.com

Dungeon Lords

Nadamo se da će u završnu inačicu igre ipak biti ubačeno nešto više MAŠTE!

E, mala, ovaku sam ribu jučer *ufatio*!

Što se dogodi kad jedan ostarjeli i zaboravljeni programer igara iz osamdesetih godina prošlog stoljeća shvati da je na rubu bankrota? Ništa posebno - na brzinu potpiše ugovor s nekom opskurnom tvrtkom i pokuša se izvući iz krize. Upravo to se dogodilo i autoru nekoć legendarnog *Wizardry* serijala, koji će u ovom čistom akcijskom RPG-u pokušati oživjeti neke usnule talente. Sve je jasno- kroz gomilu lokacija, poput tamnica, divljina, sela, gradova, zaleđenih visoravni, močvara, utvrda, planina, rudnika, astralnih *planeova*... što sam ono htio reći? Ah da, vodit ćete svoj lik, koji će mahati mačem, sjekiricom, buzdovanom, mačetom, kopljem itd., i to u različitim kombinacijama, *comboima* i specijalnim potezima. Uf, korisit ćete i magiju, kojom ćete *castati* vatrene kugle, čarobne rakete, obnavljati si zdravlje, usporavati ih... joj, ne možemo više. Jednostavno i "iznimno intuitivno" sučelje omogućit će vam nadogradnju spomenutih napada i osobina. Ih! A realna fizika na najbolji će način pokazati "fizički realno" pretumbavanje neprijatelja kad ih šakom bubnete u glavu. Jao! Skupljat ćete i predmete, od kojih su neki obični, a neki, bogami, specijalni, neki čak i rijetki. Isuse, sve to u odličnoj 3D grafici s krivuljama, dinamičkim osvjetljenjem i efektima čestica. Aaaaar! Čujte, ne volimo unaprijed davati prognoze, ali kako je ovo ipak Završnica, a ne obični INFO, možemo ipak biti i malo subjektivni. Ljudi, barem po ovome, igra je tipična, generična i nemaštovita do bola!!! *(kl)*

www.ghostrecon.com

Ghost Recon 2

Ubacili su i treće lice! Ajmo im sad svi apljeskat i zasuti ih hrpom ljubavnih mailova..."

Dat ću ti ja, 'ko je gladan, ti uhranjeni američki čipsožderu!

PROIZVOĐAČ | Red Storm IZDAVAČ | UbiSoft ŽANR | taktički FPS IZLAZI | uskoro

Tako vam je to sa Sjevernokorejcima - žderu korijenje, kamenje i prašinu a ne umru od gladi, ali se, una- č tome, i dalje bavi proizvod- om oružja za masovno uništa- nje. Ima li ljepše teme za novi *host Recon*, u kojem će naši ecijalci, ni krivi n idužni, sud- lovati u pograničnom sukobu među Koreje, Rusije i Kine mo zato što je neki odmetnuti neral htio zakuhati frku. Kao a im i njihov vlastiti predsjed- k nije dovoljno lud, pa im tre- aju odmetnuti generali... glavnom, fina kulisa za tipične *econovske* borbe manjeg inten- teta koje nikad ne prelaze, ili rem ne bi trebale prijeći, u voreni rat. No, bez obzira na , *GR* će u svom drugom danju biti znatno dinamičniji, ok će se pak na samom bojištu tovati na sve moguće načine. z primarne objektive, oko vas trebale bjesniti borbe koje ožda u prvi mah neće biti ni važne za obavljanje misija, nego će uglavnom služiti za jačanje atmosfere i stvaranje specifičnog ugođaja rata. Znači, efekti poput udaljenih eksplozija, urušavanja zgrada i slično. Tome će uvelike pomoći i osvježena grafika, koja sada podržava dinamično osvjetljenje, multi teksturiranje i vjernu rekreaciju vode. Za pirotehničke efekte bit će itekako važan i HAVOK 2, koji će simulirati *ragdoll* fiziku apliciranu kako na tijela vojnika, tako i na vozila, letjelice, helikoptere, brodiće, katamarane, škune, frižgule... Danas to i nije bogzna što, ali lijepo je da će se i *Ghost Recon* konačno moći time pohvaliti. Normalno, i dalje se inzistira na ultrabogatom okolišu te flori (i fauni), gdje se, po viđenim slikama, posebno ističe znatno gušća trava i brojnije žbunje. Nisu to samo estetski dodatci, nego i taktički, jer ćemo pri žešćoj paljbi priljubiti guzicu što bliže zemlji, nadajući se da će nas novostečena prijateljica ambrozija zaštiti od užasnog metka. Najavljuje se i znatno bolja umjetna inteligencija neprijatelja, no vidjet ćemo, osvrnimo se mi radije na AI prijatelja. Naime, vaši timski kolege više neće biti bezlične nakupine poligona nego individue s karakterom i dušom. Psihološki profil imat će utjecaja na njihovo ponašanje u borbi poput praga tolerancije ratnog stresa, vojničkih sposobnosti, ali i stupnja praćenja vaših naredbi. A njih ćete moći izdavati na čak tri načina: pomoću naprednog sučelja, glasovno i ručnim signalima. Nadamo se samo da glasovne naredbe neće biti ograničene na *multiplayer*, nego da će ih kužiti i PC suborci, dok su pak signali rukom nešto sasvim novo. U *stealth* situacijama na taj ćete način, naime, obavještavati svoje suborce o svojim taktičkim odlukama, i to iz premijerno ubačenog trećeg lica. *GR* će tako konačno sadržavati oba lica, prvo i treće, s tim da ćete u potonjem, osim tihih naredbi, promatrati i reakcije vašeg Duha na okolna događanja. Npr. pukne granata, a on se trzne! Osim toga, čini se da ćemo u FPS pogledu konačno vidjeti svoju pušku, što je dugo bio nedostatak franšize koji mnogi igrači nisu mogli probaviti. Podrazumijeva se i bogat *multiplayer* sa svom silom još tajnovitih modova, koji će, dakako, biti najkvalitetniji upravo na PC verziji. Jest, dragi moji, u skladu s trendom, *GR2* paralelno se radi za PC i konzole pa bi moglo (hoće!) biti i nekih neugodnih kompromisa. Bilo kako bilo, čekamo ga s nestrpljenjem. *(kl)*

To, to, pucaj po tim gladnim pasjim sinovima!

Kyeng Long, jesi ti danas nešto jeo? Aha, maločas sam grickao cijev tenka

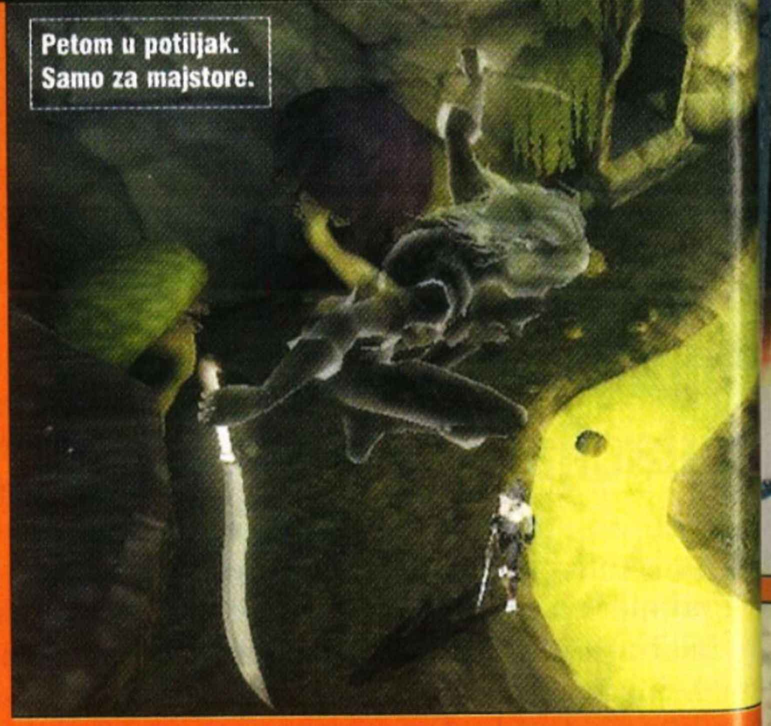
VIBRA

Forgotten Realms: Demon Stone

PROIZVOĐAČ | Stormfront Studios IZDAVAČ | Atari ŽANR | akcijski RPG IZLAZI | samo što nije WWW | www.atari.com

AD&D RPG sustav pravila danas više nije jedini, ali je i dalje svakako jedan od najpopularnijih. Pogotovo kod malčice starijih igrača, koji su odrasli upravo na "papirnatim" i računalnim igrama proizašlim iz tog legendarnog svijeta koji je s nama već više od dvadeset godina. *Demon Stone* će, na sreću ljubitelja istog, biti temeljen upravo na njemu, tj. znanom nam Forgotten Realmsu... Ovaj čisto akcijski RPG već je izašao na konzolama, a evo, pri kraju je i rad na PC inačici. Isplati li ga se uopće čekati? Svakako, jer ga radi prokušana developerska ekipa odgovorna i za prilično uspjeli *LOTR: The two Towers*, čija će filozofija donekle biti prenijeta i ovdje. Iz standardnog pogleda iz trećeg lica upravljat ćete ne jednim nego čak s tri lika koja ćete u svakoj misiji odabirati kako vas volja. Po uhodanom pravilu, prvi je *fighter*- dobar u napadu i obrani te nekakav *defaultni* izbor za početak igranja. S njim ćete ulijetati u najžešće okršaje te se mačevima, sjekirama i kopljima boriti na blizinu uz upotrebu brojnih *comboa* i specijalnih poteza. Drugi lik je žensko, i to tajnoviti *Rouge* koji već po svojoj vokaciji napada iz sjenke. Na svim nivoima su stoga razasuta tamna područja, koja vidi samo opaka mačka te ih koristi kako bi se prišuljala neprijateljima sleđa. Ubod u kralježnicu često će značiti i trenutačnu smrt, no, s druge strane, ako slučajno odete na osvijetljeno područje, krinka će biti izgubljena i morat ćete dati petama vjetra. Zadnji lik je čarobnjak sa štapom, kojeg ćete koristiti za dalekometnu borbu pucajući s desetak starih dobrih AD&D *spellova*. Što kažete na *magic missile*, *fireball* i *meteor shower*? Kad pak ne vodite neki lik, on se automatski stavlja pod kotrolu CPU-a, koji, po viđenim konzolaškim primjerima, posao obavalja i više nego dobro. Koljući neprijatelje, skupljat ćete iskustvo i novce koje ćete raspoređivati na nove osobine poput *fighterove* mogućnosti bacanja malih sjekirica ili

"Glavna reklama za *Demon Stone* zapravo je stari i već prokušani sustav AD&D-a"


Petom u potiljak. Samo za majstore.

manyshot opcije *Rogua*, tj. simultanog bacanja više noževa. Ne smijemo zapostaviti ni atmosferičnu priču koju je napisao R.A. Salvatore iliti jedan od najprodavanijih autora AD&D knjiga. Lijepo, lijepo... Grafika će, logično, patiti od nekih ograničenja, ali svejedeno izgleda krasno, s tim da je ipak najvažnije uživanje u ičnim kreaturama i lokacijama. 'Oću Beholdera! Odma'! Sve u svemu, ako nešto ne uprskaju pri konverziji, očekuje nas nešto fino. A i vi si konačno kupi taj jeftini plastični kontroler! *(kl)*

Beštijo glupa, skoro si mi spalio frizuru. Znaš li KOLIKO mi je trebalo da je složim???

Intervju | DON DAGLOW

Stormfrontov CEO

Lijep, ružan i zao

Kako ste izabrali arhetipove glavnih likova?

Počeli smo s dva pravaca, usko surađujući sa Salvatoreom. Prvi pravac je bilo usko temeljenje na poznatim tipovima likova iz AD&D-a, posebice *Forgoten Realmsa*. Drugi je bila suradnja sa Salvatoreom i načini na koje bi najbolje ocrtali kontraste i posebnosti unutar vaše tročlane družine. Glavni nam je cilj zapravo bio da izgledaju živi i trodimenzionalni. Taj proces je izazvao mnoge debate i svađe, ali je na kraju sve ispalo kao dobra zabava. Problem nije bio u tome koju ćemo klasu staviti nego koje nećemo. No, kako igra ima samo tri lika, morali smo napraviti kompromise i na kraju se odlučiti za ove.

Je li razlikovanje likova trebalo biti samo sebi svrhom ili je moralo oplemeniti igrivost?

I jedno i drugo; s gledišta našeg tima, različiti likovi automatski stvaraju razlike i dinamiku u igrivosti. Gledali smo na to kako će se igra mijenjati kad igrač "u letu" mijenja likove i bori se na različite načine. S umjetničkog gledišta, htjeli smo da svali lik ima specifičnu sileutu i karakter, ali istodobno i da cijela grupa ima jasnu estetsku koheziju. A sa scenarističkog stajališta Salvatorea, bilo je bitno da likovi imaju pravu pozadinu, svoje unutarnje konflikte, interakciju i osnovu za neočekivane obrate u radnji.

Koje ste krativne slobode mogli ovdje poduzeti, a u LOTR-u niste?

Zapravo, i kod *LOTR-a* i kod *Demon Stona* smo imali neka vrlo pozitivna iskustva s davateljima licencije, što obično nije česta stvar pri izradi igara. Pomoglo je što je EA imao odličan odnos s Peterom Jacksonom i New Line Cinemom, koji su nam pomogli svojom podrškom i logistikom. Atari je odigrao sličnu ulogu s Wizards of The Coastom prilikom izrade *Demon Stonea*. Najveći je problem bio što naša igra zahtjeva stalnu akciju, dok se AD&D pravila temelje na *turn based* borbi. U balansiranju tih odnosa još nam je jednom pomogao upravo WoTC.

Kako ste zapravo spojili tri lika u jedinstvenu cjelinu priče?

Baš kao i u nekoj tipičnoj AD&D kampanji, naš tim je htio da se likovi sretnu i formiraju družinu u samoj igri, a ne da se to dogodi "iza ekrana". Igra počinje strašnom borbom između snaga dobra i krvožedne orkovske vojske. Igrom slučaja, sva tri lika se nađu u toj masovnoj borbi, a kad se nakon nekog vremena i upoznaju, odluče nastaviti dalje zajedno.

Saitek PC Gaming

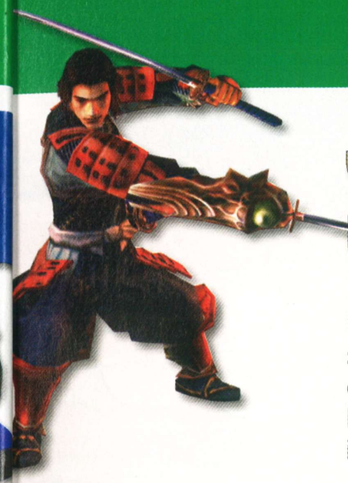
SUPERIORAN DIZAJN
POTPUNA KONTROLA

Ako se, osim na konzolama, povremeno igrate i na kućnim računalima, sasvim smo sigurni da vam je dosta lupanja po tipkama na tipkovnici i da povremeno žalite za svojim udobnim kontrolerom.

No, i za to postoji rješenje! U Algoritmove trgovine stigli su joystici, kontroleri, i volani jednog od najpoznatijeg proizvođača opreme za igranje na svijetu – Saitek. Izvrsna ergonomija za najveću moguću ugodnost i vrhunska preciznost oduševit će svakog igrača koji uzme u ruku neki od Saitekovih proizvoda. Na izbor vam se nude bežični i oni 'obični' kontroleri, volani i posebne palice za igranje simulacija letenja, pa će svatko moći naći nešto za sebe. Prije nego pokrenete sljedeću igru na računalu, skočite do obližnjeg Algoritmovog izloga ili odaberite svoje 'oružje' na: *www.algoritam.hr.*

IGRANJE U RITMU BUBNJEVA

Nintendo je poznat kao kompanija koja donosi inovacije u svijet igara još od prvih dana. Najnovija fora ovih japanskih genijalaca upravo je stigla na Algoritmove police i spremna je da zagorča život vašim susjedima. Radi se o igri *Donkey Konga*, koja se ne igra na uobičajeni način nego koristeći male bubnjeve (bongo) priključene na GameCube konzolu. Iskušajte svoje ritam mogućnosti i dokažite da ste najbolji bubnjar prašume udarajući takt na 30-ak hitova poput *Lady Marmelade* ili *Wild Thing* te besmrtnih melodija iz Nintendovih legendarnih naslova kao što su *Zelda* i *Super Mario*. Bongo bubnjevi imaju i ugrađeni mikrofon jer neke će dijelove igre trebati i 'otpljeskati', a možete se kladiti da će vaš GameCube uz njih postati najtraženija tulum-igračka. Bongo bubnjeve i igru u paketu *Donkey Konga Pak* dobivate po cijeni same igre (469,00 kn), što je idealna prilika da svoj kućni orkestar obogatite ritam sekcijom. Detaljni prikaz igre moći ćete uskoro pročitati u svom najdražem časopisu, a *Donkey Konga Pak* već sad možete naći u trgovinama Algoritma.



JESEN HITOVA NA VAŠIM EKRANIMA

Kraj listopada i početak studenog početak je sezone blagdanskog shoppinga i većina izdavača svoje najveće hitove izdaje u tom razdoblju. Police Algoritmovih trgovina svijaju se pod igrama koje jednostavno ne smijete propustiti

Ove zime zasigurno će vam trebati koji sat više na dan želite li odigrati barem one najbolje naslove koji će se upisati u listu bezvremenskih klasika. A sve njih naći ćete upravo u Algoritmu!

Započnimo s *Crash Twinsanity*, platformskom igrom (PS2, Xbox) s veselim tobolčarom u glavnoj ulozi. Držite li da je Crash Bandicoot prošlost (a nije!), odaberite *Ty the Taz Tiger 2* – još jedno platformsko (PS2, GC, GBA) ludilo, s jednako zabavnim glavnim likom. Igrače sklone sportskim naslovima sasvim će sigurno oduševiti novi nastavak serijala košarkaške simulacije *NBA Live 2005, a vašu ovisnost o adrenalinu zadovoljit će super-brza simulacija vožnje Need for Speed Underground 2.* Ako ste mislili da je prvi NFSU ovu klasičnu franšizu osvježio na pravi način, tek ćete sada ostati bez daha – neovisno o tome koju platformu imate (jer dolazi u verzijama za PlayStation 2, GameCube, Xbox, Game Boy Advance i PC).

Ljubitelje Big Brothera pozivamo da se okušaju u urbanoj varijanti jedne od najprodavanijih igara na svijetu: *The Urbz: Sims in the City.* Na svim konzolama (pa i onim prijenosnim), *Urbz* će vam omogućiti da upravljate životom svojih likova baš kao u nekom reality showu, no ovdje niste ograničeni samo na život u jednoj kući. Strateški pristup sasvim drugog stila nudi *Lord Of The Rings: The Third Age* (PS2, GC, GBA, Xbox) – RPG strategija temeljena na događajima iz LOTR trilogije; dok će one željne akcije razveseliti sukob s demonima u *Onimushi 3 (PS2).* Ovaj nastavak poznatog serijala odvija se u isto vrijeme u japanskom srednjem vijeku i u Parizu današnjice, što znači da ćete imati prilike iskušati različite načine borbe. Ako svoje tučnjave volite isključivo u modernom, urbanom stilu, tu je *Def Jem Fight for New York (PS2, GC)*, razuzdana i atraktivna borba za prevlast nad podzemljem New Yorka praćena glazbomnajpopularnijihameričkih hip-hop umjetnika.

Za kraj smo sačuvali najbolje – *GoldenEye: Rogue Agent*, FPS načinjen na predlošku filmova o Agentu 007, u kojem igrač preuzima ulogu negativca. Igra izlazi u verzijama za sve tri 'velike' konzole – PlayStation 2, GameCube i Xbox.

Većina navedenih naslova već je u prodaji u Algoritmu, a oni koji nisu naći će se na policama za nekoliko dana. Posjetite najbližu trgovinu ili provjerite ponudu na *www.algoritam.hr*, no definitivno nemojte propustiti ove igre o kojima će svi pričati još mjesecima nakon božićnih blagdana.

GDJE KUPITI 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 i **Osijek**, Trg slobode 7, 031/214-310 ili kupujte putem Algoritmove web trgovine na adresi: **http://www.algoritam.hr**

THE ELDER SCROLLS 4 OBLIVION

Nova generacija role playing igara

Kao prvo, smirite se. Živčeke u kanticu i na ribičiju, nekoliko jednostavnih vježbi joge, dašak-dva Šen Čija, Miđi Bura i Klatro Brega i dajte da vam polako pojasnimo o čemu je ovdje zapravo riječ. Ovo u što trenutačno gledate nije san niti iluzija vašeg prekuhanog mozga već prave pravcate *in game* slike u kojima će vaše okice u realnom vremenu moći uživati za jedno godinu dana. Načas pustite i maminu suknju o koju ste, od silne radosti i nevjerice, upravo obrisali nos pun svakojakih gadosti i dopustite da vam damo još neka dodatna pojašnjenja: te divote lijepe kao grijeh zapravo su prvi *screenshoovi* iz prve prave igre *iduće generacije,* koja će se vrtjeti na novonajavljenim konzolama i, naravno, našem PC-ju, kakav god on tada bio. Udahnite, izdahnite, udahnite, izdahnite...

PIŠE **Krešimir Lauš**
damir.radesic@janus.hr

Njam, njam njam i milijardu puta njam, te još nekoliko tisuća zahvalnih molitvi bogovima iz Bethesde koji su se usudili dati ove vruće stvarčice u javnost prije očekivanog roka najavljivanja bilo kojeg *next gen* naslova. A kad se spomene Bethesda i "Elders Scrolls", sasvim sigurno znamo da je riječ o izravnom nastavku legendarnog *Morrowinda* koji nas je poprilično zapalio prije otprilike godinu i pol. Točno u vrijeme kad su u najstrožoj tajnosti programeri te developerske kuće počeli raditi na projektu koji će uzdrmati *gaming* svijet kakvog znamo i poznajemo. Dakle, nakon što su izdali *Morrowind*, ekipa iz tvrtke čije mi se spetljano ime ne da ponovno pisati (ajmo barem pokušat: *"Betešda"*) mitozom se podijelila na dva tima. Prvi je bio sastavljen uglavnom od vrhunskim programera i odmah se primio kodiranja *Obliviona*, dok je svojevrsna treća liga, sastavljena od grafičara alkoholičara, nastavila rad na *expansionima Tribunala* i *Bloodmoona*. Nakon nekog vremena svi su se opet bratski izljubili te ujedinjeni nastavili raditi na igri koja još ni nema svoje matične platforme. A iz *press* materijala i pokojeg pokajničkog ispada razvojnog projektanta da se naslutiti da bi *Oblivion* trebao izaći na PC-ju, ali i na Xboxu 2, s tim da bi vrlo vjerojatno mogao osvanuti i na

"NAŠU NEVJERICU DOK GLEDAMO OVE SLIKE MOŽE ZATOMITI JEDINO RADOST ŠTO ĆEMO JEDNOGA DANA OVO I IGRATI!"

Ovako ne ispadaju slike crtane rukom! Ajjj! A ovo je *real-time*! Eeeej!

Recite mami da ste ovo slikali svojim digitalnim fotićem i popušit će foru

"IAKO ĆE IGRA BITI PRILAGOĐENA ŠIRIM MASAMA, NJEZINA VELIČINA I DOSEZI NOVIH TEHNOLOGIJA UBLAŽIT ĆE TAJ "NEDOSTATAK""

Nekoć i sutra

Koje će biti glavne razlike između prethodnih *Elder Scrols* inačica, te koje su zapravo promjene u RPG žanru općenito? Po riječima glavnog i odgovornog, svaki *Elder Scrolls* nastavak zadržava osnove stvari franšize, ali želi biti dio za sebe kako bi igraču pružio jedinstveno iskustvo. Lijepo, to znači da će veterani prepoznati određene lajtmotive, ali će isto tako biti iznenađeni i gomilom novih elemenata. Najvidljiviji je, dakako, astronomski skok u grafici, o čemu smo već dovoljno govorili, no i ostale stvari će se uvelike razlikovati od svojih uzora. Popularni *guildovi* će i dalje biti tu, ali je sada tu i mnogo veća sloboda izbora, AI-a itd... Optimizirat će se i sustav *skillova* kako bi igrači lakše napredovali, no zato će primjerice biti izbačeni samostreli. Ukratko, *Oblivion* će biti poprilično napredniji od originala, ali ipak prilagođen nešto širem krugu igrača. Samo se bojimo da neće previše otići u *casual* akcijske vode, što bi onda mogli slijediti i ostali FRP-ovi.

Iako u oko ponajprije upadaju promjene u grafici, novosti u žanru skrivat će se ispod haube i zahvaćati stvari o kojima nismo ni sanjali

Playstationu 3. Iako dotad još ima mnogo, čisto iz marketinških razloga moglo bi se dogoditi da ga prvo zaigramo na konzolama, što nam ne bi bilo ništa čudno prisjetimo li se samo slične situacije s *HALOOM*. Moćne su to zvijeri, nema što, pa će tako grafika profitirati od neizmjernog broja poligona, koji će nas najviše impresionirati u kreaciji gustih šuma (vidi okvir), dok će se za specijalne efekte pobrinuti Pixel shaderi 3.0, koji mogu posramiti čak i scene iz odličnog 3D Marka 2005. Neke plohe tako će se činiti detaljnijima nego što jesu, poput nazubljenih i vlažnih zidova i graviranih oklopa, između ostaloga zahvaljujući i grafičkim terminima poput *mappinga*, *kinematike*, *particlea* itd. Npr., na jednome zidu *difuzna mapa* će odrediti osnovne parametre boje, dok će *paralaksna mapa* na teksturu aplicirati sive tonove, koji će u kombinaciji s onim prvima dati dojam dubine i izbočenosti/udubljenosti pojedinih detalja kamena i cigli. Na to će se primijeniti i *normal mape* te *specular highligtsi* koji će, ovisno o vrsti materijala, točno odrediti kako se svjetlo od njih odbija i raspršuje svijetom. Znači, ako je zid vlažan, takvim će se doista i činiti, koža pojedinih kreatura ljeskat će se poput gušterove, dok će pak čarobne gljive zbog toga odisati specifičnim unutarnjim sjajem itd. Najbolja stvar možda će ipak biti tzv. *High Dynamic Range Shading*, tj. grafički sustav simulacije realnog reagiranja ljudskog oka na primljeno svjetlo. Prevedeno na riječnik običnih smrtnika koji ne glume da razumiju sve te dida-tehno-baje (priznajem, glumački sam nadaren!): ako iz neke tamnice izađete na svjetlo dana, u prvih nekoliko sekundi nećete vidjeti ništa dok vam se jabučice (očne) ne prilagode na danje svjetlo. O mogućoj primjeni tog efekta nećemo ni nagađati jer će sigurno biti STRAVIČNA, a sve to tek je djelić nevjerojatnih vizualija koje nas očekuju, od kojih većina još ni imena nema! Za sve ostalo, buljite u slike, a muškarci si mogli pripremiti i papirnate maramice. Znate već za što...

MRAMORNE RALJE

Priča *Obliviona* bit će, u najmanju ruku, zanimljiva, ali ne i nužno povezana s prethodnim uradcima, jer autori i dalje ustraju u tome da svaki nastavak bude samostalna cjelina da igrač ne bi morao bubati prijašnje informacije. Čak će se poslužiti i jednim scenarističkim trikom kako bi od nas stvarno napravili praznu ploču, a to je naš stari prijatelj, koji nam kaže da se budimo u tamnici bez sjećanja. Bez kružja. Bez ikakvog pojma zašto smo u smrdljivoj rupi. Bez gaća. Ajd, to ne... Uglavnom, zatvor se nalazi u Cirodiilu, glavnom gradu Tamriela i budite sigurni da ćete već nakon pet minuta nabijanja glavom u zatvorski zid shvatiti osnovnu vrhu vašeg postojanja. Pazite ovo, nećete uspjeti reći ni "Što je meni ovo trebalo?", a kroz vašu ćeliju će protrčati nitko drugi doli tamrielov kralj, koji je iskoristio splet podzemnih hodnika da bi pobjegao od mističnog ubojice. Koji mu se želi napiti krvi. Budući da će kralj pretvatiti da ste vi zapravo dobri, povest će vas sobom, da bi samo pola kilometra lijevo u srce primio fatalnu strelicu! No, na samrtničkom ležaju od trave dat će vam kraljevski amulet i promrmljati: "Nađi ga i zatvori Mramorne ralje." Iako je isto tako mogao reći: "Morževi su poprilično intelektualni traktori", ona prva rečenica ipak ima smisla jer su, naime, Mramorne ralje dimenzionalna vrata između Tamriela i Obliviona, koji je pak Elder Scrollova verzija pakla. Pogodili ste, iz otvorenih ralja ubrzo će nahrupiti horde svakojakih demona i vještica, a na vama će još jednom biti breme spašavanja cijeloga svijeta. Hm, poprilično scenarističkih informacija za igru koja se ne očekuje još barem godinu-godinu i pol. Ne, ne bunimo se, nego idemo dalje; dobro poznati golemi svjetovi Elder Scrollsa i dalje će biti GOLEMI, pa će *Oblivion* biti čak i veći od *Morrowinda*. No, kako je veliko područje u prošlim nastavcima zapravo znalo odbiti igrače jer su morali doslovce satima hodati od *questa* do *questa*, ovaj je put pristup posve promijenjen. Naime, iako će čistog terena biti mnogo, smanjio se broj *questova* i NPC-ova, kojih je sada "samo" tisuću! *Questovi* su se zapravo grupirali i zgusnuli, pa će samim tim biti i mnogo konkretniji, a glavni razvojni šef se u svom intervjuu kune da neće biti ni bezveznog naguravanja zadataka koji služe samo kako bi popunili prostor. Poboljšanje dolazi i u obliku inteligentnog kompasa, koji će nam uvijek reći kamo trebamo ići te pokazivati točne lokacije važnijih NPC-ova za odabrani zadatak. Konačno su stavili i sustav brzog teleportacijskog putavanja po karti svijeta, koji bi valjda trebao funkcionirati poput onoga iz *Fablea*. Niste igrali *Fable*? Pa zašto ja s vama uopće razgovaram??? Prema tome, i dalje nas očekuju stotine sati igre, ali bez dosade i virtualnih žuljeva na patničkim nam virtualnim i virtualnosmrdljivim nožurinama. Mnogo se priča i o realnosti tog golemog svijeta, koji bi trebao biti nešto apsolutno neviđeno jer će se za AI i sustav odnosa brinuti posebni procesor najavljenih višeprocesorskih platfor-

Nemojte gledati samo drveće, bacite oko i na ove nevjerojatne gljive

Šume

Nastranu sve, glavni adut *Obliviona* bit će nevjerojatno pastoralna i uvjerljiva priroda prepuna klanaca, vode, kamenja i šuma. Flora će, ukratko, u novom *Elderu* biti dovedena do savršenstva pa tako, primjerce, pokažete li nekom manje upućenom u digitalne divote ovu sliku gustog luga, postoji barem osamdesetak posto šanse da će povjerovati da je riječ o pravoj fotografiji. Provjereno kod nekih daljnih rođaka autorove obitelji, što samo potkrepljuje gore-spomenutu tvrdnju... He, he! Ne samo da svako drvo doslovce ima tisuće listova, nego tlo prekriva tepih od trave, s tim da se svaka vlat sastoji od desetaka poligona. Normalno, toliko bilja nije bilo moguće popikati ručno, nego su se autori poslužili odličnim alatom za autogeneraciju okoliša koji je automatski izbacio drveće i travu na osnovu parametara poput vlažnosti i hranjivosti tla, dotoka sunca i slično. Divlje i barem danas potpuno nevjerojatno.

Stvarnost i fantazija; sve će se to za godinu i pol ispreplesti u nevjerojatnim virtualnim kreacijama za koje do jučer nismo znali da su moguće.

U igru je konačno uvedeno i jahanje

Na čemu se Oblivion razvija?

Konkretne podatke o platformi na kojoj se programira ova ekstravaganca baš i nisu htjeli dati, no ipak je procurilo u javnost da se za te potrebe služe najmoćim mogućim hardverom. Problem je to veći ako znamo da je razvoj započet još 2002., kada su takve grafičke delicije bile još nevjerojatnije. Čini se da autori konstantno kupuju najmoćnije procesore i grafičke kartice na tržištu kako bi svoj nedovršeni kod mogli pokretati s kakvom-takvom brzinom. Ili to ili su u pitanju neke zakulisne mućke o kojima nemamo pojma. Kako god bilo, *Oblivion* će se najverojatnije igrati na PC-jima s nekoliko procesorskih jezgri, od kojih će svaka biti odgovorna za izračunavanje pojedinog dijela, poput grafike, AI-a, fizike i slično. Najzanimljiv je podatak da Bethesda već sada programira i pomoću seta programskih alata za još neotkriveni Xbox 2, što bi moglo značiti da sa Microsoftom imaju podeblji ugovor o ekskluzivi. Zašto i ne bi, jer ako *Oblivion* bude jedna od Xbox 2 *flagship* igara, predviđamo mu prekrasnu budućnost.

Iako PC specifikacije potrebne za ovu zvijer nisu još ni približno određene, barem znamo da će se igra vrtjeti na konzolama nove generacije, Xboxu 2 i Playstationu 3.

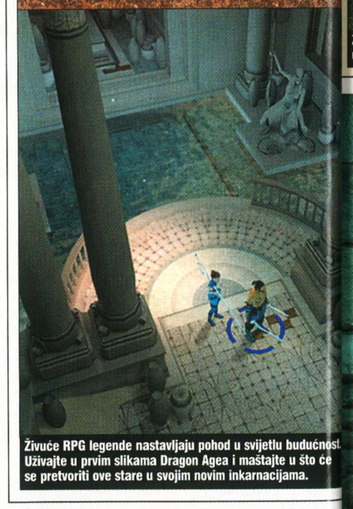
Monumentalno

Lijep izbor smrtonosaca

Joj, viteščiću moj, što mi se sjajiš od tih Pixel shadera!

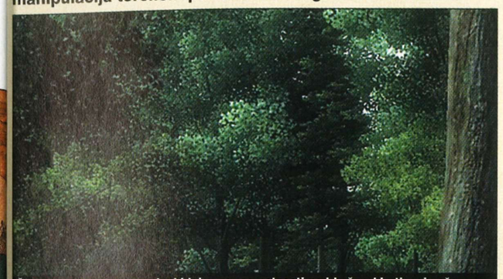
Iduća generacija?

Kao predstavnika iduće generacije RPG-igara, osim, dakako, *Obliviona*, mogli bismo navesti i *Dragon Age*, neslužbeni nastavak *NeverWinter Nightsa* rađen od famoznog Biowarea. Prema prvim informacijama, i *Dragon Age* bi mogao donijeti pomak prema akciji, što dokazuje i scena masovne borbe koja bi više pasala u *Battle for Middle Earth* nego ovdje.
Možda je to zapravo pametan izbor jer je, naime, Bioware konačno potvrdio da radi i na *hard core Baldurs Gateu 3*, koji će po svemu sudeći načiniti skok u 3D. Više se zasad ne zna, no sigurni smo da momci pripremaju veliko iznenađenje, a možda bi čak mogli biti i konkurencija samom *Oblivionu*. Najzanimljivija je ipak već potvrđena informacija da je Bethesda otkupila sva prava na *Fallout* i da će nakon *Obliviona* izdati i treći dio te legendarne igre. Bit će, kažu, rađena u *Oblivionovu* engieneu, a kako će to izgledati, možemo samo zamišljati.


Živuće RPG legende nastavljaju pohod u svijetlu budućnost. Uživajte u prvim slikama Dragon Agea i maštajte u što će se pretvoriti ove stare u svojim novim inkarnacijama.

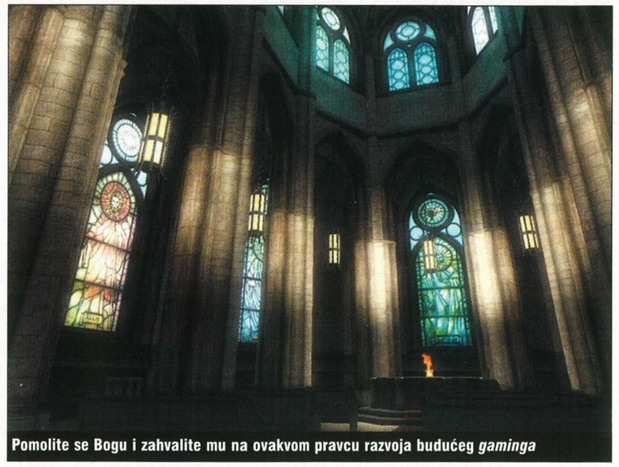
Construction set

Oblivionov šlag na kraju bit će nevjerojatno darivanje potpuno funkcionalnog editora Elderovih svjetova nazvanog *Construction set*. Nije sasvim jasno hoće li to uključivati i mogućnost kreiranja samih *questova*, no već se sada obećava da ćemo se moći igrati s reljefnim manipulacijama terena te sami saditi najrazličitiju floru. I to na dva načina - prvi i jednostavniji bit će generičko određivanje strukture tla, nakon čega će igra automatski zasaditi travu, žbunje i drveće, a drugi je čisto manualni. Čak će biti moguće i kombinacije, pa zašto onda prvo ne bismo stvar prepustili automatici, a poslije samo zagladili grube rubove i u maniri pravog hortikulturca napravili pravo remek-djelo?! Što reći nego da će *Oblivion* biti puno više od napretka u pukom RPG-u, tj. pravi pravcati primjer novih igraćih tehnologija omogućenih očekivanim razvojem hardvera. Mada nam se nekako čini da će spomenuti štos biti ograničen na vlasnike PC-ja jer ne vidim kako bi se izvela takva kompleksna manipulacija terenom pomoću običnog kontrolera!


Živi svijet *Obliviona* sasvim bi lako mogao potpasti pod božanski utjecaj vaše umjetničke ruke. Posadite to drvo i zalijte tu travčicu!

Varam li se, ili je ovo impresivnije od najnovijeg 3D Marka???

Bačeni u tamnicu. Bez pamćenja. Bez oružja. Bez gaća


Pomolite se Bogu i zahvalite mu na ovakvom pravcu razvoja budućeg *gaminga*

"JEDAN OD *OBLIVIONOVIH* ADUTA JE I STRAHOVITO RAZVIJENA UMJETNA INTELIGENCIJA, ZA KOJU BI SE TREBAO BRINUTI POSEBNI PROCESOR NAJAVLJENIH MULTI CPU SUSTAVA"

mi nove generacije! Autori se nabacuju i s izrazima poput *Living Worlda* i *Radiant AI-a*, koji će od *Obliviona* stvarno stvoriti uvjerljivi svijet. Svi NPC-evi tako će, neovisno o vama, obavljati pojedine radnje i zadovoljavati potrebe...

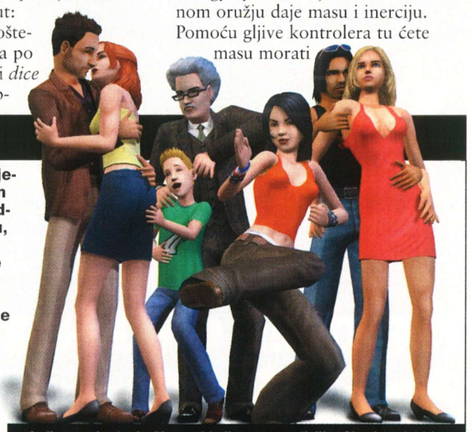
PIŠANJE, KAKANJE...

Težina hladnog mača u vreloj ruci
Npr., ako budu gladni, uputit će se u šumu i uhvatiti nešto za jelo, kad im se bude spavalo, ići će spavati, kad se, umorni od teškog života, požele napiti...vode, napit će se itd. I to u cijelom svijetu odjedanput, pa bi *Oblivion* doista mogao otvoriti novu stranicu u povijesti umjetne inteligencije. Vi ćete u tom velikom sklopu biti samo još jedan kotačić, koji će vršiti interakciju s ostalim stanovnicima, i tu se opet moramo vratiti na odlični *Fable*. Zato što smo lijene bitange, koje se vole pomagati tuđim primjerima... Dakle, mada sramežljivo, najavljuje se i danas već sasvim uobičajena mogućnost biranja između dobra i zla, tako da će vaš lik moći raditi sve što mu padne na pamet, dakako, uz neizbježne moralne posljedice koje proizlaze iz takvih postupaka. Prije svega, moći ćete izabrati svoj guild (za biranje rase još se ne zna hoće li ga uopće biti), i to tako da ćete birati između Fightera, Magea, Thievesa, Dark Brotherhooda, Nine Divinesa i Arene. Osim što će Mages guild od vas ultimativno napraviti čarobnjaka, a Arena hrpu proteinskih vlakana s minimalno mozga, tj. tupavog gladijatora, oni se poprilično i razlikuju s obzirom na životni pogled.
Razumijete- zli/dobri?! Igra će zbog toga biti puno polariziranija, mada se špekulira i o tome da, nakon što se razočarate u pojedinom načinu života, uvijek ostaju otvorena vrata da se vratite na pravu stranu. Ne moramo ni pričati da ćete i dalje moći odstupiti od glavnih zadataka posvetiti se nečemu što vas veseli, primjerice zgrtanju novca, tako da postanete uzgajivač prepelica ili slično. Nažalost, to je ujedno sve g se zna o slobodi izbora, ali po čist

ogičkoj dedukciji možemo zaključiti da će do kraja u igru biti stavljene stvari kojih se sada ne bismo mogli ni sjetiti. Dodatne promjene vidljive su i na sustavu napredovanja i *skillova* te upotrebi magije, mada se o tim stvarima zasad vrlo malo zna, pa neka ostane na tome. Golemu promjenu doživjet će i borba, koja se neće više temeljiti samo na vašim trenutačnim statistikama, nego će tu veliku ulogu imati i upotreba kontrolera. Tu je zapravo najviše vidljiv utjecaj konzolaške filozofije jer su autori željeli izbjeći pitanja neupućenih, poput: "Zašto ga nisam oštetio, a lupio sam ga po glavi?" Zato što ti *dice* nije izračunao uspješan *hit*, blesane, ali tko će ti to objasniti... Znači, iako će *statovi* i dalje računati generalnu štetu i obranu, u igru ulijeće tzv. *Kinetik Energy System*, koji svakom hladnom oružju daje masu i inerciju. Pomoću gljive kontrolera tu ćete masu morati usmjeravati prema demonskim glavama, i to uz realni *forcee feedback*, koji će tu težinu i simulirati! Ista će stvar biti i s lukom, prilikom čijeg napinjanja ćete doslovce osjetiti otpor strune, a kad izbacite strelicu, uživat ćete i u njenom fizički sasvim pravilnom letu!!! Dakako, obećava se i krv, mada ne u prevelikim količinama jer igra ipak puca na nešto šire mase nego dosad. Super, o svemu tome mogli bismo pisati do sutra, ali jednostavno nemamo mjesta. Zaključimo, dakle, da će *Oblivion* biti nevjerojatan proizvod, još genijalnije grafike, inspirativnog AI-a, izvrsnog sustava borbe i svih onih krasota koje bi i inače trebale obilježiti igre nove generacije. Ne znam za vas, ali nama se već sada ledi krv u žilama. I to ne samo zbog napaljivanja na novi Scroll nego i zbog hladnog znoja koji nas oblijeva pri samoj pomisli koliko ćemo samo love morati ulupati u komponente da bismo uopće pokrenuli ovo zvjersko čudo... ■

Ultrarealnost

Osim moćnom grafikom, oživotvorenje *Oblivionova* svijeta će se postići i nevjerojatno složenim programiranjem umjetne inteligencije za koju će se brinuti posebni hardveski procesori. Kao što je natuknuto u glavnom tekstu, život u Tamrielu će se odvijati neovisno o vama jer će brojni NPC-ovi u najboljem *SIMS* stilu obavljati različite poslove i zadovoljavati svoje životne potrebe. U jednoj od ranih simulacija AI mogućnosti nekoliko stražara jednog grada otišlo je u lov na divljač. Samo da bi ondje zatekli svoje kolege, koji su također lovili, te je uskoro izbila svađa oko plijena. Čuvši borbu u šumi, iz sela su nahrupili svi preostali stražari, što je grad ostavilo bez nadzora ruke pravde. Konačni rezultat je predvidljiv - u nastaloj anarhiji stanovnici su upali u dućane i počeli krasti, te se općenito počeli ponašati sukladno divljoj sociologiji mase. Jeste li ikad mislili da će takvo što biti moguće?


Je li moguće da će AI stvari kojim smo se divili u Simsima 2 biti dovedene do savršenstva upravo u RPG *Oblivion*?

Recenzije #108

Veliki ljubitelji sporta kako je to već uobičajeno krajem svake jeseni na PCu konačno mogu doći na svoje zahvaljujući izlasku novih nastavaka apsolutno svih Electronic Artsovih sportskih franšiza. No ovaj mjesec posebna poslastica upravo za tu igraču populaciju je i novi Football Manager koji je zapravo nasljednik poznatog Championship Managera, igru je radila ista originalna ekipa koja je odlučila napustiti suradnju s Eidosom i započeti svoj novi nogometnog managerski serijal koji je ispao jednom riječju savršen. Na novi Need for Speed nečemo trošiti previše riječi, jednostavno nas je sve do jednoga u redakciji oduševio svojom zabavnošću i nabijenošću adrenalinom, stvarno izvrsna igra za malo drugačiju vrstu multiplayer zabave. Medal of Honor i Men of Valor su se također našli među hrpetinom kvalitetnijih naslova no konačni sud je da smo i od jednog i drugog očekivali ipak nešto malo više. Ima tu još svega i svačega, novi golišavi Larry (svakako vam savjetujemo necenzoriran europsku verziju), fantastična minuciozno razrađena strategija Axis&Allies i suludo atraktivni Tony Hawk Underground 2. Igrajte!

KAKO OCJENJUJEMO

Radi lakšega snalaženja pri razlikovanju ocjena koje dodjelujemo igrama pripremili smo vam ovaj kratki vodič. Još jednom napominjemo kako su sve ocjene prije svega subjektivni stav svakoga od autora i ne uvijek generalni stav redakcije

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

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

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

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

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

RECENZIJA

BLITZ RECENZIJE
str. 72

IGRA BR

Need for Speed Underground 2

Ugasite napokon svoju žeđ za brzinom

str. 4

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

Obrazloženje ocjene

00

POSEBNO IZDVAJAMO

Novi element u tablici za ocjenjivanje. Vjerujemo da će vam pomoći u krajnjoj ocjeni koju

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 obrazloženja ocjene nemaju bodna

NE PROPUSTI

PREPORUKA BROJA

Medal of Honor Pacific Assault

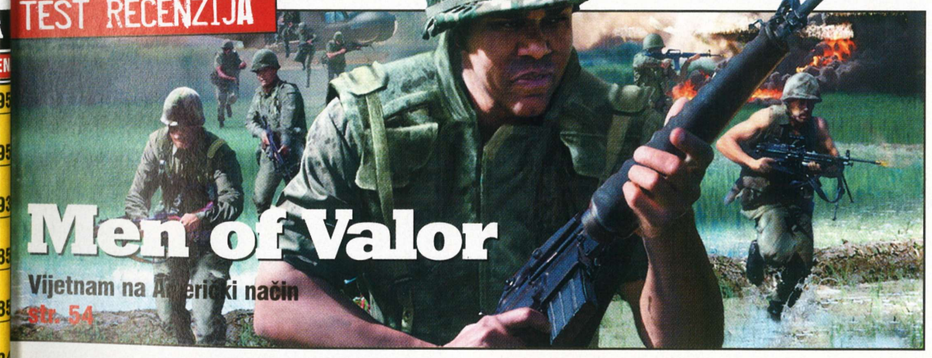
Rat još traje... sudjelujte

str. 50

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
NFS Underground 2 (www.needforspeed.com)	95
Football Manager 2005 (www.sega.com)	95
NBA Live 2005 (www.ea.com)	93
Tony Hawk's Undergound 2 (www.thug2online.com)	85
Axis&Allies (www.atari.com)	85
Medal of Honor (www.EA.com)	84
Leisue Suite Larry: Magna Cum Laude (www.vivendi.com)	82
Men of Valor (www.menofvalorgame.com)	75
FIFA 2005 (www.ea.com)	75
Atlantis Evolution (www.adventurecompanygames.com/tac/atlantis_evolution)	50
Pitfall: The Lost Expedition (www.pitfallharry.com)	50
Mall Tycoon 2 (www.malltycoon.com)	10
Tin Soldiers - Alexander The Great (www.adventurecompanygames.com)	10

TEST RECENZIJA



Men of Valor

Vijetnam na Američki način

str. 54

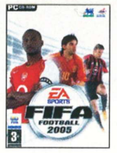
Top 10 PC

The Sims 2 / Electronic Arts

Zar ste sumnjali da će novi Simsi uopće tako skoro sići sa top ljestvica, možda za kojih godinu, dvije

2.	FIFA 2005	Electronic Arts
3.	ROME: TOTAL WAR	Activision
4.	SIMS TRIPLE DELUXE	Electronic Arts
5.	TOTAL CLUB MANAGER 2005	Electronic Arts
6.	DOOM 3	Activision
7.	GROUND CONTROL 2	Vivendi Universal
8.	CATWOMAN	Electronic Arts
9.	UNREAL TOURNAMENT 2004	Atari
10.	HUGO - CANNON CRUISE	ITE Media

Top 10 konzole



FIFA 2005 / Electronic Arts

Nova FIFA otišla je korak dalje u pružanju vrhunskog nogometnog užitka

2.	PRO EVOLUTION SOCCER 4 / Konami
3.	BURNOUT 3 TAKEDOWN / Electronic Arts
4.	TERMINATOR 3 THE REDEMPTION / Atari
5.	NBA 2005 / Electronic Arts
6.	GTA SAN ANDREAS / Take 2
7.	CRASH BANDICOOT TWINSANITY / Vivendi Universal
8.	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 / Electronic Arts
9.	URBZ (Sims in the City) / Electronic Arts
10.	DRIVER 3 / Atari

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

Tony Hawk's Underground 2

Više mogućnosti, više staza, više trikova, više skejtanja... više Tony Hawka! str. ??

Axis&Allies

Misija prebacivanja super popularne strateške stolne igre u njenu virtualnu inačicu perfektno je izvršena, za sve ljubitelje vrhunskih strategija ovu igru sdračno preporučujemo str. ??

Men of Valor

Pomalo smo razočarani ovom inače prilično atmosferičnom igrom, od tvoraca MOH serijala očekivali smo znatno više, bilježimo im jedan minus u imenik str. ??

Football Manger 2005

Dečki koji su stajali iza Chamionship Manager serijala raskinuli su konačno sve veze sa Eidosom i krenuli u novi pohdvat pokretanja vlastite nogometnog menadžerske franšize str. ??

FIFA 2005

Nova godina, nova FIFA, puno sređenih i dorađenih stvari str. ??

NBA Live 2005

Uvjerljivo najbolji NBA Live dosada, no svakako vam preporučujemo igranje gamepadom str. ??

IGRA BROJA

Najbolji *Need for Speed* - IKAD!

NEED FOR SPEED: UNRGROUND 2

Vjerujte nam, najprodavanija automobilska PC-igra svih vremena, *NFS*, nikad nije bila ovako raskošna, ovako dorađena, ovako inteligentna, ovako brza... ma, jednostavno nemamo riječi

INFOBOX

Need for Speed: Underground 2

PROIZVOĐAČ ■ **Electronic Arts**

IZDAVAČ ■ **Electronic Arts**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 933 MHz, 256 MB RAM, 32 MB AGP DirectX9**

NAŠA PREPORUKA ■ **CPU 2.8 Ghz, 1 GB RAM, 256 MB 256 bit DirectX9c**

MULTIPLAYER ■ **Do 6 igrača paralelno, LAN ili Internet**

WWW igre ■ **www.needforspeed.com**

UVOD U PRIČU

Ni godinu dana nakon originala, veliki zaokret u *Need For Speed* serijalu nudi upravo njegov nastavak. Je li doista tako dobar, pročitajte u nastavku recenzije. Iako nam je stigao gotovo posljednjem trenutku, morali smo napraviti redukciju manje važnih stvari i pratiti ga u ovaj broj. To činimo samo za iznimne naslove - a novi *NFS* to doista je, zbog čega je uostalom i postao igrom broja. Iako znamo da dvadesetak sati igranja nije dovoljno da proniknemo u sve njegove tajne, sa sigurnošću možemo reći da je riječ o jednom od najvećih hitova godine. I jedna mala digresija prije negoli krenemo na posao - ljudi iz EA spominju 40 sati čistog utrkivanja za prolazak karijere, no ta brojka bez problema može narasti na 80 ako ste jako revni u istraživanju grada (bez brige, uskoro će vam sve biti jasno).

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

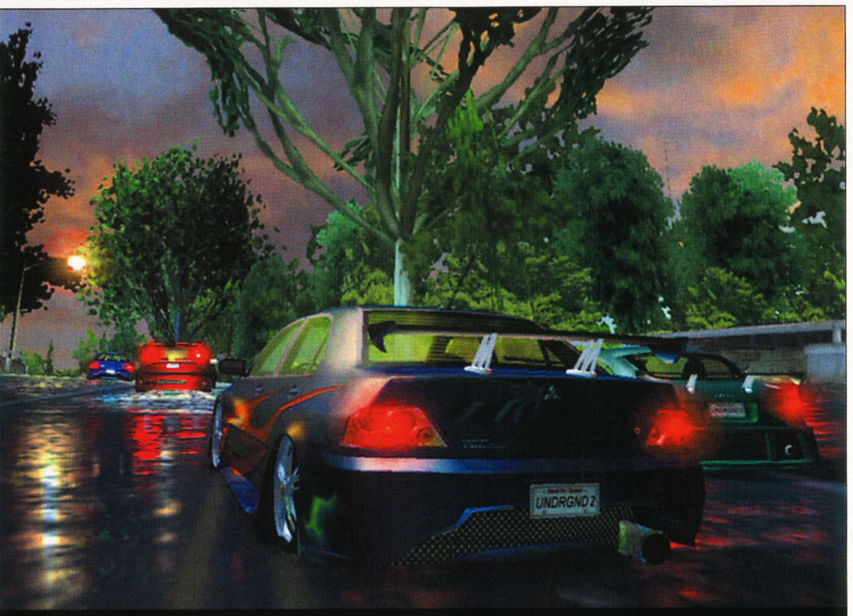
NFS: Underground bila je jedna od najprofitabilnijih igara protekle godine, stoga ne čudi što je EA uložio golema sredstva u nastavak u kojem ćemo uživati već ovog Božića. Da je doista riječ o velikim iznosima, vidi se već na prvi pogled - igra je potpuno dorađena i razrađena te playtestana do bola – doslovce, nismo uočili nijedan iritantan detalj (čak ni poluiritantan, hehehe). Razlog tome je vrlo jednostavan – sve veća konkurencija megahitova, koji će se pojaviti na tržištu u približno istom razdoblju. *GTA: San Andreas*, *Half-Life 2*, *Halo 2* mogli bi tako ostati bez očekivanih prihoda jer će dio bez sumnje otpasti na *NFS:U2*.

NASTAVAK

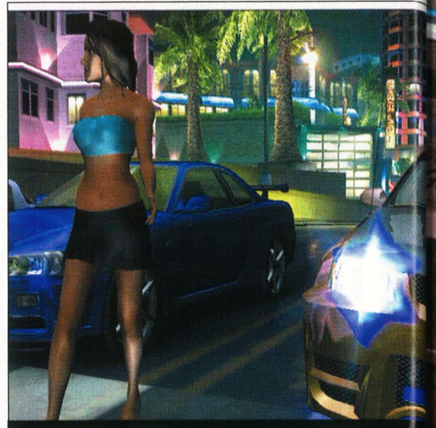
Iako brojka 2 jasno govori da je riječ o nastavku - što ova igra po svim marketinškim pravilima i je - koncepcijski bismo je prije nazvali onim što je originalni *Underground* trebao biti, no jednostavno nije bilo vremena da se to implementira u nj. *U2* je uvelike poboljšan i razrađen, nema doslovce nijednog aspekta igre koji nije makar malo dorađen. Ono što je suštinski arkadna trkaljka doseže zahvaljujući krajnje elaboriranom sustavu igre i napredovanja neslućene dubine intrigantnosti. S druge strane, igra je prilično nelinearna i igrač se doslovce "uživljava" u igru. Sve to potencirano je besprijekornom tehničkom izvedbom u svakom pogledu. Ljubitelji NFS se[rije]ala imaju razloga biti veseli – dob[ili] su igru koja će im uljepšati ove hladne zimske dane.

U biti, novi *Underground* identičan je prethodniku. Utrkujete se, nado[gra]đujete i uljepšavate aute, a glav[ni] vam je cilj pobijediti u stotinjak utrka. I dok je to u originalnom "podzemlju" bilo prilično linearno bez neke dublje imerzije u svijet uličnog utrkivanja, nastavak sve to značajno mijenja. Svijet, točnije gr[a]d Bayview u kojem se igra događa, je istinu golem (više u okviru). Način na koji napredujete kroz igru kom[pl]eksniji je nego prije, kad je bilo dovoljno samo pobijediti, što cijelu igru čini zanimljivijom i tjera vas da dolje vozite. Postoje, dakle, četiri [ka]tegorija, koje paralelno ostvarujete. Morate pobjeđivati u utrkama, podizati si ugled, i uređivati si auto. Pobjedama zarađujete keš (ali ga i gubite ako ne pobijedite!), kojim onda uređujete auto i vizualno i tehnički, pogotovo tehnički jer to čini i vaša konkurencija. S druge strane, ugled vam se povećava što ste brži, odnosno što je veća razlika između vas i ostalih sudionika u utrci, što atraktivnije vozite i, naravno, što vam vozilo atraktivnije izgleda. Kad zadovoljite određenu razinu atraktivnosti auta i osvojite dovoljno titula, napredujete za jedan "level". Riječ je o svojevrsnim razinama ugleda na koje vas zapravo ostavljaju mediji koji prate "tunersku" kulturu. Takvih je "levela" 5 kroz igru, a prelasci s jednog na drugi obilježeni su posebnim eventom, na kojem, kada pobijedite, najčešće osvojite ekskluzivni automobil. Pripazite samo, nemojte biti megalomani - u garažu vam ih ionako stane samo 5. Imajte na umu da vam automobil na ljestvici atraktivnosti može imati ocjenu od 1 do 10 zvjezdica. A sam način na koji su u EA-u povezali nužnost sređivanja auta je vrlo inteligentan. Naime, ako nemate dovoljno atraktivan auto, nećete dospjeti na naslovnicu magazina – što vam uvjetuje sponzor, o čijim sredstvima ovisite u specijal-

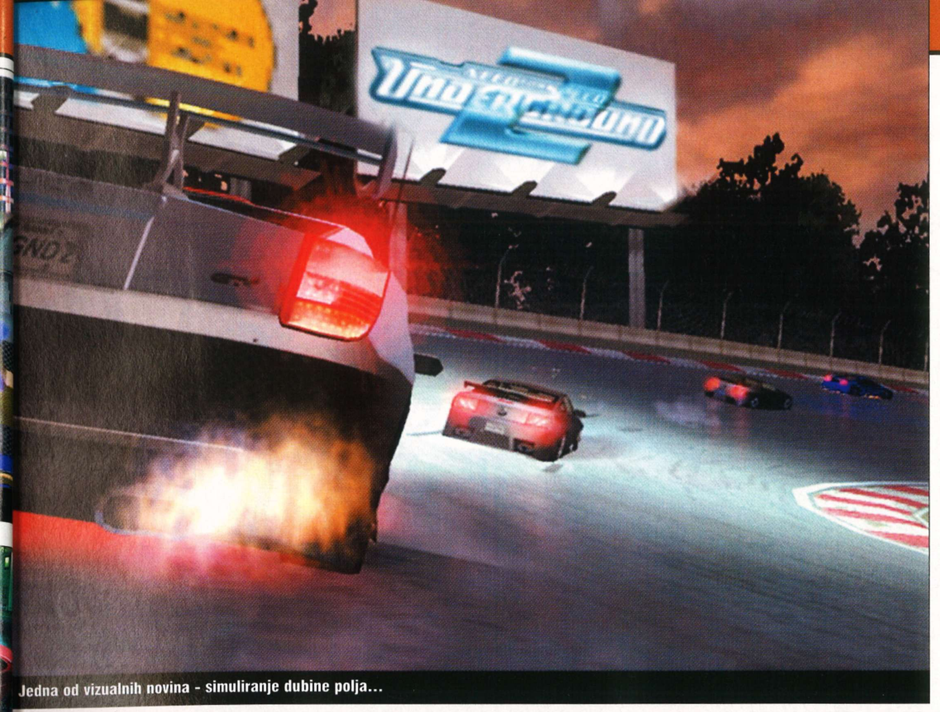
"OVO JE JEDNA OD RIJETKIH IGARA ZBOG KOJE SE ISPLATI DATI 3 SOMA KUNA ZA GRAFIČKU"



Nema više solo driftanja - ovako je teže, zabavnije - a i može se skupiti više bodova...



Ovaj put utrke najavljuje nekoliko različitih ljepotica



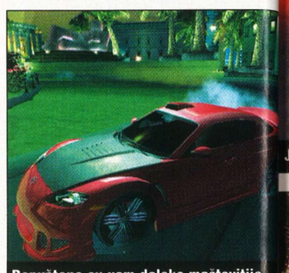
Jedna od vizualnih novina - simuliranje dubine polja...

PLUS

- užitak i uzbuđenje
- trajnost igrivosti
- tehnička izvedba

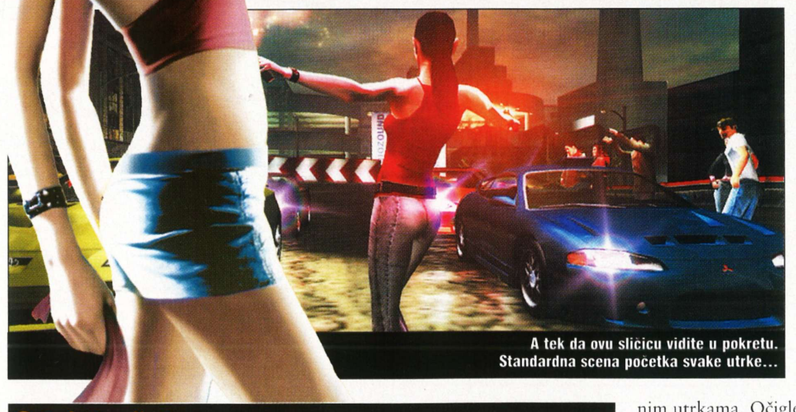
MINUS

- hardverski zahtjevno
- nema modela oštećenja
- nema vožnje iz kokpita

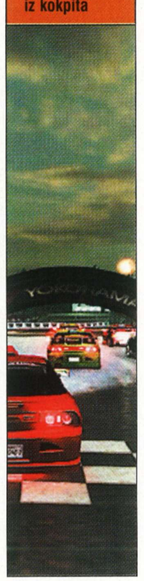


Dopuštene su vam daleko maštovitije prerade auta nego ikad prije

Dragovi su olakšani kod starta (komp ubacuje u prvu), ali imaju više prepreka i lakše je slupati auto...



A tek da ovu slicicu vidite u pokretu. Standardna scena početka svake utrke...



"40 SATI VOŽNJE POTPUNA SLOBODA U KRETANJU PO GOLEMOM GRADU STOTINE UTRKA..."

ma", otvaraju vam se novi veliki kvartovi grada, koje ćete, dakako, istraživati i po njima se utrkivati. Princip "mrkve" funkcionira bespri jekorno, i to ne samo kad je riječ o motivaciji za daljnju igru. Tako, primjerice, igra nagrađuje atraktivn i preciznu vožnju. To se poglavito tiče nitra. Iako ono što se dogada nema neke osnove u stvarnom svije tu, u kontekstu igre odlično funkcionira. Naime, atraktivnom vožnjom povećavate si zalihu nitra, lošom (sudaranjem npr.) je gubite. Gubite samo onaj nitro koji ste nakupili povrh normalnog tanka (moguće je nakupiti dvostruku količinu – a dobivate ga za uspješne bravure, neovisno o tome na kojoj ste trenutačno razini. Dodatnu por ju nitra tako ćete dobiti za prolazak dijela staze bez udarca ("clean section"), za klizanje ("power slide"), blisko izbjegavanje drugih automob la, tj. izbjegavanje sudara, te korište je protivnikove zračne brazde. Potonje je inače nešto što ima fizikalnu osnovu u stvarnom životu naveliko se koristi primjerice u NASCAR utrkama. Naime, ideja je da se prilijepite onome ispred sebe za branik i pustite ga da reže zrak ispred vas, što vama daje dodatnu zalihu snage, nakon čega bivate isp cani, ako ste vješti, kao iz pračke ispred njega. Samo pazite: AI u *NFS:U2* je itekako pametan i agresivan. Na vaš pokušaj draftanja, počet će voziti lijevo-desno, a nerijetko će istu taktiku primjenjivati i na vama – stoga dobro pazite tko vam je i na kolikoj udaljenosti u retrovizoru.

Osjećaj vožnje

Need For Speed **serijal oduvijek je bio arkadna simulacija vožnje. S prilično velikim naglaskom na arkadnosti - i to u kontekstu što zabavnijeg doživljaja za igrača. *NFS:U2* vrhunac je tog nastojanja.**
Upravljanje automobilima vrlo je realistično, no istodobno vrlo lagano i ugodno. Automobil vas sluša i čak i putem tipkovnice dobivate dobar osjećaj o njegovoj težini i inerciji. No ipak, stanovita razina znanja i iskustva je nužna za uspješno igranje, pogotovo na težim razinama. Taktika "cigla na gasu" jednostavno ne funkcionira. Morate tražiti idealnu putanju ("apex") u svim zavojima, kočiti na ravnom prije zavoja i na izlasku roknuti po gasu. I samo se slijepo držeći toga, možete očekivati da ćete pobijediti protivnike. Svakako vam predlažemo da isključite pomoć protiv lateralnog klizanja auta, jer ćete tek tako osjetiti što je to prava zabava. Isto vrijedi i za ručnu promjenu brzina... Kočenje motorom i vožnja pri većim turažama često donose sekunde koje odlučuju o porazu i pobjedi - no, samo za one iskusne.

nim utrkama. Očigledno su dugo razmišljali o tome i doista im se možemo samo diviti kako su inteligentno, i u kontekstu igre i motivacije igrača, povezali sve bitne aspekte. Bravo!

NAPREDAK

U dobrom starom konzolaškom duhu, igra vas nagradama mami na što dulje igranje i napredovanje. U početku vozite sporu ragu od auta te, kako osvajate pojedine evente, igra vam na kapaljku daje nova poboljšanja i automobile. Također, povezano s prije spomenutim "leveli-

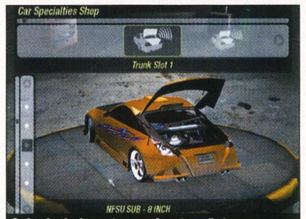
Vrste utrkivanja

Nastavak *Undergrounda* sačuvao je dva tipa utrke iz originalne igre - *sprint*, utrku od točke A do točke B, i *circuit*, kružnu utrku). Dva su moda lagano izmijenjena - *drag*, utrka ubrzanja, i *drift*, atraktivno proklizavanje, a tu su i dva potpuno nova - *street*-X i tzv. U.R.L. (Underground Racing League).
Drag **je promijenjen utoliko da su staze dulje i da ima više protivnika. Skokova više nema, ali je potrebno opreznije skretati.**
Driftanje je dosta drukčije - naime, svi natjecatelji koriste stazu simultano. Naravno, nema nikakve veze tko stigne prvi, no itekako se može iskoristiti protivnike za efektivniji *drift*. Zaostati se ne smije jer je vrijeme za dovršetak *drift* kursa ograničeno.
Street-X **frenetične su kružne utrke na minijaturnim drifterskim stazama. U.R.L. utrke održavaju se na pravim kružnim stazama (!!!), na koje se ušuljate kriomice. Upravo taj način utrkivanja daje cijelm *NFS* serijalu jedan novi štih, a bogme i na najbolji mogući način daje do znanja da se isti engine može iskostiti u nekoj budućoj simulaciji kružnog "legalnog" utrkivanja.**
Postoji još jedan specifičan način utrkivanja, koji zapravo nije bitan za napredovanje u igri (osim novčano), ali je iznimno zabavan (pogotovo u *multiplayeru*). Riječ je o *outrunu*, tj. igri lovice. Onaj koji je u vodstvu bira rutu, a gubitnik je onaj koji prvi zaostane 300 m. Vremenskog ograničenja nema i ovakve utrke mogu teoretski trajati od desetak sekundi do beskonačno.
Street-X **i driftanje u novoj izvedbi jesu uzbudljivi i zabavniji, no uspjeh u njima većinom ovisi o sreći - stoga, čak i ako imate slabiji auto, pokušavajte ponovno i nakon 5-6 puta, čak i na najvećoj težini igre (ima ih tri), proći ćete događaj s njima. *Drag*** **je dodatno olakšan (kao uostalom i svaki start utrke) detaljem da vam računalo automatski ubacuje u prvu brzinu, a vi samo morate pogoditi točnu turažu kad se upali zelenog.**

TEHNO-SPIKA

Što se tehničke strane, igra je dotjerana do maksimuma. Grafika je jednostavno predivna. 3D okoliš i glavni glumci – automobili - iznimno su detaljni i atraktivni. Igra redefinira nivo manipulacije svjetlom i raznim svjetlosnim efektima, što nije nimalo čudno jer se cijela radnja odigrava noću - od zalaska sunca, po noći pa sve do svitanja. U grafički engine implementiran je i vrlo inovativni filter svjetline i kontrasta za cijelu sliku, što sve skupa čini još atraktivnijim. *Motion blur* efekt nešto je manji nego u prošlom nastavku pa je i lakše igrati uza nj. S druge strane, svjetlosni repići (light trails) su poboljšani, no još uvijek iritiraju. Dodavanjem nitra u mješavinu benzina činit će vam se kao da ste autom ušli u hipersvemir, što je pogotovo atraktivno gledati na ponovljenoj snimci – famoznom *replayu*. Da, dobro ste pročitali, ovaj NFS ponovno ima *replay*! Nakon uspješne utrke, možete se diviti svojim i protivničkim bravurama i detaljno razgledati krajolik koji je donedavno jurio pored vas brzinom od 200 km/h. Igra je, što se zahtjevnosti tiče, prilično dobro kalibrirana za domete današnjeg PC gaming hardvera. Zaigrali smo je uz X800PRO, s P4 2.4 i 768 MB memorije. Grafika je sve gutala bez problema uz maksimalne detalje, no procesor je ponekad znao zaštucati. Sve u svemu, s 1 GB memorije i 3 GHz procesorske snage nikakvih problema ne bi smjelo biti. Detalji u igri uvelike se mogu skalirati, tako da je donja granica zahtjevnosti još i niža nego za originalni *Underground*.

Odličan novi pogled koji donekle nadomješta nedostatak kuta gledanja iz kabine



Osim izgleda auta, ovaj put možete mu nabrijavati i zvuk!

Usklađivanje auta puno je opsežnije nego prije, na razini trkaće simulacije

» ALTERNATIVNO

- **Need For Speed Underground**
  U trenutku kada je izašao Fast&Furious je odredio novi smjer Need For Speeda...
- **Need For Speed: Hot Pursuit 2**
  Ako se volite natjeravati s murijom, i to po danu...

U novom NFS-u naći će se staza za svakoga, od autocesta preko gradskog središta do planinskih zavoja

Samo treba bez milosti skinuti detalje. No, onda odlazi pola užitka...
Na konzolama grafika nije ništa značajno bolja ili lošija nego kod sličnih trkaćih naslova – no na PC-ju jednostavno briljira, što nimalo ne čudi jer je PC trenutačno na vrhuncu što se tiče performansi u usporedbi s trenutačno aktualnim konzolama. Upravo zbog toga *NFSU2* na njemu izgleda višestruko bolje i atraktivnije negoli na Xboxu ili PS2-u.
I zvuk je u ovom nastavku drastično poboljšan. Naime, zvuk motora nikad nije zvučao atraktivnije, a same utrke začinjene su pjesmuljcima B- klase (ima ih 30-ak), i to pretežno umjetnika koji spadaju u trenutačno vodeću gardu MTV generacije, poput Snoopa, Doorsa, Adama Freelanda (ugodno iznenađeni), Paula Van Dyka itd.

ZAKLJUČNO

Need For Speed uzvraća udarac! Ovim nastavkom postaje doslovce alfa i omega svih utrka na PC-ju, s tim da će na konzolama najvjerojatnije izazvati tek manji potres. Riječ je o jednom od 5 glavnih PC naslova godine, a po našem skromnom mišljenju – i najvažnijem.. Da bismo vam bolje dočarali dojam koji je na nas ostavio, usporedit ćemo ga s nekim filmovima. U svijetu igara i njihovih nastavaka, *Underground 2* je ono što su u svijetu filmova Imperija uzvraća udarac i recimo Kum II. Povrh svega, to je jedna od rijetkih igara zbog kojih se isplati (barem po našim uvrnutim mjerilima) dati 3 soma kuna za grafičku. Apsolutno sve stvari koje su nas živcirale i one koje su bile eventualno osrednje napravljene u originalu sada su ispravljene! Zadovoljni smo! ■

HACKER OCJENJUJE » Need for Speed: Underground 2

Najbolji arkadni *racer* ikad!
Najbolji u NFS serijalu!

95

POSEBNO IZDVAJAMO SUPERDETALJNU GRAFIKU

PREPORUKA BROJA

Izblijedjela slava starog MoH-a

MOH: PACIC ASSAULT

Začetnik filmsko-ratnih FPS-ova stiže ovaj put u ponešto izmijenjenom ruhu, a da li mu ono pristaje, i više je nego upitno

INFOBOX

MoH: Pacific Assault

PROIZVODAČ
EA LA

IZDAVAČ
EA games

MIN. KONFIGURACIJA
P3 1600, 256 MB, GeForce 3

NAŠA PREPORUKA
AMD 2800XP, 1 GB, Radeon X-800

MULTIPLAYER
LAN, modem, Internet

WWW igre
www.EA.com

UVOD U PRIČU

Još se sjećam kao danas kad je na tjelesnom u srednjoj školi na mene došao red napraviti nekakvo glupo skakanje ili kolutanje.... obrtanje, naskok, fizulicu? Sam Bog zna da sam si pritom gotovo slomio kuk, dok su moji sportski nadareni jarani iz razreda to odradili dostojno kakve Olimpijade. U najboljem slučaju očekujući dvojku, drhtao sam... No kad je profa ispljunuo četvorku, nije mi bilo jasno čime sam zaslužio to božansko proviđenje njegove milosti. Riječi "Lauš, od tebe više i ne očekujem" odmah su rasvijetlile problem i, evo, nakon desetak godina fino mi poslužile za najavu *Pacific Assaulta*. Jer, sve je u očekivanjima, a od ove igre očekujemo da se ipak ne obruka kao vaš autor, jer si je svojim prijašnjim uspjesima nametnula prilično visoke standarde. Majke li joj jadne, bolje da ni nije.

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

Pacific Assault, nažalost, nije *MOH: AA*, koliko se god trudi biti i koliko god želi opravdati svoje ime, koje u svijetu igara doista mnogo znači. Pojavivši se prije dvije i pol godine, originalni *Medal Of Honor* odškrinuo je vrata jednom novom FPS podžanru, iliti dramaturški razrađenoj pucačini iz rata. I to uglavnom iz 2. svjetskog rata, mada ni to nije bilo osnovno pravilo. Moralo se tek paziti da igre koje su odlučile slijediti taj put održe visoku produkciju, zavidnu atmosferu i određenu dozu ratne autentičnosti, koja je ipak bila ponešto sasječena zbog akcijskih FPS svjetonazora. *MOH* je, dakle, započeo, a *Call Of Duty* je u tom apsolutno briljirao... A sada bi pak i *MOH: Pacific Assault* želio briljirati, no neće. Nikako. Ne zato što ne valja, poput otvorene boce mlijeka koju ste držali u hladnjaku jedno dva i pol mjeseca, nego zato što je tek prosječan. U svojoj težnji da se nečim istakne, a bogme i zbog toga što igrači samo što ne povraćaju kad čuju za Drugi svjetski rat, *Pacific Assault* se preselio... pazi bogati, na Pacific! U tu predivnu američko-japansku klaonicu koja je prethodila još ljepšem bacanju termonuklearnih bombi koje su djelovale kao trešnja na torti tog prekrasnog sukoba. Tj. dvije trešnje, ako računamo Nagasaki. Uglavnom, zovete se private Tommy i igru započinjete na Dan D na pacifičkom bojištu, uz obvezno iskrcavanje čamčićima, moleći Boga da na neku čudnu foru ostanete živi. Nakon minut-dvije, Svevišnji će vam odgovoriti u vidu poslanog metka, koji će vas dovesti na granicu života i smrti te omogućiti *flash back* na događaje koji su prethodili ovome. Prisjećanje, tj. kampanja, započinje treningom u jednoj američkoj bazi, koji je sasvim nepotreban i bezveze; okorjele FPS-ovce idu učiti kako se puca iz pištolja i puške! Još bismo to i razumjeli da je riječ o kakvom usavršavanju u vještinama koje još nismo vidjeli, ali vježbati pucanje u najobičniju nepokretnu metu je i više nego smiješno. Nakon toga, bivate premješteni u mirni Pearl Harbour (ooo-ooo!), gdje će vas vaš nadređeni provozati kroz bazu i pokazati vam glavne značajke novog grafičkog enginea. Kažu da je nanovo rađen iz temelja. Hm. A kad se dogodi ono što se mora dogoditi, nagledat ćete se japanskih *zeroa* koliko vas volja, baš kao i impresivno tonućih američkih razarača i nosača. Predivne scene, koje stvarno djeluju kao iz filma, te neke od najimpresivnijih stvari koje smo dosad vidjeli u igrama općenito; ma trebate ih vidjeti u pokretu... Nakon ove kinematične fešte, selite se na Guadalcanal, gdje zapravo počinje pravi tip igre koji će vas, s određenim prekidima, više-manje pratiti do kraja. Tu ćete vidjeti i toliko spominju različitost koja proizlazi iz gustih šuma prepunih palmi, povijuša i svakakve druge vegetacije...

"DEFINITIVNO JEDAN OD FPS-OVA GODINE, NO TEŠKO DA ĆE DOSTIĆI SLAVU SVOG PRETHODNIKA"

DOKTOOOORREEEEE!

Džungle izgledaju stvarno divno, a jesu li bolje od onih iz *Man Of Valora*, stvar je detalja i osobnog ukusa. Nekako mi se čini da je u *Valoru* detaljnije lišće, dok su ovdje grane i stabla napravljeni od više poligona i pomoću mnogo uvjerljivijih tekstura. Kako god, uz dodatak odlične reflektirajuće vode, ultradetaljnih likova i dobro odrađenih struktura i vozila, igra izgleda lijepo. Dakako, to ima svoju cijenu, a to je velika hardverska zahtjevnost ove igre, odnosno pad performansi na svemu što nije apsolutni hardverski vrh! Testirali smo je na AMD 2.2 s Radeonom 9800PRO, 512 MB RAM-a i situacija baš nije bila sjajna; tu i tamo *frame rate* je prilično padao, mada problem i nije bio u pukom broju sličica po sekundi. Riječ je o pokretima miša, koji su čvrsto povezani uz brzinu izvođenja, što znači da, kad situacija zagusti, oni postanu tromi i "ljepljivi". Npr. u spomenutom bi *Honoru frameovi* pali možda čak i više, ali bi ciljanje i kretanje i dalje bilo precizno i

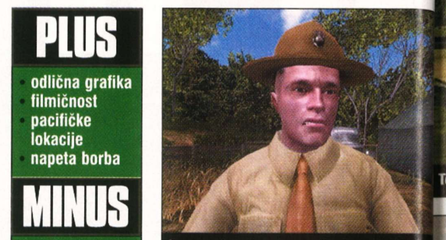
Hmm, valjda niko neće skužiti, pa baš sam ga tiho pustio

Gdje su ti prokleti Vijetnamci, ovaj, Japanci?

U ovoj sceni srušit ćete više *zeroa* nego što ih je palo u cijelome

PLUS
- odlična grafika
- filmičnost
- pacifičke lokacije
- napeta borba

MINUS
- veliki hardverrski zahtjevi
- ponekad loš AI
- jednoličnost

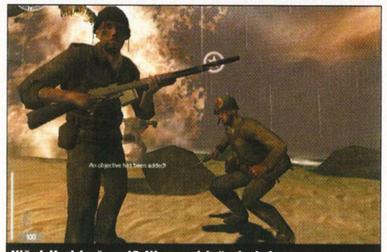

Grrrrr, arf, arf, grrrrrr, arf!

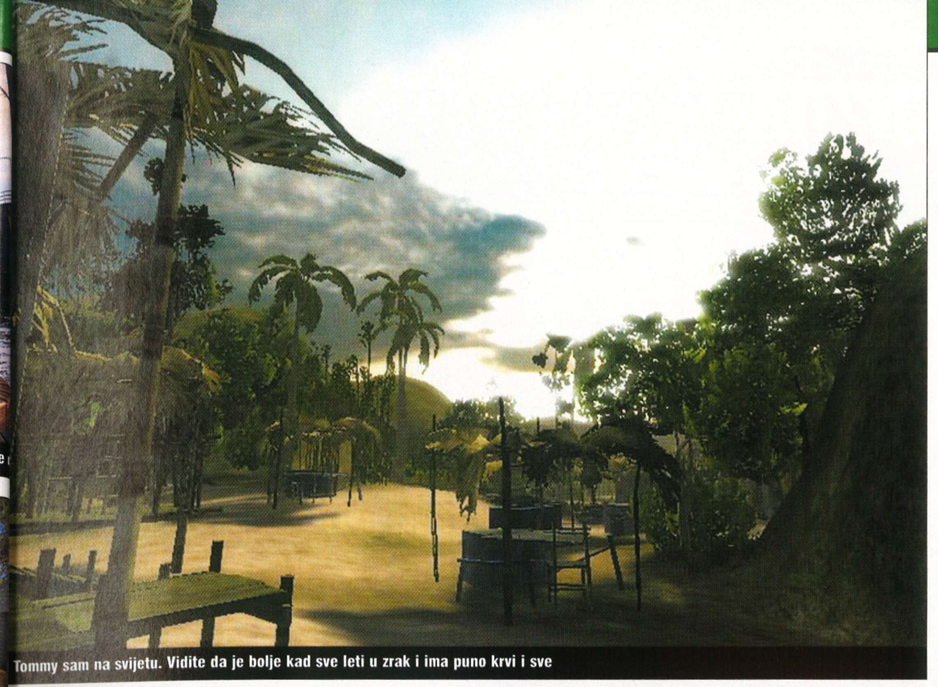
Aaaaaah, vrati vrećicu na glavu, vrati vrećicu na glavu!

Baaaaanzzzzaaaaaiiiiijjaaaooiiiii...

Hej, ti, ruke uvis! Da, ti što čitaš Hacker!

Tommy, dolazi simo i očisti mi lijevu patiku


Kiša! Kud baš sad? Nisam si još ni obrisao...


Tommy sam na svijetu. Vidite da je bolje kad sve leti u zrak i ima puno krvi i sve

Ponekad ćete se osjećati kao da se krećete kroz vodu

Da baš ne kažete kako je na svakoj slici džungla

odlučno. Ovdje pak djeluje poput probijanja kroz živo blato u nekoj noćnoj mori, što, dakako, izravno utječe na igrivost. Zbog toga je teško pogoditi, a još je i teže ako vam igra u presudnom trenutku posegne za diskom jer znade često *swapati*. Problem možete donekle riješiti smanjivanjem tekstura i gašenjem Pixel shadera 2.0, a čini se da je uzrok tome to što njihov kućni engine zapravo nije ništa drugo do uvelike opterećeni Quake 3. Toliko o tome. Igrivost? Jezgra *Pacificove* igrivosti, osim šumskih *settinga*, leži u sustavu ranjavanja i obnavljanja zdravlja. Kad vas rane, počnete krvariti pa se, pritiskom na tipku, morate podvezati kako ne biste pali u nesvjest! Ako to ne uspijete, ili vas odjednom napune s previše olova, past ćete na dupe i pogled bespomoćno uperiti ka nebu. Tad se može dogoditi dvoje: ili će vas neki Japanac zgaziti nogom, ili će vas naći timski doktor i izliječiti. Doktor je, dakle, integralni dio ovog sustava jer, osim što vas liječi dok ste na podu, možete ga i sami pozvati kad to želite, no s tim ograničenjem da po misiji ima tek četiri medicinska *kita*. Zdravlje s poda prikupljate tek tu i tamo, i to u iznimnim situacijama, kad drugačije ne biste mogli prijeći nivo. Nadalje, iako vaši timski suborci ne mogu poginuti, kad su previše nagriženi, doktor liječi i njih, što znači da neće moći pomoći vama! Znači, želite li uspješno igrati, pazit ćete na svoj tim, kako vas ne bi nepotrebno zakidali, mada im, s druge strane, nikad nećete morati glumiti majku. Time je stvorena zgodna dinamika te određeni odmak od bezumnog napucavanja, koji je pojačan i pristojnom umjetnom inteligencijom zaslužnom za stvaranje zanimljivih grupnih okršaja.

BANZAI

Japanci su tako donekle odustali od skripta te nisu fiksirani za određene lokacije, nego su u stalnoj interakciji s okolišem, vama i vašim suborcima. Skrivaju se iza drveća, šuljaju po džungli, napadaju u grupi i često bacaju bombe. Kad vam se približe, nimalo ne oklijevaju zabiti vam bajunetu u srce i zaklati vas ko zadnje prase... Dakle, čine sve ono što bi u jednoj poštenom FPS-u i trebali činiti, ali i nešto više! Naime, u igru je integriran psihološki model koji stalno proučava emotivna stanja svih sudionika bitke, a na naše iskreno čudenje, ta *fancy* tehnološka *would be* impresarija čak i radi. Bojište je živo i stalno se mijenja, ako vam pođe za rukom da ubijete nekoliko žutkana zaredom, vaši momci će dobiti elan te uz poklike krenuti u protunapad. Isto vrijedi i kad je obrnuto, kad će uz kukavički "*Retreat, retreat!*" dati petama vjetra pregrupirati se na "rezervnim borbe im položajima". Lijepo, s tim da Japanci u panici rade nešto što vi ba nećete, a pritom, naravno, mislim na *banzai* juriše s isukanim nožinama, jedva čekajući da vas zakolju. Ko zaš nju svinju... I upamtite, to nije nima bezopasna rabota – naime, ko zavra ga, uvijek se dogodi da vam baš u ti trenutcima nestane metaka, a zbog podužeg punjenja, o pucanju tada nema ni govora. Niti o mijenjanju oružja, koje je, čini se, namjerno napravljeno sporim kako bi se povećala napetost i dobio još koji gram na realnosti. Ništa, morate postati živina kakva su i oni te ih odalamiti po čelu kundakom mitralj za ili, još bolje, oštricom njihove vla site puške - ako ste je međuvreme negdje našli. Realnosti radi, uz pišto možete nositi samo jednu dugu cije a na vama je koja će to biti - sve što na tlu, možete uzeti. Tu su još bomb paketi eksploziva i dalekozor pa se može reći da u *Pacific Assaultu* neće biti nikakav Superman nego obični vojnik koji se bori za život. Dobro ć vam doći i sekundarni mod, u kojem nišan primičete oku te ih tako lakše skidate na daljinu. Precizno pucanje daljinu kakvom *tandžarom* zapravo uvelike nadmašuje mitraljiranje *thompsonima* i ostalim, što je, kad razmislimo, potpuno na mjestu. Ratujete uglavnom na velikim otvorenim prostorima, gdje bi *mitraći* bili (i jesu) prilično neprecizni, pa je mnogo bolje rješenje pedantno i pojedinačno ispucavanje metka za metkom. Osim toga, jedan od vaših suboraca služi vam kao mitraljeska potpora pa će vam u većini slučajeve vatrene moći biti sasvim dosta. Mada igra i dalje inzistira na tome da većinu neprijatelja poubijate sami, jer tako valjda treba biti... No, nažalost, dolazi do sporadičnih AI problema, koji će katkad upropastiti inače fini osjećaj napete borbe.

PROBLEMI

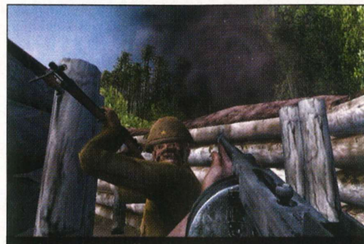
Primjerice, našavši se u nezavidnoj situaciji, gdje vas dva Japanca pikaju kao da ste božićna purica koju treba napikati češnjakom, pa još dodati fine hrskave slaninice, možda ugurati malo jabuke..., vaši suborci stoje na dva metra i bezbrižno promatraju brutalno kolinje. Ili, pak, kad zapnu za vrata (oh, da), te se počnu okretati lijevo-desno takvom brzinom da vam se čini da će im centrifugalna sila zguliti svu kožu i mišiće. Jadno. S druge pak strane, neprijateljski AI je dobar, pa čak i vara – naime, često se zna dogoditi da vas pogode iako vas po zakonima optike uopće ne vide. Također, lažu nam i skripte, tj. okidači određenih događaja, što se najbolje vidi u pojavljivanju snajperista na drveću iz vedra neba. Možete ih prije toga tražiti dalekozorom, ali ako se određenom drvetu niste približili na traženu udaljenost, oni tamo neće biti, da bi se naknadno stvorili i tako vas dobili na prevaru. Pokvareno, ali prihvatljivo. Sve to tu i tamo presijecaju skriptirane vožnje i pucanje iz fiksnih mitraljeza, topova i minobacača, što je zgodno, no danas ipak nedostatno za pobuđivanje onog gušta od prije nekoliko godina. Ako ni zbog čega drugog, a ono zato što je *Call Of Duty* vožnju u džipu napravio puno, puno bolje. Najslavniji trenutak *rail shootinga* ovdje je trebalo biti pravo pravcato pilotiranje avionom, ali kako su naredbe prilagođene FPS-u, a ne simulaciji, jedva ćete čekati da što prije prestane. Zgodni prekidi, koji će razbiti monotoniju, ali ništa više od toga. Monotonije, nažalost, ima i previše jer svi nivoi sliče jedni na druge i, bez obzira su nakrcani različitim objektivima, ostaje činjenica da ih obavljate u džungli. Pa opet u džungli. Pa malo na vodi. Pa još malo u džungli. Čudno je kako je *Pacific* u nekim momentima tako dobar, a neke pak uspije tako odvratno zaribati. Kao npr. zvuk, koji sadrži odličnu orkestralnu glazbu i super *voice acting*, ali zato vaši suborci u misiji valjda na desetke puta izgovore: "Good job, Tommy" ili "Muzzle, flash, muzzle flash!". Još da nam barem kažu gdje je točno vražji *muzzle flash*, bili bismo im zahvalni. Takav je i *multiplayer* pa tako, osim DM-a i TDM-a, ima i Invasion koji jako sliči modu sa zadatcima iz *Return to Castle Wolfa*, dok su, s druge strane, karte toliko velike da će vam za pronalaženje trebati barem 20 igrača. Čudno, čudno, čudno. Što da vam kažem? *Pacific Assault*, istina, pruža jedan dobar igraći doživljaj, donoseći neke od najuvjerljivih borbi u igrama ovoga žanra, ali istodobno pati od velikih problema poput traljavog izvođenja, sporadičnih bugova, jednoličnosti te povremenih AI idiotarija. Igra nije loša, dapače, neki su dijelovi odlični, ali samo neki, no od jednog *MOH-a* smo ipak očekivali malo više. A to malo više mu je definitivno ukrao *Call Of Duty*, s tim da nam se čini kako će točku na "i" ipak staviti *Brothers in Arms*. Nadali smo se, dakako, da će to učiniti *Pacific Assault*, pa je tim veći razlog našoj žalosti i podijeljenim simpatijama. *MOH*, sretno ti bilo i dovođenja do nekog drugog puta... Ma ko te... ups.

"SREĆOM, *PACIFIC ASSAULT* JE USPIO NAČINITI DINAMIČNE I VRLO NAPETE BORBE"

» ALTERNATIVNO

- **Call of Duty i njegova ekspanzija**
  Tako se to radi; masovne borbe, ratna ludnica itd.

Hm, što je s ovom laserskom sabljom, nekak' mi je kratka?


Do jučer su bili najbolji prijatelji

Šta mu fali? pošten krov, er kondišn, fini susjedi...

HACKER OCJENJUJE » MoH: Pacific Assault

Svakako ne ono što smo očekivali od nastavka ove legende. Ali i dalje jako, jako dobro

84

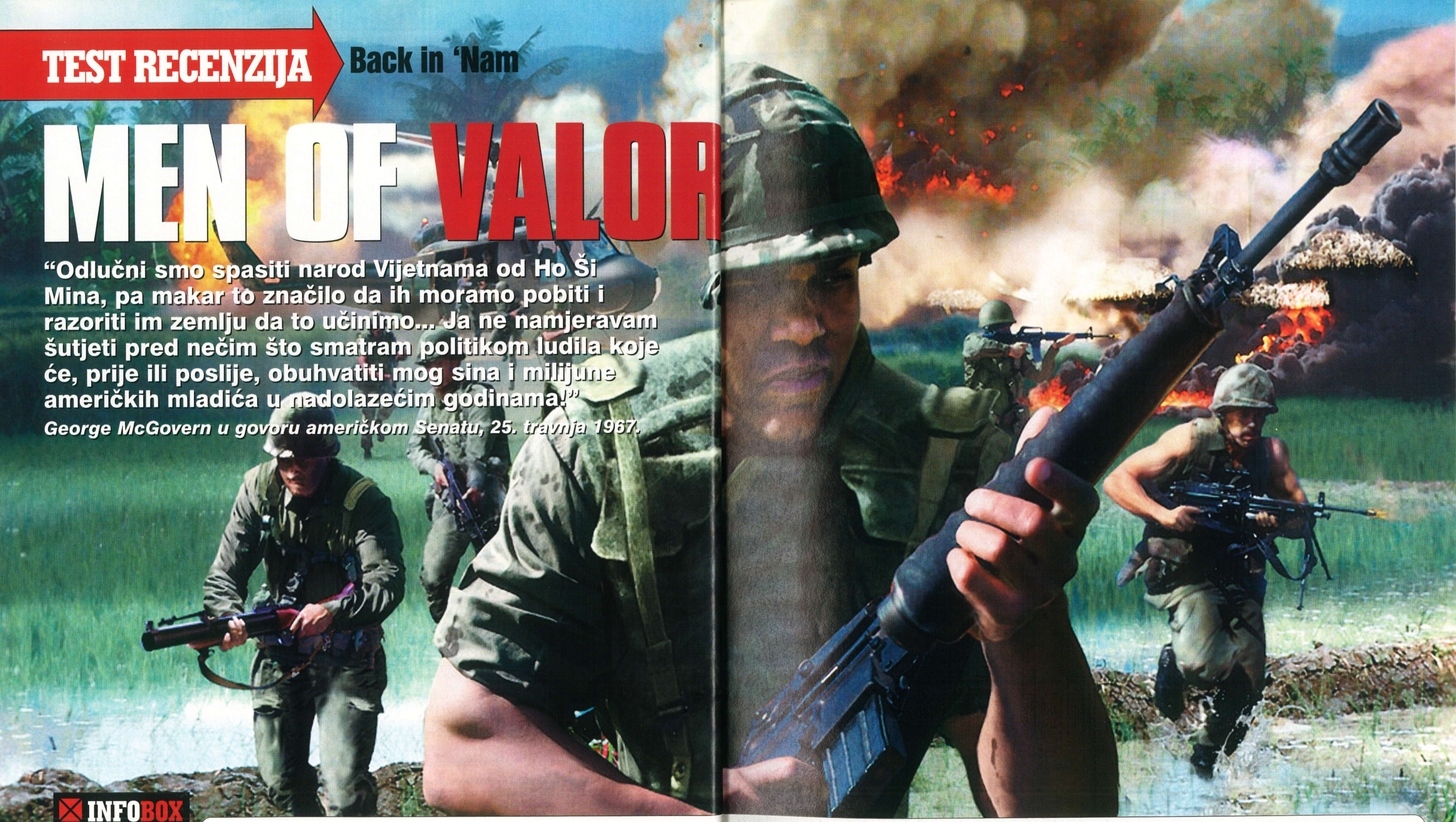
POSEBNO IZDVAJAMO UZBUDLJIV OSJEČAJ NAPUCAVANJA

Back in 'Nam

MEN OF VALOR

"Odlučni smo spasiti narod Vijetnama od Ho Ši Mina, pa makar to značilo da ih moramo pobiti i razoriti im zemlju da to učinimo... Ja ne namjeravam šutjeti pred nečim što smatram politikom ludila koje će, prije ili poslije, obuhvatiti mog sina i milijune američkih mladića u nadolazećim godinama!"

George McGovern u govoru američkom Senatu, 25. travnja 1967.



INFOBOX

Men of Valor

PROIZVOĐAČ ■
2015

IZDAVAČ ■
Vivendi Universal Games

MIN. KONFIGURACIJA ■
P 1.3 GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D kartica, 3 GB HD

NAŠA PREPORUKA ■
P 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D kartica

MULTIPLAYER ■
Podržan

WWW IGRE ■
www.menofvalorgame.com

PIŠE **Dario Rakovac**
dario.rakovac@janus.hr

Vijetnam je uvijek bio crna mrlja u američkoj povijesti. Nastranu sve kontroverze vezane uz povod, ciljeve ili bilo kakav smisao, ostaje nam činjenica da je to prvi veliki rat koje su moćne Sjedinjene Države izgubile. I to ne od neke velesile nego od bijedno naoružanih seljaka. Bilo da ste punokrvni militarist ili pacifist, Vijetnamski je rat jednako sramotan. Jednima zbog poraza od daleko inferiornijeg protivnika, a drugima zbog apsolutne nepravednosti i besmislenosti američkog angažmana u sukobu. Za razliku od Drugog svjetskog rata, u kome je svima bilo jasno tko su dobri, a tko loši momci, u Vijetnamu se nikako nije moglo zamaskirati da su Ameri itekako loši. Čak ako pogledamo i filmove, tu nećemo naći herojske bitke i podvige poput jurišanja na gorući Reichstag ili iskrcavanja u Normandiji... "Vijetnamski" filmovi nikad nisu služili za veličanje herojstva nego su prikazivali onu pravu, crnu stranu rata. Tu smo mogli vidjeti stradanja civila, rasnu netrpeljivost, bezdušnost vojnika kojima nije jasna njihova uloga u cijeloj priči. Jer, o nije bio "veličanstveni" rat, koji je donio slobodu i blagostanje. Vijetnam je bio i ostao prljav. I kako onda napraviti uspješnu igru koja bi ga pokazala u pravom svjetlu? Upravo zato, Vijetnam se vrlo rijetko koristio kao podloga za računalne igre. Teško da ćete se sjetiti ijedne, jer su sve odreda bile vrlo mlake i nisu uspijevale dočarati atmosferu tog kaotičnog razdoblja. No danas, kad bismo McGovernove riječi mogli bez problema ponoviti, Vijetnam je konačno došao na svoje. Političku je štafetu predao novim nepravednim ratovima, a programeri ma otvorio nevjerojatno bogat svijet kojem ćemo sasvim sigurno provesti mnogo vremena.

VIJETNAM JE IN!

Bilo je krajnje vrijeme jer FPS žanr se debelo zasitio Drugog svjetskog rata. Daleko od toga da posljednji val igara nije bio fantastičan, ali već nam je pomalo dosta lošeg njemačkog naglaska i jednih te istih ideja recikliranih iz filmova i serija. Vrijeme je za nešto novo, a *Men Of Valor*, ostvarenje kreatora *Medal Of Honor* serijala, dolazi kao naručen. Mislim da mirne duše mogu reći kako smo konačno dobili igru koja je u dobroj mjeri uspjela dočarati atmosferu Vijetnamskog rata. Osvojila me već na samom početku. Naime, tutorial koji vas upoznaje sa sučeljem i najčešće je monoton ovdje je upotpunjen glazbom šezdesetih koja vas savršeno infurava u igru. Ubrzo zaboravljate da sjedite u svojoj zamračenoj sobi i dok čujete "I'm gonna wait 'till the midnight hour...", dečki oko vas rade klekove, a vi se spremate za prvo bojevo gađanje. Taj osjećaj vas drži tijekom cijele igre jer upravo je atmosfera njezina najjača strana. *Men Of Valor* ima izrazito filmski ugođaj. Glavni lik u igri je Dean Shepard, mladi afro-amerikanac koji se u Vijetnamu suočava sa svim ratnim strahotama, rasnom netrpeljivosti, gubitkom prijatelja, svim onim po čemu je dotični sukob poznat. Priča se odvija kroz pisma koja on razmjenjuje sa svojom obitelji, kao i kroz niz sekvenci koje povezuju dijelove misija. Ima tu i dosta crno-bijelih arhivskih snimki, koje na relativno nepristran način pokušavaju prikazati povijest sukoba da biste dobili globalnu i osobnu sliku kaosa koji se ondje događao.

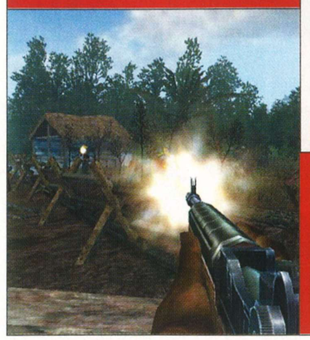
"SAVRŠEN DOKAZ DA IGRA NE MORA BITI TEHNIČKI SAVRŠENA DA BI VAS POTPUNO UVUKLA U SVOJ SVIJET!"

WELCOME TO THE JUNGLE

Ipak, pravi tulum počinje tek kad se nađete u džungli. Vrlo brzo postat će vam jasno zašto su Ameri bili totalno izgubljeni i zašto je njihova misija u Vijetnamu bila osuđena na propast. Naime, suočeni ste s brojčano nadmoćnim neprijateljem, koji odnekud stalno pristiže i vreba vas na svakom koraku, tako da se vrlo često zna dogoditi da se nađete na metar od bajunete, no to nećete primijetiti dok vam se ne zarije u meso. Tu su još i zamke, koje uključuju klasične odskočne mine ili "samo" pet-šest našiljenih kolaca koji vas pogađaju tamo gdje najviše boli. Misije su vrlo dobro osmišljene, čini mi se upravo sa svrhom da vam demonstriraju najveće probleme s kojima su se vojnici susretali. Tipična je situacija ona koju smo vidjeli u bezbroj amer-

TESTIRALI SMO / ŽIVJETI I UMIRATI U DŽUNGLI / TESTIRALI SMO / ŽIVJETI I UMIRATI U DŽUNGLI / TESTIRALI SM

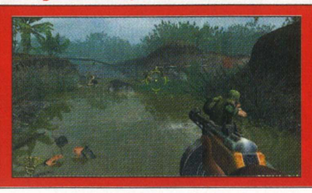
Koliko pojedini segmenti utječu na atmosferu te povećavaju li ili smanjuju konačnu ocjenu?



Okolina

Osjećaj ulaska u selo, šuljanja kroz gustu travu ili puzanja kroz vijetkongovski tunel je fantastičan. Ocjena bi bila veća da je sloboda kretanja veća, ali ocjenjujemo li prema utjecaju na atmosferu, tada grafika, u kombinaciji s vrlo autentičnim zvukom, stvara vrhunski osjećaj pripadnosti prostoru i praktično "čini" igru.

Ocjena: 9/10



Oružje

Na raspolaganju vam je prilično široka paleta naoružanja. Treba naglasiti da su zvukovi koje ono proizvodi vrlo vjerni, pa već po zvuku možete prepoznati s koje strane puca neprijatelj. Svako oružje ima različite načine paljbe, neka se mogu puniti samo kad se ispuca svo streljivo, a sve to pomaže stvaranju realne borbene atmosfere.

Ocjena: 8/10

Vozila

Tko se ne bi želio naći u ulozi mitraljesca na helikopteru? Dok vi kružite iznad bojišta i prašite po njima, oni dolje kao mravci... Prek zračna podrška i napalm bili su svakodnevn u zaraćenom Vijetnamu. Prisutnost cijele ratn mašinerije čini prostor kojim se krećete bog jim i prilično stvarnim.

Ocjena: 7/10

Borba

Neprijatelji iskaču iz svakog grma, ne znate tko je vaš, a tko nije... Bombe padaju, a zamke skrivene u visokoj travi vrebaju na svakom koraku. Vrlo se teško snaći. Nikad ne znate iz kog će smjera doći prvi metak, tko će ga dobiti... *Men Of Valor* fantastično dočaravo gerilsku taktiku koju je Vijetkong primjenjivao.

Ocjena: 10/10

Suborci

Dečki su isprva smiješni i zanimljivi, ali njihove psovke i isprazni dijalozi s vremenom postanu jako monotoni. Istina, ovako imate priliku čuti malo tipičnog ratnog slenga, ali nemate pravi osjećaj pripadnosti timu. AI je vrlo loš i suborci vam služe samo kao kozmetički dodatak.

Ocjena: 6/10

Neprijatelji

Neprijateljski AI je čisti užas! Kreću se doslovce kao muhe bez glave. Nema nikakvog taktiziranja, promjena u ponašanju. Vijetkongovci su, navodno, bili fanatici, ali čak i kao takvi imali bi barem neku elementarnu želju za preživljavanjem. Ponekad vam se stvarno čini kao da ste na streljani. Da ne dolaze u tolikom broju, bili bi potpuno bezopasni.

Ocjena: 5/10

UKUPNA OCJENA AKO SE VRATITE IZ DŽUNGLE

Realno, neprijatelj i nije imao vrhunski izučenu vojsku, pa se prilično jadan AI možda i može tolerirati. No, faktor iznenađenja, osjećaj okoline i zvuci koji iz nje dopiru grade jedinstvenu atmosferu. Rijetko koja igra pruža tako dobar osjećaj svijeta i - makar ću za koji mjesec vjerojatno gutati ove riječi - trenutačno nećete naći bolju igru koja se bavi ratom u Vijetnamu.

9/10

» ALTERNATIVNO

- **Conflict: Vietnam**
  Pucanje u Vijetnamu, ali iz druge perspektive.
- **Shellshock Nam '67**
  Pucanje u Vijetnamu, ali iz izrazito konzolaške perspektive.
- **Call Of Duty**
  Ovo je za slučaj da vam se baš ne sviđa pucanje u Vijetnamu.

Kog vraga ti snimaš? Što misliš da mislim o ratu? Pogledaj oko sebe...

// SAM SVOJ BOLNIČAR

Pogodci koje primate nanose vam trajne ozljede, ali izazivaju i krvarenje, koje morate što prije zaustaviti vezivanjem zavoja. Ako to ne učinite, krvarenje prelazi u trajne ozljede, koje liječite kutijama prve pomoći i čuturama. Ideja je originalna i sviđa mi se jer rana sigurno neće nestati sama od sebe, pa ovakav pristup samo pridonosi realnosti. Dobro je i to što možete izdržati samo nekoliko pogodaka prije negoli poručnik krene pisati pismo. Budući da ne možete snimati poziciju gdje god želite, sve to natjerat će vas da pazite što radite i zaboravite Rambo taktiku, pa makar bila riječ o običnom *shooteru*.

I love the smell of napalm in the morning... Smells like victory!

Woohoo! Vidi ih kako bježe... Tko hoće još? Ha? HA?

Fire in the hole!

ičkih filmova. Ophodnja polako šeće, padaju fore i prepucavanje, kad se začuje prasak i netko pada mrtav. Ubrzo pucnjevi dolaze sa svih strana i vi više nemate pojma tko je prijatelj, a tko neprijatelj. Pucate na sve strane, trčite kao ludi i ne primjećujete tanku žicu koja vam se oplela oko noge taman sekundu prije nego ste bez nje ostali. Još je gore kada stignete u naoko bezopasno selo - pred vas iskaču preplašeni seljaci vičući: "GI number one!", a čim se cijeli vod nađe među kolibama... opet ista

"AKO JE STVARNO BILO OVAKO, AMERIKANCI SU ZAPRAVO JAKO DOBRO PROŠLI"

priča. Zadatci su prilično raznoliki, da igra ne bi postala monotona, a poneki vas tjeraju i na razmišljanje. Cijelo vrijeme igranja u mislima mi je bio Platoon i osjećaj koji je taj film u meni izazivao. Napredujući kroz igru, stvarno sam imao osjećaj da sam "tamo". Govor ostalih vojnika, njihove reakcije u borbi, okolina u kojoj se nalazite, privremene baze, šuma, neprijatelj ski bunkeri i tuneli... sve to djelu nevjerojatno "filmski" stvarno i makar igra ima mnogo nedostata

PLUS

- atmosfera
- izgled okoli
- autentično naoružanje
- glazba

MINUS

- katastrofalan AI
- linearnost
- zastarjeli engine

Napalm u *wide screen* varijanti. Moćno...

Nema do kolibe u plamenu... 'Ćemo ih sve?

to je ono što će vas prikovati za monitor.

MEDAL OF HONOR DLAKU MIJENJA...

Ako ste igrali bilo koju igru iz tog poznatog serijala, na svakom ćete koraku osjećati njegov utjecaj. Nekako sam se nadao da će FPS smješten u vijetnamsku džunglu davati mnogo veću slobodu kretanja, ali – ništa od toga. Koliko god da su misije dobro dizajnirane, zapravo su strahovito linearne. Prečice ili alternativni putovi gotovo da i ne postoje. Istraživanje terena je nešto čime ćete se baviti u drugim igrama, a da nelogičnosti budu veće, od svih kretnji i stavova koje možete zauzeti, jedino nema skakanja. Točno određene rute još mogu shvatiti, ali zašto ne mogu preskočiti nekakav zidić visine dvadeset centimetara, nego ga moram obilaziti pod jakom neprijateljskom paljbom, ostaje misterija. Pregršt je situacija u kojima su vam živci stavljeni na velik test, poput one kad jasno vidite obilazni put, mogućnost da bunker napadnete s boka, a "kreator" od vas traži da jurišate ravno na cijev. Idejno je igra vrhunski zamišljena, ima stil i karizmu, ali se, nažalost, primijeti da izvedbeno kasni koju godinu. To još više dolazi do izražaja ako promatramo AI. Bilo da je riječ o prijateljskim ili neprijateljskim vojnicima, umjetna je inteligencija užasno loša. Svi se likovi ponašaju potpuno skriptirano i neprijatelji će vas u pravilu ignorirati dok ne dođu do svoje predodređene lokacije, a dotad ih stignete bez problema izrešetati. Taj svoj nedostatak debelo nadoknađuju brojnošću. Ponekad će vam se činiti da jednostavno nikad ne prestaju pristizati. Uvijek isti, uvijek na isti način, istom rutom. Ako brzo napredujete, ne primjećujete takve detalje, ali ako imate divlje ideje, poput čišćenja prostora prije juriša na mitraljesko gnijezdo... zaboravite! Tako dugo dok ga ne napadnete, dečki će nastaviti pristizati niotkuda i pucati po vama. Ništa bolji nisu ni vaši suborci. Tu i tamo će još i pogoditi, ali uglavnom će se samo vrtjeti, pucati svud unaokolo i neće biti od prevelike koristi. Ne znam je li dobro ili loše što ih ne možete ozlijediti ako pucate u njih. Ponekad bi ih bilo jednostavnije posmicati i obaviti posao u miru bez da vam se svaki čas pred nišanom pojavi živi, neuništivi zid. S vremenom počne iritirati i loš sustav snimanja pozicije. Igra sama prati napredak i snima na ključnim mjestima. Problem je u tome što su sekvence između pojedinih dijelova te onaj prazni hod do akcije prilično dugotrajni. A pogibate vrlo lako!

SLATKO-KISELI DOJMOVI

Nakon ovakve rafalne paljbe po nedostatcima, pomislili biste da ću vam preporučiti da igru zaobiđete u širokom luku, ali to se neće dogoditi. Nedostataka, istina, ima. Neki su vrlo primjetni, a neke vjerojatno donedavno ne bismo ni spomenuli, no danas jednostavno strše. No, ako vijetnamska era budi u vama emocije, pa makar to bila i nostalgija za filmovima kroz koje smo pokušavali dokučiti kome je sve to trebalo, onda ste došli na svoje. Atmosfera je, naime, u ovoj igri toliko snažno izražena da u potpunosti zasjenjuje sve tehničke propuste. Jednom kad meci počnu frcati oko vas, kad vaši suborci počnu psovati i kukati, kad čujete vijetkongovce kako se deru dok jurišaju na vas, kad artiljerija počne tući po vama umjesto po neprijatelju... tad ćete jednostavno zaboraviti na riječi poput *engine* ili *frame rate* i istinski uživati igrajući igru. Možda *Men Of Valor* i nije savršen proizvod, ali je li prvi *Wolfenstein* to bio? Možda ga je najbolje shvatiti kao smjernicu, dokaz da ima nade. Nema nikakve sumnje u to da ćemo se u skoroj budućnosti nagledati naslova koji će koristiti i unapređivati istu ideju. Vijetnam je definitivno *in*, a prostora za razvoj je više nego dovoljno. ■

HACKER OCJENJUJE » Men of Valor

Dosad najbolje dočarana atmosfera rata u Vijetnamu!

75

POSEBNO IZDVAJAMO ATMOSFERIČNOST

RECENZIJA

Sumanuta akcija, kaskaderski poteze, poznate osobe, bolja zabava no ikad prije...

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Šesta iteracija ultimativne igre ekstremnog skejtanja kulminacija je šest godina intenzivnog razvijanja, ekperimentiranja i rafiniranja. Rezultat: ultimativna akcijska sportska igra

INFOBOX

Tony Hawk's Underground 2

- PROIZVOĐAČ **Neversoft**
- IZDAVAČ **Activision**
- MIN. KONFIGURACIJA **P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB AGP DirectX 9 kompatibilna grafika**
- NAŠA PREPORUKA **P4 2.4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB AGP**
- MULTIPLAYER **n/a**
- www igre **www.thug2online.com**

UVOD U PRIČU

***Tony Hawk's Underground 2*, ukupno gledano, šesta je epizoda u serijalu *TH* skejterskih igara. Iako je zapravo riječ "samo" o nastavku i proširenju prošlogodišnjeg *Undergrounda*, on donosi brojne novine, ali istodobno vraća i neke stare mogućnosti, poznate samo igračima izvornog *Tony Hawka*.**

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

Tony Hawks Underground 2, kako i naziv govori, nastavak je prošlogodišnjeg transplatformskog hita. Sjećate se, ondje se većina igre vrtjela oko "underground" turnira, gdje ste vi, dotad nepoznati novajlija, imali glavnu ulogu. Sličan modus igre postoji i u nastavku, samo što je sada na njemu daleko manji naglasak. Ovdje je, naime, najvažnije što više isterorizirati protivnički tim i napraviti što više štete po skejterskim arenama. A odlučite li se držati "karijerskog" moda, tj. "World Destruction Toura", svoje bravure i destruktivne porive moći ćete izvoditi u 8 različitih područja (karti) razbacanih diljem globusa. Započet ćete na američkim lokacijama, poput Bostona i New Orleansa, nastaviti u Europi, tj. Barceloni, Berlinu..., potom u Australiji... A posebna poslastica i dodatni mamac da otključate iduću kartu svakako su i dva tajna gosta, koje ćete susresti skejtajući okolo. Dakako, nećemo vam ih otkriti, no ako pomno proučite slike uz tekst, lako ćete ih prepoznati. Neversoft je u *THUG2* ubacio pregršt novih poteza (trčanje...), stvorio veće nivoe nego ikad prije i napisao novi, prošireni scenarij. I sve to začinio brojnim slavnim osobama, počam od faca poznatih s MTV-a pa do poznatih osoba iz američke povijesti, popularnih likova iz filmova itd... Ovo je vjerojatno najjackassolikiji *Tony Hawk* ikad. Tony Hawk i Bam Margera podjednako su zastupljeni i tijekom igre i u samoj naraciji. Bam donosi gomilu Jackass humora u njegovoj najboljoj, ali i najgoroj varijanti. Nažalost, ovaj put vam je na raspolaganju nešto manja selekcija profesionalnih skejtera - valjda je procijenjeno da nije nužno licencirati baš sve.

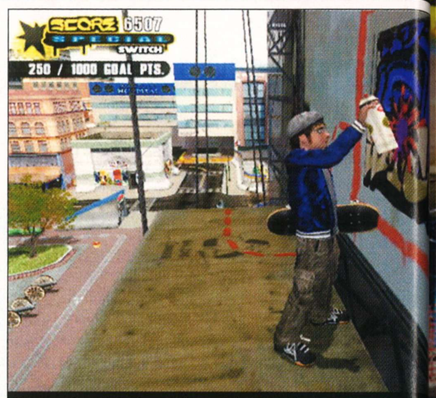
POVRATAK KLASIKE

Zasigurno najznačajnija promjena u odnosu na prethodne nastavke *TH-a* povratak je "Classic" načina igranja. Riječ je modu koji je potpuno orijentiran na ispunjavanje preddefiniranih ciljeva u vremenskim odsječcima od po 2 minute. A oni su vam, ako ste dotične igre ikad igrali, sigurno dobro poznati: skupiti slova COMBO u jednom potezu, ili pak u zadanom vremenu skupiti S-K-A-T-E, ili skupiti lagani, srednji i teški skor. Totalni retro trip, koji je dodatno začinjen nivoima iz prvih triju nastavaka *Tony Hawka*!!! Ako ste totalni retro brijač, možete čak i isključiti nove oblike kontrole - npr. manuale, hodanje, revert... Uključivanje obaju modova igre čine ovo izdanje *Tony Hawka* najpotpunijim dosad. Zlobnici će sada zacijelo reći da su neversoftovci, u nedostatku boljih ideja, pobacili sve dobre prijašnje ideje na kup. Što možda i jest donekle točno, ali im to nećemo zamjeriti jer u praksi izgleda i više nego dobro.

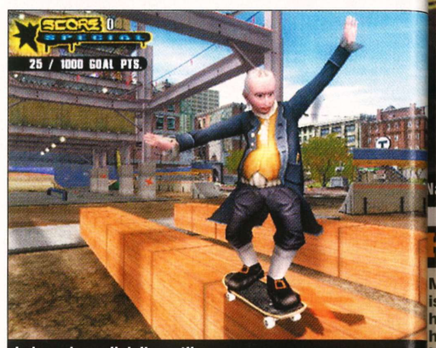
"INTELIGENTNE PREINAKE U NAČINU KONTROLIRANJA LIKA OMOGUĆIT ĆE VAM JOŠ VEĆE I ATRAKTIVNIJE COMBO POTEZE"

Osim klasičnog moda, tu je i kampanjski mod, tj. "story", koji se idealno nadopunjavaju. Klasični mod fokusira se na (prethodno stečene) vještine skejtanja i potencijalno je prilično težak za početnike, no tu onda uskače mod s pričom, koji je poprilično lakši. Naime, omogućava vam da bez vremenskog ograničenja istražujete i uživate u kartama te vježbate skejterska umijeća. Zapravo, potpunim početnicima bismo savjetovali da svakako nekoliko sati provedu na Tutorial nivou, gdje će, uz učenje, obavljati i mikrociljeve. To je, dakako, i iskusnim igračima odlična prilika da se podsjete specijalnih poteza koji se postižu kompliciranim sekvencama tipki. Vrlo dobro zamišljenio. Ciljevi u "story" modu su potpuno drukčiji od onih u klasičnom modu. Tako ćete, primjerice, morati gadati različite mete jabukama, ukrašavati zidove grafitima, boriti se s bikovima itd. Ukratko, očekuje vas vrlo mnogo iznimno maštovitih, neskejterskih zadatka, čime je igra dobila na raznolikosti, a i proširila potencijalni krug publike. Zanimljiva novina je i to da na mnogim mjestima unutar "story" moda možete preuzeti ulogu nekog drugog i s njegovim specifičnim mogućostima

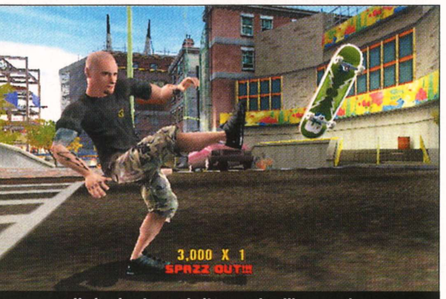
Kao i prije, likove možete u potpunosti podešavati i napraviti ih slične vama



U trenucima dokolice možete sjahati sa skejta i ukrasiti nivo grafitom



Jedan od specijalnih gostiju...

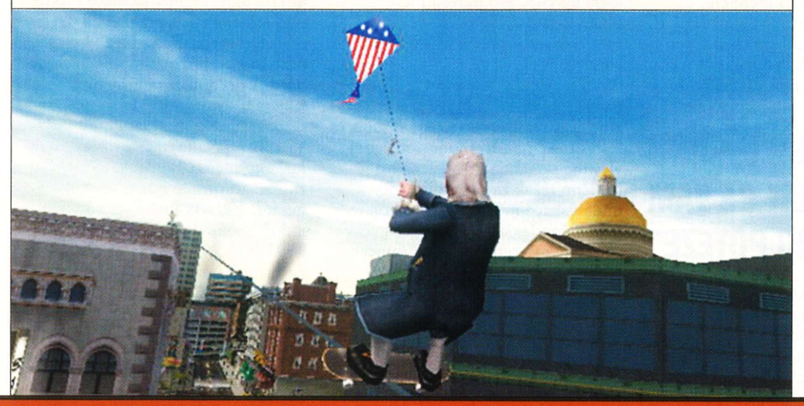


Kad *roknete* sa skejta usred velikog comba, možete onako bijesni raspaliti nogom po njem

Jedna od većih novina je, eerrr, gađanje svega i svačega jabukama

Novi potezi

Jedna od stvari koja se uzima zdravo za gotovo kod svake nove iteracije *Tony Hawka* je gomila novih poteza i *comboa*. Dakako, i *THUG2* je tu vrlo izdašan. Izvođenje poteza je obogaćeno uvođenjem trčanja, što vam pruža nebrojene nove mogućnosti i prelazak preprekа koje bi vam inače sigurno upropastile *combo*. Tu je još i jedan atraktivni matrixoliki dodatak, a zove se "focus". Uglavnom, poanta svega je da, kad dođete u visoki stadij *comba*, možete na desetak sekundi sve usporiti, što će vam omogućiti znatno precizniju kontrolu nad, primjerice, balansiranjem manuala ili trika na rubu rampe. "Focus" troši *special*! Zanimljiv dodatak je i "Freak out". Naime, kako biste umanjili frustraciju poražavajućeg pada nakon brutalno dobrog *comba* i dobivanja nule bodova – sada frenetičnim stiskanjem "osmice" možete dio tih bodova vratiti. Samo treba biti brz i vješt... I imati skupljen *special* prije pada... Kad vam uspije, vaš lik će s gnušanjem baciti skejt. Simpatično :)
Svakako valja spomenuti i *Natas spin*. Riječ je o specijalnom potezu kojim se možete vrtjeti na hidrantima, panjevima i slično. Problem je jedino što nikad ne znate gdje ćete odletjeti. No, budući da donosi mnogo bodova, isplati ga se prakticirati.
Jedan od najiskoristivijih novih poteza je *sticker slap*. Riječ je o varijanti "zidnog" poteza, gdje leteći prema zidu zalijepite naljepnicu i luđački se odbijete o nj, dobivši tako na brzini i visini. To omogućuje čuda u stvaranju potpuno novih *comboa*. Nikako nemojte zanemariti taj novi potez! Nešto što možda ne spada izravno pod nove poteze, no ne znamo gdje bismo ga drugdje smjestili je dodatak brojnih predmeta unutar karti, koje možete koristiti – poput jabuka kojima gađate protivnike i prolaznike, limenki boje u spreju itd.



PLUS

- grafika
- soundrack i zvuk općenito
- mehanika i dorađeni fizikalni model

MINUS

- osrednja izvedba "hodanja"

Grafika je nekako previše crtićka

obaviti specijalne ciljeve. Tako ćete primjerice, na prvoj karti moći zauzeti ulogu ludog jahača raketne kosilice/*segwaya*...
Jača strana *Tony Hawk* serijala zasigurno su detaljni i elaborirano razrađeni nivoi. Samo iskusan igrač znat će cijeniti to što su brojni predmeti savršeno raspoređeni, tako da najbolji i najteži *combo* uspije samo najutreniranijem igraču. Nivoi su u ovom nastavku dinamičniji nego ikad. Primjerice, specijalnim potezom možete razbiti zid i otvoriti prolaz u potpuno nov dio. Ili pak pokrenuti lanac događaja koji će transformirati ili proširi postojeće nivoe.

TEHNIČKI ASPEKT IGRE

Ono što vlasnike konzola ne zabrinjava, ali je PC-jašima itekako bitno je zahtjevnost same igre. A *THUG* je zbog novih nivoa itekako zahtjevan. Ako ga želite vrtjeti na maksimalnim detaljima, trebat će vam 256 MB grafička da ne bi dolazilo do usporavanja zbog izmjene teksture na relaciji glavna memorija - videomemorija. 3D nivoi su golemi na maksimalnim detaljima će lomiti zube i najjačim konfiguracijama. Sve je vrlo lijepo i detaljno, no mišljenjemo da je sve moglo izgledati i znatno bolje da se optimiziralo za PC. No, kako od prodaje PC verzije igre dolazi najmanji dio zarade, a trošak optimizacije za PC je golem, nekako je i logično da mu nije posvećena maksimalna pozornost. Nemojte nas krivo shvatiti, sve to odlično izgleda, no stručnom oko neće promaći da je ipak riječ o preradi konzolaške verzije.
Općenito, detaljnost 3D svijeta znatno je poboljšana. Pogotovo kad je riječ o likovima. Što posebno dolazi do izražaja u medusekvencama "story" moda. Vidljiv je pomak i u samom koloritu igre, sve je nekako svjetlije, a nakon što smo vidjeli i Xbox i PS2 varijante igre, bez bilo kakve dvojbe možemo reći da je PC još uvijek svjetlosnim godinama ispred tih konzola, što i ne čudi s obzirom da se ovih mjeseci očekuju premijere konzola iduće generacije. Što se pak zvučne kulise tiče, pohvala svakako ide DJ-u koji je slagao *soundtrack*, koji sadrži čak 53 pjesme. I to sve megapoznatih autora. The Doors, Frank sinatra, Johnny Cash, Joy Division, Metallica... Taj aspekt igre doista je na visini i kao nijedan drugi potvrđuje kako su videoigre dospjele u istu financijsku ligu kao i hollywoodski blockbusteri.
I sinkronizacija je odlično izvedena. Ono u čemu će primarno uživati vlasnici konzola je Dolby Digital 5.1 podrška. Briljantan zvuk. Čak i na PC-ju ako imate odgovarajući hardver.
Proširenje igre u vidu Internet dodataka zapravo prilično dobro radi na PC verziji. Možete s neta skidati nove nivoe i još bezbroj drugih zanimljivih stvari. Posebno zgodna stvar za one tašte je skeniranje slike s vlastitim licem, koje onda možete ponuditi *online* igračima - ako ga netko želi sebi skinuti.

VRIJEDI LI JE ZAIGRATI?

THUG2 je igra u koju je uloženo mnogo truda, i to ponajprije zbog što veće zarade. Dakako, vjernim štovateljima serijala to će izgledati kao svojevrsno prostituiranje serijala, što je donekle i istina. Kroz 5 dosadašnjih igara *TH* serijal je gradio ime i sada je vrijeme da ga se pomuze. No, ostavimo to po strani - *THUG2* je vrlo zabavna i dugotrajna igra. Istina, ona ima svojih mana i možda nije nastala iz najplemenitijih pobuda, no četrdesetak sati igranja, koliko procjenjujemo da prosječnom igraču treba dok mu se ne počne rigati od nje, bit će vrlo ugodno provedeno. Ova igra nastavak je petog nastavka originalne igre i u tom kontekstu obiluje novinama. Briljira bezbrojnim inteligentnim detaljima, no na određenim poljima vapi za poboljšanjima. Sve u svemu - isplati se odigrati je, no ne očekujte čuda, samo dobro staro zabavno skejtanje! ■

Natas spin - jedan od atraktivnih novih poteza koje ćemo premijerno vidjeti u *THUG2*

Hodanje?

Mnogo je rasprava pokrenuto oko ispravnosti dodavanja moda s hodanjem u *THUG*. Naime, iako je hodanje savršeno logička ekstenzija postojećih kontrola, nije baš izvedeno prema istim tehnološkim standardima kao i vožnja skejta. Hodanje i penjanje stvari su s jako velikim potencijalom, no tek će rijetki to koristiti zbog nekih iritantnih elemenata. Jedan od njih je kamera, koja prestaje biti mobilna kad počnete hodati ?!?!. OK, možete je kontrolirati tipkama – no tko ima vremena za to usred *combo*a?

Bam Margera u akciji. BAM!

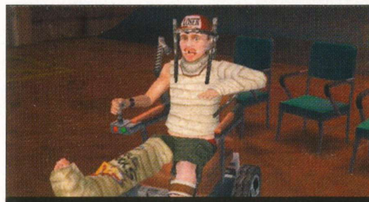
"SVOJEDOBNO, PRIJE NEKOLIKO GODINA, TONY HAWK POPULARIZIRAO JE SERIJAL IGARA. SADA JE SITUACIJA OBRNUTA - SERIJAL POPULARIZIRA NJEGA!"

» ALTERNATIVNO

- **Tony Hawk's Underground**
  Igra od koje je ova igra nastala.
- **Tony Hawk X**
  Sve je to zapravo isto. Razlike su evolucijske, ne revolucijske...

Topče će fino poslužiti za nabijanje dodatnih bodova u combou, baš kao i bezbroj drugih sličnih predmeta

Stvorite vlastitu grafiku koju ćete štancati po zidovima


Ovako završe skejteri koji previše riskiraju...

HACKER OCJENJUJE » Tony Hawk's Underground 2

Jackass stil skejtanje izbrijano do maksimuma **85**

POSEBNO IZDVAJAMO/PREGRST NOVIH POTEZA

"Povratak omiljenog nam zavodnika"

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

Jedna od brojnih franšiza legendarne Sierre vraća se nako dugo vremena u novome ruhu. Proćelavi, debeljuškasti, metar i žilet visoki Larry svoje će žrtve tražiti na koledžu

INFOBOX

Leisure Suit Larry: Magma Cum Carta

- PROIZVOĐAČ **High Voltage Software**
- IZDAVAČ **Vivendi Universal**
- MIN. KONFIGURACIJA **P3 800, 256 MB, GeForce MX**
- NAŠA PREPORUKA **P4 2, 512 MB, GeForce 4 Ti**
- MULTIPLAYER **nema**
- WWW IGRE **www.fullspe**

ALTERNATIVNO

- **Leisure Suit Larry X** Sedam nastavaka ove Sierrine franšize steklo je kultni status.
- **Singles** Konkretna akcija u krevetu bez cenzure

Spermić u proboju kroz alkoholna iskušenja

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

Davne 1987. (da, da, već je toliko prošlo) svjetlo dana ugledao je prvi *Leisure Suit Larry*. U središtu priče bio je sredovječni muškarac koji unatoč velikoj strasti prema ženama "još nikad nije dobio". Naš jedini zadatak bio je pomoći Larryju da izgubi nevinost. Interakcija s njim vršila se putem tekstualnog bara u koji smo upisivali što želimo od našeg junaka (riječ "fuck" se, naravno, najviše koristila, uglavnom bezuspješno). Dakako, potom smo dobili još cijelu pregršt nastavaka. *Larry* se na kraju prometnuo u klasičnu *point'n'click* avanturu u rangu Sierrinih *Police*, *Kings* i *Space Questova*, no, za razliku od njih, on je imao ono nešto što ga je izdizalo iz prosjeka. Zaštitni znak serijala oduvijek je bio i ostao humor. Malo koja igra me nasmijala kao što je to mogao učiniti Larry koji je, koliko god se trudio, uvijek upadao u nevolje nastojeći završiti u krevetu s obdarenim ljepoticama. A baš taj element igre, koliko god ovaj naslov bio različit, i dalje je prisutan, stoga, ako ništa drugo, budite sigurni da ćete se dobro nasmijati.

Ovo nije osmi nastavak *Leisure Suit Larryja* već nova, neovisna igra u kojoj pratimo novi lik, Larryja Lovagea, nećaka starog ženskara Larryja Laffera koji se ovdje pojavljuje u *cameo* ulozi. Laffer ima ulogu savjetnika kojeg je u svakom trenutku moguće telefonski nazvati. Mladi Larry (iako se to po izgledu baš i ne bi dalo zaključiti) dane provodi na tipičnom američkom koledžu. Polaganje ispita i stjecanje diplome nisu mu, naravno, ni na kraj pameti. Njegov jedini motiv dolaska u kampus su pripadnice suprotnog spola s kojima, baš kao i rođak mu, nema previše sreće (čini se da je nasljedno). No, to bi se možda moglo promijeniti kad na koledž stigne ekipa Swinglesa, popularnog TV *showa* sparivanja, nešto slično Srcolovki, u čemu Larry vidi svoju veliku priliku. Da bi upao u *show*, morat će spojiti ugodno s korisnim i zbariti poveći broj kolegica, što mu, pogađate, neće teško pasti. Za one koji nisu bazili na satovima latinskog, napomenimo da izraz magma cum laude u prijevodu znači "s velikom pohvalom", tj. "vrlo dobro", što bi se onda ovdje odnosilo na studenta koji je fakultet završio s vrlo dobrom ocjenom. Međutim, sumnjam da su tvorci igre mislili na to.

SPERMIĆ

Novog ćemo Larryja, kao i njegove "žrtve" i okoliš, gledati u trodimenzionalnom ruhu. Sam koledž zajedno s pripadajućim objektima i okolnim ulicama pun je detaljima bogatih objekata koje možete koristiti. To se prije svega odnosi na djevojke (koje su za Larryja oduvijek bile objekti), ali i na pregršt zanimljivih stvari. Igra se, osim istraživanja, sastoji od nekolicine arkadnih miniigara koje, želite li napredovati, morate sve odreda uspješno završiti. Rezultat se u većini igara mjeri tzv. srcometrom koji, kako se puni, mijenja boju - od žute do zelene, bez koje, upamtite, nema prolaza. Miniigra koju ćete daleko najviše igrati je konverzacija s djevojkama. To je ujedno i jedan od inovativnijih oblika kontroliranja konverzacije koji smo imali prilike vidjeti u igrama. Vaš je zadatak upravljati spermićem koji kroz tri reda pogađa različite objekte, izbjegavajući neželjene. Ako vašim spermićem prijeđete preko zelenog smajlija, Larry će izustiti nešto pozitivno, nakon čega će, dakako, porasti skala srcometra. Isto vrijedi i za zeleno srce koje će još više pridonijeti dojmu. S druge strane, crveni smajliji rezultirat će izvaljivanjem gluposti iz Larryjevih usta i smanjivanjem skale, ali i salvama smijeha. Naiđete li pak na *puffy* lice, ispustit ćete vjetrove, a tu je i mnoštvo zanimljivih crvenih objekata. Naiđe li vaš spermić na simbol ženskog poprsja, Larry će se, dakako, na to osvrnuti. Isto vrijedi i za njegovog

Ova ima fetiš na maskotu football tima. Larry se, naravno, prilagodio uzevši bič u ruke

" OPIJANJE, PARTIJANJE, BIČEVANJE, BIZARNI FETIŠI, AKCIJA U KREVETU I IZVAN NJEGA UZ SALVE SMIJEHA NAJBOLJE OPISUJU NOVU LARRYJEVU AVANTURU"

IZDVAJAMO / "CENZURIRANO"

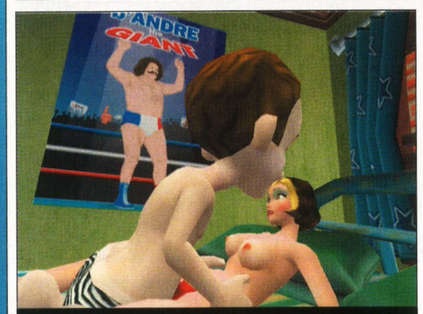
Bez previše okolišanja, vrhunac golitnje su sise i guza. Treći, najvažniji, dio prekriven je velikim natpisom "cenzurirano". No, nemojte se odmah razočarati - postoje ipak načini da vidite još nešto. Pomoću posebnih *tokena* moguće je otključati gole modele djevojaka i nove, obnaženije slike koje će se pojavljivati u međusekvencama. Tu je i tzv. Nude mode, koji je moguće aktivirati skupite li dovoljan broj spomenutih *tokena*. U tom slučaju, sve će djevojke u igri biti gole, no, nažalost, ne potpuno. Pomalo iritantni natpis "cenzurirano" opet se pojavljuje. Učitavanje pojedinih nivoa popratit će prekrasni artovi, odnosno slike ljepotica koje vam nikad neće dosaditi, što pridonosi ukupnom dojmu i čekanje čini ugodnijim. Što se pak oznake "cenzirirano tiče, i tome je moguće doskočiti, no kako, to ćete morati sami otkriti. S druge pak strane, riječnik je prilično vulgaran, zbog čega je igra u nekim zemljama, primjerice u Australiji, zabranjena. Nekako nam se čini da je to puno veći razlog za cenzuru nego golotinja 3D modela.

Sally Mae u akciji

Zna se tko je glavni za šankom

Predivnog li prizora!

U krupnom planu


Vjerovali ili ne... ma već će nešto poći po zlu

Larry kao aktivist u borbi za životinjska prava, *yeah right*

Vrećica preko glave bi bila OK. Ipak, cilj je postig

Tko se ovoga nije igrao...

"VEĆINA PROBLEMA RJEŠAVA SE PRAVILNIM UPRAVLJANJEM SPERMIĆEM"

međunožnog prijatelja. Bočice koje označavaju alkoholne jedinice otežat će kretanje spermića, dok će kavica smanjiti razinu alkohola u krvi. Zapnete li pak za simbol fotoaparata, dobit ćete *close-up* atraktivnog poprsja, ali i pad na skali.

CUGA

Ostatak igara još više stavlja naglasak na reflekse igrača. Prilikom miksanja koktela na zaslonu će se pokazati četiri strelice, koje morate brzo pritisnuti želite li da izgube jedan od pet života. Isti sustav odnosi se i na plesanje te skakanje na trampolinu. Igra u kojoj ćete novčićem gadati času na sredini stola tražit će od vas spretnost s mišem. Ako pogodite, vaša će protivnica otpiti gutljaj, pa još jedan... pa još jedan. A popije li previše...da, pogadate, to je jedini način da Larry nešto zbari. Popije li pak Larry koju čašicu više, osjetit će potrebu za *streakingom* te će se hvaliti svojim međunožjem trčeći pred zgranutim studentima. To su samo neke od igrica koje sve odreda zahtijevaju dobre reflekse. Ako neki od njih ne budete nikako mogli svladati, nakon 3 neuspjela pokušaja bit će vam ponuđeno smanjenje težine. Dakako, svaka od igara utjecat će na Larryjevo samopouzdanje, koje u svakom trenutku možete vidjeti na skali na lijevoj strani. Ako je ono na nezavidnoj razini, demor izirani Larry se neće usuditi pristupiti djevojkama. Osim samopuzdanja, vidjet ćete i udio alkohola u krvi (koji, ako je suditi prema grafičkom prikazu, može doseći 100%). Postoji posebna tipka koj Larryju omogućava da se "olakša" gdje god to poželi, no nije ipak pametno to činiti posvuda. Naime, ne sakrijete li se od neželjenih pogleda, Larryju će drastično pasti samopuzdanje.
Voajere među nama razveselit će mogućnost fotografiranja djevojaka pomoću kamere s ugrađenim zumom. Fotke je moguće slagati u fotoalbum i prodavati. Glazbena podloga je i više nego zadovolj vajuća. *I'm Too Sexy* i *Girls, Girls, Girls* u prvom su planu. Iako je igra relativno lagana i možda, u odnosu na predhodnik pomalo neozbiljna, ona obiluje izvrsnim humorom, koji pokriva nedostatke. Nemojte se bojati skrenuti vašeg spermić u krivom smjeru, barem ćete se dobro nasmijati.

PLUS
- humor
- grafika
- komadi

MINUS
- jednoličnost
- prelagano

HACKER OCJENJUJE » LSL: Magna Cum Laude

Avantura s koktelom arkadnih igrica i izvrsnim humorom

82

POSEBNO IZDVAJAMO/KOMADE

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 17.12.2004.

IGRA BROJA

LORD OF THE RINGS BATTLE FOR MIDDLE EARTH

RTS remekdjelo Electronic Artsa koje super vjerno dočarava epske borbe LOTR filmske trilogije

RECENZIJE

SID MEIER'S PIRATES
VAMPIRE BLOODLINES
PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN
HALF LIFE 2
SCRAPLAND
ARMIES OF EXIGO

Mislimo da ova lista dovoljno govori sama za sebe, idući broj očekujte recenzije, recenzije i samo recenzije najvećih ovogodišnjih hitova!!!

Uuuuuuurrrrrrrrrraaaaaaaaaaaa, tko prvi pogine, dobije pivo

AXIS & ALLIES

Ako su tenkovi, haubice i brodovi iz Drugog svjetskog rata ono što vas pali, s *Axis&Alliesom* ne možete pogriješiti

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

- Kapetane, mislim da su postavili mine. - Ma kakve te jeb... mine...blam!!!

Postoji jedna čudna grupa (dlakavih) muškaraca i (dlakavih) žena koja obožava igrati tzv. igre na ploči. Jedna od takvih igara je i megapopularni *Axis* & *Allies* u kojem igrači vode virtualno Drugi svjetski rat. Brutalno. Da ne ispadnemo mulci, moramo reći da je već 1998. izašla strateška PC zanimacije iste tematike, no kako je to bilo davno, radije ćemo se posvetiti ovoj. A *Axis* & *Allies* je, između ostaloga, uvelike temeljen na grafici i filozofiji *Kohana 2*, koji je također napravila ista tvrtka. Što to znači? Odgovor se krije u glavnome tekstu, stoga oči dolje.

HIGIJENSKE NAVIKE

U igri vas očekuje nekoliko modova, i to standardni *skirmish* u kojem igrate što vas volja, tipična RTS kampanja i barem za *Axis* specifični WW2. WW2 je zapravo najvjernija rekreacija spomenute igre na ploči jer se, naime, odigrava na strateškoj karti svijeta podijeljenoj na zone gdje pomičete simbole velikih vojski. No ako ste kojim slučajem fan tog *pen&pencil* sustava, moglo bi se dogoditi da vas baš WW2 natjera na psovke zbog nekih nepremostivih problema. Primjerice, taj mod uopće ne podržava pomorske bitke, što je jednostavno strašno znamo li kolikog bi to utjecaja imalo na izbor strategije, liniju opskrbe.... Osim toga, neprijateljski AI baš i nije naročito bistar pa su moguća i sasvim blesava i nerealna osvajanja sa slabim jedinicama samo zato što CPU umjesto izgradnje vojske konstantno razvija tehnologiju. Sami sukobi se mogu riješiti na dva načina - prepuštanjem izračuna rezultata umjetnoj inteligenciji ili prelaskom u RTS makljažu. Prvo vam nikako ne preporučujemo jer je igra ipak malo subjektivna pa se često dogodi da izračuna povoljan ishod u svoju korist, te vas na taj način nepošteno potuče do nogu. RTS bitke su sasvim druga pjesma te se, osim u WW2-u, najčešće igraju u samoj kampanji. Nažalost, ono što kampanju čini zanimljivom, a to je osjećaj poistovjećivanja s njezinim akterima i bitkama, ovdje je zastupljeno koliko i higijenske navike u stanovnika zapadnog Afganistana. Pazite gluposti: saveznička kampanja počinje animacijom borbe u Rusiji, da bi vas već prva misija bacila u ulogu britanaca oko El Alameina, a druga pak na drugi kraj svijeta, u američke borbe po Pacifiku. Bez obzira što su se te bitke možda kronološki i odigravale tim redoslijedom, manjka bilo kakav osjećaj povezanosti, pa će vam se činiti kao da igrate nevezane misije iz *skirmisha*. Veliki, veliki promašaj. Mehanika čiste igre prilično je specifična te, sasvim očekivano, donekle podsjeća na *Kohana*. Resurse uopće ne skupljate nego se automatski generiraju izgradnjom zgrada, a prvi i najvažniji resurs je, dakako, novac, dok su nafta i streljivo sekundarni. Važno ih je samo uvijek držati u pozitivi, jer ako vam ih uzmanjka, ne samo da nećete moći graditi, nego će vaše jedinice početi dobivati i negativne bonuse. Ukratko, prilično neobičan sustav, koji bi vam zapravo trebao omogućiti koncentriranje na samu bitku.

SRČANI PROBLEMI

U rat pak krećete s odredima koji su sastavljeni od pojedinačnih jedinica nad kojima nemate izravan nadzor. Tu je još jedna specifičnost, a to je da svaki odred morate povezati za matični stožer koji ga je proizveo ili pak za neki drugi ako je ovaj pun. Da, pun, jer nakon "rođenja", jedinica ostaje povezana za svoju zgradu virtualnom pupčanom vrpcom i ne možete ih graditi još ako se ova prva ne uništi ili ne poveže za neku drugu. Povezanost jedinica s bazom tu ne prestaje jer su, naime, vrlo važne i zone opskrbe, tj. određeno područje oko vaše baze u kojem se jedinice automatski popravljaju te popunjavaju novima ako su neke uništene. Zonu možete i proširivati izgradnjom opskrbnih baza i tako si zapravo stvarati logističku liniju koja, ako ste pametni, može ići i do neprijateljeva dvorišta. Veliki plus je i mobilnost baze, jer svaku strukturu možete u desetak sekundi strpati u kamion i premjestiti kamo vas volja! Uz logistiku, neizostavan je i stalni razvoj tehnologija poput unapređivanja obilježja kao što su, primjerice, napad, obrana, brzina, ali i stalna nadogradnja vašeg ratnog arsenala. Znate već, napravi zgradu X kako bi mogao izgraditi zgradu Y, koja će proizvesti jedinicu Z. Prema tome, igru uglavnom počinjete s jedinicima u čijem su sastavu pješaštvo i laki oklopnjaci, da biste tek poslije razvili lake i teške tenkove, zrakoplove, bombardere i topništvo. Svi će oni patiti od određenih prednosti i nedostataka poput straha koji ih nakon konstantnih gubitaka automatski tjera na povlačenje. No, zato su tu specijalni napadi tipični za određene strane, poput jačeg morala, *carpet bombinga* pa sve do pravog pravcatog bacanja atomske bombe. Kao i u *C&C-u*, specijalni napadi se prvo moraju napuniti, s tim da ovdje još troše i određenu količinu novca i prestiža. Sve je to mila majka (mio otac?), no problem je što *Axis & Allies*, unatoč bogatsvu opcija i štosova, ipak pati od dobrog starog *tank rusha*! Želite li brzu pobjedu, napravite što više jedinica i zgromite mamlaza prije nego što se snade. Doduše, to je moguće ponajprije zbog loše umjetne inteligencije koja je i dalje na razini RTS-ova od prije kojih pet godina, što je danas jednostavno smiješno. Grafika je, s druge strane, sasvim zgodna, ima neke fine efekte, poput pustinjskih oluja, ostavljanja tragova stopala i kotača... samo što je, kad odzumirate pogled, *scrollanje* ekrana malo trzavo, i to čak na konfiguracijama s Ati Radeonima 9800PRO. Zvuk je srednja žalost, a *multiplayer* ono što igru zapravo spašava. Ukratko, *A&A* je osrednji naslov, zbog čijih loših strana nećete dobiti naprsnuće miokarda, ali ni od ushita od dobrih ne očekujte pucanje koronarnih arterija. ■

INFOBOX

Axis & Allies

PROIZVOĐAČ ■ **Timegate studios**

IZDAVAČ ■ **Atari**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 800, 256 MB, GeForce 3**

NAŠA PREPORUKA ■ **AMD 2200XP, 512 MB, Radeon 9800PRO**

MULTIPLAYER ■ **LAN, modem, Internet**

WWW IGRE ■ **www.atari.com**

ALTERNATIVNO

- **C&C Generals** lako nije smještena u 2.svjetski rat, još uvijek najbolji 3D RTS po našem skromnom mišljenju

Ajmo ovo radije pretvoriti u ljetovalište. Ne, ipak ćemo ga sravniti sa zemljom

"NAŽALOST, OSREDNJA STRATEGIJA, A MOGLA JE BITI SJAJNA"

Brže malo palite ta rodilišta i crkve, neće goriti sama od sebe

Situacija oko Piranskog zaljeva STVARNO je eskalirala

PLUS

- zgodna grafika
- sustav resursa
- tematika Drugog svjetskog rata

MINUS

- ponekad loš AI
- trzavost *scrolla*
- potreba za *tank rushom*

HACKER OCJENJUJE » Axis & Allies

Da nije problema s AI-em i nekih koncepcijskih propusta, *A&A* je mogao je to biti pravi hit **85**

POSEBNO IZDVAJAMO/SPETLJANE KAMPANJE

IZDVAJAMO / PSIHOLOGIJA TANK RUSHA

Draga oficirska pošto, glup sam ko' drvo i ne znam igrati RTS-ove. Što da radim, što?!!
- Dragi idiote, zašto ne zaigraš *Axis & Allies*, "još jednu odličnu strategiju smještenu u Drugi svjetski rat..." i zabaviš se s onim što voli i staro i mlado. Da, da, mislim na ono: napravi što više tenkova, haubica, granata i onih malih zujala s propelerima i sravni svog protivnika s majčicom zemljom. Zaboravi kojekakve taktike i strategije, samo ga fino GAĐAJ u glavu i gledaj kako se previja. Mi smo pokušali - radi!

Split-screen pogled na utakmicu

Haxhiu wandered into an offside position

FOOTBALL MANAGER 4

Prvu vijest o raskidu braka između Sports Interactivea i Eidosa, partnera na nevjerojatno popularnom *Championship Manageru*, dočekali smo s nevjericom. Može li SI sam? Naravno da može!

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

Nakon dugogodišnje i više nego uspješne suradnje na legendarnom *Championship Manager* serijalu, izdavač Eidos i proizvođač Sports Interactive odlučili su krenuti svaki svojim putem. Kao i kod svakog "razvoda", došlo je do podjele imovine. Eidosu je ostalo pravo na ime Championship Manager, dok je SI-u ostala njegova baza igrača i klubova, koja se iz godine u godinu unapređuje. Tko je izvukao deblji kraj, procijenite sami.

SUČELJE

Iako je riječ o novoj igri i novom sučelju, ono se nije previše promijenilo u odnosu na dobro nam poznati *CM interface*. Izbornici se nalaze desno, gore i dolje. Najviše ćemo stiskati po lijevom *toolbaru*, gdje u maniri otvaranja *foldera* i *podfoldera* u Windows exploreru dolazimo do ključnih područja vezanih za određene cjeline kao što su igrači, trening, povijest, osobni podatci i dr. Gornji izbornik vrlo je sličan onom u posljednjem *CM-u*. Riječ je o *pull-down* izbornicima pomoću kojih dolazimo do

INFOBOX

Football Manager 4

PROIZVOĐAČ ■ **Sports Interactive**

IZDAVAČ ■ **Sega**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 600, 128 MB**

NAŠA PREPORUKA ■ **P4 2.4 Ghz, 1 GB**

MULTIPLAYER ■ **LAN, modem, internet**

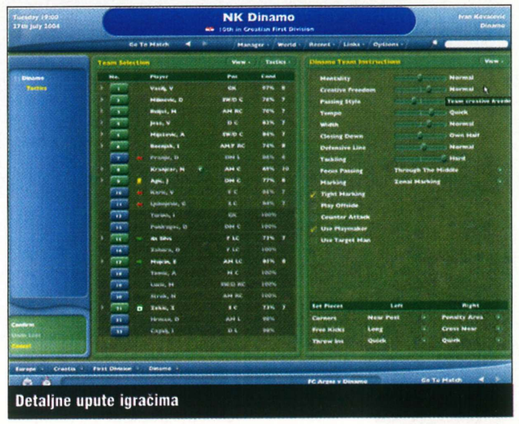
WWW IGRE ■ **www.sega.com**

ALTERNATIVNO

- **Total Club Manager 2004** EA Sportsov menadžer koji iz godine u godinu pokazuje napredak

„klasičan" 2-D pogled na zbivanja na Poljudu

Detaljne upute igračima



Detaljne upute igračima

nformacija o vlasitim zadaćama i dogadajima te o drugim klubovima i ligama. Tu je i olje za pretraživanje zahvaljujući kojem se manjuje vrijeme potrage za igračem ili lubom. Donji izbornik rezerviran je za etom korištene opcije, kojima je tako noguće brže pristupiti. Iako mi je trebalo eko vrijeme da se priviknem na nešto drugačiji raspored, riječ je ipak o efikasnijem učelju, s daleko manje klikova nego što ih e bilo u prošlogodišnjoj igri.

PROCESSING...

z vlastitog iskustva mi je poznato da su 0% igrača *CM* serijala totalni nogometni anatici, stoga se neću zadržavati na svima ć dobro poznatim osnovama, nego ću se adije pozabaviti novinama koje nam ova gra donosi. Po prvi je put, osim kluba, noguće odabrati reprezentaciju željene emlje. Kao i dosad, osim lige u kojoj nasupate, valja odabrati i one koje želite ratiti. Moguće je definirati koliko detan uvid želite imati u određenim zemljama, odnosno u različitim ligama. Jedna d osnovnih boljki ovog serijala svakako e sporo učitavanje, odnosno vrijeme ekanja između utakmica. Stoga, ako emate zvijer od računala, preporučujem dabir samo nekoliko liga, odnosno onih z kojih namjerave kupovati igrače ili se oslije zaposliti. Spomenuti je problem jelomično riješen tzv. "play in background" opcijom koja omogućava orištenje svih funkcija dok se u pozadini digravaju utakmice. Nažalost, na simuliranje utakmica otpada manje vremena nego na ostale procese, stoga nećete mnogo skratiti čekanje.

"NAJJEZGROVITIJI, NAJAUTENTIČNIJI, JEDNOSTAVNO NAJBOLJI NOGOMETNI MENADŽER"

KRV, ZNOJ I SUZE

Među rijetke mane *CM-a* spadala je nepreglednost trening izbornika koji su kod igrača stvarali konfuziju. Sada postoje predefinirane inačice različitih vrsta treninga podijeljenih na profil igrača (obrambeni, napadači, veznjaci, vratari) ili prema situaciji (predsezona, priprema za važnu utakmicu). Usto, ovisno o rasporedu treninga jasno je prikazan učinak odabranog vježbanja na određene atribute igrača. Prilikom pregledavanja profila igrača, koji su obogaćeni dodatnim statističkim kategorijama (kod nekih i slikama), moguće je točno vidjeti utjecaj treninga na pojedinu statističku kategoriju. Prikaz utakmice u 2D okruženju također je doživio promjene. Prije početka utakmice dobivamo uvid u taktičku formaciju igrača obje momčadi, ali ne i ostale pojedinosti o igri protivnika. Broj i način mijenjanja brojnih taktičkih postavki i filtara kao i naredbi igačima nešto je izmijenjen, proširen, pa čak i pojednostavljen. Brzinu i način praćenja utakmice moguće je dodatno korigirati, ovisno o afinitetima. Osim u *full-screen* modu, utakmicu je moguće promatrati u jednoj polovici ekrana (tada su vrata na sjeveru i jugu), dok je u drugu moguće ubaciti željenu statističku kategoriju. Uloga pomoćnih trenera podignuta je na višu razinu. Zatražite li mišljenje nekog od vaših vjernih pomoćnika, on će vam složiti najbolji sastav te vam ukazati na najslabija mjesta u momčadi kojima valja posvetiti posebnu pozornost. Riječ je o iznimno korisnoj novini koja će mnogo značiti novim, neiskusnim igračima. Skauti su, uz trening, najveći dobitak izvan terena. Moguće je dati im mnogo detaljnije upute i ograničiti vrijeme njihova istraživanja. Nema više beskonačnog lutanja po različitim dijelovima svijeta. Osim toga, oni će vam slati videozapise potencijalnih novih akvizicija prije eventualno kupnje. I mediji igraju veću ulogu nego dosad. Prepucavanja između trenera uoči utakmica (tzv. Mind games) utječu na raspoloženje i moral igrača. Ako, primjerice, oštro odgovorite na provokacije menadžera vašeg idućeg protivnika, to će pozitivno utjecati na fajtere u vašim redovima. Ne treba ni spominjati da je Ćiro Blažević najprisutniji u Hrvatskoj ligi. Po isteku 90 minuta, mogli smo samo zaključiti kako serijal, iako pod drugim imenom, nije izgubio na šarmu promjenom distributera, naprotiv. ■

IZDVAJAMO / BAZA

Po isteku suradnje između proizvođača Sports Interactivea i distributera Eidosa, SI-u je, kao što smo već spomenuli, pripala baza igrača i klubova koju su godinama stvarali, unapređivali i proširivali. Upravo je ona ključ autentičnosti ovog naslova koji jednostavno nema premca. Nevjerojatno zvuči podatak da je na igri radilo oko 2500 ljudi diljem svijeta, pokrivši svaki svoje područje. O koliko je kompleksnom poslu riječ dovoljno govori podatak da je samo na hrvatskim ligama radilo čak 12 suradnika iz, naravno, Hrvatske (njihova je imena moguće vidjeti u *creditsima*). Vojska vanjskih suradnika skupila je superdetaljne podatke o nevjerojatnih 235 000 igrača, trenera, skauta i ostalih nogometnih djelatnika. U bazi se nalazi 14 000 klubova, od čega je čak 3 000 moguće kontrolirati. Uključeno je oko 140 različitih liga iz 43 zemlje. Jednom riječju, impresivno.

PLUS

- baza igrača i klubova
- pracenje utakmice
- mediji
- realisticnost
- trening

MINUS

- sporost ucitavanja

HACKER OCJENJUJE » Football Manager 4

SI može i sam. Bez većih zamjerki i bez konkurencije.

95

POSEBNO IZDVAJAMO / AUTENTIČNOST

Na putu prema mreži

FIFA 2005

Umjesto dosadnog ponavljanja iz godine u godinu, postavio sam si novi zadatak – napisati zanimljivu recenziju nešto manje zanimljive igre

Ronaldinho sprema jednu od svojih majstorija

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

Mladi i ambicozni investitor odlučio je učiniti nešto dobro za zajednicu u kojoj živi i pritom još zaraditi koji dolar. Pomoću kredita i različitih drugih oblika financijske potpore podigao je velik zatvoreni zabavni park. Djeca su, oduševljena "velikom igračkom", u stampedima dolazila kako bi uživala u vlakićima, autićima, kućama strave i ostalim zanimljivostima kojih ovdje nije nedostajalo. Početna investicija pokazala se i više nego isplativom pa je, osim za vraćanje kredita i dugova, bilo i značajnih prihoda. Nakon godinu dana pala je odluka o renoviranju velike igraonice te izgradnji novih atrakcija, koje će privući još više djece. Što se pokazalo kao uspješan potez, jer su djeca dolazila višestruko više, a rijeke novca su se slijevale u blagajnu. Iz godine u godinu, ista je formula svaki put donosila rezultat.

ROLLERCOASTER TYCOON

Krenulo se u izgradnju novih zabavnih centara različitog sadržaja. U meduvremenu je prva ljubav, dika i ponos sada već poznate korporacije polako padala u zaborav. Gazda se odlučio radije posvetiti vanjskom uređenju negoli unutrašnjem. Prvi je zabavni park tako postao blistaviji i glamuroznijі nego ikad, no djeca više nisu bila zadovoljna kao prije. Umjesto izgradnje nove pruge za vlakić, promijenjen je samo izgled lokomotive i vagona. U parkovima su postavljeni novi štandovi, no i dalje su tu ostale iste ljuljačke i klackalice. Autići su preuređeni, čak su dobili i veću stazu, no nisu bili brži niti su se bolje ponašali u zavojima. Iduće godine sve je izgledalo još blještavije, no unutra je sve ostalo po starom. Djeca su i dalje dolazila, no nestao im je osmijeh s lica. Roditelji su skupo plaćali ulaznice, želeći udovoljiti mališanima, no zabavni park koji ih je nekad oduševljavao sada je postao stvar navike u nemogućnosti boljeg izbora. Tada je na scenu stupio novi ambiciozni investitor, ni s približno toliko novca, ali prepun entuzijazma, i sagradio svoj zabavni park. Taj je imao i brže autiće i prave rollercoastere…

Da, da, ovo je recenzija *FIFA-e*, a ne novog *Rollercoaster Tycoona*. Pretpostavljam da ste i sami povukli paralele između prvog, velikog, glamuroznog zabavnog parka i nekoć ponajbolje simulacije nogometa na PC-ju. Riječ je, naravno, o *FIFA-i*, koja nam i ove godine obećava brda i doline, no što nam doista donosi? Bez previše okolišanja, ostavimo li po strani menadžerske elemente i uzmemo li u obzir samo novine na zelenom travnjaku, pri čemu mislim na vizualne delicije, *FIFA 2005* je 80% ista igra kao i *FIFA 2004*. Ovaj možda deprimirajući, povećі uvod daje naslutiti da je potpisnik ovih redaka razočaran novom *FIFA-om*, no ako ste došli do takvoga zaključka, prevarili ste se. Moje razočaranje leži u činjenici da je, s obzirom na financije i logistiku, EA imao sve uvjete da načini najbolju simulaciju najvažnije sporedne stvari na svijetu - umjesto toga, dobili smo (samo) dobru, solidnu igru. Ne znam može li vas to zadovoljiti, mene ne.

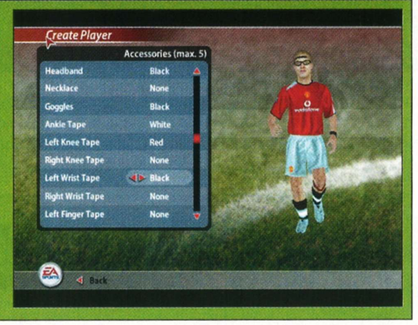
NA ZELENOM TRAVNJAKU

Nova *FIFA* nam ipak donosi neke nove elemente, koji će pridonijeti ukupnom dojmu. Tu prije svega mislim na tzv. *one-touch* opciju. Nakon što loptu uputite suigraču, moći ćete izabrati smjer njegova kretanja po primitku lopte. O kvaliteti igrača ovisit će brzina reakcije, odnosno promjene smjera. To će vam pomoći prilikom dodavanja napadačima koji se nalaze nadomak ili unutar šesnaesterca, kada je brza reakcija najpotrebnija. Iako nije riječ o revolucionarnoj novini, *one-touch* čini svoje u nadmudrivanju obrambenih igrača i stvaranju pozicije za udarac prema vratima. Loptu u for sada je, osim po zemlji, moguće uputiti i zračnim putem, što će smanjiti broj presječenih lopti od strane obrane. AI protivnika nije previše napredovao, ali ni nazadovao. Početnicima će možda trebati neko vrijeme, no stariji, iskusniji igrači ne bi trebali imati problema na defaultnoj težini, stoga odmah preporučujem "skakanje" na najtežu. Opća prezentacija nogometne utakmice oduvijek je bila zaštitni znak ove franšize. Budimo iskreni, i ovaj put teško da ćete naći kakvu zamjerku. Navijači će, ovisno o stadionu, podržavati svoju momčad autentičnim navijačkim pjesmama, u Italiji paliti baklje, dok u Engleskoj to nećete vidjeti. Poznati svjetski igrači izgledaju doista impresivno, no ništa bolje nego prošle godine. Šteta što ista pozornost nije posvećena i ostalim igračima. Stadioni gotovo svih većih klubova autentično su preneseni do najsitnijih pojedinosti. Maksimir je, naravno, izostao, a s obzirom na njegovo stanje, nemamo se zašto buniti. Animacije igrača također su ostale na visokoj razini. *One-touch* kretnje donijele su neke nove pokrete, vjerodostojno prikazane. Kako bi sve izgledalo još dinamičnije, dodano je i nekoliko novih kamera, koje dolaze do izražaja kod ponovljenih snimanja akcija i pogodaka. Iz godine u godinu na raspolaganju nam je sve veći fond liga, igrača i klubova. Ovaj put EA je "kupio" licencije za 20 ligaških natjecanja, 40 nacionalnih momčadi i 15000 igrača, ukupno više od 350, što, naravno, znači da će sve, od sponzora na dresovima do uređenja stadiona, izgledati autentično. Valja priznati da je uložen uistinu golem trud u taj segment igre, no u *FIFA-i* se to ionako, možda nepravedno, uzima već zdravo za gotovo. Osim ligaških i kup te egzibicijskih utakmica i treninga, na raspolaganju nam je i *Career* mod, koji je doživio neke preinake, što će razveseliti ljubitelje menadžera. Ipak, mišljenja sam da jedna nogometna simulacija/arkada kao što je *FIFA* ne bi trebala previše ulaziti u menadžerske vode, nego se posvetiti isključivo nogometnoj igri na terenu, no tko mene pita. ■

Eto ga, eto

IZDVAJAMO / CREATION ZONE

FIFA je oduvijek najviše pozornosti posvećivala izgledu pa smo tako dobili i vrlo zanimljivu opciju kreiranja vlastitih igrača, s mogućnošću odabira određenih obilježja. Osim izgleda lica, težine, visine i dobi, možemo izabrati i različite dodatke kao što su naočale, vrpca za kosu, znojnice, naušnice, prstenje, bandaže i sve što nogometni playboyi ovih dana nose. Broj dodataka je ograničen na pet kako terenom ne bi trčali klauni. Šteta, možda bi nadmašili Beckhamov look. Kad smo već kod njega, pripazite na promjenu frizure Realovog veznjaka. Trenutačno je ćelavac, no to će se, ne sumnjamo, ubrzo promijeniti.



"KOOOLKO NAS IMA, J….. KOOOOLKO NAS IMAAA?!"

INFOBOX

FIFA 2005

PROIZVOĐAČ ■ **EA Sports**

IZDAVAČ ■ **Electronic Arts**

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

NAŠA PREPORUKA ■ **P4 2,4 256 MB, GeForce 4 Ti**

MULTIPLAYER ■ **LAN, modem, Internet**

WWW IGRE ■ **www.easports.com**

ALTERNATIVNO

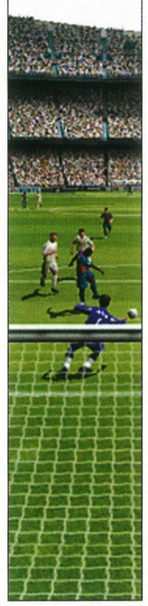
- **Pro Evolution Soccer 4**
  Dok ovo čitate, kralj nogometnih simulacija vi bi trebao biti na tržištu.
- **ISS 3**
  Kako je PES ipak korak v ovaj se naslov, logično, nameće kao FIFA-in konkurent
- **Ševa**
  To je ono kad se dodajete na malom prostoru, al morate nabaviti loptu i iz na zrak

PLUS

- atmosfera
- one-touch

MINUS

- AI
- premalo novina



Ništa bez treninga

"I onda sam ti ja tak' njega prošo i nabacio u šesnaesterac…"

Ma tko kaže da je zaleđe?!

HACKER OCJENJUJE » FIFA 2005

Još jedna arkadno orijentirana *FIFA* bez mnogo novina

75

POSEBNO IZDVAJAMO/ATMOSFERU

Atlantis Evolution

Manufaktura uzvraća udarac

INFOBOX

Atlantis Evolution

- PROIZVOĐAČ: Kineski seljak #430943
- IZDAVAČ: Dreamcatcher
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 1000 MHz, 256 MB RAM
- MULTIPLAYER: Nema

www.adventurecompanygames.com/tac/atlantis_evolution

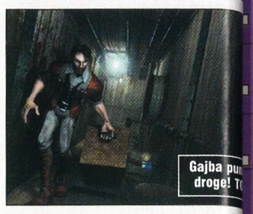
Poprilično dugo nakon originalnog *Atlantisa*, nadaleko poznati eksploatator Dreamcatcher se odlučio primiti izrade drugog nastavka, a kao što i sami znate, pod tim se uglavnom podrazumijeva transport dvije kile riže trojici kineskih seljaka koji danonoćno proizvode PC avanture. Dodavanje malo umjetnih proteina u hranu očito je polučilo pozitivne rezultate s obzirom da *Atlantis Evolution*

"Atlantis Evolution izgleda znatno bolje od svojeg prethodnika"

izgleda znatno bolje od svojeg prethodnika. I priča je doživjela zanimljiv preokret pa tako, osim istraživanja (dramatična pauza), ovaj put spašavate i drevne Atlantidane od sigurne propasti. Naime, njihova civilizacija pod opsadom je zlih i drevnih bogova koji samo slijede svoje sebične interese. Naravno, baveći se prekopavanjem i prepipavanjem ekrana s interaktivnim područjima, prijeći ćete nekoliko zanimljivih lokacija, riješiti nekolicinu slagalica te odigrati barem jednu od miniigara. Drugim riječima, ako volite avanture sa simpatičnom i jedinstvenom atmosferom te zgodnim *soundtrackom*, ne gubite vrijeme - bacite se odmah na *Evolution*. Sumnjamo da ćete se razočarati (za razliku od jadnih, izgladnjelih Kineza, koji nisu dobili rižu za ovaj uradak). *(dr)* ■

Danas popodne sunčano? Majku li im ljubim!

Hmm, brod



Gajba pu droge! T

Što bih sve dao za pljugu. Ili barem malo droge

HACKER OCJENJUJE » Atlantis Evolution

Prosječna avantura **50**

POSEBNO IZDVAJAMO: SUPLJINE

Mall Tycoon 2

Kerum je moj idol

INFOBOX

Mall Tycoon 2

- PROIZVOĐAČ: Global Star Software
- IZDAVAČ: Global Star Software
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 1000 MHz, 128 MB RAM
- MULTIPLAYER: nema

www.malltycoon.com

Dakle, pretpostavimo da spadate među zagrižene fanove menadžerskog žanra. Ako je doista tako, moramo vam odmah reći da biste ovu igru mogli mrziti ko

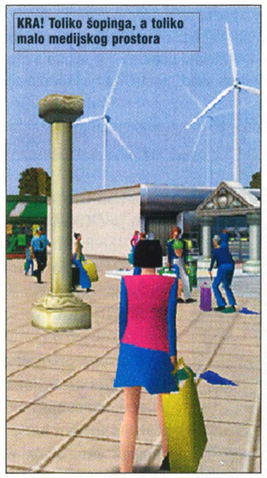
"Još jedan u već poprilično nizu tajkuna"

vrag tamjan, zato što ne donosi ni minimalni pomak naprijed u odnosu na prvi nastavak. Naime, grafika koja, iskreno, krvnički zaostaje za konkurencijom trebala bi igraču dočarati kakve je sve ljepote pri izradi šoping centra stvorio, no nije tako. Statistike, kojih ima dovoljno za tri menadžerske igre, fundamentalni su izvor informacija, no njihova nepreglednost i nerazumljivost brzo će vas izbaciti iz takta pa ćete živčano napustiti igru i deinstalirati je za sva vremena. Bez obzira na dobre i loše strane ove igre, činjenica je da iza nje leži katastrofalno otrcana ideja. Što je još gore, o ovoj se igri doista nema što pisati. *Mall Tycoon 2* je, najkraće rečeno, poprilično dosadna isprika za zabavni softver. Sve kad bismo i imali dovoljno prostora da nastavimo razglabati o tome što je ovdje krenulo po zlu, ne bismo to učinili jer bi to bilo gubljenje vremena. Uostalom, sve govori i konačna ocjena. *(dr)* ■

HACKER OCJENJUJE » Mall Tycoon 2

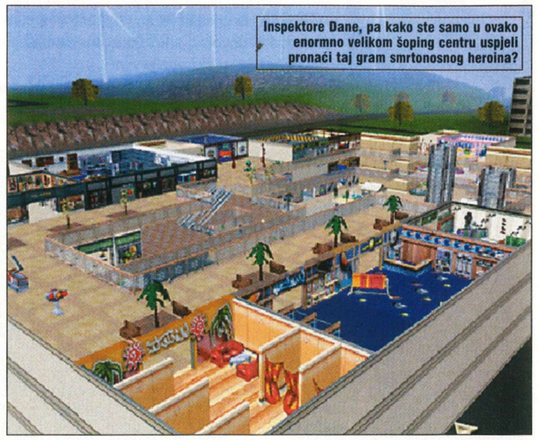
Još jedan u nizu **10**

POSEBNO IZDVAJAMO: SHOPPING



KRA! Toliko šopinga, a toliko malo medijskog prostora

Jupi, ovo je najljepši sanat...bože mene... šoping centar koji sam ikad vidio!



Inspektore Dane, pa kako ste samo u ovako enormno velikom šoping centru uspjeli pronaći taj gram smrtonosnog heroina?

Ej, lepi, pazi iza leđa – ide ti Lauš!

Prokleti moljci. Čim ovog razvalim kamenom po glavi, idem naočale iz servisa pokupit

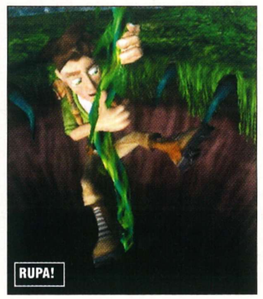
Pitfall: The Lost Expedition

Rupe i propalice

Nakon što je izašao na danas prastarom Spectrumu, *Pitfall* je postao legenda. No, kao što to obično biva, ljudi su ga s vremenom ipak zaboravili. Zahvaljujući zanimljivom trendu izrade moderniziranih verzija prastarih igara, sredinom devedesetih *Pitfall* se vratio na kućna računala. Točnije, njegov dolazak na PC-je poklopio se s dolaskom legendarnih Windowsa 95. Nekoliko godina poslije, Activision se odlučio napraviti korak naprijed te napraviti novu *Pitfall* igru namijenjenu igraćim konzolama. Njezin uspjeh, iako ne pretjerano velik, Activisionu je bio dovoljan poticaj da krene u izradu nastavka. *Pitfall: The Lost Expedition* je, unatoč zgodnoj grafici i nekolicini simpatičnih novina, punokrvni predstavnik *Pitfall* franšize. Dakle, pogodili ste – njihat ćete se s grane na granu, izbjegavati majmune te u jame (koje ovaj puta imaju i zube) padati češće nego što želite. Pod maloprije spomenutim novinama

"Njihat ćete se s grane na granu, izbjegavati majmune te u jame (koje ovaj put imaju i zube) padati češće nego što želite"

mislimo uglavnom na oružja i alate koje koristite (dakle, gotovo pa ništa). Doduše, budući da govorimo o arkadnoj igri, sasvim je jasno da ćete se bolje zabaviti zaigrate li je na konzoli. PC inačica i nije bogzna što. *(dr)* ■



RUPA!

HACKER OCJENJUJE » Pitfall: The Lost Expedition

Konzolaška igra zalutala na PC-je **50**

POSEBNO IZDVAJAMO: LITICE

INFOBOX

Pitfall: The Lost Expedition

- PROIZVOĐAČ: Activision
- IZDAVAČ: Activision
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 1000 MHz, 256 MB RAM
- MULTIPLAYER: nema

www.pitfallharry.com

Tin Soldiers - Alexander The Great

Evolucijski korak UNATRAG

Kra! Zanimljivo!

Evo i famozne ruke. Superigra, zar ne?

Imati hobi divna je stvar. Čovjek se barem nakratko može isključiti od ostatka svijeta, posvetivši se nečemu što je zanimljivo samo njemu. Kad autori igara odluče spojiti svijet limenih vojnika i računalnog *wargaminga*, to jednostavno ne može ispasti gore nego što je ispalo. *Tin Soldiers – Alexander the great* igra je u kojoj vodite ratove pomoću gomile figurica. A da bi sve dočarali što vjernije, autori ovog očajnog uratka čak su ubacili i ruku pomoću koje ih pomičete po ploči. Kad bi

"Nažalost, ni svo vrijeme ovog svijeta ne može ovo iskompenzirati "

netko doista i pao na taj bijedni trik, stvari se ne bi pomakle s mrtve točke. Istina, igra na taj način igraču ostavlja dovoljno vremena za razvijanje strategije. Nažalost, ni svo vrijeme ovog svijeta ne može kompenzirati činjenicu da pred sobom imamo vjerojatno najgoru igru ovog mjeseca. Uostalom, ako vam je stalo do igranja s figuricama, radije bacite pogled na analogni *Warhammer*, *Warhammer 40.000* ili *Confrontation*. *(dr)* ■

A evo i malo kamenog puteljka!

Brzo, brzo ih pobijedite!

HACKER OCJENJUJE » Tin Soldiers: ATG

Limeni su zabrijali **10**

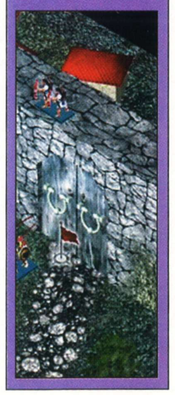
POSEBNO IZDVAJAMO: LIM

INFOBOX

Tin Soldiers: Alexander The Great

- PROIZVOĐAČ: Kineski Seljak #430943
- IZDAVAČ: Dreamcatcher
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 1000 MHz, 256 MB RAM
- MULTIPLAYER: LAN, Internet

www.adventurecompanygames.com/tac/atlantis_evolution



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.

Rasprodano, rasprodano, rasprodano. Eh, da, to ste uglavnom mogli čuti ukoliko ste sredinom mjeseca krenuli u potragu po obližnjim kioscima za novim brojem Hackera. Nažalost, moramo vam opet ponoviti kako vam, ni uz najbolju namjeru, ne možemo pomoći, jer u redakciji jednostavno nemamo ni primjerka koji bismo vam mogla poslati, bez obzira koliko nas to ljubazno zamolili. I još jedna napomena vezana uz DVD. Ako vam je DVD fizički oštećen ili je stigao s greškom u proizvodnji, dovoljno je kontaktirati redakciju i neispravni medij poslati na našu redakciju kako bi vam u što kraćem roku bio zamijenjen!

Prigodno odgovara: GORDON FREEMAN *www.halflife.com*

S tim se predimenzionioarnim torzom trsi negdje drugdje, a ne meni ovdje... aj briši mali

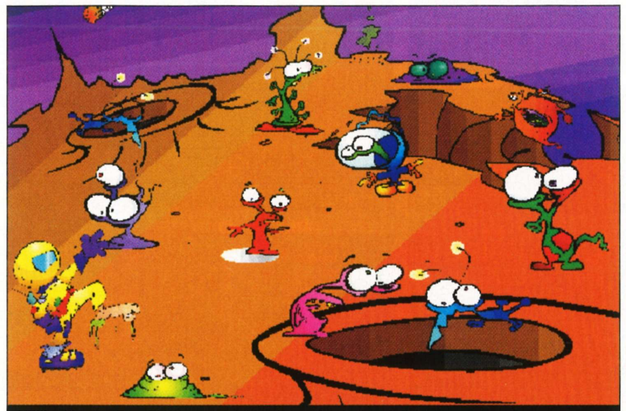
DOOM, DOOOOM!

Pozdrav od "susjeda"! ;)
Pišemo Vam prvi put (zato se nadamo da ćemo naše pismo vidjeti u idućem broju) iz jednog malog gradića (Novi Grad/BiH) koji graniči s Vašom državom. Nećemo početi pismo s onim s**njem: najbolji ste na svijetu... čitam Vas od 1. broja... mislim da ne moram govoriti kako ste zakon...bla bla bla, jer imamo nekoliko kritika na Vas.
Jedan od problema je što su Vaše minimalne preporuke za igre previsoke (npr. na krntiji kao što je Duron 700 *Far Cry* sam prešao 2 puta), a druga, i najveća, zamjerka je što često znate puno stranica posvetiti je***im konzolama. Npr. u 104. broju, kad ste objavljivali igre sa E3 sajma, više od pola ih je bilo za konzole. Isto tako, jako smo sretni što ste ubacili ne CD, nego DVD! Svaka čast! Također nas zanima zašto nitko ništa ne priča o expanziji za *Morrowind - Bloodmoon*. Je li to uopće izašlo? Kad izlazi *Operation Flashpoint 2*? Prvi dio nam se jaaaako svidio. Šta se događa s igrom S.T.A.L.K.E.R.: *Shadow Of Chernobyl*??? Kad će konačno izaći? I zadnje pitanje - je li expanzija za *Gothic 2* izašla ili je obustavljena? I na kraju, recimo i to da smo ipak zadovoljni s HACKEROM :), smatramo ga vodećim PC časopisom na našim prostorima (ex-YU).
Ostanite takvi!
P.S. Ne razumijemo (a nadam se da nas ostali iskusni gameri shvaćaju) zašto je *DOOM3* igra (106.) broja!!?? Prešli smo je (samo zato što nista drugo nismo imali), i naše mišljenje o njoj je: RAZOČARANJE DESETLJEĆA!

Moramo priznati da su i naša mišljenja oko *Dooma 3* prilično podijeljena, no svejedno se ne bismo složili s tobom kako je riječ o razočaranju desetljeća, pogotovo imamo li na umu novi evolucijski korak na području grafike koji je id Software tom igrom ponovno učinio. Što se tiče *Bloodmoona*, malo kasniš s obzirom da je izašao prije više od dobrih godinu dana, a što se pak *Stalkera* tiče, nadamo se da ga nećemo morati čekati još godinu dana, zasad je najavljen za iduće proljeće.

POZDRAV SA ZAGRONBAKA!

Poštovana,uzvišena i sjajna redakcijo Hackera!
Dolazim s planeta Zagronbaka, gdje ste postali jako popularni u zadnjih 365 dana, 5 sati, 48 minuta i 46 sekundi (godina). Moram vas pohvaliti zbog sjajnih recenzija i najava i nagrada i... Primijetio sam da ste prešli na DVD - ah, kako s[illegible] si to dugo želio. Krenem ja na ki[illegible] kao i obično, čvrsto stisnute šake da mi ne bi 'ko kojim slučajem o[illegible] tih 10565 zagaranka (naš novac) koji bi u vašoj novčanoj jedinici v[illegible] jedili 35 kn. I tako ja hrabro i ju[illegible] ki dođem na kiosk i zamolim lije[illegible] onu lepu tetu kaj tam radi NOVI BROJ HACKERA! VIDIM ja ne[illegible] okruglo se sjaji ispod najlona, a onda vidim da piše - DVD! Goto[illegible] su mi suze počele ići na oči od si[illegible] radosti, konačno je došao taj dan poslije kojeg ništa više neće biti i[illegible] the DVD day!! Ah, mom veselju [illegible] bilo kraja. Čim sam došao doma, rastrgao sam omot (kao i obično) nabrzaka prolistao i trkom skokn[illegible] do frenda koji ima DVD ROM je[illegible] još nisam blagoslovljen tim božanskim čudom. Još samo da skupim (zemaljsku) stotku i jurim [illegible] o svoj DVD romček. Nemate [illegible]ojma kol'ko ste me usrećili tom [illegible]kruglom stvarčicom. Cijela ekipa [illegible] Zagronbaka vas pozdravlja. Ajd, [illegible]og!



Bliiiii, plik-plik. Zvrndlj kakunakea plop. Cving-ling koko na oko

PUCAJ

1. Hoće li izaći *Brothers in Arms* i na PS2?
2. Kad stižu novi *Piratesi*?
3. Zna li se što konkretnije o novom *Freedom Forceu*?
4. Hoće li u budućnosti stići jo[illegible] koji *Final Fantasy* na PC?

1. Nažalost, zasad takvi planov[illegible] ne postoje, no trenutačno se razmatra njegov dolazak na Xb[illegible]
2. Samo što nisu, a u idućem bro[illegible] možete pronaći i opširnu test recenziju našega Berislava Jozića.
3. Da, polako se približava zadnj[illegible] fazi razvoja i, bude li sve u red[illegible] trebao bi se pojaviti u prvoj polovici iduće godine.
4. Zasad nema takvih planova s obzirom da je Square još uvijek iznimno čvrsto fokusiran upra[illegible] na PlayStation.

NAGRAĐENI SU...

Svi sretni dobitnici PixelView combo paketa mousepad + pen već su dobili svoje nagrade, a najsretniji u žestokoj konkurenciji ovaj mjesec bili su sljedeć[illegible] dvoje vjernih Hackerovih čitatelja

- **GeCubeATI X800**
  Niko Leder, ZAGREB
- **PixelView**
  Ano Tomassi, PULA

Pisma čitatelja

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

U prodaji svakog 20. u mjesecu

Lijepo je čuti da nas čitaju i u najudaljenijim dijelovima galaksije i da se naš glas tako daleko čuje. Ako, vidim da smo dosad živjeli u zabludi da će se vama tamo gore DVD učiniti kao sitnica s obzirom na vaše napredne tehnologije pohrane podataka, a kad ono, ispa[illegible]o da smo mi Zemljani puno dalje [illegible]logurali na polju gejminga. Ajde, [illegible]ar nešto!

OBEĆANJE LUDOM RADOVANJE!

Nemoj nas slučajno zafrknuti, obećali ste nam veliku najavu *TES4:Obliviona*.
Mnogobrojni fanatični fanovi TES franšize očekuju da to obećanje i ispunite. Ako ne, objesit ćemo [illegible]as..... (za yaya)

Iako smo mogli već u prošlom broju objaviti tekst o *Oblivionu*, odlučili smo to odgoditi za ovaj broj [illegible]er smo, naime, imali nešto više reklama nego obično, pa jednostavno nismo imali dovoljno mjesta. No, stoga vam u ovom broju donosimo *TES4: Oblivion* kao temu broja na čak šest stranica!

PITANJA, PITANJA

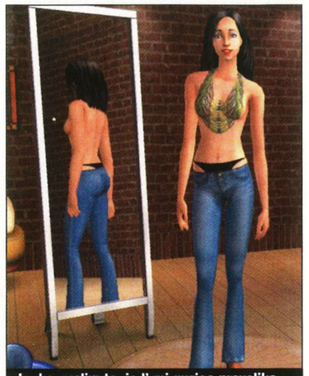
Moram vas pohvaliti što ste odlučili ponovno ubaciti CD, odnosno DVD u časopis, sada je časopis potpuniji. A još bolje bi bilo kad biste počeli stavljati i postere igara ili filmova. Zašto na DVD ne ubacite i koje rješenje za neku igru ili šifre?
Ali, kako god, mislim da je Hacker super. Imam nekoliko pitanja:
1. Jednom ste spomenuli da će izići novi nastavci *None Lives Forever* i *Tomb Raidera*. Kad će to biti?
2. Čuo sam da je u pripremi novi *Elder Scroll*, je li to istina? Ako je, kad bi mogao izaći?
3. Postoji li mogućnost da izađe nastavak fenomenalne igre *Pirates of Caribbean*?
4. Hoće li izaći novi *James Bond* za PC?
5. Postoji li u MMRPG igrama mod za *single player*?
Bog!!!!!

Odmah krećemo s odgovorima na tvoja pitanja. Dakle, novi *NOFL* zasad se još uvijek čuva iza zatvorenih vrata, dok pak za novi *Tomb Raider* pouzdano znamo da bi se trebao pojaviti dogodine. Sve o novom *Elder Scrollsu* možeš čitati upravo u ovom broju i nadamo se da će te oduševiti kao što je i nas. Izravan nastavak *Pirates of the Caribbeana* zasad nije u planu. U MMORPG-ovima ne postoji *single player* mod kao takav, no ako baš želiš, u tom žanru postoji tisuće i tisuće *questova* koje možeš samostalno igrati, ali svejedno moraš pristupiti online serveru. Novi je *James Bond* u planu, no prvo za konzole, a poslije vjerojatno i za PC.

KRUHA I DVD-A!

Pozdrav svim gamerima u Hrvatskoj and beyond!
Kao prvo, moram vas hvaliti da ste najbolji i najkvalitetniji časopis o PC-ju na svijetu. Pišem vam prvi put. Kao drugo, moram pohvaliti DVD s toliko demosa i trailera koji su genijalni (sve sam isprobao). Kao treće, imam malu zamolbu koja je za dobrobit čovječanstva ili barem za fanove *The Sims 2*: u idućem broju na DVD stavite genijalni standalone tool za tu igricu kojim se može kreirati vlastita odjeća itd.
Ovo od vas tražim zato što svi kojima je stalo do te igrice neće htjeti, a ni moći, provesti 11 sati na Inernetu (tako je barem kod mene) da bi skinuli samo jadnih 200 i nešto megabajta ovog genijalnog programčića.
Hvala - Ju ar d best in d vrld
P.S.Genijalna je ona preporučena stranica rodhowe.com

Na jednom od idućih DVD-a baš pripremamo poseban *Sims 2* paket, koji će sadržavati sve moguće dodatke koji su slobodni za distribuciju, tako da vjerujemo da će te to, kao i velik broj naših čitatelja, prilično razveseliti.



Janko, molim te, je l' mi guzica prevelika u ovim hlačama?

PUCAJ » POHVALE ZA DVD I OSTALO » PISMO MJESECA » POHVALE ZA DVD I

Pišem vam prvi put, ta bilo je [illegible]rajnje vrijeme da vam se javim - naime, čitam vas i pratim od prvog broja (yep, čito ja dosta Zagorovih stripova). Primite moje komplimente. Tijekom godina, isprofilirali ste se u odličan gejmerski časopis. Pošto se velik broj nas "smrtnika", nažalost, ne može pohvaliti da posjeduje DSL, jako me obradovao izlazak DVD-a u Hackeru (SLIN, SLIN!). Nadam se samo da će to postati pravilo, a ne iznimka. Stavite na nj nešto više modova i patcheva za igre, i to je to (a da, na DVD-u osvane i pokoji desktop od Jesse Jane, ne bih se uopće ljutio). Drago mi je što se u Hacker polako vratila njegova "stara dobra" ekipa. To me podsjetilo na, po meni, "zlatno doba RPG-a", kad su izlazile igre poput *Fallouta*, *Baldur's Gatea*, *Icewind Dalea*, *Planescape: Tormenta* (pa poslije i *Morrowind*), koje su, unatoč "lošijoj" grafici, obilježile idejama, humorom, atmosferom, igrivošću, a ponajviše dugotrajnošću. Oni stariji gejmeri će znati o čemu pričam. Iako u današnje vrijeme možemo kupiti prave monstrume od računala, na prste mogu nabrojati igre koje me doista zanimaju (kad će više taj *TES4: Oblivion* i *Fallout 3*???) Da ne zaboravim, posebno bih volio pohvaliti Žmirića na izvrsnim kolumnama i Ivana Polojca na susretljivosti. Rukavina kod mene ima malu "packu" zbog neralno niske ocjene *Bloodmoona* (po meni je zaslužuju veću pozornost, pogotovo zato što bi ih na našim prostorima trebalo biti više. Eto, toliko, možda i previše, ali nakupilo se s godinama. Velik pozdrav odličnoj ekipi šalje Dino iz Pazina.

"... Drago mi je što se u Hacker polako vratila njegova "stara dobra" ekipa. To me podsjetilo na, po meni, "zlatno doba RPG-a", kad su izlazile igre poput *Fallouta*, *Baldur's Gatea*..."

Bethseda zaslužila više jer su *Morrowind* digli na jednu novu, sasvim drugačiju razinu), ali mu opraštam jer me njegovo pero uvijek zna ugodno iznenaditi.
Za kraj, imam još dva prijedloga: vratite poster, i malo više pratite LANove i igraonice, mislim da

Opširno pismo, nema što, hvala ti što si nam se konačno odlučio javiti nakon toliko godina provedenih uz nas. S obzirom da je tvoje pismo više komentar na sve ove godine čitanja Hackera, možemo ti samo još zahvaliti na svim i više nego lijepim riječima. Nadamo se da će do tvojeg idućeg javljanja proći nešto manje vremena (ma ajde, neka to ne bude više od pet godina :).

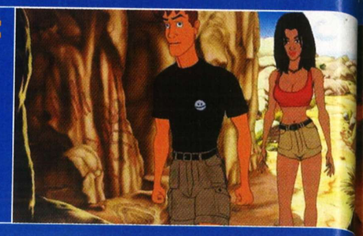
Ah, Velebit! Ops, stani malo! Što se ono bijeli u gori zelenoj...?
Što se tiče tvoje guzice... Mirela dušo, taman ti je i više me ne zaje...aj s tim

SOS

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

A Nepotpisani čitatelj je stigao do četvrtog poglavlja i treba odvijač za matice. Nakon što je saznao gdje je, odvijač je završio u blatom ispunjenom koritu za konje. Pitanje je kako sada doći do njega.

O Vrlo jednostavno i maštovito. Uzmi zdjelu za cvijeće i baci je s balkona - past će u korito i izbaciti odvijač.



Dok ovo čitate, vjerujemo da je konačno zahladnjelo, a možda je čak pao i prvi snijeg. Ukratko, savršeno vrijeme da se povučete u tople sobe i zaigrate svoju omiljenu igru. Dakako, ako negdje zapnete, pišite nam, pokušat ćemo vam pomoći. Ugodna zabava!

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANACE

A The Gamer je prešao igru i osvojio bandanu te ga sada zanima kada i gdje ju može iskoristiti.

O Bandana bi trebala biti otključana čim počneš ponovno igrati igru. Ako se ne nalazi među tvojim stvarima (kad igraš s Raidenom), onda možda nisi snimio poziciju. Naime, kad završiš igru, treba se snimiti da si je jedanput prešao kako bi igra razumjela da je igraš ponovno. Ipak, vjerujem da je sve u redu i samo moraš zaigrati kako bi je mogao koristiti.

ROME: TOTAL WAR

A Bojan nije pridošlica u Total War serijal, ali mu najnoviji dodatak zadaje probleme. Neki gradovi su mu u minusu, a drugi u plusu i jednostavno ne zna kako da se sredi i riješi svih financijskih problema.

O Za vojsku valja izdvojiti novac. Stalno regrutiranje (ako ga ostaviš uključeno) također zahtijeva novac. Dakako, i za zgrade treba izdvojiti novac, doduše, neke ga i proizvode. Što više ljudi imaš, to je više poreza, a to znači i više novca. Trgovina je također dobar način zarade. Dakle, u nekim gradovima se koncentriraj na izgradnju luka, rudnika i, naravno, cesta svuda uokolo. S drugim zemljama (ili obiteljima na početku) trebaš imati dobre odnose i dogovore o trgovini. Povećaj broj ljudi u gradovima koje si odlučio koristiti kao izvor novca. Drugi gradovi (njih nekoliko) ti mogu poslužiti za proizvodnju vojske. Neki će biti u minusu, neki u plusu, ali važno je da si u pozitivi.

SLIKE

A Često nam dolaze pitanja poput: Kako nabaviti auto na slici u najavi? Kakvo je to odijelo koje ima glavni lik u recenziji? Koja kuća...

O Mislim da ste shvatili. Naime, slike koje koristimo u časopisu nisu uvijek uzete izravno iz igara (pogotovo ne u najavama) nego su posebne slike puštene u cirkulaciju od strane proizvođača. Zato mnoge stvari koje vidite na slikama ne možete nikada vidjeti u igri, ali to nema utjecaja na samu igrivost.

EMULATORI

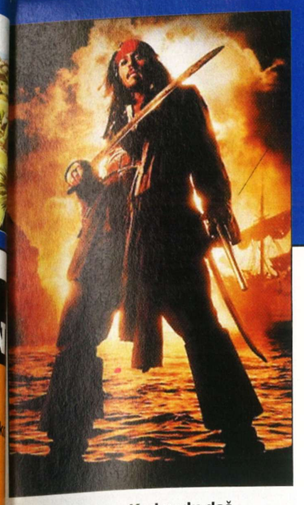
A Damir pita koji je dobar emulator PlayStationa i gdje bi ga mogao nabaviti. Želi zaigrati neke PSX igre na PC-ju pa ga zanima i treba li mu kontroler ili može igrati preko tipkovnice.

O Preporučujemo ti da odeš na stranicu http://www.emulator-zone.com/doc.php/psx/. Na njoj ćeš naći linkove za nekoliko emulatora pa pročitaj što drugi misle o njima i odluči koji bi mogao biti najbolji (mi preporučujemo ePSXe). Igre možeš igrati bez kontrolera jer se sve može namjestiti na tipkovnici. Ipak, ako baš želiš i kontroler i igre za konzolu, možda bi mogao razmisliti i o kupnji konzole.

SACRED

A Igor se nalazi u Wyvern Pass i treba odnijeti vodu umirućem vojniku. No, dok on donese vodu, vojnik već umre.

O Nešto si propustio jer vojnik ne može umrijeti ako nije vrijeme za to jer je to dio glavnog *questa*. Vodu nabaviš u oazi. Ako nije tamo (budući da postoji *bug* u igri), stisni ~ kako bi otvorio prozor, u koji upiši wasser i boca vode će ti se pojaviti



među stvarima. Kad vodu daš vojniku, on će ti reći što treba i tek onda umrijeti. Je li moguće da si mu možda donio vodu, nakon čega je on umro, a ti jednostavno nisi primijetio da je nešto rekao?

CHEAT TERMIN

■ ROME: TOTAL WAR

Pritiskom tilde (~) otvorite prozor u k upišite:

gamestop - 10% jeftinije jedinice u kampanji
oliphaunt - 40% veći slonovi u kampa
jericho - u borbi, kad je opsada, srušit se zidovi
add_money 20000 - dodajte 20000 šestercija svojoj blagajni
add_population IME # - dodajte određeni broj (#) ljudi nekom svojem gradu (IME)
toggle_fow - uključite/isključite fog of war
process_cq IME - sve zgrade koje se grade u gradu (IME) će biti dovršene
force_diplomacy accept - natjerajte pr tivnika da prihvati diplomatski prijedlo
invulnerable_general IME - general (IM će biti neranjiv
season summer - ljeto
season winter - zima
capture_settlement IME - zarobite grad (IME)
mp # - dodajte određeni broj (#) bodova za micanje odabranom liku
toggle_perfect_spy - uključite savršena špijune
force_battle_victory - pobijedite u borb
force_battle_defeat - izgubite borbu

■ EVIL GENIUS

Za vrijeme igre utipkajte *humanzee* kako biste uključili varanje. Sada pritisnite jednu od ovih kombinacija:

CTRL + C - 100000$
CTRL + A - još jedan henchman i minion
CTRL + O - svi predmeti
CTRL + T - sve zamke
CTRL + S - zračni napad
CTRL + M - svjetski kaos

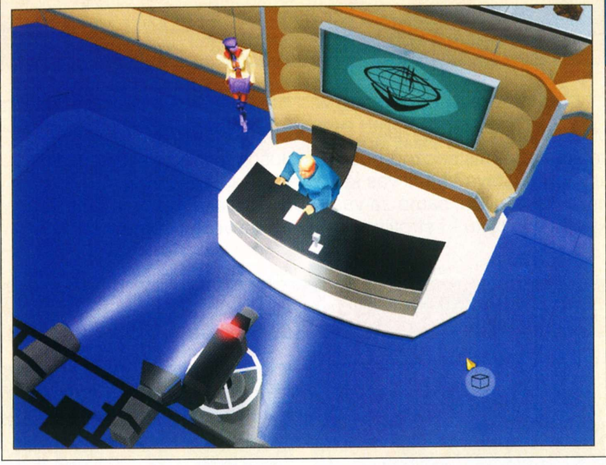
■ CONFLICT: VIETNAM

Držite lijevi SHIFT te upišite AGENTORANGE kako biste otključali izbornik s varanjem.

EVIL GENIUS EVIL EVIL EVIL EVIL

A Ivan ima problem s Nikitom Leonovim. Naime, taj zločinac se pojavio na otoku, ali ne zna kako da ga natjera da mu se pridruži.

O Prvo ga zarobi i zatim ga počni ispitivati. No, nemoj koristiti stolicu za mučenje nego ga ubaci u kantinu, u veliku miješalicu. Nakon što ga dovoljno dugo budeš vrtio u njoj, shvatit će da je ipak bolje pridružiti ti se.



ugledaš, klikni nanj.

MANHUNT

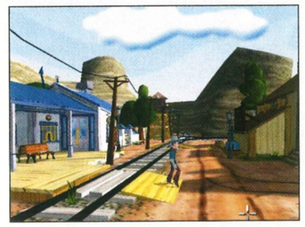
A Hacker2 pita kako uključiti mikrofon u ovoj igri jer je, naime, pročitao da se njime može proizvoditi zvukovi u igri.

O Istina, mikrofon pridonosi realnosti igre – naime, kada te neprijatelji čuju, okreću se prema tebi. Mislim da bi trebao biti automatski detektiran (ako si ga uključio, naravno), ali postoji negdje i opcija za detekciju. Čim je detektiran, uključen je. Ako ga igra ne nađe, riječ je o nekompatibilnosti uređaja. Nažalost, igra ne prihvaća sve tipove mikrofona.

WANTED: A WILD WEST ADVENTURE

A Marko je zapeo pri prerušavanju u doktora. Nabavio je sve potrebno, ali su mu rekli da mora oprati jaknu. Sada je mokra i ne zna kako da je osuši.

O Trebaš zapaliti vatru i staviti jaknu na stalak ispred nje. Da bi zapalio vatru, potrebne su ti šibice, puhalo (za raspiriti vatru) te cjepanice.

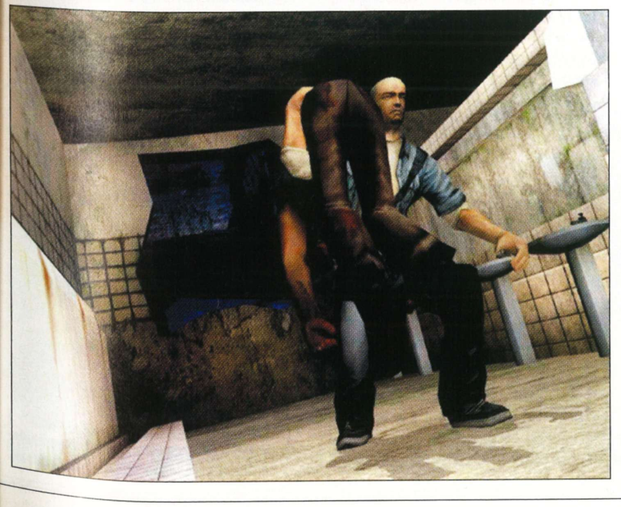


Balvan koji imaš prvo stavi u držač (koji se nalazi na susjednoj farmi) pa ga razreži popola, a potom na Bannister farmi stavi obje polovice na panj i raspolovi ih sjekirom.

ILEGALNE IGRE

A Stiglo je nekoliko pisama gdje nam se uglavnom tužite da vas igre izbacuju van, traže da ubacite CD, ne dopuštaju vam da nešto učinite u igri (npr. gradite zidove) i slično.

O Možda je riječ o ilegalnim igrama, koje ne funkcioniraju najbolje. Dakako, moguće je da vas igra izbacuje i zbog nekog hardverskog problema, ali da bismo vam mogli pomoći, morali bismo znati koja vam je konfiguracija (iako smo već više puta govorili o sličnim problemima).



CHEAT TERMINAL

■ FULL SPECTRUM WARRIOR

U izborniku za varanje upišite jednu od šifri:

MERCENARIES - neograničeno streljivo
NickWest - velike glave

■ CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Započnite igru s dodatnim parametrom +set developer 1 +set sv_cheats 1 te u njoj pritiskom na tildu (~) prizovite prozor za upisivanje:

give health - puno zdravlje
give all - svi predmeti
give ammo - streljivo
god - neranjivost
notarget - neprijatelji će vas ignorirati
noclip - prolazite kroz zidove i slične zapreke
ufo - letenje
kill - samoubojstvo
map IME - prebacite se na određeni nivo (bastogne1;foy;bastogne2;noville;bomber; trainbridge;sicily1;trenches;ponyri;sicily2; kursk;kharkov1;kharkov2)

Ipak, vjerujemo da je riječ o onome prvome, a budući da smo mi časopis koji ne podržava piratstvo, ne možemo vam pomoći u rješavanju problema.

PIRATES OF THE CARRIBEAN

A Tome pita, kratko i jednostavno, kako prijeći misiju s Nigel Blaythom.

O Ako se dobro sjećam, riječ je o misiji Atios Votary, koja počinje tako da Blayth napada Atiosa. Za početak ubij Blaytha te Atiosa odvedi u Conceicao. Idi u krčmu, pitaj krčmara o Atiosu te idi gore i u sobu. Slijedi uhićenje, razgovor te put u džunglu. Nakon razgovora s Atiosom trebao bi saznati gdje je i kako doći do blaga.

THIEF 3: DEADLY SHADOWS

A Dalibor se nalazi na misiji Overlook Proper i ima dva problema. Ne zna gdje se u radnoj sobi nalazi tajni prekidač koji mora aktivirati te ga zanima kako dati vino udovici Moiri.

O Vino joj daš tako da ga staviš na stol pokraj nje, a kao nagradu ćeš dobiti priču. Tajni prekidač nije, kako ti misliš, iza ormara nego na tradicionalnom mjestu, ispod stola. Jednostavno pogledaj dolje i, kad ga treba odnijeti vodu umirućem vojniku. No, dok on donese vodu, vojnik već umre.

SHERLOCK HOLMES: THE CASE OF THE SILVER EARRING

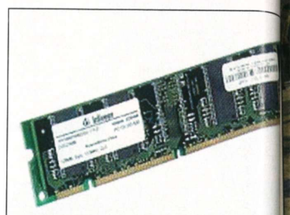
A Ovako dugačko i detaljno pismo dugo nismo dobili. Ivan je na samom početku i prošetao se cijelom kućom te nam poslao ispis svega što je napravio. Uvjeren je da nema više što učiniti, ali Holmes ne želi izaći iz kuće.

O Nakon što smo podrobno pregledali popis, zaključili smo da si ipak propustio jednu stvar. Kad se nalaziš u hodniku pored glavne prostorije u kojemu su druga vrata za izaći iz kuće, pogledaj vrata koja vode u glavnu prostoriju - na lijevoj strani češ primijetiti mrlju pa izmjeri na kojoj se visini nalazi. Sada možeš izaći iz kuće.

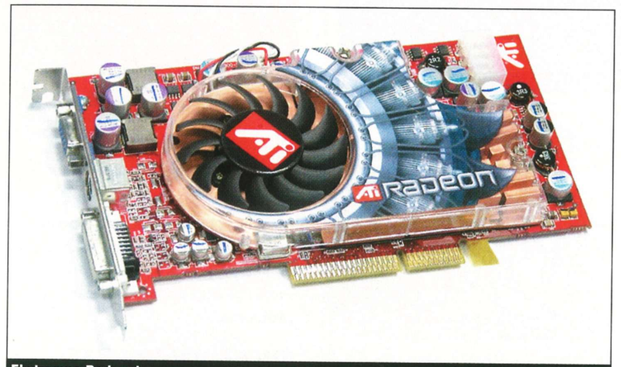
BezPanike

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



Brand name memoriju, sine...



Ekstremna Radeonka...

KRATKO I SLATKO...

A Hello!! Moja konfa je P4-2.8, 2x256 MB RAM DDR 400, Gainward GS GeForce 4 Ti 4200. Isplati li mi se mijenjati grafičku karticu?? Ako da, koju da kupim?
Lucifer

O Nažalost, nisi napisao koju matičnu ploču imaš... Ali, kako je riječ o P4 2,8 GHz procesoru, pretpostavljam da ima AGP 8x utor. Predlažem neku od novih GeCube ATi kartica, ovisno o financijskim mogućnostima. Na tvom mjestu ne bih išao na ništa slabije od Radeona 9600XT ili 9550 Extreme.

DISTORZIJA ZVUKA...

A Help! Reinstalirao sam Windowse i kad sam nakon nekoliko dana htio pogledati spotove prije skinute s neta (na drugoj particiji), nije bilo dobro. Kod pola spotova koji su mi prije bili normalni sada zvučnik krcka tijekom reprodukcije. Npr. Rammstein – Amerika - čim počne refren, pjesma više nije slušljiva jer iz satelita dolazi zvuk krckanja. Skinuo sam drivere za zvučnu, ali ništa se nije promijenilo. Imam: Creative labs:Inspire 2.1 2400, VIA KT333 Chipset Based, integrirana Realtek ALC 6-channel audio.

O Samo dva pitanja: jesi li instalirao VIA 4-in-1 drivere prije nego si pošao instalirati bilo koje ostale drivere te jesi li skinuo i instalirao dobar codec za DivX? Ako je odgovor na oba pitanja negativan, onda prvo udari glavom o stol (nježno, ne moraš jako), a onda idi na www.viaarena.com i skini drivere, a potom na jdoe.host.sk i skini Coda codec pack. Kad to dvoje riješiš, mislim da nećeš više imati problema s distorzijom zvuka kod reproduciranja filmića. Isto tako, provjeri kako ti je podešena glasnoća zvuka i preporučujem stavljanje equalizera na 'flat' postavku – jer tako su izvođači željeli da se njihova glazba čuje :-)

Ehehe, što je bilo zadnji put kad je netko Rammsteine slušao ;-)

DDR NA P4B?

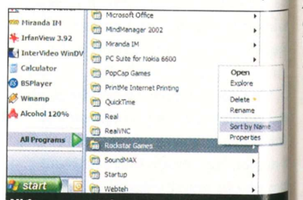
A Može li na ovu matičnu ići DDR memorija i ako može, koju mi preporučujete?
MATIČNA:-P4B,Intel,FSB 400,3xDIMM,AGP4x,6xPCI,1xCNR,4xUSB,U/DMA 100, AC97 AUDIO,Socket 478,ATX

O Odgovor na tvoje pitanje potvrdan je, mladi padawane. :-) Riječ je o mamoploči s i845 čipsetom, što znači da je vrlo poželjno staviti DDR400 memoriju. E sad, ovisi koliko si financijski potkožen, ali ima jako dobrih memorija, koje prodavači označavaju kao 'brand name' – to su u pravilu Samsungove, Infineonove, TwinMos i slične, koje su nešto skuplje od memorija 'bezimenih' proizvođača, ali zato imaju bolji CAS latency, kvalitetniji su čipovi, dulje jamstvo itd. Dakle, put pod noge i kupi 'brand name' DDR400 memoriju koliko možeš. Vodi računa da ti ploča ima tri utora za DDR (to znači ono 3xDIMM), prethodno provjeri koliko imaš slobodnih utora! :-)

RAZVRSTAVANJE PROGRAMA...

A Imam jedno pitanje za vas. Kad bih prije instalirao nešto, u Start izborniku bi se sve posložilo po abecedi, a sad samo bude dodano na kraj. Nisam ništa prčkao po regeditu i ostalim stvarima. Molim vas, odgovorite mi
Marko

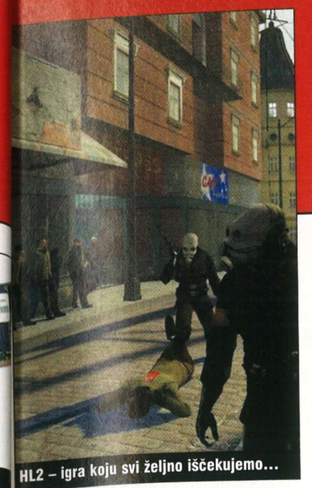
O Marko, ništa lakše! Pretpostavljam da koristiš Windows98SE ili noviji operativni sustav. Klikneš na Start, potom Programs, i otvori ti se lista programa. Na bilo kojem mjestu pritisneš desnu tipku miša, odabereš "Sort by Name" i voila! Programi opet razvrstani po abecednom redu! :-)



Viđe, nu... ovako se to radi!

PLAČLJIVI MAIL BEZ PANIKE

A Dobar dan, poštovana ekipo ! Puno.. šmrc.. puno... puta sam slao mail, ali ništa.. Čekao odgovor.. ali ništa. Molim vas da mi ovaj put odgovorite na mail, ne trebate ga objavljivati... Dakle, ovo je komp koji sam nabavio: MB ASUS P4P800/GD INTEL865PE, CPU P4 HT 3.2 GHz 1MB PRESCOTT, VGA CANYON FX 5900XT 128MB, DVD-RW/+RW LITEON 8X BULK, HDD HITACHI 80 GB,monitor SAMSUNG 997DF 19''... Zanima me vaše mišljenje o grafičkoj i općenito o kompu? Hoće li raditi *HL2*, *Doom3* na svim detaljima??? Mogu li uključiti antialiasing i anisotropic filtering?
Marko iz Zagreba



HL2 – igra koju svi željno iščekujemo...

O Iskreno rečeno, ovo je prvi put da sam vidio tvoj mail. Općenito, u Hackeru se držimo pravila da svaki mail koji ima imalo smisla, objavimo, a ponekad i potpuno besmislene (Je l' tako, Štef? Je l' još v demižona gledliš?). Konfiguracija je potpuno OK i mislim da će bez imalo problema vrtjeti *HL2*, *D3* i ine nadolazeće pucačine. Što se filtera tiče, zašto ne - uključi, vidi kako ide, ako bude zastajkivanja, lako ih isključiš.

NADOGRADNJA...

A Pozdrav!
Super ste!
Zanima me što bi na mojoj sadašnjoj konfiguraciji trebalo zamijeniti da bi ona mogla vrtjeti novije naslove (*Doom 3*, *FarCry*...) bez blokanja? Imam Intel Celeron 4, 1700 MHz (4.25 x 400), ECS P4VMM2 (2 PCI, 1 AGP, 1 CNR, 2 SDR DIMM, 2 DDR DIMM, Audio, Video), VIA VT8751(A) ProSavageDDR P4M266(A), 512 MB (PC2700 DDR SDRAM), SAPPHIRE RADEON 9600 PRO ATLANTIS (128 MB), Maxtor 6Y160P0 (160 GB, 7200 RPM, Ultra-ATA/133), LITE-ON DVDRW SOHW-1213S, SONY DVD-ROM DDU1621 (16x/40x DVD-ROM).
Unaprijed hvala!
Ivan

O Mislim da bi ti bilo pametno razmisliti o nekom punokrvnijem procesoru s 400MHz sabirnicom (koliko sam shvatio iz ne baš sasvim jasnih podataka na ECS-ovom *siteu*, tvoja ploča podržava Celeron i P4 procesore do 2.6 GHz), o još 512MB DDR-a, kao i o nekoj jačoj grafičkoj kartici ako financije dopuštaju. R9600PRO u praksi vrti *D3* i *FarCry* sasvim pristojno. Ostatak konfiguracije je sasvim OK.

BEŽIČNA TIPKOVNICA I GLODAVAC...

A E, di si, care? Evo ovako, budući da vi uvijek naglašavate da je razlika između jeftine i dobre tipkovnice/miša velika i omogućuje bolji rad/igranje, odlučio sam baciti staru Chiconycu i miša od 31.90 i kupiti novo. Odlučio sam se za bežičnu šemu i malo sam zavirio u ponudu. E sad, ja bih htio da mogu pogledati i koji film iz kreveta, a da se ne moram svaki put ustajati, no ne znam koliki domet imaju bežične tipkovnice. Meni bi dostajalo kojih 3-4 metra pa te želim pitati imaš li kakav savjet i ima li što kvalitetno za kojih 600-tinjak kuna?
Jure

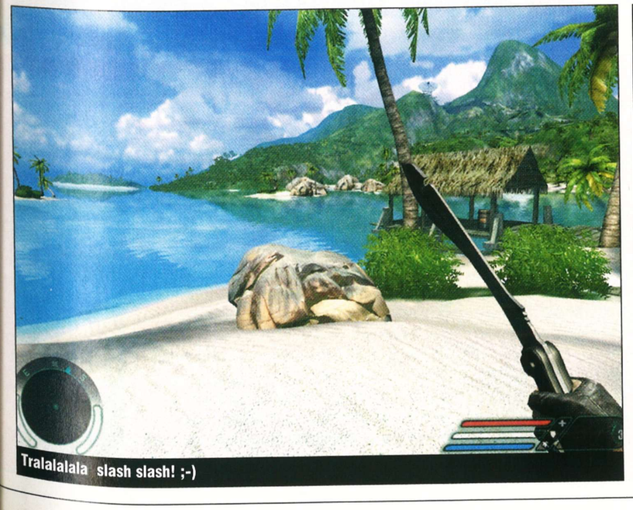
Microsoft Wireless Optical Desktop PRO 2.0 (hmm, mogli su i neko kraće ime smislit' ;-)).

O E, lipi moj, pametna ti je odluka da kupiš kvalitetnu tipkovnicu i miša, bit će ti ruke zahvalne! U rangu do 600 krznatih životinja bezuvjetno preporučujem Microsoft Wireless Optical Desktop PRO V2.0 (487 kuna, HGspot) ili Microsoft Wireless Optical Desktop Elite (559 kuna, HGspot) – pogledaj uživo koji ti se više sviđa. Što se dometa tiče, mislim da 3 do 4 metra neće biti nikakav problem.

GAMERSKA ASUSICA...

A Zanima me gdje se može (u ZG) nabaviti V9999GE. I usput, je li AGP ili PCI Express?

O Živio, mladiću. Možeš je nabaviti u King-ICT-u po cijeni od 3441 kune za gotovinu. I usput, to je AGP 8x kartica :-)



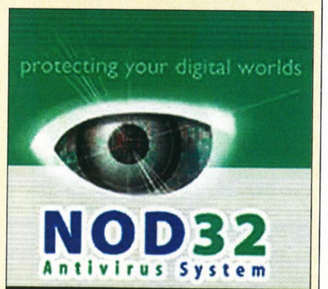
Tralalalala slash slash! ;-)

Mmmmm, plaaaavooooooo...

ANTIVIRUSNA ZAŠTITA...

A Haj!! Pišem vam opet jer imam novi problem. Prošli ste mi riješili pa se nadam da ćete i ovaj!
Naime, imam problema s antivirusnim programom - Norton Antivirus 2003 Professional Edition. Dosad je sve bilo u redu, međutim prije desetak dana mi je javio poruku da za 31 dan istječe "subscription service" i da bih ga trebao obnoviti jer mi u protivnom računalo neće biti zaštićeno od novih virusa!! Međutim, kad ga pokušam obnoviti, on mi traži nekakav "subscription key", koji sam uspio naći na službenim stranicama, ali ga mogu dobiti samo ako platim 30-ak eura!! Što učiniti??!
Molim vas, POMOZITE!
Unaprijed zahvaljujem!!!
Pozdrav iz Dubrovnika!!!!!!!!

O Zdravo, gosparu! Problem je u tome što je prošla godina dana otkako koristiš tu verziju Nortona, nakon čega bi trebalo produžiti pretplatu. Dakle, ono što bi trebao učiniti je kupiti neki jeftin, a učinkovit antivirusni program (e.g. NOD32)



NOD32, učinkovit uz prihvatljivu cijenu

PITANJE BROJA

ČITLJIVOST DVD MEDIJA...

A Poštovani g. Polojac, molio bih Vas da mi pokušate razjasniti čudnovato ponašanje mojeg DVD/CD ROM AOPEN DVD1648 16/48 (prepisao s računa). Naime, uređaj s CD-ima radi normalno, ali s DVD-ima malo da, malo ne. Prvi DVD film koji sam stavio radio je normalno, a svi ostali nisu se htjeli ni pokrenuti, tj. uređaj se ponašao kao da ništa nisam stavio. Izveo sam pokus s tim DVD-om koji je radio i još 2 DVD filma koja nisu i rezultat je uvijek bio isti, taj DVD bi se pokrenuo, a ona 2 ne (sva tri DVD filma, i onaj koji radi i oni koji ne rade, nisu originali, nego kopirani iz istog izvora za "internu upotrebu"). Posudio sam DVD koji je bio izašao u nekim novinama kao prilog i, začudo, taj je radio. Kad sam stavio Hacker DVD, i on je, začudo, radio pa sam sad ostao zbunjen.
E sad, pretpostavio sam da bi problem mogao biti u tome što imam Win98, a susjedi kod kojih svi prije spomenuti DVD-ovi rade WinXP, ali to ne mogu potvrditi u praksi. Jesam li u pravu, a ako jesam, postoji li neko dodatno rješenje osim, naravno, instalacije WinXP?
Unaprijed hvala!
Marko

O Marko, problem nije u operativnom sustavu nego u tome da tvoj DVD-ROM pogon očito ne voli snimljene DVD-e. Jer, po ovome što si mi napisao, sasvim normalno čita originale, a "sprženo" DVD medije neće ni pod razno. Sličan problem je imao kolega sa starim Hitachijem. Rješenje:– kupiti novi DVD-ROM pogon, bojim se da nema druge. Od sveg srca preporučujem Pioneer i TEAC.

Pioneer DVD-ROM, miljenik naše redakcije...

PIŠE Ivan Polojac | ivan.polojac@janus.hr

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI
IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

HDTV NA MOBITELIMA 2006.?

Nekoliko "velikih igrača", uključujući Texas Instruments, rade na dizajnu čipa koji će omogućiti prijam digitalnih televizijskih signala na mobitelima. Prema prvim prognozama, početak šire rasprostranjenosti te tehnologije bit će već 2006., a ozbiljnost projekta potvrđuje i činjenica da tehnologiju već testira južnokorejski SK Telecom.
Novi hardverski prijamnici bitno su drugačiji od postojećih softverskih inačica, omogućujući znatno bolji prijam signala te prikaz većeg broja sličica u sekundi (tzv. veći "frame rate") pri većim rezolucijama koje nudi HDTV signal. Industrija cilja na korisnike koji će gledati kratke sportske emisije i vijesti u kafićima, no postavlja se pitanje vijeka trajanja baterije, specijalnih programa, no najvažnije od svega je hoće li ljudi uopće htjeti izdvojiti dodatan novac za gledanje televizije na mobitelu!?
Texas Instruments tvrdi kako će 70 posto mobitela do 2007. imati integrirane TV-prijamnike. U pravilu, tu bismo informaciju odbacili kao nekakvu vrstu vlastite promocije tvrtke koja želi progurati neki novi proizvod, no danas, nakon prave poplave mobitela s kamerama (sada je teško pronaći mobitel koji je nema), nije teško zamisliti da će se planovi Texas Instrumentsa doista ostvariti. www.ti.com

NOVOST IZ FRANCUSKE – SAGEM MYC5-2

Sagemov prvijenac u segmentu preklopnih mobitela s kamerom nosi ime myC5-2. Namijenjen je budžetnim tržištima kao i većina njihovih modela, ima unutarnji zaslon razlučivosti 160x128 točaka koji prikazuje 65 tisuća boja, VGA kameru tik iznad pretinca s baterijom te manji vanjski monokromatski zaslon razlučivosti 96x64 točaka.
Što se komunikacijskih tehnologija tiče, myC5-2 je tri-band GSM/GPRS mobitel, podržava Java tehnologiju, ima WAP preglednik te podršku za MMS dopisivanje. Interna memorija je kapaciteta 3,7 megabajta, što je dostatno za pohranu sličica i MMS poruka.

Siemens C65
(ZLATNA) SREDINA

Za Siemens C65 mogli bismo ukratko reći da spada u zlatnu sredinu i što se veličine i što se mogućnosti i specifikacija tiče, s tim da slijedi dizajnerske smjernice ostalih današnjih Siemensovih modela, što nije loše. Izvana je prilično dopadljiv, drago nam je vidjeti da je izbjegnuta ona sterilnost koja je u jednom trenutku vladala u njihovu dizajnu.

Nadalje, što se vanjskog izgleda tiče, C65 omogućuje izmjenu prednje maske i poklopca baterije. Dakako, čovjek bi pomislio da će to utjecati na kompaktnost uređaja te izazvati škriputanje, no ovdje je sve izvedeno vrlo korektno, pa C65 ostavlja dojam solidnog i čvrstog uređaja. I što se dimenzije i težine tiče, on spada u srednju kategoriju sa svojih 105x47x18 milimetara i 86 grama, s tim da je nekako čudno i pomalo neprirodno riješen njegov oblik – stražnji dio je, naime, potpuno ravan, dok je prednji ispupčen, pa je tako i njegovo korištenje i ležanje u ruci prilično čudno. Tipkovnica je, unatoč različitim površinama tipaka, ugodna i upotrebljiva, baš kao i navigacijski 'joystick' (koji, istini za volju, ponekad ne registrira klikove, ali ajde, to možemo oprostiti).

Zaslon je vrlo pristojan - prikazuje 130x130 točaka u više od 65 tisuća boja i solidno je vidljiv čak i na snažnijem dnevnom svjetlu unatoč činjenici da rabi sada već zastarjelu CSTN tehnologiju. Na poleđini uređaja je kamera, na lijevom boku pri dnu smješteno je maleno oko infracrvenog sučelja, a na samom dnu već dobro poznati priključak za punjač, odnosno podatkovni kabel.

Što se funkcionalnosti tiče, C65 definitivno spada u srednji razred, ali ima nekoliko ugodnih iznenađenja zahvaljujući kojima možemo reći da koketira s višom srednjom klasom. Podržava rad na tri GSM frekvencije, ima GPRS klase 10 te WAP 2.0 preglednik mobilnog Interneta. Što se dopisivanja tiče, C65 nudi SMS i MMS koji nadopunjuje kamera CIF razlučivosti (352x288 točaka) s trostrukim digitalnim zumom i vrlo dobrim tražilom putem zaslona. Korisniku je dostupno šest megabajta memorije za pohranu sličica, polifonih melodija zvona i Java igara.

Kad smo već kod melodija zvona, 40-tonske polifone melodije kao i ostali sistemski zvukovi izrazito su glasni, ali ne baš naročite kvalitete (što zna prilično živcirati, pogotovo kada pokušavate na miru podesiti tipove zvona za različite profile). O korisnih mogućnosti valja još spomenuti interni adresar vrlo dobre funkcionalnosti kapaciteta tisuću unosa, pristojan kalendar, budilicu, diktafon, kalkulator, pretvornik mjernih jedinica, štopericu, brojilo vremena te izdašan kapacitet SMS sandučića.

Ukratko, C65 je pristojan mobitel srednje klase solidne funkcionalnosti i upotrebljivosti, ali dojam kvare kamera, preglasne i distorzirane melodije i prilično spor i zastario softver.

InfoBox
DIMENZIJE: 105x47x18 mm
TEŽINA: 86 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
BATERIJA: Li-ion, 600 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: do 5 sati
VRIJEME ČEKANJA: do 250 sati
www.siemens.hr
USTUPIO: Siemens Hrvatska
CIJENA: 1434 kn

NEOBIČAN NAČIN ZA ZAŠTITU MOBITELA

Već smo vidimo oglase: Bagmovil - najbolja vunena zaštita za vaš mobitel i druge elektroničke uređaje! Ili, recimo, španjolska inačica slogana za ljubitelje sapunica: "Bagmovil – La mejor protección para tu móvil!" Dakle, ako su vam klasične torbice već dosadile, odveć su vam sterilne, mrzite neopren ili kožu i želite drugačiji tip zaštite vašeg mobitela, otkačeni ste ili ste jednostavno malo sišli s pameti, rješenje ove mlade španjolske tvrtke će vas oduševiti. Bagmovil se može naručiti u nekoliko različitih dezena, boja, sa sloganima ili logotipima... što god vam padne na pamet! Sa znakom "@" - za one koji često prčkaju po računalima, sa zastavama država - za lokal-patriote, s listom kanabisa - za "opuštajuće trenutke", ili u jednom od stotinu dezena koji neodoljivo podsjećaju na dječje čarape! Svirepo! :-) www.bagmovil.com

Siemens CF62
NA PREKLOP ALI DRUGAČIJE

Siemens se dosad na europskom tržištu baš i nije iskazao s preklopnim mobitelima, pa bi to možda CF62 mogao promijeniti. Solidna funkcionalnost i dopadljiv izgled svakako će pomoći, no ima li CF62 snage boriti se protiv Samsunga i Motorole?

Istini za volju, Siemensu baš i ne ide proizvodnja lijepih mobitela nižeg cjenovnog razreda. CF62 trudi se biti iznimka, no to mu uspijeva samo djelomice. Dimenzije su mu relativno male, a težina prosječna. Odlikuje se uglatim dizajnom i vanjskom 'loop' antenom, tako da sliči na manju i kutijastiju inačicu Sony Ericssona Z200. Na kućištu nema vanjskih tipaka, a plastika djeluje osrednje kvalitetno, u prilično dosadnim tonovima sive i srebrne boje. Vanjski zaslon je monokromatski, razlučivosti 96x64 točke, solidne preglednosti i ugodnog osvjetljenja.
Otklapanjem mobitela otkrivamo svijetlosivi obrub donjeg dijela, gdje su skrivene LED-ice jantarne boje. Iste se ritmički pale i gase prilikom dolazne poruke ili poziva – efekt koji je prvo pokazala Motorola V80, doduše u nešto impresivnijoj izvedbi. Na samom dnu nalazi se utor koji (frustrirajuće!) služi i kao veza za podatkovni kabel, utor punjača i konektor za slušalicu. Zaslon je prilično malen, no solidnih performansi. Prikazuje sliku u 128x128 točaka, korištenjem CSTN tehnologije, u više od 65 tisuća boja. Tipkovnica i navigacijska klackalica (d-pad) funkcionalni su, ali ni po čemu ne odskaču od prosjeka.
Što se pak funkcionalnosti tiče, Siemens CF62 podržava tri GSM frekvencije, ima MMS, GPRS (klase 10), skromnih jedan i pol megabajta korisničke memorije, vlastiti imenik kapaciteta 500 unosa, kalkulator, pretvornik valuta, budilicu, štopericu i brojilo vremena (dodatke bez kojih praktički ne možemo ni zamisliti današnje mobitele). Izbornici su tipični za ovog proizvođača – organizirani u tri reda po tri ikone, a njihov odziv je prilično spor, no za Siemens to nije ništa neobično.

Sve u svemu, CF62 nije loš odabir ako želite prilično jeftin preklopni mobitel. Dakle, od boljih obilježja izdvojili bismo LED indikatore, neobičnu tri-band funkcionalnost te hands-free zvučnik, a od lošijih neinventivnost u dizajnu, osrednju kvalitetu plastike i sporost softvera/korisničkog sučelja.

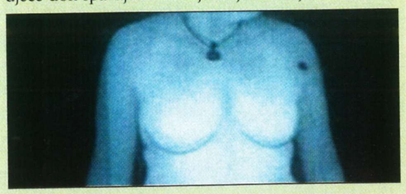
InfoBox
DIMENZIJE: 81x45x22 mm
TEŽINA: 85 g
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
BATERIJA: Li-ion, 600 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: do 5 sati
VRIJEME ČEKANJA: do 220 sati
www.siemens.hr
USTUPIO: Siemens Hrvatska
CIJENA: 1147 kuna

NOVOSTI I TRENDOVI
IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

Što se dizajna tiče, teško da bismo mogli reći da je originalan, za razliku od neobičnog myC3-b. Oblikom i kombinacijom boja (previše) sliči na Samsungove modele. Prema prvim podatcima, dimenzije će mu biti 82x43x23 milimetara, a težina 80-ak grama. Istini za volju, myC5-2 nije tehnički najnapredniji mobitel na svijetu, ali za nekog tko želi mobitel s VGA kamerom i solidnim zaslonom, bit će dobar izbor. Na tržištu bi se trebao pojaviti potkraj godine, a cijena će mu biti oko 190 eura.
www.sagem.fr

MOBITEL DODATCI ZA VOAJERE

Japanska tvrtka Yamada Denshi prodaje novi dodatak za mobitele koji omogućuje noćno slikanje, ali i - sasvim slučajno - gledanje kroz odjeću. Cijela priča jako podsjeća na epizodu sa Sonyjevim Handycamovima koji su također omogućavali noćno snimanje i virenje pod odjeću.
Dodatak je moguće kupiti putem Interneta i potom instalirati na skuplje fotomobitele. Čini se da su noćni filtri najnovija pomama među japanskim voajerima. Naime, proteklih mjeseci dva nastavnika s poznatih sveučilišta uhićena su zbog snimanja fotografija studentica odozdo, zavirujući im pod haljine. Nedavno je također održano suđenje šestorici članova kluba čija je "specijalnost" bila snimanje žena u vlakovima.
Ovim dodatkom mobiteli s fotoaparatima omogućuju korisniku noćno snimanje tako da reagiraju na toplinu i time iscrtavaju slike. Budući da je ljudsko tijelo toplije od odjeće, slike prikazuju tijela bez odjeće. Glasnogovornici Yamade tvrde da taj *gadget* nisu namijenili za voajerstvo nego su očekivali da će ga korisnici rabiti za snimanje fotografija djece dok spavaju ili detalja cvijeća i bilja.



trendovi

MOTOROLINE JESENSKE NOVOSTI

Motorola je u vrlo kratko vrijeme predstavila šest novih preklopnih (clamshell) mobitela, čije su neke specifikacije poznate (točnije, procurile) već neko vrijeme. U osnovi, riječ je o uređajima koji su nadogradnja već postojećih uređaja V serije, koji su već u startu bili dobri, stoga su poboljšanja mala, ali dobrodošla. Sedmi novitet je prijenosni glazbeni svirač, o kojem ćemo vas izvijestiti u drugom tekstu.
Prvi novitet je Motorola V620, nadogradnja modela V600. Novi V620 u odnosu na prethodnika ima poboljšan zaslon (176x220 točaka, ali će prikazivati više od 262 tisuće boja), nove igre te softver za obradu slika. Kao i prethodnik, dolazi s VGA kamerom, podrškom za četiri GSM frekvencije te Bluetoothom. Na tržištu bi se trebao pojaviti potkraj ove, odnosno početkom iduće godine. Drugi novitet je Motorola V550, koji je zapravo poboljšana inačica V525 pa će također biti ekskluzivno namijenjen za dobro poznatog mobilnog operatera Vodafone. Dakako, imat će nove igre, mogućnost snimanja videozapisa te, kao i V620, podršku za rad na četiri GSM frekvencije i Bluetooth kao dodatak.
Treći "clamshell" je V545, poboljšana inačica V500, tehnički mu potpuno identična, a bit će dostupna isključivo kod operatera Orange. Četvrti novitet je E550, nasljednik modela V300, ekskluzivno namijenjen za T-Mobile operatera. Podržavat će tri GSM frekvencije, imati Bluetooth, VGA kameru te zaslon razlučivosti 176x220 točaka koji prikazuje više od 65 tisuća boja. Ovaj mobitel već je dostupan kod operatera T-Mobile diljem Europe. Peti novitet je Motorola V547, također preklopni mobitel koji će imati podršku za EDGE mobilne mreže, Bluetooth, VGA kameru te zaslon razlučivosti 176x220 točaka. Po svemu sudeći, bit će dostupan kod mobilnih operatera koji imaju EDGE tehnologiju, dakle - uskoro bi se mogao naći u VIPnetovom portfelju. Šesti i posljednji novitet u Motorolinom mobilnom svijetu je V535, za koju već vizualno možemo ustvrditi da je nasljednik modela V300. Bit će dostupan u dvije boje – plavoj i crnoj, moći će snimati videozapise, imat će Bluetooth te funkcionalnost sličnu drugim V5xx uređajima. Kao i model V620, bit će dostupan potkraj ove ili početkom iduće godine.
www.motorola.com; www.ram3.hr

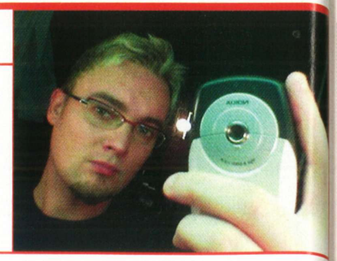
novosti

NOVI SONY ERICSSONI ZA POČETNIKE

Sony Ericsson je najavio dva nova bazna mobilna telefona, modele J200 i T290, namijenjena kineskom i azijsko-pacifičkom tržištu, koji će ondje biti dostupni već potkraj godine, a u ostatku svijeta vjerojatno u prvom tromjesečju 2005.
Sony Ericsson J200 ima jednostavan zaslon razlučivosti 128x128 točaka koji prikazuje 4096 boja. Kućište mu je tanko, ima navigacijski "joystick", mogućnost predvidljivog unosa teksta, standardne aplikacije, vlastiti adresar koji može pohraniti 200 unosa, kalendar, budilicu, 40 polifonih tonova zvona te dodatni zvučnik na poleđini za glasnu reprodukciju melodija ukoliko radite u bučnoj okolini (ili jednostavno želite razljutiti ljude oko vas ;-)).
Drugi novitet u Sony Ericssonovoj ponudi je T290, za koji se lako vidi da je nasljednik modela T230, što znači da ga možemo smjestiti u kategoriju mobitela koji nude dosta za malo novaca. Kao i J200, imat će zaslon razlučivosti 128x128 točaka u 4096 boja, zvučnik za konferencijske pozive (tzv. "speakerphone"), 32 polifone melodije zvona, nešto veći kapacitet adresara (još ne znamo točno koliko, no predviđamo 250-300 unosa), te SMS tekstualno dopisivanje s predvidljivim unosom teksta. Neki će reći da Sony Ericsson ovim uređajima otkriva toplu vodu, no svaki proizvođač s osjećajem za tržište mora imati "entry-level" proizvode. Modeli J200 i T290 su upravo to – oba su jednostavna, dopadljiva i cjenovno pristupačna, te dostupna u ledeno bijeloj ili ugljen crnoj boji.
www.sonyericsson.com

autor: Krešimir Lauš

Srameżljivci



"Prema najnovijim istraživanjima, pokazalo se da igranje računalnih igara utječe na pad samopouzdanja u igrača." Tako je glasio naslov jednog novinskog članka neznanog nam autora koji je htio progurati ovu zanimljivu tezu. Kako je glasilo ime grupacije koja je obavila dotično istraživanje, stvarno ne znamo, a kako se ono kaže, nije nas ni briga. Mirne duše smo mogli preko toga jednostavno prijeći, ali neki tihi glasić samopoštovanja ipak nas je natjerao da ispljunemo pokoju o tome. Jer, ako se nećemo braniti sami, ove naizgled banalne analize mogle bi nam donijeti nepotrebne probleme...

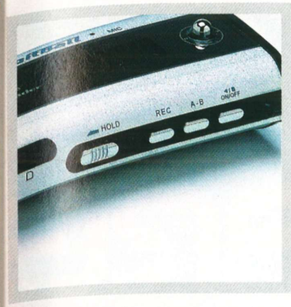
KRUH S MASTI

Banalnost?! Hm, svakako pojam koji obično prati slične mikroanalize, te je često uzrok kontradiktornih rezultata koji potpuno poništavaju bilo kakav valjan rezultat. Dakako, to je prije svega slučaj kad se ide u razmatranja prilično uskih sustava, a ne nekih temeljnih stvari koje su takve kakve jesu. Znate ono, Zemlja je okrugla i bog. Primjere za potonje možete naći bilo gdje, a najčešće u popularnim časopisima za zdrav život sretnih masa, gdje su stranice doslovce natopljene sasvim oprečnim gluparijama. Npr., pijte što više vode da biste ubrzali metabolizam i smanjili neželjene masnoće. Pijenje vode nimalo ne ubrzava metabolizam te nema nikakvog utjecaja na razgradnju celulita. Kruh ne deblja. Mast deblja. Jedite što više masti jer ćete se osjećati siti, pa nećete mnogo jesti i debljati se. Mast deblja. Igranje računalnih igara smanjuje samopouzdanje igrača... Razumijete? A što su zapravo htjeli reći? Teza je bila kako nakon igraćih seansi i boravka u jednoj drukčijoj stvarnosti, tj. virtualnosti, VRAĆANJE u realitet i sagledavanje sve njegove okrutnosti uzrokuje pad mentalne stabilnosti. Zgodno. Znači, ako ste u nekom FPS-u bili svemoćni razarač koji je automatskom puškom pokosio pola bataljuna neprijateljskih nesretnika, povratak u dnevnu sobu i shvaćanje da niste takva faca kao prije pet minuta bi vas smrdalo u glavu? Još bi gore bilo ako ste se upravo vratili iz božanske RTS seanse, gdje su tisuće pokornih duša vjerno slušale svaki pokret vašeg zapovjednog žezla, da bi vas nakon tog mamica ili žena, vampirski se iskezivši, poslala u dućan po litru mlijeka. To razumijemo. Donekle. Ali zašto ne bi bilo obrnuto? Zašto igranje ne bi punilo vaše mentalne baterije i, ostavši vam u sjećanju dok šetate gradom, čak vam možda i pomoglo? Napucavanje u FPS-u moglo bi vas natjerati da se osjećate mrvicu hrabrijim, a zahvaljujući upoznavanju socijalnih odnosa u složenoj strategiji, taj biste dan eventualno bili malo vještiji u manipuliranju vašom društvenom okolinom. Mast ne deblja. Igranje računačnih igara podiže samopouzdanje u igrača. Razumijete? Osobno, primjera za pozitivnu stranu ove dvoglave medalje imam više. O sebi neću, ali ljudi iz profesionalne okoline s kojima se družim i koji su po prirodi posla natjerani da non-stop igraju igre, djeluju mi sasvim normalno. Ako već i nisu školski primjeri ego tripera, sigurno nisu niti bljedunjavi sramežljivci koji zaziru od izravnog pogleda u oči i čvrstog stiska ruke. Smiju se, piju, psuju, svađaju se i, općenito, rade sve ono što bi normalni ljudi trebali raditi te se ni po čemu ne izdvajaju od okoline. Ali, računalne igre smanjuju... bla, bla... i barem bi zbog toga trebali sličiti na *trollove* koji se kreću samo kad je vani crni mrak, kako ih netko slučajno ne bi sreo i dodatno im uništio samopouzdanje.

BRADDD PITTT

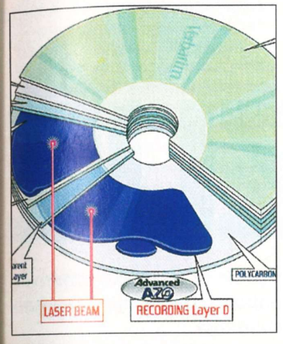
Možda se varam, ali što je onda s onom nabrijanom tezom kojom su nam uporno punili glave svih ovih godina, a koja je glasila: *igranje računalnih igara povećava agresivnost?* Čekajte malo, i pokušajte se odlučiti, jer meni tu nešto nikako nije jasno. Znači li to da ćemo nakon *Far Crya* postati SRAMEŽLJIVI AGRESIVCI??? Pa ćemo tako fino otići u dućan ili na posao pognute glave, oprezno izbjegavajući *eye* kontakte, i tako sve do tri-četiri popodne, kad ćemo posegnuti u torbu, izvaditi sačmaricu i uz i dalje prisutan sram u očima otvoriti paljbu po kolegama i slučajnim prolaznicima?! Hm, možda sve popratiti čak i uzvikom, poput: "Oprostite, ali tako mi je neugodno da vas sve moram odmah pobiti!" ili bi nas, pak, jedan *Doom 3* mogao svrstati u kategoriju AGRESIVNIH SRAMEŽLJIVACA??? Prvo bacanje bombi, a tek potom i neizmjerni sram zbog toga što smo učinili... A još kad nam padne i samopouzdanje! Glupost. Što je onda s filmom? Mislim, dok na velikom platnu uz treštеći zvuk gledate kako Brad Pitt nekome upravo buši mozak povećim kopljem, nećete li se poistovjetiti i s tim ljepuškastim momkom, te se odmah po izlasku iz kinodvorane osjetiti jadnim i nikakvim? Jer nemate takvo koplje i jer vas majka priroda baš i nije obdarila s facijalnim karakteristikama hollywoodskog lijepog momka... Usudili bismo se spomenuti i knjige, ako one uopće idu uz ovu tezu, jer je opće poznato da oni koji igraju igre, u životu nisu pročitali nijednu?! Prema tome, ne daj bože da se usudite prolistati Mein Kampf jer ćete sto posto kao dotični luđak poželjeti proširiti svoj *liebens* teritorij te se okomiti na prvog Židova iz vaše bliže okoline. Jasno, nakon toga će vam pasti samopouzdanje i bit će vas totalno sram. Ma gledajte, iza svih tih teza i tezica stoji pretpostavka da nemamo vlastitog karaktera i da smo isključivo vezani za inpute okoline. A koji su to inputi danas u žiži pozornosti nego tehnologije, Internet i igre? Pa se o njima drobi svašta, napada ih se i pišu besmislice koje nas nužno tjeraju na ovakve reakcije. Sve utječe na čovjeka - sve, od prvih koraka, prve šamarčine, prve romanse, prvog seksa, prvog pada godine, prvog upečatljivog filma, prve knjige od koje ste se rasplakali pa do prve igre koju nikad nećete zaboraviti. Samo je pitanje kako mi te utjecaje racionaliziramo i tumačimo, a prilikom njihove obrade zacijelo nam ne trebaju nekakvi kvazipodsjetnici određene grupe neinformiranih dilkana koji kažu da igre čine ovo ili ono. Znači, ako nekoga i treba biti sram, to su oni sami, i to ne zbog toga što su se usudili nešto kritizirati, nego zbog same činjenice da ne razlikuju RTS od RPG-a. Ili igru od *igrice.*

Tugo moja, predi na drugoga...



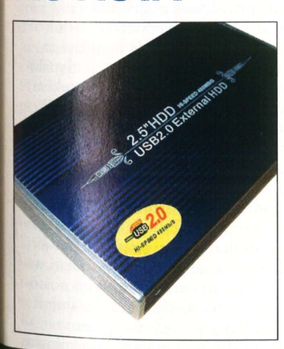
HARDWARE TEMA

DUAL LAYER DVD PRŽILICE



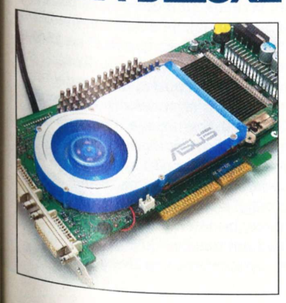
MINITEST

EKSTERNA KUĆIŠTA



HARDWARE RECENZIJE

ASUS V9999 ULTRA DELUXE



HARDWARE

HARDWARE MJESECA GECUBE X700PRO

GECUBE X700PRO NAPOKON STIGAO!

GECUBE nam je na domaćem tržištu prvi ponudio na testiranje maloprodajnu inačicu grafičke kartice na dugoočekivanom ATI-jevu novom čudu koje bi trebalo promijeniti srednju kategoriju PCI Express grafičkih kartica...

DUGONAJAVLJIVANA BITKA koja bi trebala kulminirati krajem godine u srednjoj kategoriji grafičkih kartica sve se više fokusira i profilira. Nakon nVidijinih GeForcea 6600 i 6600GT, na tržištu se pojavila i prva ATI-jeva X700 – ovaj put u PRO inačici. Raspored snaga i cijena trenutačno su vrlo zanimljivi. Obične 6600-tke su i cjenovno i po performansama negdje između X600PRO i X600XT, dok su pak 6600GT po performansama između X700PRO i X700XT, ovisno već o korištenoj memoriji i *clocku,* ali su i znatno skuplje pa upravo tu ATI vidi svoju priliku.

GECUBE X700 prva je iz serije X700 kartica koje je na tržište pustio ATI. Riječ je o modelu s 128 MB GDDR memorije i specijalno predimenzioniranim hladnjakom. VPU joj radi na 420 MHz (prisjetite se, X800PRO radi na 475 MHz), a memorija na 864 MHz, no putem 128- bitne sabirnice (X800PRO radi na 900 MHz preko 256-bitne sabirnice). I gornju i donju površinu kartice pokrivaju gigantski bakreni hladnjaci/radijatori s velikim *overclocking* potencijalom. Kao što je vidljivo iz fotografije, kartica izgleda iznimno atraktivno i sigurno će biti ponos mnogih *moddera* s prozirnim kućištima.

Sama X700 jezgra u suštini je slična X800-tkama, no uz manju razinu ostvarivog paralelizma u procesiranju. U usporedbi s 12 cjevovoda X800PRO, tj. 16 cjevovoda X800XT, X700PRO ima 8 pikselskih cjevovoda i 6 centara za računanje *vertexa*. Kao dodatnu zanimljivost spomenimo da ne zahtijeva dodatno napajanje putem *molexa*, poput većine ostalih kartica te kategorije. Pretpostavljamo da je to zbog kumuliranog djelovanja pojačanog napajanja unutar PCI Expressa te zbog smanjenje potrošnje GPU-a izrađenog u rafiniranijem proizvodnom procesu.

Ta varijanta X700-tke nema VIVO, no zato ima HDTV RGB progresivni videoizlaz, uz standardni S-Video i kompozitni.

Posljednja informacija koju imamo od ATI-ja je da će spomenuta kartica postojati samo u PCI Express inačici, bez obzira što se, dok ovo čitate, na tržištu već pojavljuju AGP inačice 6600GT kartica. Stoga, ako čekate na AGP inačicu X700-tke, zaboravite na to - jer to se ostvariti neće. Umjesto toga, ATI će agresivno sniziti (to već radi!) cijene 9800 PRO s 256 i 128-bitnom sabirnicom, što bi ozbiljno moglo ugroziti prognozirani visoki potencijal 6600-tki GT. To je nova varijabla u cijeloj priči, koja bi mogla mnoge odvratiti od kupnje grafičke kartice srednje klase nove generacije te ih preusmjeriti na visoku klasu prošle generacije, barem što se AGP-a tiče. Inače, svi vi AGP nostalgičari, morate biti svjesni da su njegovi dani odbrojeni. Intel snažno gura PCI Express (i LGA 775 paralelno), a kad bismo bili paranoični, čak bismo ustvrdili da ATI namjerno stvara nestašice čipova (ASIC-a) za svoje AGP kartice! Za nekoliko mjeseci AGP ploče će postati iznimno rijetke te će im lagano porasti cijena, a AGP kartice će predstavljati sve lošiju i lošiju kupnju... Konačni dojmovi o ATI-jevu čipu su i više nego povoljni. Performanse su mu taman negdje između X600PRO i X800PRO – što uostalom i ime sugerira. Zanimljivo je da u ATI-ju toliko vjeruju u taj čip da će radi njega iz prodaje povući X600XT, koji je cijenom vrlo sličan modelu X700, no po performansama dosta slabiji. Kupujete li novu PCI Express konfiguraciju, ozbiljno razmislite o X700 čipu. Riječ je o iznimno snažnoj novoj srednjoj klasi, značajno jeftinijoj od X800-tki koje, ruku na srce, ne odskaču baš mnogo po performansama. *(pp)*

INFO	GECUBE X700 128 MB GDDR3
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	1.999 KN
ZA	IZVRSNE PERFORMANSE ZA ULOŽEN NOVAC!
PROTIV	NIKAD NEĆE DOĆI U AGP INAČICI!
DOJAM	NEŠTO ŠTO ĆE OZBILJNO UZDRMATI NVIDIJU U POKUŠAJU VRAĆANJA TRŽIŠNOG UDJELA S 6600GT!

TEMA DUAL LAYER DVD PRŽILICE

HARDWARE

PODATCI U TRI DIMENZIJE

Iako smo kroničarski pratili DVD tehnologiju od samih njezinih početaka, nismo se nadali, a vjerujemo ni vi, ovako strelovitom razvoju i brzom sazrijevanju. Preuzimanje primata u distribuciji filmova u samo nekoliko godina, izbacivanje CD-a kao glavnog optičkog medija i konačno, kao dokaz potpune tržišne zrelosti, dvoslojna tehnologija snimanja

PIŠE: Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

O DVD-u UKRATKO

U samoj svojoj biti, DVD je zamišljen i realiziran kao iduća generacija (gledano iz perspektive CD-a) formata zapisa na optički medij za široke mase. Na kraju se sve svodi na činjenicu da je DVD brži i veći CD na koji sada stanu filmovi koji više nalikuju onima u kinu nego kad ih se gleda s VHS kasete. Trenutačno DVD egzistira na dvije osnovne razine – kao štampani medij za dostavu podataka korisniku (DVD-ROM) i kao medij koji korisnik može sam puniti podatcima (DVD-R). Na aplikacijskoj razini razvili su se mnogi formati različitih namjena. DVD-Video pohranjuje filmove i njihove dodatne sadržaje, DVD-Audio visokokvalitetne višekanalske glazbene zapise, Xbox i Playstation 2 koriste specijalno modificirane formate DVD-a za distribuciju svojih igara.
U nepunih 7 godina postojanja DVD je u cijelosti iskorijenio LD (Laser Disc), VHS kasete su također u silaznoj putanji, a i uloga CD-ROM-a kao osnovnog medija zapisa podataka na računalima je opasno poljuljana. S vremenom će on u cijelosti zavladati. Što je i bio cilj DVD Foruma kada su ga koncipirali – objedinjavanje kućne zabave, računala te poslovnih informacija u jedan, identičan, format. Kako je od samih početaka imao podršku branše, DVD Video je postao najbrže rastućim standardom svih vremena te je 2003., šest godina nakon predstavljanja diljem svijeta, bilo prodano oko 250 milijuna različitih uređaja s DVD znakićem - bilo da je bila riječ o DVD playerima, uređajima za PC ili konzolama.
Danas je to sasvim zreo standard, koji doživljava svoj vrhunac i koji je prava krava muzara za svoje tvorce. Na vrhuncu će biti još koju godinu, a onda će ga polako početi skidati s trona njegov vlastiti nasljednik – koji god bio!

Dual layer, tj. dvoslojni DVD-i nisu nikakva novost. Taj kapacitet definiran je zapravo još sredinom devedesetih, kad je i nastajao DVD standard. Sami DVD-i postoji u četiri različite inačice – DVD5, DVD9, DVD10 i DVD18. Brojke uz slova aproksimacije su kapaciteta (zaokružene na više) – u gigabajtima. U načelu, samo su prva dva inačice standarda, dok su pak DVD10 i DVD18 dvoslojne varijante, gdje su dva diska zalijepljena jedan na drugi stražnjim dijelom. DVD5 je, dakle, jednostrana jednoslojna inačica, a DVD9 jednostrana dvoslojna. DVD+R, DVD-R, DVD+RW i DVD-RW diskovi svi su u DVD5 formatu DVD standarda.
Sve do unatrag nekoliko mjeseci svi standardi osim DVD5 bili su rezervirani za tvornički tiskane DVD-e. Tu poglavito mislimo na filmove jer, naime, dvo i višesatni film sa svim dodatnim sadržajima, na različitim jezicima zauzima oko 6-7 GB. Iako je štampanje DVD9 diska gotovo pa proporcionalno kapacitetu skuplje od DVD5, gotovo svi DVD-i s filmovima bili su štancani po DVD9 standardu – između ostalog i da se pokuša spriječiti piratiziranje.
Prije nekoliko mjeseci kapacitet zapisivih DVD-a de facto je skočio na 8.5 GB. Skok pržilica u dvoslojno snimanje dugo se čekao – i prije koji mjesec konačno se dogodio. Imajte na umu da DVD pržilice općenito postoje tek dvije godine. Tada, u to "pradavno" doba, proizvođači su kategorički su tvrdili da dvoslojne DVD pržilice neće biti moguće nikad ni proizvesti, što je, očito, bila notorna laž jer je evidentno da su već tada barem do koljena bili u istraživanju zapisive DL tehnologije. Poslije ćemo u tekstu proći kronološki kroz strelovit rast performansi kojeg je po brzini prešao samo pad cijena, koji će vam dodatno razjasniti strelovitu evoluciju zapisivih DVD-a!
Sukus svega je da se kapacitet DVD+R-a i DVD+RW (nema još odgovora iz "minus" tabora) udvostručio. Naravno, DL (Dual Layer) pržilice bez problema će snimati i DVD5 medije bilo da su "minus" ili "plus" standarda.
Ono što je svakako zanimljivo napomenuti je da zapravo na samim uređajima i nije došlo do nekih većih promjena i poboljšanja - oni su tek malo izmijenjene "single-layer" pržilice. Naime, sama optika i laser su ostali isti, dok su elektronika i *firmware* unaprijeđeni s podrškom za dvoslojno snimanje te im je nadodana nova tehnologija korekcije grešaka koja je nužna za dvoslojno snimanje. Upravo stoga cijene dvoslojnih pržilica su se vrlo brzo stabilizirale i tek su mrvicu veće od cijena jednoslojnih snimača. Stoga, ako danas kupujete DVD snimač, obavezno kupite dvoslojni. Međutim, do revolucionarnih promjena došlo je na polju praznih medija.

Kako zapravo radi dvoslojno snimanje DVD-a?

Vjerojatno primarni izazov inženjera koji su stvarali tehnologiju dvoslojnog snimanja bio je stvoriti DVD diskove koje je moguće snimati u dva sloja, a da budu kompatibilni sa svim postojećim DVD čitačima koji mogu čitati dvoslojne "tiskane" DVD-e. Drugim riječima, prženi dvoslojni DVDR mediji morali su nakon snimanja što više nalikovati tiskanim dvoslojnim DVD-ima. Imajte na umu da to nije nimalo jednostavno! Naime, DVD-i su identične debljine kao i CD-i, samo 1.2 milimetra, s tim da CD-i na tu debljinu imaju samo jedan sloj, dok su pak DVD-i, pogotovo zapisivi u računalnim snimačima, spoj kompleksnog slaganja materijala. Tiskani dvoslojni DVD-i imaju drukčiji raspored slojeva nego dvoslojni DVD-i zapisivi u računalnim DVD pržačima.
Prilikom izrade dvoslojnih zapisivih DVD-a proizvođači su ubrzo naišli na jedan vrlo ozbiljan problem. Sloj s originalnim podatcima DVD-a morao je biti dovoljno proziran da bi laserska zraka mogla proći do drugog sloja, no istodobno i dovoljno refleksivan da učini informaciju na njemu čitljivom. Kako bi standard bio kompatibilan s postojećim dvoslojnim DVD Video i DVD-ROM standardima, refleksivnost tog osnovnog sloja mora biti minimalno 18%, a opet, s druge strane, mora biti istodobno 50% refleksivan (za snimanje i reprodukciju).
Konkretno, to znači da postoji vrlo mala margina u kojoj se može raditi. Pazite, dvoslojni DVD mediji na granici su nanotehnologije, a očekuje se da stoje tek nekoliko kuna!
Interesantna je činjenica da su dva sloja međusobno odijeljena samo 55 μm. Gledano prostim okom, to se uopće ne vidi.
Sigurno se pitate kako laser može zapisati podatke na donji sloj a da ne spali "gornji" kroz koji prolazi. Pa, zapravo vrlo jednostavno. To mu omogućuje visokosofisticirana optika koja ga fokusira unutar onih 55 μm. Ako vam još nije jasno, zamislite da palite suhu travu povećalom. Znate da će je fokusirana svjetlost zapaliti samo na točno određenoj udaljenosti. Baš tako i laser samo u određenom stupnju fokusiranosti od sloja zapisuje, prolazeći pritom bezazleno kroz poluprozirni sloj.
Još jedna zanimljivost vezana uz dvoslojno snimanje je smjer snimanja. Naime, oba sloja se snimaju u spirali, s tim da prvi sloj počinje u sredini, a završava na rubovima diska, dok drugi počinje na rubovima, a završava u sredini. Konkretno, to znači da kod 8.5 GB podataka najbolje performanse možete očekivati tamo negdje kod 4.5 GB! Taj je smjer snimanja odabran ponajprije radi nezamjetnog skoka između slojeva pri reprodukciji filmova. Osim toga, itekako je važno da se ne gubi vrijeme prilikom snimanja diska kad se prelazi iz "gornjeg" u "donji" sloj.
Zahvaljujući toj metodi, teoretski je moguće zapisati 8.5 GB na jedan disk. U DVD Video modu pri standardnoj kvaliteti to se može kvantificirati kao četiri sata DVD kvalitete ili 16 sati u VHS kvaliteti.

ŠTO SE ISPLATI KUPITI?

Domaće tržište, što se tiče ponude novih uređaja, nimalo ne zaostaje za svjetskim tržištem iako, kad je riječ o o praznim medijima, opasno kaskamo za svijetom – naime, na policama naših dućana možete pronaći sve ono što biste mogli pronaći primjerice i u Americi. Stoga, ako se odlučite na kupnju, dobro proučite našu tablicu uređaja trenutačno dostupnih na hrvatskom tržištu. Kupnja DVD pisača u ovom trenutku zapravo nije nikakva mudrost. Zbog relativno malih razlika u cijeni, svakako se najviše isplati kupiti 16x "+" / 16x "-" /4x DL "+" snimač. Pogledajte uostalom "naš izbor" pa će vam sve biti jasno...

BRZINA SNIMANJA

Kako su se brzine snimanja povećavale, tako se smanjivalo vrijeme između brzinskih skokova. De facto su jednobrzinski uređaji bili aktualni tek u najranijoj fazi, kad su DVD snimači bili strašno skupa ezoterija. Prvih godinu dana premoć su imali 2x snimači, da bi ih polako zamijenili 4x modeli. Nedugo potom pojavile su se i 8x pržilice, koje su danas nekakav prosjek. Trenutačna maksimalna specificirana brzina kojom DVD pisači zapisuju je 16x. Negdje između uglavila se i 12x brzina.

E sad, morate razlikovati maksimalnu brzinu koju može postići pisač, brzinu na koju je deklariran medij i brzinu koju pisač "pročita" na DVD mediju da može ostvariti. To se najčešće radi putem male baze podataka u *firmwareu* DVD snimača. Upravo iz tog razloga preporučujemo osvježavanje *firmwarea* DVD snimača kad je god moguće, kako biste sa svim tipovima medija postigli optimalne brzine.
Inače, na Internetu se znaju naći i hakirani *firmwarei* koji će vam omogućiti brže zapisivanje na pojedini medij nego što mu to specifikacija diktira. To može proći bez ikakvih problema, tj. medij može biti savršeno čitljiv u svim čitačima, ili će ga pak moći pročitati tek sofisticiraniji noviji modeli, koji čitaju unatoč nižem postotku reflektivnosti, ili pak neće biti čitljiv ni na jednom modelu čitača. Naravno, u sva tri slučaja snimanje DVD-a, što se programa za snimanje tiče, prođe bez ikakvog problema pa biste mogli pomisliti da su vam podatci sigurno pohranjeni na DVD-u i u toj lažnoj sigurnosti pobrisati original s tvrdog diska. A onda počinju problemi. Iako je većina vas pomalo zaboravila na rat formata, jer više ne možete pronaći pržilicu koja snima samo jedan (samo plus ili minus), svojevrstan jaz između tehnologija ipak postoji. Tako trenutačno postoji samo dvoslojna tehnologija kod "plus" tabora i upitno je kad će i hoće li uopće "minus" izbaciti svoju varijantu. Iako se "plus" pojavio kasnije na tržištu, tehnološki oduvijek prednjači. Kad su se god događale brzinske smjene generacija, "plus" tehnologija je prva zakoračila na višu stepenicu.
Trenutačno je maksimalna brzina i "+" i "-" formata 16x. Pri toj brzini disk se rotira brzinom od 10.000 okretaja u minuti, što je na fizikalnim granicama mehaničkog sklopa kakav je DVD čitač. Postoje, doduše, sofisticirani mehanizmi koji bi mogli dodatno prigušiti vibracije i omogućiti čak i više brzine, no njihova primjena bi značajno poskupila trošak proizvodnje uređaja. S druge pak strane, kako nije riječ o linearnom ubrzanju snimanja, nego o povećanju maksimalne brzine pri rubu diska, i sam dobitak na brzini snimanja u konačnici nije dvostruk. 16 DVD snimač uspijeva snimiti DVD za manje od 6 minuta. Mislimo, dakako, na jednoslojni DVD. Za drugi sloj, i to kod najsofisticiranijih uređaja i medija, treba mu još dodatnih petnaestak minuta jer je, naime, maksimalna brzina DL snimanja 4x. Cijela priča oko brzina snimanja na kraju krajeva postaje prilično besmislena ako nemate dovoljno snažan PC koji može podnijeti konstantan prijenos podataka od 21,6 Mb/s, koliko je maksimum 16x brzine snimanja.

BUDUĆNOST DVD TEHNOLOGIJE

Digitalno skladištenje multimedijskih podataka spremno je za idući korak. Praktički, od trena kad je izmišljen DVD, već se radilo na nasljedniku. Proteklih godina stvari su se sve više kristalizirale, da bi tijekom proteklih godinu dana bili finalizirani i autorizirani svi standardi. Najavljeno je da se nijedan od novih formata neće koristiti za distribuciju filmova sve do 2005. ili 2006. Na pomolu je još jedan rat formata.

HD-DVD

Standard za prijenos videa veće kvalitete od DVD-Videa na klasičnim dvoslojnim DVD9 diskovima. Iako će ih fizički linijski DVD playeri moći pročitati, neće biti s njime kompatibilni jer neće imati odgovarajuće sklopove za dekodiranje signala visoke rezolucije. Ova prva varijanta koristi crveni laser (svjetlost valne duljine 650 nm), a zamišljena je kao tranzicijska na pravi "HD-DVD". Naprednije inačice HD-DVD formata (HD-DVD-1 i HD-DVD-2) koriste plavi (ljubičasti) laser (valna duljina svjetlosti 405 nm) te će koristiti potpuno nove medije, koji će pohranjivati 17 GB podataka po jednostranom mediju. Razlika između tih dvaju standarda je u brzini čitanja podataka te u dubini fizičkog zapisivanja podataka u sam disk – HD-DVD-2 je, logično, jači u obje kategorije

DVD-2 (AOD-ROM)

Advanced Optical Disc, AOD, idući je standard organizacije koja je praktički izmislila DVD – DVD Foruma. Riječ je zapravo o modifikaciji postojećeg DVD formata, gdje će biti iskorišteno svojstvo plavog lasera da može mnogo gušće zapisati podatke. Štampani diskovi bit će kapaciteta 15 GB, tj. 30 GB dvoslojni, a zapisivi diskovi još većeg (!!), tj. 20 GB po sloju, odnosno 40 GB dvoslojni. Brzina prijenosa podataka trebala bi se povećati oko tri puta u odnosu na današnji DVD.Video će na ovim medijima biti kodiran visokokvalitetnim HD-MPEG2 standardom, a do tržišne premijere bit će predstavljen i potpuno nov način kodiranja koji će osigurati maksimalnu kvalitetu.

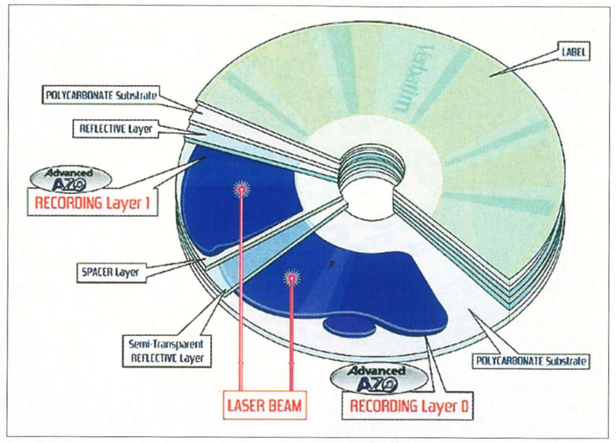
BLU-RAY DISC (BD-ROM)

Blu-ray Disc, BD, od svih pretendenata najnapredniji format, koji će skladištiti 25-27 GB podataka po sloju. Podatci se zapisuju na 0.1 mm, što će poskupiti proizvodnju. Medij nije zamišljen kao nasljednik DVD-Videa nego ponajprije za prijenos podataka, *backup* itd. Naravno, na njega se mogu snimati i filmovi, i to u MPEG-2 formatu visoke kvalitete. Ovaj standard će gotovo sigurno zaživjeti jer ga podupiru velikani industrije potrošačke elektronike: LG, Panasonic, Philips, Pioneer, Hitachi, Mitsubishi, Samsung, Sharp, Sony i Thomson. Posebno veliki zagovornik mu je Sony, koji će ga prema svemu sudeći staviti u Playstation 3, a još je k tome kupio i posmulu fimsku kompaniju MGM, tako da sada u svom vlasništvu ima prava na cca 40% svih filmova ikad snimljenih. To znači da se prilikom premijere ovog standarda mogu očekivati značajne količine filmova na njemu, kako bi ga što bolje progurali do korisnika.

DA BI SNIMALI PODATKE BRZINOM 16X DVD SNIMAČA, CD SNIMAČI BI MORALI RADITI BRZINOM OD 144X

KOLIKO JE 1X?

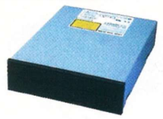
Brzina CD i DVD medija definira se referentnom brzinom koja određuje medij. To je kod CD-a brzina protoka podataka koja je potrebna za reprodukciju glazbe i iznosi 150 Kbps, a kod DVD-a, logično, maksimalna propusnost potrebna kod gledanja DVD filma, oko 10 megabita, tj. 1.350 Kbps. Proizvođači svoje uređaje brzinski labeliraju upravo prema tim vrijednostima. Dakako da smo se i mi time vodili kod prikazivanja brzina uređaja u tablici s pregledom uređaja.



KOMPAKTIBILNOST

Pri donošenju odluke o pohranjivanju podataka na dvoslojne medije nameće se jedno vrlo važno pitanje, a to je kompatibilnost. Naime, iako je dvoslojno snimanje unutar specifikacija DVD standarda, mnogi, pogotovo kod starijih uređaja, nisu te standarde baš slijepo pratili nego su ponekad radili kompromisi – ponajprije zbog konačne cijene uređaja. Kod takvih uređaja problem bi mogla predstavljati slabija refleksivnost dvoslojnih diskova. U najboljem slučaju će samo brzina čitanja biti smanjena. U načelu, to je pravilo koje vrijedi i za računalne DVD-ROM i za DVD+/-R medije.

PROIZVOĐAČ	LG	Lite-ON	Lite-ON
MODEL	LG 4160B	SOHW - 1633S	SOHW - 1633S
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA DVD9+R	2.4x (3240 Kbps)	2.4x (3240 Kbps)	2.4x (3240 Kbps)
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA DVD+R	16x (21600 Kbps)	16x (21600 Kbps)	16x (21600 Kbps)
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA DVD-R	16x (21600 Kbps)	8x (10800 Kbps)	8x (10800 Kbps)
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA DVD+RW / DVD-RW	4x / 4x	4x / 4x	4x / 4x
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA CD-R	40x	24x	24x
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA CD-RW	40x	24x	24x
MAKSIMALNA BRZINA ČITANJA (CD/DVD/DVD9)	40x / 16x / 8x	48x / 16x / 8x	48x / 16x / 8x
VRIJEME PRISTUPA PODATCIMA (CD/DVD)	125 / 145 ms	160 / 160 ms	160 / 160 ms
PRODAJE	HGspot	HGspot	HGspot
CIJENA	754,00 kn	606,00 kn	607,00 kn
DOJAM	Maloprodajna inačica LG-ova najjačeg DVD snimača. Dolazi sa svim potrebnim za instalaciju i dodatnim softverom za DVD mastering	Liteonova glavna prednost pred drugima je cijena. Iznimno dobro radi i kao čitač optičkih medija	Crna inačica istoimenog modela. Šteta što "minus" snima samo 8x. Doduše 16x medija ionako nema na tržištu

			Naš izbor!	Jeftino!
PROIZVOĐAČ	Pioneer	Pioneer	Pioneer	Sony
MODEL	DVR-108	DVR-108BK	DVR-A08XL	DWD22A10
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA DVD9+R	4x (5400 Kbps)	4x (5400 Kbps)	4x (5400 Kbps)	2.4x (3240 Kbps)
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA DVD+R	16x (21600 Kbps)	16x (21600 Kbps)	16x (21600 Kbps)	16x (21600 Kbps)
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA DVD-R	16x (21600 Kbps)	16x (21600 Kbps)	16x (21600 Kbps)	8x (10800 Kbps)
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA DVD+RW / DVD-RW	4x / 4x	4x / 4x	4x / 4x	4x / 4x
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA CD-R	32x	32x	32x	48x
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA CD-RW	24x	24x	24x	24x
MAKSIMALNA BRZINA ČITANJA (CD/DVD/DVD9)	40x / 16x / 12x	40x / 16x / 12x	40x / 16x / 12x	40x / 16x / 12x
VRIJEME PRISTUPA PODATCIMA (CD/DVD)	130 / 140 ms	130 / 140 ms	130 / 140 ms	130 / 150 ms
PRODAJE	HGspot	HG Spot	HG Spot	HG Spot
CIJENA	673,00 kn	689,00 kn	1.092,00 kn	587,00 kn
DOJAM	Pioneer (zagovornik i tvorac "-") pokleknuo je i predstavio uređaj s "plus" DL tehnologijom - i odmah u sridu!	Crna varijanta Pioneerova modela. Odličan, svestran uređaj, a ako već moramo nešto zamjeriti, onda bi to bio relativno spor rad s CD-ima	Raskošna retail inačica Pioneerova premium modela. Uza nj dolazi Sonic Suite, iznimno vrijedan programski paket s cijenjenim RecordNow softverom za snimanje	Nemalo nas je iznenadilo što je najjeftiniji uređaj na testu -Sonyjev! Nije najbrži, ali je kvalitetan, stoga predstavlja odličnu kupnju

IZLASKOM DVOSLOJNIH RAČUNALNO ZAPISIVIH DVD-A, DVD TEHNOLOGIJA POTPUNO JE SAZRELA I DOSEGLA ISKORISTIVOST "ŠTAMPANIH" DVOSLOJNIH DVD-a

MEDIJI I NJIHOVA CIJENA

DVOSLOJNI PREBRISIVI MEDIJI MNOGO SU KOMPLICIRANIJI ZA REALIZIRATI, STOGA SE OČEKUJE DA ĆE SE POJAVITI TEK NEGDJE 2006.

Pogledamo li tržište praznih medija, uočavamo da ono ne prati ponudu pržilica koje su nam danas dostupne na tržištu. Naime, nigdje nismo uspjeli pronači 16x kompatibilne medije. Uspjelo nam je doduše s hakiranim *firmwareom* snimiti neke 8x prazne DVD-e brzinama od 12x i 16x, no to nije to, a i čitljivost takvih diskova bila je upitna. S druge strane, moguće je pronaći i 2,4x i 4x dvoslojne DVD medije (4x je trenutačno brzinski limit snimanja drugog sloja), no njihova je cijena suludo visoka. Solidan DVD+/-R 8x prazni medij možete pronaći za kakvih 6-7 kn po komadu, a jedini 4x DL medij koji smo pronašli stoji više nego deseterostruko toliko. Što je užasno velika razlika i, pragmatički gledano, ako vam DL diskovi ne trebaju osim za masteriranje DVD9 DVD-a, apsolutno je neisplativo.

Pritom uzmite u obzir da mi načelno podržavamo kupnju *brand-name* praznih DVD-a, pogotovo za snimanje *backupa* esencijalnih podataka (prosječno do 40-50% skuplji). Velika razlika u cijeni tek se djelomice može opravdati većim troškom izrade. Istražujući malo, došli smo do ovih podataka. Proces stvaranja dvoslojnih medija uvelike se oslanja na tehniku fotopolimerizacije. U prosjeku, za stvaranje jednog dvoslojnog DVD-a treba dvostruko više vremena nego za stvaranje jednoslojnog. Drugi faktor koji povećava cijenu je tzv. *yield*, tj. postotak uspješnih medija koji izađu na kraju proizvodnog procesa. On je za DL medije još uvijek negdje do 50%. Znači, u najgorem slučaju cijena DL medija mogla bi biti nekih četiri puta skuplja od jednoslojnih. No, onih dodatnih 6 puta tiče se kretanja cijene ovisno o životnom ciklusu proizvoda. Naime, kad se neki proizvod tek pojavi, tad je najskuplji, kako bi se u što većoj mjeri pokrili troškovi istraživanja. Kad je to jednom riješeno, cijena postaje fleksibilnija i njome se više može manipulirati, ovisno već o tržišnim kretanjima. To konkretno znači da se ne morate brinuti da će cijene DL DVD-a zauvijek ostati astronomske. Naprotiv, one će sigurno padati, pa tako, primjerice, procjenjujemo da bi cijena praznih DL medija oko Božića mogla biti kakvih 20-25 kn.

			Best Buy!
PROIZVOĐAČ	Samsung	Samsung	Asus
MODEL	TS-H552A crni	TS-H552A retail	DRW-1604P
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA DVD9+R	2.4x (3240 Kbps)	2.4x (3240 Kbps)	4x (5400 Kbps)
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA DVD+R	16x (21600 Kbps)	16x (21600 Kbps)	16x (21600 Kbps)
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA DVD-R	12x (16200 Kbps)	12x (16200 Kbps)	16x (21600 Kbps)
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA DVD+RW / DVD-RW	4x / 4x	4x / 4x	4x / 4x
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA CD-R	48x	48x	32x
MAKSIMALNA BRZINA SNIMANJA CD-RW	32x	32x	24x
MAKSIMALNA BRZINA ČITANJA (CD/DVD/DVD9)	48x / 16x / 12x	48x / 16x / 12x	48x / 16x / 12x
VRIJEME PRISTUPA PODATCIMA (CD/DVD)	130 / 140 ms	130 / 140 ms	130 / 140 ms
PRODAJE	King ICT	King ICT	King ICT
CIJENA	678,00 kn	678,00 kn	704,00 kn
DOJAM	Retail inačica Samsungova pisača. Dolazi i u crnoj boji. Najbrže snima CD-e od svih na testu!	Samsung uređaji dolaze s kvalitetnim Pinnacle softverom!	Vrhunska pržilica - kako po obilježjima, tako i po brojnim specijalnim dodatcima koje je Asus u nju implementirao...

			CD majstor!
Asus	Teac	Teac	Teac
DRW-1604P	DV-W516GK	DV-W516G-000	DV-W516G-002
4x (5400 Kbps)	2.4x (3240 Kbps)	2.4x (3240 Kbps)	4x (5400 Kbps)
16x (21600 Kbps)	16x (21600 Kbps)	16x (21600 Kbps)	16x (21600 Kbps)
16x (21600 Kbps)	8x (10800 Kbps)	8x (10800 Kbps)	16x (21600 Kbps)
4x / 4x	4x / 4x	4x / 4x	4x / 4x
32x	48x	48x	48x
24x	24x	24x	24x
48x / 16x / 12x	48x / 16x / 12x	48x / 16x / 12x	48x / 16x / 12x
130 / 140 ms	130 / 140 ms	130 / 140 ms	130 / 140 ms
King ICT	King ICT	King ICT	King ICT
764,00 kn	750,00 kn	679,00 kn	752,00 kn
... tu je, primjerice, tehnologija za brže snimanje kao jedno od obilježja medija (OverSpeed), specijalno utišavanje ovjesa itd.	Iako po maksimalnim brzinama ovaj model zaostaje za prvom ligom, u kvaliteti nikako. Teacov maloprodajni paket možete dobiti po vrlo korektnoj cijeni...	Također uređaj iz pretposljednje generacije. Iznimna kvaliteta i robusna izrada	Teacova najnovija pila. Ljubitelji ove marke bit će apsolutno oduševljeni. Brzinom sustiže, pa čak i prestiže, mnoge konkurente, pogotovo kad je riječ o radu s CD-ima!

SVIJET LADICA

OLAKŠAJTE SI ŽIVOT (PRIJENOS PODATAKA). NA TRŽIŠTU SE U NOVIJE VRIJEME POJAVILO OBILJE NAJRAZLIČITIJIH KUĆIŠTA ZA SVE VRSTE TVRDIH DISKOVA I OPTIČKIH UREĐAJA. NJIHOVA KVALITETA I UPOTREBLJIVOST SU ZNAČAJNO PORASLI, OMOGUĆIVŠI KORISNICIMA JEFTINE I POTENCIJALNO VRLO KORISNE NADOGRADNJE RAČUNALA... | PIŠE: Patrik Pencinger / partik.pencinger@janus.hr

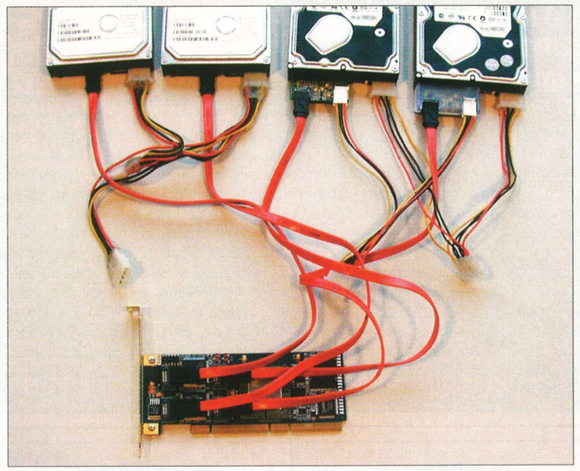
Još od doba kada su CD-R-ovi postali premali za prijenos i razmjenu podataka među frendovima, počeli smo sve češće nositi tvrde diskove okolo, što se u većini slučajeva nakon nekog vremena pokazalo pogubnim. Naime, oni svojom konstrukcijom jednostavno nisu prilagođeni nezaštićenom prijenosu i imaju jednostavno previše osjetljivih točaka koje se lako mogu potrgati.

Osim za uobičajeni prijenos podataka s PC-ja na PC, eksterna kućišta za hardove postala su iznimno traženom robom zbog sumanutog rasta prodaje prijenosnika, pogotovo u posljednjih godinu dana. I doista, nabrijani *desktop-replacement* prijenosnik danas može konkurirati "kantama" u apsolutno svakom segmentu, osim u prostoru za proširenje tvrdog diska i 5,25" uređaja - tu uskaču naša eksterna kućišta popularno zvana "ladicama". Prijenosna kućišta, ugrubo, postoje u dvije izvedbe. Prva su "ladice", i to se doslovce odnosi na 5.25" ladice u koje učvrstite tvrdi disk. Spajaju se na IDE sučelje. U suštini su to pasivni komadi opreme koji su interesantno produljenje IDE kabela. U tom kontekstu morate paziti da su ATA/100, tj. ATA/133, jer bi vam se moglo dogoditi da vam tvrdi disk radi znatno sporije u ladici nego normalno uglavljen u kućište bez nje. To rješenje vrlo je popularno kod korisnika kojima je to jedini tvrdi disk, no svejedno riskiraju nosajući ga okolo. Kvalitetnije varijante takvih ladica imaju i dodatne ventilatore, a one najbolje su istodobno i aluminijski radijator koji blagonaklono kontrira dodatnom zagrijavanju tvrdog diska zbog skučenosti prostora! Još nismo naišli na takve ladice u S-ATA izvedbi, no za očekivati je da će se uskoro pojaviti. Doduše, postoje pretvarači S-ATA u P-ATA i natrag, no oni ne samo da donekle usporavaju prijenos podataka, nego tvrdi disk često zbog njih ne stane u ladicu, a putem njih ne ostvaruju se ni dodatne prednosti S-ATA prijenosa. Što se pak eksternih kućišta tiče, situacija je malo drukčija. Dolaze u bezbroj dizajna s mnoštvom korisnih, ali i beskorisnih dodataka. Najčešći način spajanja je USB 2.0. Iako je u praktičnom radu 2-3 puta sporiji od ATA100 prijenosa (konkretno kod kopiranja podataka: 10 Mbps naspram 30 Mbps), vrlo dobro će poslužiti za kopiranje čak i većih količina podataka. Taj brzinski nedostatak ne dolazi do izražaja kod eksternih optičkih uređaja jer će, primjerice, DVD-e moći bez problema pržiti 8x brzinom. Alternativa USB 2.0 kućištima je Firewire. Sve iole kvalitetnije ploče posljednje generacije imaju Firewire, baš kao i većina prijenosnika. Iako je nazivna brzina Firewirea I 400 Mbps, to je brže od 480 Mbps USB 2.0 u praksi zbog načina oblikovanja podataka kod prijenosa tim standardima (USB 2.0 ima veći *overhead*). Firewire II moguće je naći na kvalitetnijim pločama (vidi hardver recenzije), a maksimalna propusnost mu je 800 Mbps. Pripazite samo kod tipova Firewire konektora (i kabela) – stvari su tu nešto manje standardizirane nego kod USB-a, tako da na prijenosnicima često imate mini Firewire konektore, a na standardnim računalima normalne, tj. velike.

Nova vrsta prijenosnih kućišta ona su za diskove "ispodstandardnih" veličina. Tu se ponajprije misli na 2.5" diskove, no pazite što vam kažemo – nećete dugo proći i pojavit će se kućišta za 1,8", 0,85" i diskove ostalih dimenzija! Najvažnija komparativna prednost tih manjih kućišta je što se napajaju iz USB porta pa im ne treba nikakvo dodatno napajanje. Što uvelike olakšava baratanje i prenosivost! Bolji modeli su redovito napravljeni od aluminija i već zamjećujemo da polako postaju šminkerski dodatak. Na testiranje nam je stiglo pregršt ladica i različitih kućišta, čak ih nismo sve ni uspjeli ubaciti u usporednu tablicu. Tražite li povoljan način prijenosa podataka ili proširenja laptopa, svakako je proučite, sigurni smo da ćete dobiti pokoju dobru ideju.

A GDJE JE SERIAL ATA?

Čini se da proizvođači matičnih ploča i dalje filaju matične disproporcionalnom količinom S-ATA priključaka naspram postotka tih uređaja koji su dostupni ili se kupuje na tržištu. S-ATA optički uređaji praktički se mogu nabrojati prstom jedne ruke! Inače – jedna zanimljivost vezana uz Serial ATA. Standard je tako koncipiran da može funkcionirati i za spajanje eksternih uređaja. Štoviše, neke ploče već dolaze s eksternim S-ATA (i napajanje!) priključcima, što smatramo itekako dobrodošlim trendom!



OSIM ZA UOBIČAJENI PRIJENOS PODATAKA S PC-JA NA PC, EKSTERNA KUĆIŠTA ZA HARDOVE POSTALA SU IZNIMNO TRAŽENOM ROBOM ZBOG SUMANUTOG RASTA PRODAJE PRIJENOSNIKA, POGOTOVO U POSLJEDNJIH GODINU DANA

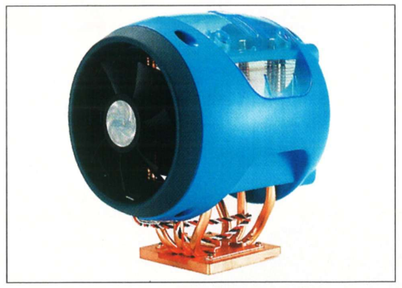
PROIZVOĐAČ	Sharkoon			
MODEL	RocketPod	HD-227	Portable HDD	CD-509
NOSAČ PODATAKA	IDE 3,5" tvrdi disk	IDE 2.5" tvrdi disk	IDE 2.5" tvrdi disk	IDE 5,25" uređaj
SUČELJE	USB 2.0	USB 2.0 + IEEE1394	USB 2.0	USB 2.0 + IEEE1394
NAPAJANJE	putem USB-a	putem USB-a	putem USB-a	vanjsko napajanje
CIJENA	434,00 kn	175,00 kn	175,00 kn	365,00 kn
PRODAJE	HGspot	Intermax	Intermax	Intermax
DOJAM	Ovo Sharkoonovo prijenosno kućište za tvrdi disk totalno nas je osvojilo - osim što je moguće "naslagivanje", kvalitetno je izrađeno i ima ventilator, te cool retro dizajn. Šteta što je skupo	Kućište namijenjeno malenim diskovima elegantnog čistog dizajna, izrađeno od plastike i aluminija. Svojim oblikom olakšava prijenos primjerice po džepovima	Maleno aluminijsko kućište koje prati linije 2.5" tvrdog diska. Vrlo elegantno. Uza nj dobivate i praktičan etui te malen odvijač za učvršćivanje diska	Ponekad su eksterni optički čitači strašno skupi, pa je možda bolje rješenje nabaviti 5,25" kućište poput ovoga te staviti klasičan uređaj u nj. Podržava i Firewire, a kućište je konstruirano tako da se na nj može staviti još jedno istovjetno

Constar					
ST-2512B2	3.5" Aluminum Slim	Internal S-ATA HDD Enclosure	HD-D2-U2FW	HD-D2-U2	
5,25" IDE uređaj	IDE 3,5" tvrdi disk	Serial ATA 3,5" tvrdi disk	IDE 3,5" tvrdi disk	IDE 3,5" tvrdi disk	
USB 2.0	USB 2.0	IDE	USB 2.0 + IEEE1394	USB 2.0	
vanjsko napajanje	vansko napajanje	interno napajanje, molex	vanjsko napajanje	vanjsko napjanje	
365,00 kn	335,00 kn	169,00 kn	385,00 kn	292,00 kn	
Intermax	Intermax	HGspot	Lost	Lost	
Aluminijska eksterna ladica s prekidačem i stražnjim izlazom za slušalice, što vam omogućava da kućište samostalno koristite kao jednostavan CD player. Zahvaljujući aluminiju i ventilatoru, drži uređaj hladnim	Kućište kao stvoreno za one koji nose svoj disk okolo u antistatičkoj vrećici. Vrlo dobro prati linije tvrdog diska i daje mu drugu aluminijsku kožu. Kad bi napajanje bilo riješeno putem dva USB-a, bilo bi idealno	Interna ladica koja je zadržala iznimno prihvaćenu formu. Aluminijsko tijelo, tipična ladica - ALI za Serial ATA diskove	Zavojito vanjsko kućište za tvrdi disk koje se ostalih izdvaja po tome što se na PC ili prijenosnik može spojiti i Firewireom koji, prema našim usporedbama, radi bolje, stoga, ako je ikako moguće, mi vam ga iskreno preporučujemo	Još jedno u nizu zgodnih aluminijskih kućišta. Krasi ga aluminijska oplata i robusni dizajn. Uštedjet ćete prostor ako ga postavite vertikalno	

HLADNJACI ASUS STAR ICE

Pa-pa, Zalman, stigao je Star Ice

VIDJEVŠI NOVO HLADILO najpoznatijeg tajvanskog proizvođača PC opreme, pomislili smo: vidi tog malog, slatkog, i to ponajprije zbog sličnosti s CoolerMasterovim hladnjacima Jet i Aero serije. Tako smo mislili samo dok ga nismo vidjeli uživo – naime, riječ je o gigantskom krmetu koje bi vaše kućište, kad biste ugradili dva takva na njegove stranice, moglo vinuti u zrak poput mlaznog aviona. OK, šalimo se, ali nije ni daleko od istine. Star Ice izgleda impresivno i prije negoli smo ga pokušali ugraditi u kućište bili smo uvjereni da neće stati unutra. No, prevarili smo se – taman stane. Genijalnost i minucioznost dizajna ovog proizvoda izlazi na vidjelo u trenutku kad shvatite da ga je na mjestima koja su predviđena za ugradnju dodatnog 80-milimetarskog ventilatora moguće *cooler* vijcima pričvrstiti za napajanje!!! Očigledno, to će funkcionirati samo kod nekih napajanja, no kod nas je radilo potpuno normalno!
Kod hladnjaka najvišeg kalibra već pomalo postaje normalno da se jedan te isti model može koristiti



kod više različitih tipova procesora, čime će se izbjeći stalne promjene hladila pri nadogradnji procesora. Ovaj konkretni model podržava LGA775, Socket 478, K8 i K7 procesore. Dakle, bez brige ste bilo da imate stare AGP ili nove PCI Express procesore, tj. matične ploče.

Konstrukcija hladila vrlo je zanimljiva. Glavni dio zaslužan za hlađenje u obliku je mlaznog motora. Veliki 80-milimetarski ventilator (moguće staviti još jedan) hladi sitno narezan bakreni radijator. Do tog radijatora toplina je dopremljena toplinskim cijevima (heat-pipe), a s procesora je skida masivan bakreni receptor. Stilski dojam vašeg PC-ja profitirat će od ledeno-plavih LED-ica smještenih povrh turbine. Brzinu ventilatora možete sami regulirati, ovisno o tome želite li apsolutno tih rad (19.5~ 45dB) ili maksimalni potencijal hlađenja. Raspon brzine rada je 1500-4500 rpm, a potpuno je nečujan sve do cca 3000 rpm! *(pp)*

INFO ASUS STAR ICE

USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	369 KN
ZA	IMPRESIVAN IZGLED, TIH, EFIKASNO HLAĐENJE
PROTIV	CIJENA
DOJAM	PRAVA MRCINA OD KULERČINE

PRIJENOSNA RAČUNALA ASUS A2500D

Desktopi - baj, baj

UZ OVAKAV *LAPTOP*, doista nam nije jasno kome još trebaju *desktopi*. I vjerujte nam, ovaj put ne umanjujemo činjenice ni najmanje. Asus se u novije vrijeme sve jače afirmira na domaćem tržištu kao vrhunska marka prijenosnih računala. Model A2500D odličan je primjer. Temelji se na AMD-ovu hvaljenom Athlonu Mobile 2800+. Ima 512 MB DDR memorije i ATI Radeon 9600PRO grafiku s 64 MB grafičke memorije. Zaslon je 15" XGA razlučivosti (1024x768). I što se tiče skladištenja podataka, s ovim *laptopom* ste na konju. Ima tvrdi disk od 60 GB te 4x DVD +/- pržilicu. I vrlo zanimljivu konstrukciju. Lagano je nagnut prema korisniku i povišen kako bi se bolje hladio. Još jedan kuriozitet je da ima *subwoofer*. OK, on ne ronda baš kao *subwoofer* kućnog kina, no znatno poboljšava zvuk naspram ostalih prijenosnika. Kao i svi Asus *notebook* modeli dolazi s torbom, USB optičkim mišem, Fax/Modemom, IrDA portom i FireWire portom. *(pp)*

INFO ASUS A2500D

USTUPIO	KING ICT
CIJENA	10.500 KN
DOJAM	APSOLUTNA I POTPUNA ZAMJENA ZA DESKTOP

GRAFIČKE KARTICE GECUBE 9250L

Čvrsti temelji

AKO NA RAČUNALU ne mislite igrati 3D igre i sigurni ste da se nećete koristiti nekakvim ludim 3D vizualizacijskim aplikacijama, naprosto je suludo ulagati u skupu 3D akceleracijsku grafičku karticu. Računala takve primjene najčešće su klasična uredska i poslovna. Njihov krajnji domet je rad na dva ekrana. Dovoljna je tek osnovna funkcionalnost, slika mora biti besprijekorna te mora biti dovoljno memorije da bez problema može raditi na dva monitora u visokoj rezoluciji te da nema problema s reprodukcijom videa. Upravo takvo mjesto u temeljnoj klasi sve donedavno držale su ATI 9200SE kartice. Sada ih nasljeđuju također ATI-jeve 9250-L. Riječ je zapravo o sličnom čipu sa suptilnim prednostima. Ono što je iznimno važno naglasiti je da je cijena 9250L i 9200SE kartica identična, barem u GECUBEOVU primjeru. *(pp)*

INFO GECUBE 9250L

USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	399 KN
DOJAM	BRŽE I KVALITETNIJE OD 9200SE – UZ ISTU CIJENU

MP3 PLAYERI DIGITBALL DB666

Metalno srce

EVO NAM KONAČNO, nakon dugo vremena, nečeg novog na polju MP3 playera. Iako Digitball možda nije poznato ime poput Sonyja ili nekog tog kalibra, moramo priznati da smo se uza nj itekako zabavljali te da smo ga se na kraju testiranja teška srca odrekli. Riječ je zapravo o klasičnom MP3 playeru s ugrađenih 256 MB memorije (dostupna i 512 MB inačica). Kućište mu je profinjenog dizajna izrađeno većinom od aluminija. Osim MP3-ca reproducirat će i WMA-ove, a ako vam snimljena glazba dosadi, možete slušati radio. Ima grafički LCD s plavim pozadinskim osvjetljenjem koji prikazuje informacije iz ID3 taga MP3 datoteke. Zanimljivo je da ispisuje i naziv iduće pjesme koja će svirati. Obilježja zvuka u slušalicama možete mijenjati EQ funkcijom s 5 predefiniranih EQ krivulja (Normal, Rock, Jazz, Classical, Pop). Player ima ugrađen mikrofon te može poslužiti za snimanje beskonačno mnogo govora i zvuka. Kontrole su izvedene stilski vrlo uspješno. Na kućištu je tek nekoliko gumba i jedan mali *joystick* kojim upravljamo onime što se događa na ekranu. Može funkcionirati i kao *flash drive*, no to ne preporučujemo jer koristi USB 11 sučelje. Sporije sučelje u cijelosti je poništeno mogućnošću proširenja ugrađene memorije SD/MMC karticama koje su postale prava bagatela i čije superbrze čitače dobivate sa svim živim. Osim u srebrnoj boji, dostupan je i u crvenoj! *(pp)*

INFO DIGITBALL DB666

USTUPIO	INTERMAX (WWW.INTERMAX.HR)
CIJENA	950 KN
ZA	KOLIČINA MEMORIJE, MOGUĆNOSTI, CIJENA
PROTIV	USB 1.1 SUČELJE
DOJAM	JEDAN OD KVALITETNIJIH MP3 PLAYERA S IZDAŠNOM KOLIČINOM MEMORIJE (PREPORUČUJEMO!)

DVD/DIVX TOSHIBA DVD/DIVX/VHS

Futuristički retro

TOSHIBIN DVD PLAYER (ako ga tamo možemo nazvati) spoj je suprotnosti – barem što se vremensko-tehnološkog konteksta tiče. S jedne strane, to je DVD player s progresivnim izlazom i podrška za reprodukciju DivX-a (što radi iznimno dobro) - a s druge, VHS videorekorder. Posjeduje li još itko videokasete? Posjeduje, vjerujte iznenadili biste se o kakvoj je količini još uvijek riječ. Ovaj ugrađeni DVD posebno je zanimljiv jer je hi-fi stereo – znači može poslužiti za kućno kino, a i vlasnici ekrana i projektora koji u sebi nemaju ugrađene TV prijamnike moći će iskoristiti njegov vlastiti TV prijamnik za prikaz slike. Podijelimo li zbroj svih mogućnosti s cijenom, dobivamo iznimno mnogo za uloženi novac – dakako, pod uvjetom da vam treba VHS! *(pp)*

INFO TOSHIBA DVD/DIVX/VHS

USTUPIO	HGspot
CIJENA	1655 KN
DOJAM	VRLO DOBAR IZBOR ZA ONE KOJI IMAJU KOLEKCIJU VIDEOKASETA

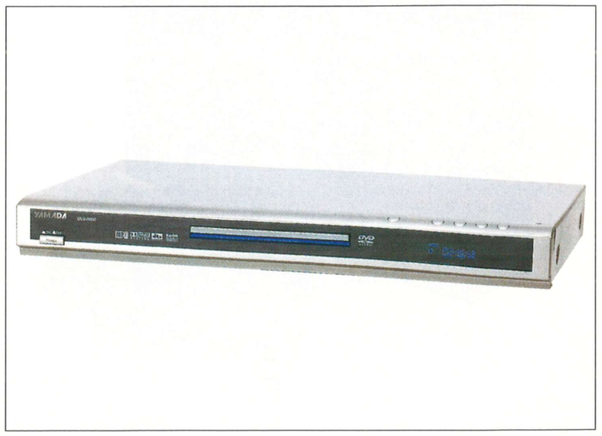
DVD/DIVX YAMADA DVX-6600

Hrvatski titlovi koji rade!

ETO, konačno smo dočekali da se na tržištu pojavi DVD player koji ne samo da je u stanju pravilno reproducirati titlove uz DivX-ove, nego čak i ispravno prikazuje hrvatska slova. Osim te glavne značajke, koja ga dijeli od sad već prave šume DivX playera, na površinu je isplivao i zbog vrlo solidne kvalitete i bogatog paketa dodatnih mogućnosti. Tu svakako valja spomenuti obilje audio i video izlaza (ima čak i ugrađen Dolby Digital i DTS 5.1 dekodere i pripadni 5.1 RCA izlaza). Od formata, podržava praktički sve što će vam ikad zatrebati: DVD Video, CD Audio, SVCD, VCD, potom datoteke MPEG1, MPEG2, MPEG4 (Simple i Advanced profile: DivX 3.11, 4, 5, XviD...), Ogg Vorbis, WMA, MP3, JPEG – a sve to s CD-R(W)-a i DVD+/-R(W)-a. *(pp)*

INFO YAMADA DVX-6600

USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	699 KN
DOJAM	PODRŠKA ZA TITLOVE I MORE PODRŽANIH FORMATA UZ SOLIDNU KVALITETU



GRAFICKE KARTICE ASUS V9999 ULTRA DELUXE

Ima li uopće bolje?

VEĆ SAMO POSJEDOVANJE nVidijinog 6800 Ultra čipa velika je stvar s obzirom na neviđenu nestašicu koja vlada posljednjih mjeseci. A ako to još nadopunimo ekskluzivnim *modderskim*, *heatpipeom* pojačanim hlađenjem, superatraktivnim *bundleom*, USB web-kamerom i gomilom popratnog korisnog softvera – dobivamo ono što je prema našim saznanjima najbolja i najopremljenija grafička kartica na tržištu!
Evo malo o samim tehničkim obilježjima kartice. nVidijin GPU, koji je valjda vredniji od svoje težine u zlatu, radi na 425 MHz, što je doista impresivna brzina za nešto što ima više stotina milijuna tranzistora. Memorija je GDDR3 i kuca na 1100 MHz. Cijeli sklop memorije i GPU-a hladi hladnjak čiji je dizajn znatno dorađen u usporedbi s nVidijinim te poboljšan toplinskim cijevima. Dodatna atrakcija plave su LED-ice koje svijetle iz unutrašnjosti hladnjaka – kao što je vidljivo iz fotke. Kartica je dušu dala za superkvalitetan dual-monitor setup zahvaljujući dvostrukom DVI-I izlazu! U kombinaciji s priloženim VGA adapterima, na ovu karticu možete spojiti koju god želite kombinaciju monitora i TV-a. Cjenovno, ona zapravo znatno manje odskače od konkurencije nego bi čovjek pomislio. Zgodan detalj koji nismo našli u drugim modelima je solidna USB kamera koju dobivate u paketu, a posebno je iskoristiva s Asusovim videokonferencijskim softverom (koji radi za vrijeme igranja!) Game Face Live! Uz nj dolazi i program za nadgledanje prostora putem Interneta koji ima ugrađenu detekciju pomaka. *(pp)*

INFO ASUS V9999 ULTRA DELUXE

USTUPIO	KING ICT
CIJENA	4379 KN
ZA	BRZINA, OPREMLJENOST
PROTIV	CIJENA, NEKOM JE DODATNA FUNKCIONALNOST NEPOTREBNA
DOJAM	BRUTALNO BRZO I OPREMLJENO. KOLEKTORSKI KOMAD HARDVERA KOJI NIKAD NEĆE BITI DOSTUPAN U VEĆIM KOLIČINAMA

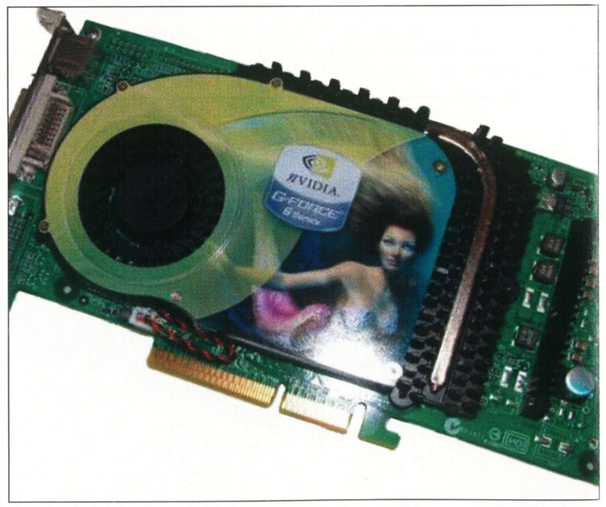
GRAFICKE KARTICE GECUBE 9550XT INFINITY LIM. ED.

9550XT spreman za uzlijetanje

IAKO TEORETSKI 9550XT čip ne postoji, veći proizvođači grafičkih kartica poput GECUBEA probiru one najbolje od 9550 koje dobiju od ATI-ja, upare ih sa superkvalitetnom memorijom, stave kulerčinu – i performanse rastu u nebesa! A kad u nazivu još primijetite "Infinity", znate da je riječ o nečem posebnom. Performanse ove kartice veće su od svih postojećih 9600PRO i vrlo velikog dijela 9600XT, a cijena je – MANJA! Iza oznake GC-R9550GU(OD)-C3 krije se pravi stroj za ubijanje dostupan tek u ograničenim količinama. GPU mu radi na 470 MHz (izvorno 250 MHz), a memorija na – pazite sada – 650 MHz (originalno 400 MHz). Ovo je suludo brzo. *(pp)*

INFO GECUBE 9550XT INFINITY LIMITED EDITION

USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	850 KN
DOJAM	9600XT BAJ, BAJ :)



GRAFICKE KARTICE PIXELVIEW GEFORCE FX 6800GT

Želite 6800GT?

EVO NAM NA TESTU još jedne atraktivne 6800GT kartice. Ovaj model bi vam trebao biti posebno atraktivan jer ćete ga imati prilike osvojiti u novogodišnjem broju. U pakiranju koje krasi specijalna PixelViewova varijanta famozne nVidijine sirene Nalu krije se izvrsna GeForce 6800 GT kartica koja prilično blisko slijedi nVidijin referentni dizajn. Čak su i na hladnjaku ostavili originalnu nVidijinu naljepnicu. Prava stvar za čistunce. Ovo je itekako vidljivo u nižoj cijeni konačnog proizvoda. Memorija i GPU inače rade na referentnim frekvencijama za ovaj tip kartice i prema našem iskustvu podnose sigurno kakvih 10% overclockanja. Ovo je inače jedna od najjeftinijih high-end grafičkih kartica s dvostrukim DVI izlazom, što valja uzeti u obzir ako imate ili planirate napraviti dual-monitor LCD konfiguraciju. *(pp)*

INFO PIXELVIEW GEFORCE FX 6800GT

USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	3299 KN
DOJAM	KVALITETNO PRAĆEN REFERENTNI DIZAJN BEZ MNOGO IZMIŠLJANJA, ŠTO JE REZULTIRALO IZNIMNO POVOLJNOM CIJENOM...

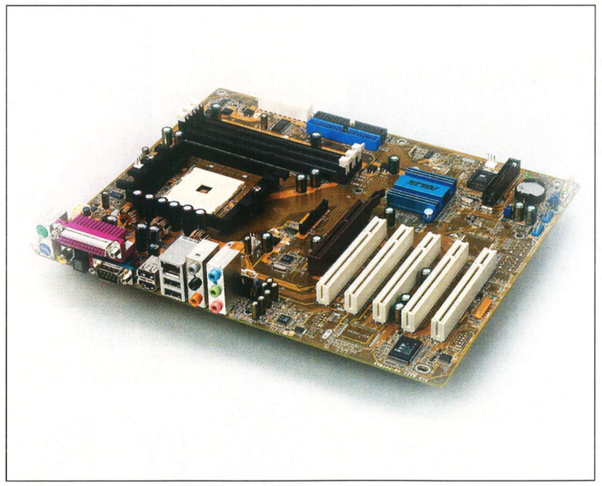
BAREBONE KUĆISTA ASUS S-PRESSO

Nova generacija barebonea

EKIPA IZ ASUSA naprosto je poludjela. Ne samo da velikim koracima grabe naprijed u svim aspektima PC tehnologije nego su na mnogim poljima i predvodnici. Najnoviji segment koji su osvojili onaj je barebone kućišta, tj. opremljenih kućišta s integriranom matičnom pločom. Na test nam je pristigla raskošnija inačica njihova najnovijeg S-pressa. Logika iz koje su izvukli ime je da je malen poput espresso aparata, te nudi jezgrovit okus poput najfinije kave. OK, ima smisla...
Riječ je o vrlo kompaktnom i dopadljivom kućištu. Tamnoplave je boje – gotovo crn.
Najatraktivniji dio kućišta je LED zaslon osjetljiv na dodir kojime možete upravljati reprodukcijom DVD-a i DC-a, TV programima, radiopostajama... Osim što je kućište, ovaj proizvod je "OS-free" TV i radioprijamnik, DVD, CD i MP3 player. Drugim riječima, isti rade i potpuno ih se može kontrolirati bez ulaska u Windowse, i to bez tipkovnice i miša! Od mnogih drugih barebone računala S-presso se razlikuje i tihim radom od 29 dB u normalnom modu. To postaje vrlo impresivna značajka ako znamo da je ugrađena i865G matična ploča spremna za Intel P4 Prescotta od 3.4 i više GHz. Ovaj čipset ima integiranu grafiku, no moguće je stvar nadograditi s bilo kojom AGP 8x karticom. S-presso na sebi ima sve žive utore, čitače, ulaze i izlaze, a tu je i 7-in-1 čitač memorijskih kartica, digitalni audioizlaz... U kućište je, naravno, moguće ugraditi standardni 5.25" optički uređaj i 3,5" tvrdi disk. Valja napomenuti da je jednostavno je za rastavljanje i nadogradnju. Sve se radi bez uporabe ikakvog alata. Vrlo interesantan i raskošno opremljen barebone. Idealan izbor za one s malo prostora. *(pp)*

INFO ASUS S-PRESSO MULTIMEDIA

USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	2.650 KN
ZA	"OS FREE" MULTIMEDIJA
PROTIV	CIJENA
DOJAM	NAJBOLJI I NAJOPREMLJENIJI (NAŽALOST, I NAJSKUPLJI) BAREBONE KOJI SMO IKAD TESTIRALI



MATICNE PLOCE ASUS K8N

Malo i za AMD-aše

JEDAN OD TRENUTAČNO najatraktivnijih čipseta za AMD procesore bez daljnjega je nVidijin nForce 3 – kakav nalazimo na ovoj najnovijoj Asusovoj ploči namijenjenoj AMD procesorima Socketa 754. Na nju ćete moći staviti u jeftinijoj varijanti neki iz game Sempron procesora, a za high-end gamersku primjenu ostavljeni su Athlon 64 procesori. Ova matična ploča inkorporira cijelu gamu nVidijinih i Asusovih "added value" tehnologija, a od najzanimljivijih istaknut ćemo nV Firewall – ugrađeni vatrozid, iznimno lagani overclocking i update BIOS-a, 8-kanalski audio s optičkim digitalnim izlazom... Kad smo kod glazbe, ova ploča koristi jedinstvenu tehnologiju zvanu "instant music lite" koja vam omogućava slušanje glazbe, a da uopće niste u Windowsima... *(pp)*

INFO ASUS K8N

USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	NAZVATI!
DOJAM	IZVRSTAN ODABIR ZA AMD PROCESORE NOVE GENERACIJE

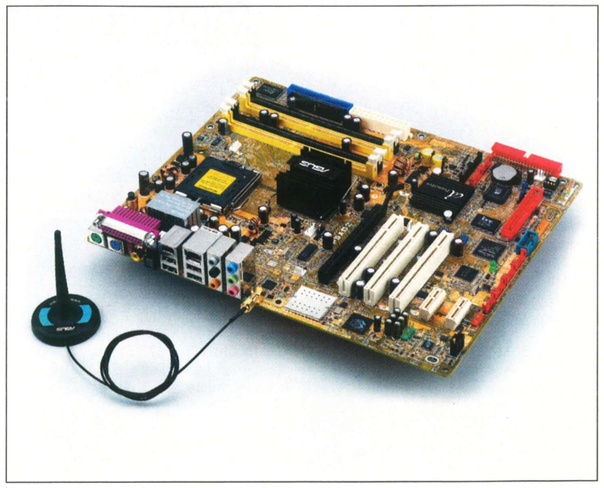
MATICNE PLOCE ASUS P5AD2 DELUXE

Elita

AKO DOISTA ŽELITE imati ploču koja je po svim obilježjima u apsolutnom vrhu, s Asusovim modelom luksuzne Deluxe kategorije jednostavno ne možete pogriješiti. P5AD2 temelji se na 925X čipsetu, namijenjena je LGA775 procesorima i Dual Channe DDR2 memoriji. Od važnijih stvari treba spomenuti čak 3 PCIx utora – jedan x16 i sva x1, ugrađen Wi-Fi G (vidi antenu...), gigabitni LAN, Firewire te podršku za brojne RAID konfiguracije – bilo S-ATA ili P-ATA. Posebno nas se dojmila Q-fan tehnologija, koja je već dobrano poznata, no uvijek nas iznova fascinira efikasnošću utišavanja računala. Za razliku od drugih matičnih ploča ovog kalibra, Asusov model ima nativnu podršku za DDR600 memoriju, što ga čini apsolutnim šampionom za primjene u raznim hobističkim i overclockerskim stojevima. *(pp)*

INFO ASUS P5AD2 DELUXE

USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	VJEROJATNO NAJLUKSUZNIJA MATIČNA KOJU MOŽETE KUPITI

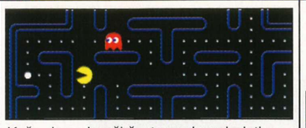


internet kalendar PROSINAC

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

01 pac-man



Kažu da se igrači često znaju ugledati u svoje omiljene junake. No, to nije točno. Jer da su se, primjerice, ugledali u Pac-Mana, danas bi njihov idealni provod bio klopanje tabletica i geganje čudno uređenim prostorima uz elektroničku ritmičku glazbu.. hmmmm… a nije tako, zar ne?
http://dl.iskon.hr/webcafe/igrice/pacman.swf

02 brzina

U svijetu FPS gaminga najvažnije je brzo ciljanje i izvrsni refleksi. Provjerite i jedno i drugo u ovoj vrlo efektnoj mrežnoj simulaciji… www.humorsajten.com/flash/reaktion.swf

03 web-dizajn

Zanimaju li vas trenutačni dometi hrvatskog web-dizajna, predlažemo vam posjet ovom multimedijalnom online iskustvu… www.planetb.hr

04 televizija

Kabelski TV programa odnedavna je obogaćen jednim od najpopularnijih paketa tog tipa – HBO. Istina, morat ćete plaćati mjesečnu naknadu, no zato vas očekuje gomila filmova čije bi prikazivanje na TV-u čekali još godinama. www.hbo-croatia.com

05 gaming

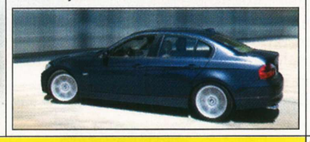
Malo novosti iz svijeta igara, malo hardverskih recenzija, malo zajedljivih komentara - i sve to zapakirano u vrlo dopadljivu ambalažu. To je Games Fusion… www.games-fusion.net

06 karijera

Naučite kako planirati karijeru, kako dobiti dobar posao, kako pravilno napisati životopis. Sve će vam to jednom u životu trebati…ako već nije… www.career.com

07 auti

Ako uživate u ukrašavanju svog auta auspusima, naljepnicama i supernaplatcima, ako se motate među superkomadima i slušate hip-hop na super-mega bas auto hi-fi sustavu, zavirite na ove stranice, tu ćete pronaći onaj dodatak za auto koji tražite cijeli život... www.digimods.co.uk



08 smart phone

Ako je suditi po nama u redakciji, apsolutno svi na svijetu posjeduju Nokijin pametni mobitel koji radi na Series 60 OS-u. I svi skidaju savjete, pozadine, melodije i softver za nj upravo s ovih stranica neprocjenjive vrijednosti… www.myseries60.net

09 plazmastično

Iako su plazme, dugoročno gledano, tehnologija s manje potencijala od LCD TV-a, trenutačno su broj jedan kad je riječ o kvaliteti slike. Stoga ne čudi što se svako malo zaletimo do našeg urednika kako bismo na njegovoj megaplazmi rokali po Xboxu… www.whatplasmamag.com

10 blond brotha

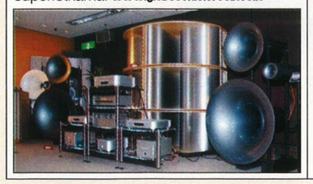
Koliko god ga nominirali, on nikad neće ispasti. Mark our words. Simpatični Samoborac nepovratno je osvojio srca tinejdžerki, koje najviše i sudjeluju u glasovanjima ovog tipa. E pa, sretno mu bilo. Ima još tridesetak dana do pobjede. Ili konačnog poraza… www.zdrauko-lamot.com

11 studenti

Studenti su vam čudna bagra - ponekad im preintenzivno studiranje uzrokuje devijacije na mozgu i onda naprave čudne, besciljne *siteove* poput ovog. http://becarci.srk.fer.hr

12 čudno

Mislite da su neki domaći blogovi čudni? Onda niste vidjeli ovaj. Tip šara po temama, od apstraktne umjetnosti do superkvalitetnog hi-fija i natrag. A sve potkrijepljeno superfotkama. www.giavasan.diludovico.it



13 manageri

Pomirili se vi s tim ili ne, ali mi smo zemlja obožavatelja nogometnih menedžera. Bilo stvarnih, bilo računalnih. To je doseglo takve razmjere da dotični imaju i svoj *site*… www.cmbalkan.com

14 rodbina

Tražite li svoje korijene ili jednostavno želite odgonetnuti u kakvom su tajnom srodstvu Ben Affleck i naš vrli urednik, usmjerite svoja tražila ovamo. www.ancestry.com

15 sexy!

Iako je missica bila tamo negdje '97., Tiffany tek sada otkriva svoje čari s početka zrelosti, tj. s kakvih 24-25 godina. Taman za nas. Vi se strpite još malo. www.tiffanytaylor.com

16 dizajn

Čuveni talijanski dizajn prerastao je samog sebe i zajedno s istoimenim dizajnerskim studijima postao ikona u svijetu visoke estetike, pogotovo četvorokotačnih prometala. www.bertone.it

17 pogodi

Dosad su sve hrvatske tražilice u najmanju ruku bile šture. Ova nova, Pogodak, tvrdi da će izlistati sve rezultate na zadanu temu samo s hrvatskih stranica, makar se iste ne nalazile unutar .hr domene... www.pogodak.hr

PogOdak!

18 macintosh

Želite li prije macovaca samih saznati sve tajne njihova svijeta, dobro pregledajte ove stranice svakog dana. Ima tu svega, od najave hardverskih i softverskih novotarija, novih trendova… www.thinksecret.com

19 hardver

Novo jaje jedan je od definitivno najpopularnijih hardverskih web-dućana. Ondje možete naći hardver po bagatelnim cijenama, samo - budite brzi da vas drugi ne preduhitre. www.newegg.com

20 kylie

Sjećate se Kylie? Ovaj put smo je ostavili gotovo za kraj mjeseca. I to zbog "poslastice" koja se nalazi na idućoj adresi - kalendara s hi-res fotkama za 2005. www.jaggle.nl/log/item.php?id=8718

21 it

Pravi IT profesionalci itekako često posjećuju ovaj link. Obiluje koncizno koncipiranim vijestima iz područja hardvera i softvera. www.datafuse.net

22 opsceno

Seksi, a kroz tekst. Sigurno ste mislili da to na Internetu ne postoji. Evo dokaza da se varate. www.naked-loftparty.com

23 mesnato

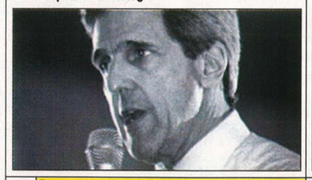
Štošta zanimljivoga ćete pronaći ovdje, ponajviše vezano uz dogodovštine jet-set ekipe - pogotovo ljepšeg dijela... www.flesh-bot.com

24 blog

Blogovi svih tipova i vrsta naprosto opsjedaju Internet. Zamjetan je velik rast - porno blogova, za koje se, vjerovali ili ne, mora plaćati pristup! www.pornblography.com

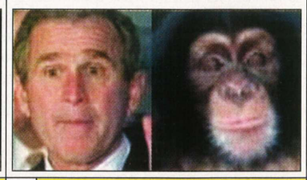
25 ameri

Istina, američki izbori su iza nas, no neposredno prije, hipereksponencijalni rast doživjele su stranice poput ove koje su otkrivale razne intrige. www.opensecrets.org



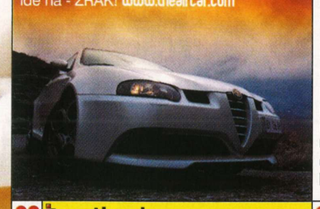
25 george w. bushman

Bivši, a nažalost i sadašnji američki predsjednik poznat je po svojim megadebilastičnim izjavama. Ovdje ih pronađite sve! www.bushisms.com



27 auti

Mislili ste da je vaš smrdljivi dizelaš oličenje uštede? Kako ste se samo prevarili - poklonite se pred prvom prdilicom koja ide na - ZRAK! www.theaircar.com



28 borilačke vještine

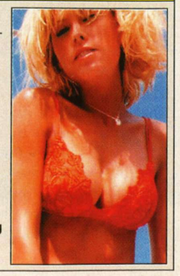
Želite li se naučiti šorati kao hrvatski samuraj i nindža Bora Lee, možda biste upravo na ovoj stranici mogli početi svoju izobrazbu... www.selini108.com/modules/kungfu

29 antiradar

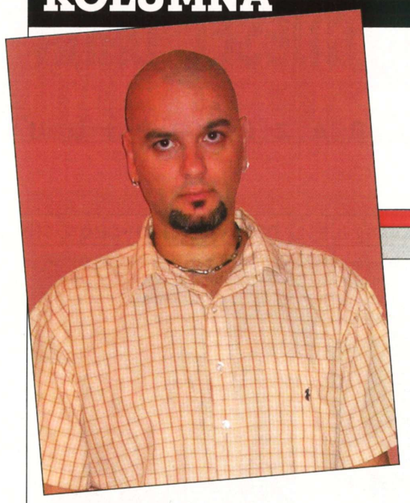
Ne želite li da vam policijska kamera ulovi registraciju pri počinjenju prekršaja, dobro posprejajte tablicu ovim superčudotvornim sprejom. I onda si nabijte magareće uši jer ste još jedan koji je popušio najstariju foru u svemiru...www.1800wneiis-biz.info

30 zdrava pluća

Ova stranica posvećena respiratornoj medicini poslužit će nam, dakako, kao odlična isprika da prikažemo ovu obdarenu ljepoticu. Rijetko gdje ćete vidjeti bolje štitnike pluća od ovih... http://thorax.bmjjournals.com



Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr



Ubojice dječjeg lica

[uz čitanje preporučljivo slušati: Cardigans - "My favorite game"]

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Sjećam se, kao da je jučer bilo, kad sam prvi put u životu osjetio adrenalinski tuš kojim me okupalo *multiplayer* igranje. U tom razdoblju uopće nisam igrao pucačine, a ako i jesam, bilo je to kratkotrajno ubijanje *botova* i vremena, tek da bih popunio vrijeme do izlaska kakvog dobrog RPG-a ili avanture. Moji su, pak, frendovi u to vrijeme već imali prilično respektabilan klan, sastavljen od vrhunskih igrača koje je rijetko tko (da ne kažem, nitko) mogao dobiti čak i u *mano a mano* okršaju, a o timskoj igri da ne govorim. Igrao se *Quake 2*, i igrao se iz gušta koji je meni bio neshvatljiv, jer u tom načinu igranja nisam vidio ništa osim većeg troška za Internet. No, sudbina je htjela da se te večeri nađem u igraonici u mom kvartu, baš u vrijeme kad su moji *quakeri* imali klanski trening. Nakon vježbe, razrađenih taktika i sve sile razmijenjenih meni prilično nerazumljivih termina, ponuđeno mi je da zaigram zajedno s njima protiv *botova*. Tad sam prvi put osjetio što znači biti dio virtualne postrojbe, ispuniti svoju zadaću na karti, rame uz rame napucavati protivnika. Doživio sam sasvim novo iskustvo, shvativši da je *multiplayer* budućnost softverske zabave i da će *single player* orijentirane igre uskoro biti potisnute u zaborav.

Izlaskom igre *Return to Castle Wolfenstein*, stjecajem okolnosti našao sam se na članskoj listi tada najjačeg klana s ovih prostora, upoznao nove ljude, nove gušte, napokon imao svoj klan, svoj tim, osjetio pripadnost kao što to osjeća svaki član neke supkulturne skupine, bilo da je riječ o nogometnim navijačima ili hip-hoperima. Sad sam napokon proživljavao punokrvni *gaming*, ušao u bit računalne zabave, shvatio da je to to, zaigravši u *single playeru* otad do danas svega nekoliko igara. I danas kad se na mom stolu nađe kakva nova igra, uglavnom nemam volje za nju, jer držim da nema tog *single player* iskustva koje je mjerljivo igranjem u timu sa živim ljudima, protiv živih protivnika. Nakon pustih godina igranja na računalu, napokon mi se otvorio potpuno nov svijet, u kojem sam spoznao bit računalne zabave.

No, bojim se da ono što danas gledam u svijetu *gaminga*, gubi svoj prvotni smisao. Bojim se da je faktor zabave izostao, napravivši mjesta komercijalnim atributima koji su se, hiperprodukcijom hardvera i igara, pretvorili u posao koji se odrađuje puno radno vrijeme. Igrajući sa svojim klanom u nekim europskim asocijacijama, znali smo se sukobiti s klanovima koji bi nas sa servera pomeli u roku od nekoliko minuta. Razgovarajući poslije s članovima tih klanova, shvatio sam da ti ljudi igranju posvećuju puno radno vrijeme. Naravno da protiv klana s tako predanim igračima rijetko koji klan koji igra iz zabave ima bilo kakve šanse, no pitavši jednog Švođanina kako uspjeva pronaći zabavu u šesdeset sati tjednog igranja, čovjek me zapanjio svojim odgovorom. Bio je to odgovor koji je poda mnom otvorio bezdan civilizacijske opačine, odgovor koji me gurnuo do ruba kapitalističkog pakla koji nastanjuju robotizirane individue koje sve podređuju novcu. Čovjek mi je mrtav-hladan odgovorio: "Zabava? Mi *Wolfenstein* ne igramo radi zabave. Nama je *Wolfenstein* posao."

Bio je to izvrsno sponzoriran klan kakvih je danas sve više u svim igraćim ligama koje inače počivaju na ideji amaterizma i zabave. Takvi klanovi su od svog igranja na računalu uspjeli napraviti biznis. Sponzorirani su od strane najjačih proizvođača hardvera, koji im daruju superskupa računala i plaćaju putovanja na velike turnire, a sve s ciljem da svaki prosječni klinac koji kod kuće također igra neku igru pomisli kako će i on možda jednog dana biti profesionalni igrač. Naravno, ako bude koristio Icemateovu podlogu za svoj Logitech miš koji je uboden u kućište s novim Intelovim procesorom i novom nVidia grafičkom karticom.

Surfajući Internetom u potrazi za svježim informacijama, naišao sam tako i na stranicu jednog od najjačih i najprofesionalnijih *gamerskih* klanova.

> **... Bio je to odgovor koji je poda mnom otvorio bezdan civilizacijske opačine, odgovor koji me gurnuo do ruba kapitalističkog pakla koji nastanjuju robotizirane individue koje sve podređuju novcu...**

Ime im neću namjerno spomenuti jer im ne želim raditi dodatnu reklamu. Budući da su prošle godine prikazali utržak kapitala od milijun eura, stvarno ne vidim razloga da im besplatno spominjem ime, osim onog majčinog, jer mi se na takve stvari u biti okreće želudac. Klan je to koji u svojim redovima ima sedamdesetak igrača raspoređenih u nekoliko divizija koje igraju po nekoliko različitih igara, i to čine uistinu izvrsno. No, to je ujedno klan koji je svoje igranje profesionalizirao do te mjere da vam neće dopustiti da s njihovih stranica besplatno skinete demo kako biste pogledali njihov meč. To, naravno, možete učiniti ako tu uslugu platite. Jednako kao što će vam neki od njih dati privatnu poduku na serveru. Za određenu sumu posvetit će vam se sat vremena i otkriti neke od svojih trikova, koje biste ionako kad-tad i sami dokučili, no ako želite biti brži od ostalih, pare na sunce i preneseno znanje je vaše u vrlo kratkom roku.

Slažem se da je moralno sasvim opravdano da netko nekome prodaje svoje znanje. To je princip trgovine koji funkcionira od starih Feničana do danas, i nema razloga da se to ne primjeni i u gejmanju. Ljudi su u svoj *skill* utrošili poprilično truda, pa je red da svoje vrijeme konačno i naplate. No, problem je u tome što mi govorimo o igranju, a ne o profesionalnom sportu, i ma koliko vjerujem da će igranje na računalima jednog dana dobiti status sporta, jednako vjerujem da je evolucijski neispravno da cybersport preskoči fazu amaterizma i odmah krene u omasovljenu profitabilnost, jer će se dogoditi da se za koju godinu nećeš imati gušta spojiti na bilo koji server u potrazi za malo zabave. Dogodit će se, točnije, već se događa, da se miješaju dvije struje *gamera*, što definitivno ubija zabavu kao takvu. Dočekat će te vojska porfesionalnih igrača koji će ti ubiti volju za igranjem samo zato što igraju po deset sati na dan, dok se ti na server spajaš po dozu opuštanja nakon posla, škole, faksa.

No, najveći problem u ovoj priči nije u profesionaliziranju gejmanja, koliko u presjeku ljudi koji su u to izravno uključeni. Riječ je, naime, isključivo o mladićima ne starijim od 18 godina, jer upravo su oni ti koji imaju dovoljno vremena da bi se nečemu posvetili u tolikoj mjeri. Osoba zaokupljena fakultetom ili poslom svakako si ne može priuštiti izlete takve vrste, dok srednjoškolski uzrast tu vidi svoju šansu. No, za što je to šansa? Za zaradu? Dobro zvuči da netko s 18 godina prima mjesečnu plaću od Intela te da mjesečno zarađuje nekoliko stotina eura igranjem na računalu. No, koliko to može potrajati? Danas možeš biti najbolji igrač svijeta u nekoj igri, no industrija igara koja je prokrvljena industrijom hardvera, danonoćno štanca nove igre. Tko je taj koji može pratiti takav ritam? Možeš li doista biti najbolji igrač svih igara koje će izlaziti narednih 10 godina i osvajati sve nadolazeće svjetske turnire u tim igrama? Kad se sutra spojiš na server i kad ti igrači u konzoli napišu "Sretan ti dvadesetpeti rođendan", zapitaj se zašto čestitke ne primaš okružen živim ljudima na nekakvom tulumu. Zapitaj se gdje su nestali ljudi iz tvog života i gdje si ti utukao svoje godine. Na igranje? Taj odgovor stvara gorčinu, makar bio začinjen novcem koji si igranjem nekad zarađivao. Hoće li ti doprijeti do mozga da si bio dio mašinerije koja je ubila igranje i njegovu prvotnu namjenu? Da si pokopao zabavu, pretvorivši je u zombija kapitalizma koji s vremenom proždire svoje roditelje? Da su se milijuni igrača diljem svijeta počesto pitali u što se pretvorilo zajebantsko napucavanje s frendovima i da su se ti isti igrači prestali spajati na servere jer si ih tamo čekao ti i ubijao im svaku zabavu? Zapitaj se što si sve propustio dok si to beskrajno vrijeme provodio na računalu i svakako se zapitaj što ti je sad činiti nakon svih tih godina. Pokušaj pronaći neki izazov, ako možeš. Pokušaj se odmaknuti od pucačina i zaigraj *The Sims 5*. Kreiraj lik sa svojim imenom, i utopi ga u bazenu.

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