NAGRADNA IGRA > SMS-om DO RAZNOLIKIH NAGRADA

HACKER

BROJ 110 • VELJAČA 2005. • CIJENA 33.00 KN, 1100 SIT, 330 DIN, 270 DEN, 8.50 KM

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

DVD
4.5 GB

TEMA BROJA

IGRE U 2005.

Veliki pregled nadolazećih hitova

NAJAVA BROJA

AGE OF EMPIRES 3

Odvažno zaplovite u novi svijet

HARDVER TEMA

U ZAGRLJAJU KUĆNOG KINA

Potpuna fuzija TV-a, filma i video igara

ISSN 1330-7126

Hypo teens štednja

Proizvod za teense od 14 do 18 godina

Voliš trošiti?
Imaš velike planove za budućnost?

Uloži svoj novac pametno i štedi u Hypo Alpe-Adria-Banci!

Otvaranjem Hypo teens štednje postajes članom Hypo teens kluba, a to ti omogućuje:

- besplatne kino karte
- shopping uz popust od 5,10 i 15%
- povoljni nenamjenski kredit (kreditoprimac = roditelj)
- newsletter

Za sve dodatne informacije obrati se na besplatni info telefon: 0800 HYPO HR (0800 49 76 47) ili na www. hypo-alpe-adria.hr

HYPO ALPE-ADRIA-BANK

50 %
niže cijene poziva

16 - 18 h

Nazovi iz inozemstva

Ostvarite **50% popusta** na pozive prema Hrvatskoj razgovarajući od 16 do 18 sati. Popust vrijedi za pozive iz Vodafone mreža i odabranih partnera iz 39 zemalja.
Uz **VIP pretplatnike**, ove pogodnosti odnose se i na **korisnike VIPme.roaminga s ugovorom**.

Ponuda vrijedi za razdoblje od 15.01. do 31.03.2005. Za sve informacije nazovite Službu za korisnike na 091 77 00.
Pozivi upućeni na ovaj broj iz VIP mreže su besplatni.

VIP vodafone

PICTURE BY DLP™ A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY

DLP™ technology by Texas Instruments
offers crystal clear images with superior quality.

BenQ PB6210

Svjetlina: 2000 ANSI lumena
Kontrast: 2000:1
XGA 1024x768 rezolucija
Lampa: 3000 sati (Eco mode)
Razina glasnoće: 26 dB (Eco mode)
HDTV kompatibilan (480p, 576p, 720p, 1080i)

PB6210
avršen izbor kako za kućnu tako i za uredsku upotrebu
Moćne karakteristike omogućavaju ovom BenQ projektoru marljiv rad u uredu
dje će vaše prezentacije živo prikazati i u osvjetljenim prostorima, ali i kod kuće,
dje će kao u kinu vaše omiljene filmove prikazati u velikom formatu. Širokokutna
ća omogućava mu veliku sliku već i na malim udaljenostima od zida. (60" dijagonale uz 2 udaljenosti).
osebni preddefinirani načini rada optimiziraju prikaz slike za: prezentacije, klasični video, igrani film i video igre.

BenQ
Enjoyment Matters

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

HACKER POKREĆE PREPLATU! POKRENI SE I TI!

ZAISTA DOBRO ZVUČI - HACKER I ZA 23 KUNE!

Nije lako izdvojiti 33 kune svakog mjeseca za časopis. Mi nagrađujemo Vašu vjernost 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**

50 PIXEL VIEW PAKETA ZA NOVE PRETPLATNIKE

Ni ovog mjeseca nismo zaboravili nagraditi nove pretplatnike. Za prvih 50 čitatelja koji se do 12.2.2005. pretplate na HACKER, osigurali smo Pixel View poklon paket koji se sastoji od atraktivne podloške za miš i Pixel View kemijske olovke. Vjerujemo da nećete odoljeti ovako atraktivnom poklonu

- **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): _____

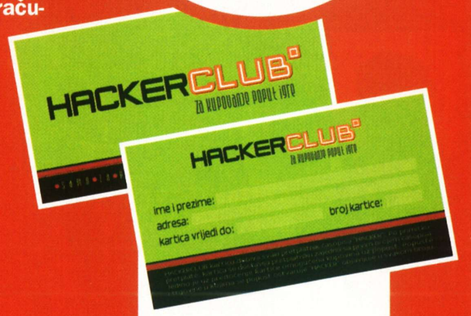
***Po primitku uplate, svi pretplatnici dobivaju po primitku prvog broja pretplate karticu «HACKER CLUBa»**

HACKER CLUB

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

KARTICU U RUKE I PRAVAC TRGOVINA!

Kad pogledate što smo Vam pripremili od ovoga broja, sigurni smo da ćete biti zadovoljni što ste se pretplatili na Hacker. Uz zaista veliku uštedu koju ostvarujete pretplatom, od ovog mjeseca Vam omogućavamo i znatno povoljnije kupovanje. Jednostavno rečeno, pobrinuli smo se da ponuda zadovolji sve – od računala, knjiga, multimedije, mobitela do igara. I sad pitanje – ima li još onih koji tvrde da se pretplata na Hacker ne isplati?!



Lijepa, plastificirana, s tvojim imenom, prezimenom i klubskim brojem, "HACKER CLUB" kartica stiže s prvim brojem pretplate na tvoja vrata.

TEHNIČKI PODACI O KARTICI:

- Format 9,5 x 5 cm
- PAPIR: 300 g/m2
- TISAK: digitalni, obostrani color
- PLASTIFIKACIJA S NUMERACIJOM

• FENIKS KOMPJUTORI, Maksimirska 11, Zagreb 8%

Za one koje zanimaju računala, mobiteli, multimedija, komponente... dobra je vijest da Feniks ima odličnu ponudu a uz ponudu i odličan popust. Uz stalnih 5% na gotovinsko plaćanje, Feniks nudi za članove HACKER CLUBA DODATNIH 3% POPUSTA na SVE proizvode, osim onih na akciji. Otiđi na www.feniks-kompjutori.hr i uvjeri se sam u ponudu i cijene ili ih potraži na njihovoj adresi.

• CROVORTEX GAMES WEBSHOP 5%

Lijepo se zavalite u udobnost svojeg naslonjača pa fino iz svoje sobe, u toplim papučama, odsurfajte na navedenu web stranicu po željenu igru. Dobra ponuda igara privući će i one koji vole konzole a popust od 5% za članove HACKER CLUBA bit će sasvim dovoljan razlog da se odlučite potrošiti novac upravo kod njih. www.crovortex.com

GeCube

Jeste li spremni
za slijedeću generaciju
PCI Express X *osamstotki*?

GeCube X850XT Platinum Edition
Najbrža grafička kartica na zemaljskoj kugli!
GPU/mem: 540MHz/1180 MHz
UniWise Edition -jedina X850XT grafička kartica normalne širine (zauzima samo jedan utor)

GeCube X800XL
PCI Express zamjena za X800PRO!
GPU/mem: 400 MHz/900 MHz
Novi 110 nm proizvodni proces, manje zagrijavanje i niža cijena!

GeCube X800
Novi Best-Buy PCI Expressa!
GPU/mem: 392MHz/700 MHz
128 MB memorije / 256 bitna sabirnica
Gotovo dvostruko niža cijena od X800XT!

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

GeCube — Graphics by ATi

ŠARENA 2005.

Odmoreni i naspavani, više od svih tih blagdanskih i inih slavlja, negoli od velikih napora u protekoj godini, hrabro smo zakoračali u još jednu za industriju igara iznimno zanimljivu, obećavajuću i prije svega šaroliku godinu. Osim što će to biti godina u kojoj će najvjerojatnije pod sami kraj doći do nove smjene generacija konzola i sveopćega kaosa na tržištu igara, bit će to i godina sveopće dominacije PC igara. I mada će prva dva mjeseca, kao i uvijek dosad, biti neizmjerno siromašna i uspavljujuće dosadna, ostatak godine koja će obilježiti kraj prve polovice ovog deseljeća obilovat će desetcima spektakularnih megahitova, od kojih mnoge već dugo i strpljivo čekamo. A koji su to točno naslovi radi kojih je već sada pametno planirati svoje godišnje odmore i ''bolovanja'', pročitajte u našoj velikoj ovomjesečnoj temi. Potpuno iznenada i doista u posljednji čas, prije samog zaključenja broja, ponuđeno nam je da vam ekskluzivno predstavimo treći nastavak nagrađivanog strateškog serijala *Age of Empires,* koji vas ovaj put odvodi u jedno od najuzbudljivijih razdoblja ljudske povijesti, što smo, dakako, odlučili prihvatiti, žrtvovaši jedan drugi, već pripremljeni, naslov. No dobro, da ne duljimo, s obzirom na nevjerojatnu količinu pristiglih prijavnica za nagradni natječaj i cijeli niz nagradnih igara u prošlome broju, pretpostavljamo da želite što prije početi s prelistavanjem časopisa, u potrazi za svojim imenom na popisu nagrađenih. Ako je doista tako, okrenite brzo ovomjesečna pisma čitatelja i provjerite je li među svim tim sretnicima možda i vaše ime.

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

Pred nama je još jedna burna godina u svijetu igara

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

NAJAVA BROJA: Age of Empires 3
str. 26 Treći nastavak legendarnih *Empiresa*

TEMA BROJA: Igre u 2005.
str. 36 Definitivno obećavajuća godina

TEST RECENZIJA: Colin McRae Rally 2005
str. 58 Iako nije ono što smo očekivali, još uvijek je najbolji reli

HACKER ekipa

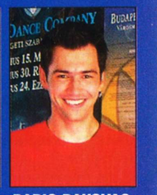
DAMIR ĐUROVIĆ
glavni urednik
najdraži žanrovi:
RPG, avanture
Ovaj mjesec igrao:
VTM: Bloodlines

MARIN PERIC
grafički urednik
najdraži žanrovi:
RPG, strategije
Ovaj mjesec igrao:
NFS Underground 2

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

KREŠIMIR LAUŠ
novinar
najdraži žanrovi:
FPS, simulacije, RPG
Ovaj mjesec igrao:
Cronicles of Riddick

DAMIR RUKAVINA
novinar
najdraži žanrovi:
RTS, horror, RPG
Ovaj mjesec igrao:
VTM: Bloodlines



DARIO RAKOVAC
novinar
najdraži žanrovi:
RPG, utrke, simulacije
Ovaj mjesec igrao:
LOTR: BFME

DAMIR RADEŠIĆ
novinar
najdraži žanrovi:
FPS, strategije
Ovaj mjesec igrao:
Armies of Exigo

IVAN KOVAČEVIĆ
novinar
najdraži žanrovi:
sportovi, tajkun sim
Ovaj mjesec igrao:
Pro Evolution Soccer

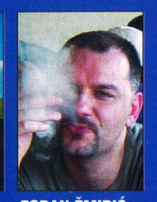
GORAN MARAVIĆ
hardver
najdraži žanrovi:
FPS, strategije
Ovaj mjesec igrao:
Half-life 2

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

KREŠIMIR JOZIĆ
novinar
najdraži žanrovi:
avanture, arkade
Ovaj mjesec igrao:
Sid Meier's Pirates

BERISLAV JOZIĆ
novinar
najdraži žanrovi:
RPG, strategije
Ovaj mjesec igrao:
Sid Meier's Pirates

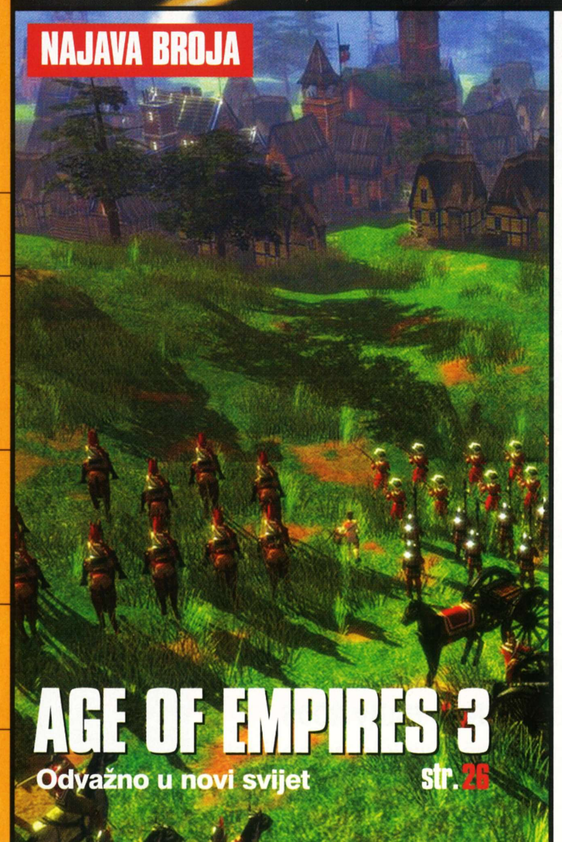
IVAN POLOJAC
novinar
najdraži žanrovi:
FPS
Ovaj mjesec igrao:
Half-life 2



ZORAN ŽMIRIĆ
novinar
najdraži žanrovi:
FPS, RPG
Ovaj mjesec igrao:
NFS Underground 2

sadržaj #110

Hacker broj 110 | issue 110 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **veljača 2005.** | february 2005



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
Koranska 2, 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, tel. 01/ 6103027
Sanja Mlačak
prodaja, tel. 01/ 6173900
Ivan Valečić
marketing, tel. 01/ 6173813
Sanja Vernić
voditelj marketinga - Hacker,
tel. 01/ 6173813
Inoslav Tarabochia
promocija, tel. 01/ 6102215
Ivanka Filipović

IZDAVAČ
EPH d.o.o.
Odranska bb, 10 000 Zagreb

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

EPH PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

DIREKTORI
Ulrich Hölscher, dr. Stipe Orešković

PRETPLATA
Besplatni telefon (za pozive iz Hrvatske)
0800/606 303
Tuzemna / Inozemna pretplata
01/6173963
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

RUBRIKE

10 PC Info
18 Tech Info
20 Aktualno - PC kao središte kućne zabave
72 HackChat - Pisma čitatelja
74 HackChat - SOS
76 HackChat - Bez panike
78 MobiReport
47 Mikroskop
96 Internet kalendar
98 Kolumna by Zoran Žmirić

PRVI POGLED

22 Rainbow Six 4
24 Runaway 2

NAJAVA BROJA

26 Age of Empires 3

NAJAVA

30 Close Combat: First to Fight
32 Blitzkrieg 2

ZAVRŠNICA

34 Freedom Force vs. Third Reich
34 Matrix Online
34 Project Snowblind
35 Splinter Cell: Chaos Theory

RECENZIJE

50 Armies of Exigo
54 Cronicles of Riddick
58 Colin McRae Rally 2005
62 Forgotten Realms: Demonstone
66 Space Interceptor: Project Freedom
68 Blitzkrieg: Rolling Thunder
70 Sentinel: Descendants in Time
70 Blowout
71 American Chopper
71 Santa Claus in Trouble Again

HARDWARE

HARDWARE MJESECA

80 Samsung Syncmaster 920T

HARDWARE TEMA

82 Kućno kino

HARDWARE MINITEST

92 Kvalitetna napajanja

HARDWARE RECENZIJE

94

Na Hack DVD-u

DEMO MJESECA

SILENT HILL 4 THE ROOM

Četvrti nastavak franšize koja uvjerljivo drži primat u horor žanru nakon kraćeg čekanja konačno na PC-ju

TRAILER MJESECA

BROTHERS IN ARMS – AUTHENTICITY

Sada već uvjerljivo najočekivaniji ratni FPS na našoj ljestvici sve je bliže dovršavanju i kretanju u prodaju

DEMO IGRE

FORD RACING 3

Za sve žestoke ljubitelje Forda i one koji će to tek postati

HALF-LIFE 2

Ako ste me među onih pet ljudi na ovom svijetu koji nisu imali priliku zavrtjeti fantastični *Half-Life 2*, mi vam je pružamo. Napomena - potrebno je otvoriti besplatan Steam account

SCRATCHES

Još jedan pohod na avanturistični žanr, koliko uspješan, sami procijenite

SETTLERS HERRITAGE OF KINGS

Povratak jedne od najdražih nam strateških legendi, i to u izvornoj srednjovjekovnoj izvedbi

SKIE RESORT EXTREME

Ako niste jedan od sretnika koji sada sa smješkom na licu skija jednim od stranih skijališta

TRIBES VENGEANCE – MERCURY

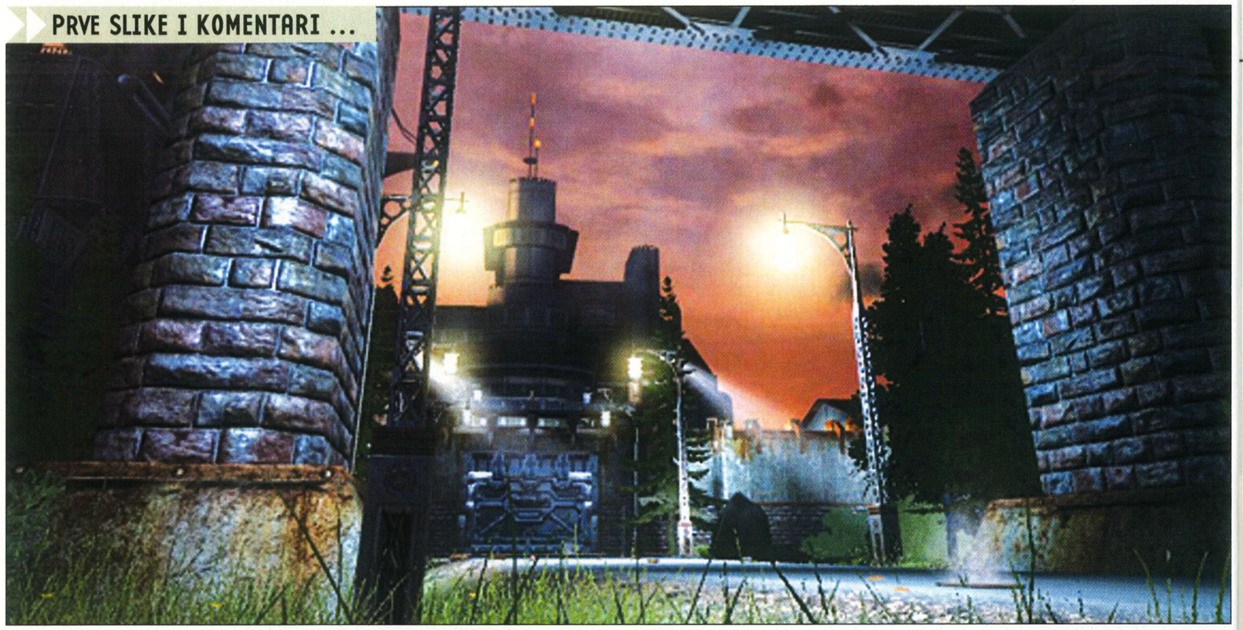
Novi Tribes demo pruža uvid u igru iz malo drugačije perspektive

WILL OF STEEL

Imate željeznu volju? Onda imamo upravo nešto za vas :)

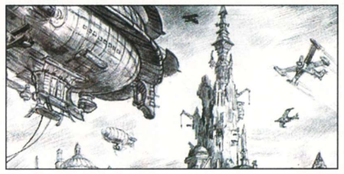
+ PREKO 20 TRAILERA, 10 UTILITYJA
+ BRDO PATCHEVA

PRVE SLIKE I KOMENTARI ...

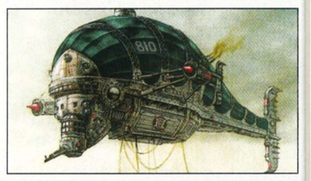


Timeshift

Vremenske manipulacije



"Iznimno inteligentan naslov, koji čekamo s nestrpljenjem..."



U pripremi je strahovito originalan FPS, kakav u životu nismo vidjeli!!! Naime, glavni protagonist pronaći će posebno odijelo, pomoću kojeg manipulira protjecanjem vremena. Pitate se o kakvoj je tu originalnosti riječ kad smo fore s usporavanjem vremena već vidjeli i u naslovima poput *Matrixa* i posebice *Princa iz Perzije*. Štos je u tome da manipulacija vremenom zahvaća samo svijet oko vas, dok na vas nema nikakvog utjecaja, pa vam se stoga u igri otvaraju nevjerojatne mogućnosti. Vrijeme, dakle, možete usporavati, pauzirati ili vratiti unatrag, a evo i nekih primjera. Npr., imate jednu sobu punu neprijatelja i što ćete učiniti? Pristupiti im na uobičajen način i uz malo sreće sve ih poubijati, ili pak usporiti protjecanje vremena i izbjegavati njihove odjednom onemoćale metke? Možda, ali zašto ne biste jednostavno utrčali unutra, zapauzirali vrijeme i poubijali ih dok onako stoje 'ko drvene Marije'. Ili još bolje, na brzinu se skrili iza nekog zida ili ćoška, vratili vrijeme unatrag i iz njihova pamćenja potpuno izbrisali sjećanje da ste ikad ušli u sobu! Sjećate se, manipulacije na vas nemaju nikakvog utjecaja - pa fino izađete iz zasjede i hladnokrvno ih poubijate sleđa. Doista nevjerojatno, i to zato što je AI kontekstualno ovisan o protoku vremena i vaše pozicije u njemu. Osim za ubijanje, manipulacije će se koristiti i za mnogobrojne logičke začkoljice, poput jedne u kojoj se morate dokopati jedne visoke platforme nad željezničkim peronom u koju periodički izlazi i ulazi teretni vlak, a problem je u tome što se vi nalazite na izlazu. Ili nije – naime, valja samo skočiti na nj pri izlasku i premotati vrijeme unatrag kako bi vas odveo unutra, što stražari, dakako, neće ni skužiti jer vrijeme teče unatrag. A neka postrojenja će čak biti posložena tako da bi anulirala korištenje vašeg odijela, tj. vrata će se zatvarati munjevitom brzinom, a svi *turreti* i ostalo će biti postavljeni tako da vaše prtljanje po *timelineu* ima što manji učinak. Iznimno inteligentan naslov, koji čekamo s nestrpljenjem.

VIJEST MJESECA!

TIMESHIFT

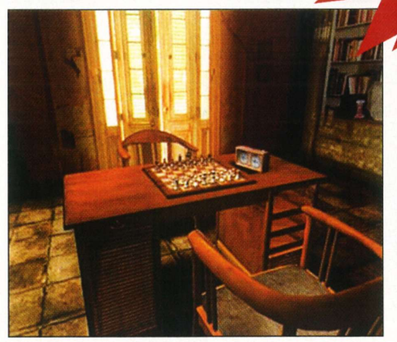
Poigravanje s vremenom ide toliko daleko da se pazilo čak i na sitnice poput ove. Naime, pomislili biste da je sasvim neopasno stalno premotavati vrijeme nakon što se pobili nekoliko stražara u nekoj sobi te se ondje skrili. E pa nije, jer metak koji ste primili prije premotavanja ostaje u vama jer, kao što znate, manipulacije na vas ne djeluju, te bi se moglo dogoditi da vas isti stražar napuca dvaput. I to prije nego što je umro. Ili što će umrijeti. Ili je već mrtav? Evo vam opet vremenskih paradoksa. Uglavnom, vruća pucačina u kojoj ćete osim kažiprsta konačno u većoj mjeri koristiti i mozak.

"2005. biti će definitivno godina dominacije PCa"

Tim Swiney, Epic Games - prognoza za industriju igara u 2005.

Fritz 8 Deluxe

Konačno šah!



Šahovske simulacije u novije su vrijeme prava rijetkost pa smo stoga bili ugodno iznenađeni kad je objavljen rad na ovom po svemu sudeći vrhunskom proizvodu. *Fritz 8* je zapravo smrtno ozbiljan šah, čiji je engine uostalom odigrao neriješeno s poznatim Kasparovom u jednom televizijskom obračunu 2003. godine. A sada taj moćni engine dolazi i na naša računala te nam nudi i dodatne užitke. U tzv. *friend modu* igra se prilagođava vašoj šahovskoj vještini kako ne biste izgubili u pet minuta nego uživali u samoj igri. Također, na raspolaganju će vam biti i interaktivni *tutorial* gdje će vas *Fritz 8* učiti kako pravilno započeti meč i uspješno ga dovesti do kraja. Nadalje, na DVD-u će biti nekoliko filmića gdje će vam sam Kasparov objašnjavati neki svjetski poznate poteze poput Quens Gambita itd. Grafika je pak predivni 3D s nekoliko setova lokacija, ploča i figurica... Prava poslastica!

SMATRATE LI SE BOLJIM ŠAHISTOM OD KASPAROVA??

Asheron's Call 2: Legions

Asheron ide dalje

Dodatak megapopularnom *Asheron Callu 2* donijet će nam mnogo novog materijala, koji bi nas trebao natjerati da mu ostanemo vjerni. Kao prvo, tu je nova priča, koja govori o davno zaboravljenoj rasi Empyreana koja se iznenada vratila u tijek povijesti kako bi otkrila svoju pravu svrhu. Empyreani su inače moćni čarobnjaci, a u ekspanziji su aktivirani kao posve nova klasa s posve novim *skillovima* (više od sto!), tipovima oklopa i *prestige* kategorijama. Dodan je i posve novi kontinent nazvan Knorr, na kojem, doduše, nema ukusnih juha, ali je zato prepun zaboravljenih ruševina koje skrivaju mnoge tajne. Razvoju likova dobro će doći i tzv. Hero System, tj. status što ga dobivate kad prijeđete 50 nivoa, koji vam donosi mnoge posebne moći s vrlo razornim učincima. Heroji ih čak mogu i sparivati te zajedno izazivati dosad neviđene efekte. San snova za svakog pravog MMORPG-ičara.

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

BLITZ

Murdochov pohod na igre

Rupert Murdoch, milijarder i medijski mogul, vlasnik News Corp grupacije, objavio je da u idućih nekoliko mjeseci namjerava uložiti vrlo velike novce u industriju igara, odnosno kupiti jednu od trenutačno najvećih izdavačkih kuća. Interes Murdocha i niza drugih velikih svjetskih ulagača samo je dokaz da je industrija igara doista sazrela i postala jednim od najunosnijih biznisa na svijetu.

Myst - kraj sage na pomolu

Peta, završna epizoda dugotrajne avanturističke *Myst* sage konačno je na pomolu. *Myst 5: The End of Ages* okončat će taj iznimno uspješan serijal čiji početci sežu gotovo cijelo desetljeće unatrag, a u njem ćete moći uživati već ove jeseni, nemojte to nikako propustiti.

Povratak C64

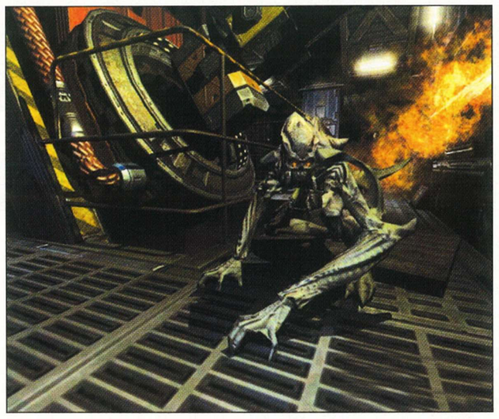
Nakon uspješnog američkog izlaska, dolazak Commodorea 64 zapakiranog u joystick plug&play retro gadget i na europsko tržište bio je neupitan. Riječ je o uređajčiću koji se izravno spaja na vaš TV, a u sebi sadrži tridesetak legendardnih C64 igara.
Svi željni retro gejmanja morat će za to izdvojiti samo 30 funta, koliko će ta simpatična stvarčica stajati na području EU.

HOT STUFF

Doom 3: Resurrection of Evil

Pakao uzvraća udarac

Još se nije stišala ni bura koju je podigao *Doom 3*, a već se najavljuje njegova prva ekspanzija. *Resurrection* će nas, sukladno naslovu, još jednom baciti pred demonske horde iz samoga pakla. Priča počinje dvije godine nakon što ste porazili demone na crvenom planetu, koji je sada u svojevrsnoj izolaciji. Naime, na Marsu više nema živih ljudi, a oko njega orbitiraju samo vojni sateliti, koji paze da se katastrofa ne bi ponovila. S istog tog Marsa uskoro se javlja neki misteriozni signal te je odmah oformljena znanstveno-vojna ekipa čiji je zadatak otići dolje i istražiti o čemu je riječ. Na čelu te ekipe ste, naravno vi, a tumaranja kroz mrak započinjete u Siteu 1, tj. originalnom nalazištu alienskih artefakata iz prvog dijela. Site 1 sačinjavaju uglavnom grafički zanimljive spilje tako da će okolina biti nešto drugačija od one monotonije iz originala, a tu je i još jedno veliko poboljšanje. Zahvaljujući svjetiljci ugrađenoj u vaše odijelo, konačno ćete moći pucati i pritom vidjeti ono u što pucate! Dodano je i nekoliko novih oružja poput dvocjevke, alienskog artefakta koji usporava vrijeme te tzv. Ionized Levitation Weapona, tj. čiste kopije *Half-Lifeova gravity guna*. Osim manipulacije okolnim predmetima, ILW-om ćete čak hvatati demonske vatrene kugle te ih usmjeravati prema zidovima ili ih čak vraćati pošiljateljima. Zasad nam se sve čini jako zgodno, pa ako ekspanzija budem barem malo dinamičnija od originala, imat ćemo hit!



WHITE

- **DSL** - Fiksne rate, bez obzira na provedeno vrijeme i skinute podatke, svakako je nešto što zavrijeđuje vašu pozornost
- **REKLAMNI RAJ** - Početak nove godine idealan je za proučavanje tona materijala najavljenih ovogodišnjih igara
- **AVANTURA** - Zahvaljujući entuzijastima i vjernim igračima, iznova se dokazala kao žanr koji će definitivno preživjeti

KAKO SU OVAJ MJESEC PROŠLI...

- **ODGODE** - Nemile beštije koje su aktualne gotovo svaki mjesec, a koje nam već stvarno krvnički idu na jetra
- **VRAČANJE U KOLOTEČINU** - Blagdani su iza nas, dobro smo se ispovraćali, a sad se nameće pitanje "I kaj sad?"
- **KUPNJA NOVOG HARDVERA** - Zbog obilja najavljenih HW noviteta, trenutačno to i nije baš najpametniji potez

BLACK

TOP 5

1

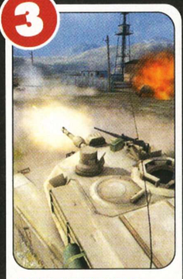
F.E.A.R.

Hajde, Monolith, brže malo s tim *FEAROM*, da konačno vidimo engine s kojim se toliko hvalite!

2

SUDDEN STRIKE 3

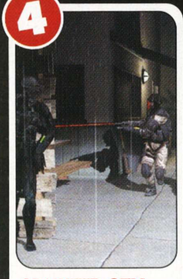
Razočaravajući *Rolling Thunder* iz ovog broja stvara još veći kontrast s ovim ovdje



3

BATTLEFIELD 2

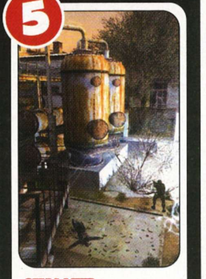
Battlefield je stigao i time *Battlefield 2* digao za jedno mjesto



4

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Novopridošla igra na našoj ljestvici trebala bi, bude li sreće, stići vrlo brzo



5

STALKER

Baš kao i *Stalker*, koji nam svojim upornim odgađanjima već počinje ići na živce

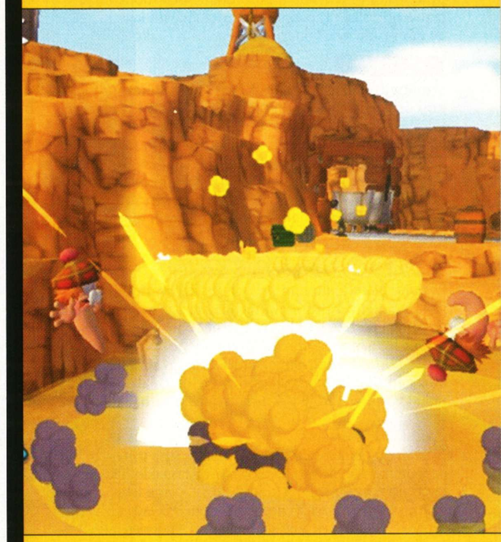
INFO BLITZ

Vrijeme besplatnih MMORPG-ova

Ako ste jedan od mnogobrojnih ljubitelja sve raširenijeg MMORPG žanra, a trenutačno niste pri novcu, koji vam je itekako potreban za uživanje u toj vrsti zabave, onda su siječanj i veljača idealno razdoblje za vas. Naime, upravo u to doba velik broj izdavača pokreće akcije u kojima nudi višetjedno besplatno igranje svojih naslova ne bi li privukli novu gejmersku populaciju.

Povratak tradicionalnih Wormsa

Nakon nekoliko izleta izvan standardne koncepcije, simpatični *Wormsi* ponovno se vraćaju originalnog ideji kojom smo doista bili oduševljeni. Četvrti nastavak malenih crva stići će tako već u ovoj godini, i to najvjerojatnije paralelno za sve sadašnje konzole te za PC, čija će se inačica pak posebno isticati svojom modabilnošću i raznovrsnijim mogućnostima igranja putem neta.



Sims TV

Ideaja Willa Wrighta, briljantnog tvorca jednog od najvećih gaming fenomena današnjice, *Simsa*, o pokretanju televizijskog showa temeljena na toj virtualnoj simulaciji života mogla bi se, čini se, suprotno svim očekivanjima, uskoro ipak i realizirati. Navodno, Wright u suradnji s jednom većom TV kućom upravo dovršava prvu verziju koncepeta Sims TV showa o kojem ćemo, vjerujemo, uskoro saznati i više nego što želimo.

SVAKOG RADNOG DANA

HELP-LINE

/SAVJETI ZA KUPNJU RAČUNALA I INFORMATIČKE OPREME/
/ODGOVORI NA SVA VAŠA PITANJA/

OD 18⁰⁰ - 21⁰⁰

CIJENA POZIVA 6.82 KN/MIN

HACKEROV TEAM SAMO ZA VAS

060 606 700

/INSTALACIJA I NADOGRADNJA RAČUNALA/
/PROBLEMI PRI SVAKODNEVNOM RADU/

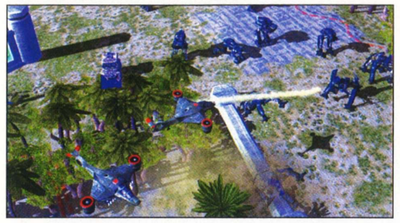
NAZOVI I POTRAŽI ODGOVOR

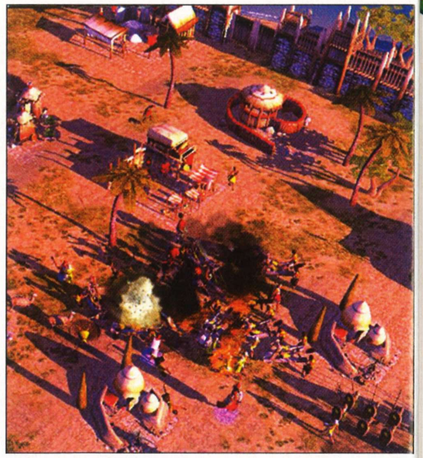
CIJENA POZIVA 6.82 KN/MIN

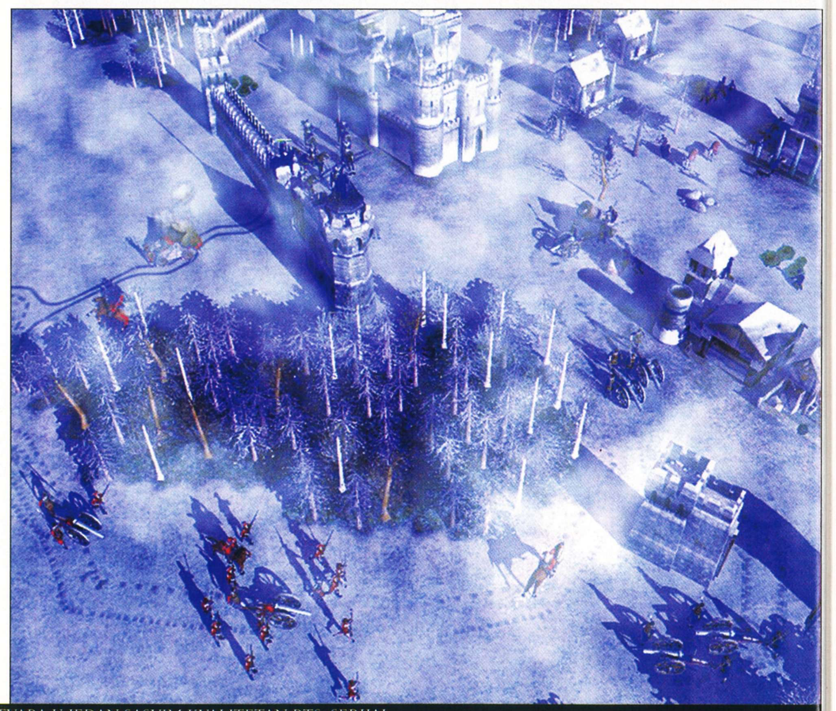
ČINJENICE I PODACI...

Earth 2160

Budućnost, deset godina kasnije







KAMPANJE

Točno ih je tri i tiču se Koreanaca, Nijemaca i Amerikanaca. Kao Koreanci, započinjete prilikom izgradnje prvog korejskog grada-države te se potom borite i izgrađujete do njihove pune nezavisnosti, koju su stekli u dvadesetom stoljeću! Nijemci započinju prilikom osnivanja Prusije, a kroz njihovih osam scenarija vidjet ćete kako su utjecali na tijek povijesti. Hitler, Hitler! Ameri su pak futuristična kampanja u kojoj se *mechovima* borite protiv Meksikanaca.

RAZLIKE I BONUSI

Osim što će se civilizacije razlikovati po svojoj grafici struktura i jedinica te terena na kojem se nalaze, bit će i još nečeg. Naime, iako će tehnološko drvo u sve tri kampanje i u svim nacijama biti isto, postojat će bonusi. Npr., Britanci će sukladno svojoj povijesnoj pomorskoj orijentaciji graditi bolje i brže bodove, a pošto pripadaju zapadnom civilizacijskom krugu, krasit će ih i primjerice bonusi na sveučilišta i tako dalje.

VRIJEME

Strahovito važnu ulogu odigrat će i vremenski efekti koji će djelovati kako na globalnoj, tako i na lokalnoj razini. Drugim riječima, jasno je da će klima biti posve drugačija u Europi nego npr. u Aziji. Očekujte, dakle, kišu, oluje, snježne mećave, monsune, pješčane oluje itd. Vrijeme neće biti samo grafički efekt nego i igrivi pa će npr. biti interesantno vidjeti zaglavljene tenkove u blatu ili avione koji ulete umećavu.

POVIJESNA AUTENTIČNOST

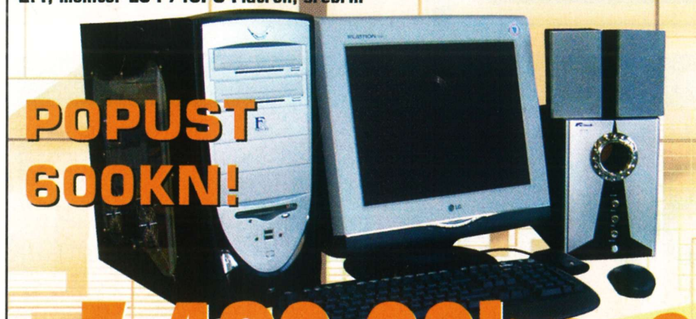
U *single play* kampanji igra će se vjerno držati povijesnih činjenica i tu ne bi trebalo biti prevelikih iznenađenja. Također, uključit će i neke povijesne bitke poput invazije na Normandiju i slično. No u *skirmish modu* ili *multipleyu* moći ćete igrati i što bi bilo kad bi bilo scenarije i npr. pošteno izbombati nekakvo pleme koje još nije pronašlo ni barut.

AI

Najvažnije obilježje *Empire Earthovog* AI-a trebao bi biti potpuni izostanak bilo kakvog varanja. Dakle, PC će igrati po svim pravilima kojih se drže i sami igrači. Također, AI neće srljati nego će poput vas lagano birati situacije i derati vas gdje ste najtanji. Primjerice, ako nađe vašu bazu i shvati da ste prejaki, prvo će vas oslabiti dalekometnim oružjima i tek vas na kraju dotući iz bliza.

ČINI SE KAKO SE EARTH FRANŠIZA POLAKO PRETVARA U JEDAN SASVIM KVALITETAN RTS SERIJAL

FX-PLATINIX 4007
MBO socket 754, Chipset nForce3, CPU AMD Athlon64 3000+, RAM 512MB takeMS, HDD 80GB 8MB cache SATA, VGA ATI Radeon 9600PRO 256MB, DVD +/-RW BTC, FDD, modem, zvučnici 2.1, monitor LG F710PU Flatron, srebrni



POPUST 600KN!

5.490,00kn

ASUS nVidia GeForce 6800 V9999 Gamer Edition
AGP 8X, TV-OUT+DVI+2xVGA, 350MHz engine, 400MHz RAMDAC, 1000MHz Mem, 256 MB DDR3
- u pakiranju s web kamerom

2.999,00kn

Feniks kompjutori
www.feniks-kompjutori.hr
Maksimirska 132, Zagreb / tel. 01.2910.400 / fax 01.2910.426 / radno vrijeme: 08 - 20 / subotom: 08 - 15

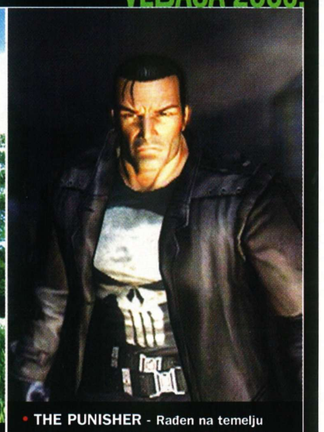
XB OXU CIJENA I DALJE UVJERLJIVO PADA, MOŽDA JE VRIJEME DA SI GA KONAČNO PRIUŠTITE

POD POVEĆALOM

Što nam donose najnovije igre i bi li koju valjalo kupiti?

VELJAČA 2005.

• **ELDER SCROLLS: OBLIVION** - Nenormalno dobra *Oblivionova* grafika bit će izvedena na novodolazećim konzolama PS3 i Xbox 2, a možda čak i na PC-ju ako se dotad dovoljno razvije. Nevjerojatno!

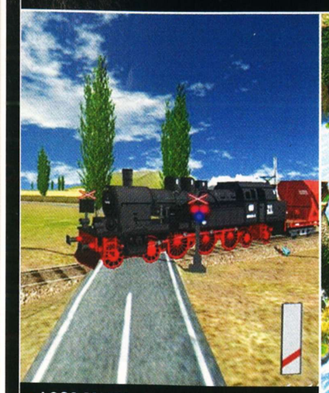


• **THE PUNISHER** - Raden na temelju popularnog Marvelova stripa, *The Punisher* će biti krvava akcija s vrlo mračnim i bizarnim konotacijama. Takve ih i volimo!

• **FIRE FOR EFECT** - Bit će ovo polutaktička pucačina s brojnim novim, nikad viđenim efektima igrivosti. Poput skoka iz aviona te manevriranja kroz šibajući zrak...

• **COPS 2170: POWER OF LAW** - Maštovita *cyber punk* pucačina u kojoj ćete voditi krhki djevojčurak znan kao Kathyhrin. Te se boriti protiv zle tiranije tipa Big Brother.

• **SUPREME RULER 2010** - Grafički prilično neimpresivan, *Supreme Ruler* bi ipak mogao biti dobar strateški naslov s hrpom opcija i dizdža. Inače, svijet je pogodila ekonomska kriza, a vi ste našli svoju šansu za globalnu dominaciju.



• **LOCO MANIA** - Simpatičan naslov za vlakoljubce u kojem ćete glumiti dispečera na stanici i mijenjati položaje tračnica kako se vlakići ne bi zabili jedan u drugoga. Mnoštvo karti, mnoštvo vlakova, simpatična grafika...

• **AGE OF EMPIRES 3** - Legendarna *Age Of* saga nastavlja se u svom trećem, grafički mnogo impresivnijem izdanju. Igra koja će sigurno biti vrijedna svake vaše zarađene kune.

TKO JE TKO?

ID SOFTWARE

POČECI

Locirani u hamburgeroždeskom Teksasu, ID-ovci svoju karijeru započinju davne 1991., na krilima slave koju im je donio sad već zaboravljeni *Commander Keen*. Ta prva komercijalna igra koju su napravili bila je zapravo 2D platformica netipična za tadašnju PC konfiguraciju, a njihov pravi početak vidimo u mnogo poznatijem *Castle Wolfenstainu*, ili prvoj igri koja je dala naznake budućeg tehnološkog razvitka i FPS žanra kao takvog. Plus što je imala prokleto zanimljivu antinacističku tematiku, zahvaljujući čemu je postala još popularnija kod tada opskurnog soja PC igrača.

DOOM

Da, dobri stari *Doom* izašao je 1993. i natjerao nas na uzvike čiste nevjerice i zaklinjanja kako je to nešto nemoguće, kako je to najbolje igra na planetu i kako ćemo prodati čak i dušu ne bismo li kupili jedan 486 DX 66 koji ga je bio u stanju vrtjeti. *Doom* je doista i bila najbolja igra na planetu i prvi pravi FPS, koji je danas prerađen na gotovo sve zamislive platforme, uključujući i popularne Symbian mobitele. U svakom slučaju, igra koju nijedan igrač dovoljno star da je se sjeća neće zaboraviti do kraja svog ovozemaljskog života.

UZLET

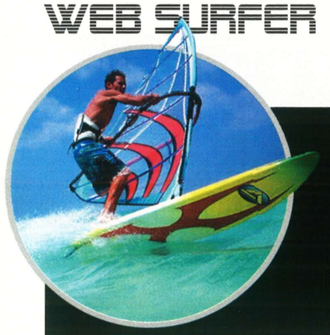
Nakon *Dooma*, stižu *Quake* i *Quake 2* s posve novim i vrlo naprednim tehnologijama te većom usmjerenošću na tada još uvijek mizerno *online* igranje. Mogli bismo, dakle, reći da su ID-ovci svojevrsni kreatori i filozofije umreženog igranja jer je, između ostalog, *Quake 2* dugo, dugo poslije izdavanja bio apsolutno najpopularnija mrežna igra na planetu. Potom slijedi *Quake 3* i njegovo divljačko prodavanje i optimiziranje koda od strane drugih programerskih kuća.

LICENCIRANJE TEHNOLOGIJA

Ne biste vjerovali, ali ako hoćete, uz Quake 3 engine, slobodno možete licencirati i Quake 1 i Quake 2 te ih potom iskoristiti kao temelj za razvoj svoje nove igre. Q1 i Q2 enginei će vas tako doći tričavih 10 000 dolara, dok je Q3 ipak nešto skuplji. Naime, da biste se okoristili ID-ovom pameću, morat ćete iskešírati 250 000 zelembaća! No, požurite, jer je ID izjavio kako će limitirati broj razvojnih kuća kojima će prodati svoje milu tehnologiju.

BUDUĆNOST

Definitivno engine iz *Dooma 3*, koji je već na tapetu za mahnito licenciranje i koji će, zajedno s onim iz *HL-a 2*, zasigurno postati vodeći te poslužiti kao temelj pri razvoju igara u idućih nekoliko godina. Možemo navesti i da je licencija za *Doom 3* već otkupljena, i to od provjerenog Raven Softa, koji će od njega napraviti ni manje ni više nego *Quake 4*! Što god od njega ispalo, ne sumljajte da će ID biti samo na dobitku te se i dalje nametati kao jedna od vodećih svjetskih kuća vezanih uz razvoj računalnih igara. Slava im i dika.



TSUNAMI www.homepage.mac.com/demark/tsunamimirrored.flabber.nl/Tsunami/

Katastrofa stoljeća...

Krajem prošle godine zemaljska kugla se na brutalan način poigrala s dijelom svoje južne hemisfere. Stravični podzemni potresi prouzročili su plimne valove – tsunamije - nevidene dosad

* Sa Zemljom se nije saliti, vrijeme je da to naučimo

Kraj protekle godine za pogođene dijelove Indonezije nije mogao biti gori. Val za valom brutalno brze sile mora razbijao je sve pred sobom. Mnogi su poginuli, bezbroj domova je uništeno. O nevidenom razaranju svjedoče brojne fotografije i videozapisi koji se mogu pronaći po Internetu – no tek ako odete na gore-spomenute stranice, steći ćete pravi dojam koliko je to razaranje zapravo veliko.

Naime, na navedenim linkovima možete tu nesretnu katastrofu doživjeti na dva načina. Na prvom linku nalaze se satelitske snimke visoke razlučivosti "prije" i "poslije" događaja, koje možete alternirati jednostavnim stiskom na gumb, dok je pak na drugom jedan od tih parova slika uzet te je napravljena animacija u flashu, koja zorno prikazuje razaranje.

Katastrofe poput ove izvuku ekstreme iz ljudske prirode. I tako dok s jedne strane svjedočimo nesebičnim prilozima i angažmanu pojedinaca, s druge se događaju otmice djece, *pfisheri* haraju Internetom poput parazita, pokušavajući zaraditi na tuđoj tragediji. Bolesno.

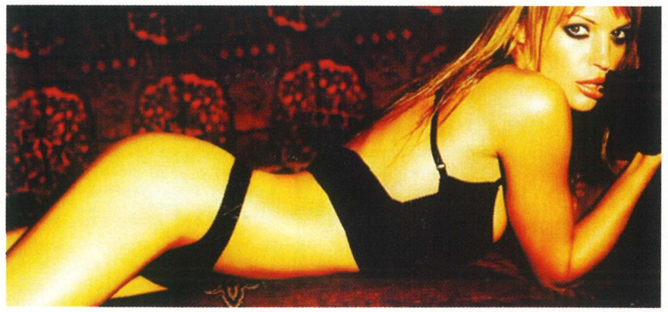
Nadamo se samo da se Zemljina tektonika sada namjestila za idućih barem stotinjak godina i da se slična razaranja neće ponoviti u skorijoj budućnosti...

SVAĐE I POSVAĐICE www.pointsincase.com/how_to_argue_females.htm

Zaboravite na logiku!

Kako se pravilno i uspješno svađati s ljepšom polovicom?

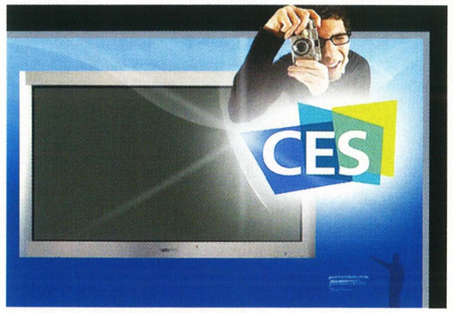
Iako je ovaj zgodan članak pisan s humorističnim prizvukom – pokušali smo primijeniti navedeno i doista pali. Dakle, prvi savjet je da prilikom svađe izbjegavate bilo kakva logična objašnjenja. Suprotni spol se njima ionako ne služi – stoga, zašto bi sputavala vas. Ne popuštajte ni u čemu, čak ni kad znate da ste u krivu. Jer kad popustite na jednom argumentu, protivnik zna da ćete kad-tad popustiti i na svim ostalima. Prekidajte suparnika. Ne shvaćajte onog s druge strane ozbiljno. Koristite niske udarce... Ima tu još pregršt odličnih i totalno sočnih savjeta, za koje ćete ipak MORATI utipkati adresicu i pregledati ih sami – vjerujte, isplati se.



TEHNOLOGIJA www.ces-show.com

CES 2005

Kao i svake godine, tako je i ove godine održan famozni Consumer Electronics Show, CES, u Las Vegasu. Kako se potrošačka elektronika i PC-ji sve više spajaju, ovogodišnje izdanje bilo je zanimljivije za nas kompjuteraše nego ikad prije. Predstavljeno je jako puno noviteta, a sve objave, zajedno sa slikama i detaljnim objašnjenjima, možete pronaći upravo na ovoj adresi. Najveće razočaranje ovog CES-a bilo je NE najavljivanje i NE demonstriranje novog Xboxa 2, no vjerujemo da će se to dogoditi uskoro, na Gamers Developers Conference!



FILM

Elektra

Jeniffer Garner *alias* Alias Sidney Bristow *alias* Elektra trenutačno žari i pali američkim kinima – i P2P mrežama (hehehe...). Mala je ovaj put opakija, ima oštrije oružje – i naravno, oskudniji kostimčić. Tigre i zmaju, čuvajte se! WWW.ELEKTRAMOVIE.COM

BRZINA

Kruna Undergroundu!

Tijekom najelitnijeg i najprodavanijeg dijela sezone tron je uspio zadržati naslov od kojeg je to malo tko očekivao, no pravi obožavatelji *NFS* serijala su oduvijek znali da će se to dogoditi. Ako spadate u dotične, svakako obidite NFS cheats – najpotpunije stranice o tom proslavljenom serijalu trkaćih videoigara. WWW.NFSCHEATS.COM

SPORT

Ostanite fit

Interesantne, iako očajno dizajnirane stranice. Pregršt konkretnih savjeta o fitnessu, vježbanju, ali i prehrani kako biste ostali zdravi i u dobroj formi. Pogledajte i iskušajte, ništa vas ne košta... WWW.HR-FITNESS.TK

top gadget veljača

Prošli su blagdani, slavlje, prežderavanje i 2005. godina je tu. Ostaje nam samo izgurati dosadnu zimu i veseliti se suncu i oskudnoj odjeći. Do tada računalo vam je najbolji prijatelj, a kako i najbolji prijatelji povremeno dosade, nudimo vam zanimacije za takve situacije.

01 imperza na daljinski

IMPREZA NA DALJINSK

Ruku na srce, ali većina čitatelja nikad neće voziti *subaru imprezu* - rally verziju (mi s našim golemim honorarima si to, naravno, možemo priuštiti), no zato bi si možda mogli priuštiti malu *imprezu* na daljinsko upravljanje. Cijena - prava sitnica (dakako, u odnosu na pravi auto) a ni brzina nije zanemariva - više od 35 km/h.

02 lažna cigla

LAŽNA CIGLA

Duge noći i kratki dani jednostavno vas tjeraju na duže spavanje. Svako ometanje u tome treba rigorozno kazniti, najbolje bacanjem cigle u glavu. No, kako ipak ne želite ozlijediti ili, ne daj bože, ubiti najboljeg prijatelja, roditelja ili brata, nego ih tek prestrašiti, uzmite ovu lažnu ciglu. Naime, od spužve je.

03 kreditna kartica koja otvara boce

KREDITNA KARTICA KOJA OTVARA BOCE

U ovim hladnim zimskim danima - dobro, dobro, nisu baš toliko hladni, ali nam treba izgovor za kuhano vino i slične napitke - dakle, u ovim hladnim zimskim danima treba moći otvoriti bocu da bi se pripremilo kuhano vino ili jednostavno popilo neko osvježavajuće piće. Ovaj otvarač u obliku kreditne kartice odličan je pribor. A zamislite tek facu džeparoša ako vam ga ukrade!

04 drobilica limenki

DROBILICA LIMENKI

Ekološki savjesni kakvi jesmo, odmah smo uvidjeli značenje ovog stroja za dobrobit prirode i očuvanje našeg planeta, a nemojte zanemariti ni njegovu terapeutsku vrijednost. Ima li većeg gušta od drobljenja metala uza sve one popratne zvučne efekte? Kad ste nervozni, uzmite limenku popijene piv... khm.. Coca-Cole i zdrobite je.

05 olympus c-70 zoom

OLYMPUS C-70 ZOOM

A sad ćemo se malo uozbiljiti i pozabaviti ozbiljnim elektroničkim *gadgetom* kojim ćete moći zabilježiti sve svoje nepodobštine povezane s prvim četirima *gadgetima* na ovomjesečnoj top-ljestvici. Iscrpnu naknadnu analizu omogućit će 5x optički zum i razlučivost od 7 megapiksela.

06 epson p-2000 preglednik fotografija

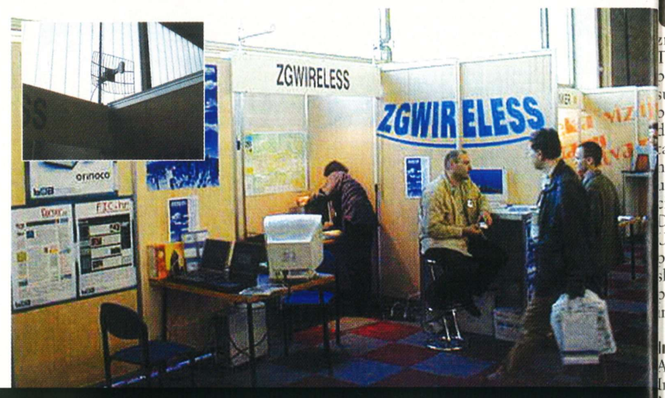
EPSON P-2000 PREGLEDNIK FOTOGRAFIJA

Skladištenje velikog broja fotografija, ali doista velikog, kad se ne želite baviti desecima memorijskih kartica, omogućio je Epson. I ne samo skladištenje nego i njihovo pregledavanje na solidnom LCD zaslonu. Osim toga, možete gledati i videozapise te, dok listate fotografije, preslušavati MP3 datoteke.

Iskon Internet sponzor ZG Wirelessu

Nastavak dvogodišnje suradnje sponzorstvom Iskonovog stalnog pristupa Internetu neprofitnoj udruzi ZGWireless

IskonInternet, vodeći privatni davatelj Internet usluga, i neprofitna udruga *ZGWireless* potpisali su Ugovor o suradnji kojim potvrđuju svoju dvogodišnju suradnju. Ugovorom je definirano sponzorstvo mreže *ZGWireless* sa stalnim pristupom Internetu brzinom od 1 Mbps, koji će članicama *ZGWireless* mreže omogućiti još bržu i kvalitetniju propusnost te razmjenu podataka.
ZGWireless je neprofitna zajednica ljudi koje zanimaju nove tehnologije, koji su iskorištavanjem pristupačne bežične tehnologije korisnicima u Zagrebu omogućili spajanje u jedinstvenu, gradsku, bežičnu mrežu za razmjenu podataka i pristup Internetu. *ZGWireless* je neovisan o lokalnim davateljima Internet usluga, a suradnjom s IskonInternetom, kvalitetu svojih usluga podigao je na najvišu razinu.
ZGWireless broji 120 članova koji su isključivo fizičke osobe te putem 50 pristupnih čvorova smještenih diljem Zagreba razmjenjuju sadržaje. U planu je također i spajanje *ZGWireless* mreže sa sličnim udrugama u Hrvatskoj (Požega, Osijek, Karlovac, Rijeka, Zadar, Split), a to će omogućiti Iskonova VPN usluga tehnologijom tuneliranja.



UBRZANO ŠIRENJKE WIRELESSA U HRVATSKOJ

Microsoft beta-testira Antispy softver

Još uvijek vrlo nestabilna beta-faza

Na Microsoftovim stranicama možete pronaći link za *download* bete njihovog *antispy* softvera za Windows operativne sustave. Suočeni sa sve većom najezdom raznog *malwarea* i *addwarea*, Microsoftovci su zaključili da bi bilo dobro preuzeti stvar u svoje ruke i podići razinu sigurnosti Windowsa dodatkom koji će rješavati i taj problem. Prema komentarima korisnika, Microsoftov softver pati od brojnih bugova, pa tako dok nekim korisnicima možda i radi normalno, drugima će opteretiti računalo, napuniti disk smećem i općenito smanjiti stabilnost rada. Pričekajmo ipak da Microsoft izbaci finalni proizvod.

18 mjeseci zatvora zbog piratstva

Ipak nije 9 godina, koliko se inače dobiva za spam

Kishan Singh, građanin američke države Maryland, osuđen je na 18 mjeseci zatvora jer je upravljao Internet stranicom na kojoj je nudio *download* piratskog softvera. Singh je, dakako, naplaćivao pristup svojoj stranici, s koje se onda moglo skinuti oko 100 000 dolara vrijednog softvera proizvođača kao što su Adobe, Microsoft, Macromedia i Autodesk. Kazna je bitno manja od nedavno izrečene kazne jednom od najvećih *spammera* na svijetu, koji je dobio 9 godina zatvora.

KONAČNO JE DOŠLO DO O

Mobilkom Austria stopostotni vlasnik VIPneta

Mobilkom Austria kupio preostalih 1% poslovnog udjela i time postao stopostotni vlasnik VIPneta

Mobilkom Austria je 31. prosinca 2004. otkupio poslovni udjel u VIPnetu u visini od 1% koji je bio u vlasništvu Večernjeg lista.
"Preuzimanjem tog posljednjeg postotka uspjeli smo VIPnet potpuno integrirati u Mobilkom Austria grupu. Nastavit ćemo našu strategiju širenja i dodatno ćemo pojačati naš uspješni angažman u jugoistočnoj Europi", izjavio je dr. Boris Nemšić, predsjednik Uprave Mobilkoma Austria i COO Wireless Telekoma Austria.

Glasine o jeftinijem DSL-u

Hoćemo li dobiti jeftiniji DSL?

Od samog početka ove godine Usenet bruji glasinama o pojeftinjenju pristupa Internetu preko DSL-a. Navodno bi T-Com trebao značajno smanjiti cijene pritupa Internetu, dok bi THT trebao smanjiti cijenu priključka, tj. pretplate. Slično se dogodilo prije godinu dana, kad su se pojavile glasine o pojeftinjenju, koje se poslije zvalo MAXadsl. Tada su glasine bile točne do u kunu jer su očito krenule od zaposlenika sadašnjeg HT-a. Postoji mogućnost da je i najnovija, vrlo živa rasprava pokrenuta od zaposlenika T-Coma jer se spominju konkretne cijene.
Doljenavedene cijene spominju se u raspravama na Usenetu i do trenutka nastanka ovog teksta nisu potvrđene od strane T-Coma, stoga ih nemojte shvatiti kao službene, niti sada niti u budućnosti. Ne postoji nikakvo jamstvo da su one točne i da će se informacije iz ovog članka uopće obistiniti.

Instalacija MAXadsl usluge:
Aktivacija usluge se ukida
Instalacija - 450,00 kn (549,00 kn sa PDV)
Modem bez ugovora na 12 mjeseci - 400,00 kn (488,00 kn sa PDV)
Modem s ugovorom na 12 mjeseci - 50,00 kn (61,00 kn sa PDV)
Preseljenje MAXadsl priključka - 250,00 kn (305,00 kn sa PDV)

Mjesečna naknada za pristup MAXadsl-u:
MAXadsl 384/64 - 64,75 kn (79,00 kn sa PDV)
MAXadsl 768/128 - 163,11 kn (199,00 kn sa PDV)
MAXadsl 1536/192 - 302,46 kn (369,00 kn sa PDV)

Mjesečni pristup MAXadsl Internetu:
MAXadsl 2 GB - 48,36 kn (59,00 kn sa PDV)
MAXadsl 5 GB - 89,34 kn (109,00 kn sa PDV)
MAXadsl 10 GB - 163,11 kn (199,00 kn sa PDV)
MAXadsl FLAT RATE (neograničen promet) - 245,08 kn (299,00 kn sa PDV)

MAXadsl (postojeći paketi po prometu)
Inicijalni paket (512MB) - 13,93 kn (17,00 kn sa PDV)
Dodatni paket od 512 MB - 13,93 kn (17,00 kn sa PDV)

Svim postojećim i novim korisnicima MAXadsl usluge pristupa Internetu definira se:
Mail box veličine 100 MB
25 MB free web usluge
5 email adresa

Mjesečno se naplaćuje mjesečna naknada ovisno o brzini pristupa + mjesečni MAXadsl promet ovisno o paketu + ako se prekorači paket od 2, 5 ili 10 GB po paketima od 512 MB.

JELI RIJEČ SAMO O GLASINI ILI O STVARNOJ PROMJENITI ADSL CJENOVNE POLITIKE?

T-Mobile gasi NMT mrežu

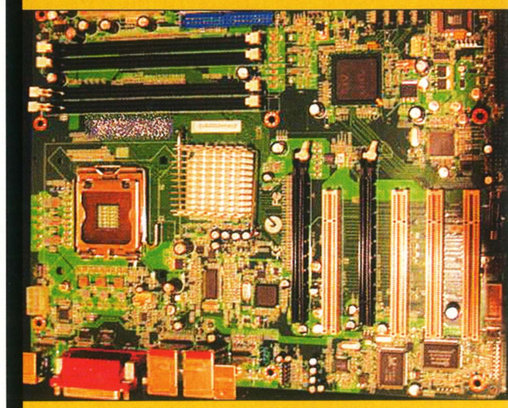
099 mreža nestaje, ali ostaje pozivni broj

Analogna mobilna mreža, poznatija pod imenom Mobitel, bit će ugašena u ožujku ove godine. T-Mobile će svim korisnicima NMT mreže, poznate po pozivnom broju 099, ponuditi prelazak na GSM mrežu pod povoljnijim uvjetima nego što ih imaju novi korisnici. Lokacije antena za NMT mrežu iskoristit će se za poboljšanje GSM mreže T-Mobilea, ali i za izgradnju UMTS mreže za koju je T-Mobile dobio 20-godišnju koncesiju. Zanimljivo je da pozivni broj 099 neće nestati, nego će ga T-mobile dodati 098 pozivnom broju GSM mreže. Istu stvar je najavio VIPnet s brojem 092.

BLITZ

nForce 5 SLI

nVidia će u vrlo kratkom vremenu izbaciti na tržište nForce 5 čipset za AMD-ove procesore Athlon 64 koji će imati podršku za SLI način rada njihovih grafičkih kartica. SLI podrazumijeva postojanje dva PCI Express slota, u koji se umeću dvije kartice koje se povezuju posebnim konektorom da bi se ostvarile veće performanse. Zasad takav način rada podržavaju nVidijine 6600 PCIe kartice, a trebale bi i PCIe inačice 6800 kartica. Dobitak u performansama je značajan, ipak vrlo rijetko dvostruk.



Konkurencija Centrinu?

AMD-ovi procesori pod imenom Turion trebali bi se uskoro pojaviti na tržištu kao konkurencija Pentium M procesorima koji su dio Intelove Centrino platforme. Nažalost, AMD ne planira podržati Turione s pripadajućim čipsetom kao što je to slučaj s Intelovom Centrino platformom. Naime, upravo u ponudi cjelokupnog rješenja leži Centrinov uspjeh u poslovnom svijetu jer mnoge tvrtke žele imati što sličnija računala radi lakšeg održavanja i servisa (softverskog i hardverskog). Čipsete za Turione će proizvoditi SiS, ALI, Nvidia, ATI i ostali proizvođači ukoliko to žele. Sumnjamo da će i AMD popratiti svoj proizvod onako agresivnom, velikom i skupom reklamnom kampanjom, koja je također imala određenu zaslugu za popularnost Centrina.
Turion će ponuditi 64-bitne ekstenzije, iz čega se može zaključiti da je riječ o proizvodu vrlo sličnom Mobile Athlonu 64, ako ne i istom jer će raditi i na pločama za te procesore.

AMD
Turion 64™
MOBILE TECHNOLOGY

PC KAO...
SREDIŠTE KUĆNE ZABAVE

Jedan od glavnih motiva što smo ovomjesečnu veliku temu na osam stranica posvetili kućnom kinu je sve veće približavanje te kategorije PC tehnologiji. Cilj je takvih trendova vrlo jasan. Sva multimedija bit će pohranjena na PC-ju, te reproducirana na zvučnicima i ekranima (projektorima...) raspoređenim po prostoru. Tehnološka podloga za sve to već je spremna, a i softverska je svakim danom sve bolja, razvija se čak i dok ovo pišemo. Ukratko, 2005. će biti vrlo zanimljiva godina za PC.

Pokušajte zamisliti digitalni dom budućnosti. U tom domu sva vaša digitalna zabava (video-igre, filmovi, glazbe, fotke, televizija, video-on-demand...) dostupna je na svim ekranima razasutima po kući ili stanu. Svi ti digitalni sadržaji, bili pasivni ili interaktivni, nalazit će se na jednom moćnom PC-ju. Jedno takvo računalo objedinjavat će barem terabajt diskovnog prostora u sigurnosnom zrcaljenom RAID-u, specijalne module (kartice) koje će mu omogućavati prijam satelitskih programa, kodiranje multimedijskog signala u stvarnom vremenu, primanje zemaljskog programa, gledanje DVD filmova, slušanje glazbe – i to paralelno više toga odjednom – s jednog računala! Tehnološki preduvjeti za to zapravo već postoje, no takvo što mogu si priuštiti samo oni debljeg novčanika. Doduše, iz mjeseca u mjesec takvi sustavi postaju sve pristupačniji i sve se više ljubitelja tehnologije odlučuje složiti vlastiti centralni zabavni sustav temeljen na PC-ju.

Cijeli ovaj postupak postao je još pristupačniji izdavanjem novog Microsoftova operativnog sustava namijenjenog – dnevnoj sobi (Windows XP Media Center Edition). Dotični je optimiziran za korištenje pomoću daljinskog upravljača (koji također dolazi u paketu), i to na televizorima, tj. ekranima koje gledamo s veće udaljenosti. Drugim riječima, tekst je velik, ikone su jasne i velike itd. Baš kao na supernaprednom izborniku kojim kontrolirate televizor. Mnogi proizvođači specijaliziranog hardvera rade tzv. XP MCE kompatibilni hardver za koji se jamči da će raditi pomoću daljinskog priložena uz Windowse. Na taj način smanjuje se ukupna cijena računala kućnog kina. Inače, dotični MCE Windowsi izgledaju itekako atraktivno, što onda zahtijeva i vrlo snažne grafičke kartice. Čini se da koriste DirectX 9 funkcije za prikaz sučelja, a kao minimalna specifikacija grafičke kartice za njih se šuška o ATI R9600 PRO čipu.

Sve donedavno postavljalo se pitanje dostavljanja audio-video signala od izvora do ekrana. Neki su spekulirali da će to biti klasični Fast Ethernet ili pak gigabitna mreža, dok su drugi računali na Wi-Fi. No, rješenje tog problema došlo je iz svijeta potrošačke elektronike. Naime, s prodorom HDTV-a općeprihvaćenim je postao DVI-D, tj. HDMI način prijenosa slike i zvuka (HDMI je DVI-D + zvuk + zaštita od kopiranja). A DVI ima praktički svaka videokartica. Za jeftine novce mogu se kupiti pretvarači signala. Riječ je samo o pretvornicima sučelja, signali su, naime, identični! PC-ji opremljeni odgovarajućim matičnim pločama ili zvučnim karticama i grafičkim karticama mogu puštati van u cijelosti digitalan videosignal – ili čak dva. Tako vam PC, primjerice, u kućno kino može puštati film superiorne digitalne HDTV kvalitete slike i višekanalskog zvuka, dok vi za to vrijeme uživate u slušanju DVD-Audio glazbe radeći za terminalom PC-ja.

Uz moćan multimedijski opremljen PC te HDTV ekrane i projektore raspoređene u više soba ili čak etaža kuće/stana, trebat će vam odgovarajući uređaj koji će to sve zajedno povezati. Tu ulogu preuzimaju *receiveri* iduće generacije. Jedan takav opremljeniji uređaj sposoban je tjerati zvučnike u dva 5.1 kućna kina i paralelno dotičnim dvama zonama preusmjeravati zaseban zvuk i sliku (u digitalnom ili analognom obliku) iz dvadesetak različitih izvora. Vjerojatno najmoćniji takav uređaj je Denonov model 5805. Užasno je skup – no kao što znamo, s vremenom sve inovacije postanu dostupne širem krugu korisnika. Za jednu takvu komponentu poput ovog *receivera* vjerojatno bi prikladniji naziv bio multimedijalni *router* (tj. usmjeritelj).

Sve ovo već je danas dostupno onome tko se voljan malo više potruditi za slaganje jedne takve cjeline – uz preduvjet daje financijski potkovan. Kako će vrijeme proći, sigurni smo da će se pojavljivati sve jeftinija i komfornija rješenja za svaki džep, koja udovoljavaju svakom prohtjevu. Bacite uostalom pogled na našu veliku ovomjesečnu hardversku temu ako trebate neke savjete vezane uz tematiku kućnog kina.

A IGRE?

U narednim godinama vodit će se velika bitka za uređaj koji će u dnevnoj sobi korisnicima omogućavati igranje videoigara.

Predviđamo da će "kućno kino PC-ji" postati itekako ozbiljna konkurencija konzolama. Čak i idućoj generaciji koja po našim procjenama stiže u idućih godinu - dvije. Trenutačno dostupne PC igre u usporedbi s istim naslovima na aktualnoj generaciji konzola izgledaju kolosalno – i praktički jedina zapreka PC-jima da ne zavladaju dnevnom sobom su nešto teže kontrole i - ruku na srce - ružan izgled. Srećom, za oba problema postoji vrlo jednostavno rješenje. Što se izgleda tiče – sve je više specifičnih kućišta koja gabaritima (ponajprije širinom) odgovaraju linijskim komponentama. Određeni modeli čak na prednjoj strani imaju informativne LCD ekrane na kojima se prikazuje koliko je proteklo filma, glasnoća i slične informacije – baš kao i kod linijske komponente. Takva kućišta nešto su skuplja, a ona najelegantnija dolaze u mATX formi, no izgledaju genijalno – i savršeno će se uklopiti u vaš stup AV komponenti. Što se pak kontrola tiče, one svakako moraju biti bežične. Idealnu kombinaciju za one kojima je teško ustati iz udobnog naslonjača predstavljao bi kontrolni sustav koji čine bežična tipkovnica, miš, gamepad i daljinski upravljač. Izvrsno bi bilo kad bi dotični s računalom komunicirali mikrovalovima (RF, Bluetooth) zato što takva komunikacija obično radi na desetak metara, a po potrebi "hvata" i kroz zidove.

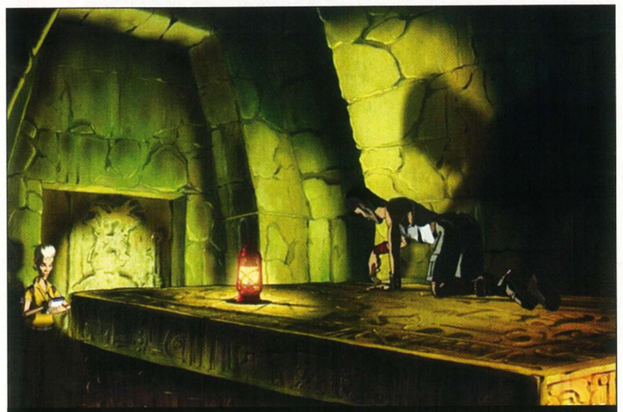
Cijela ova situacija oko kućnog kina temeljenog na PC-ju se razvija iznimno brzo i uzbudljivo. Iz mjeseca u mjesec na tržištu se pojavljuju revolucionarne nove komponente. A prava eksplozija noviteta očekuje se na ovogodišnjem CES-u u Las Vegasu, no tome više u idućem broju...

HDTV - u Europi prvo preko PC-ja

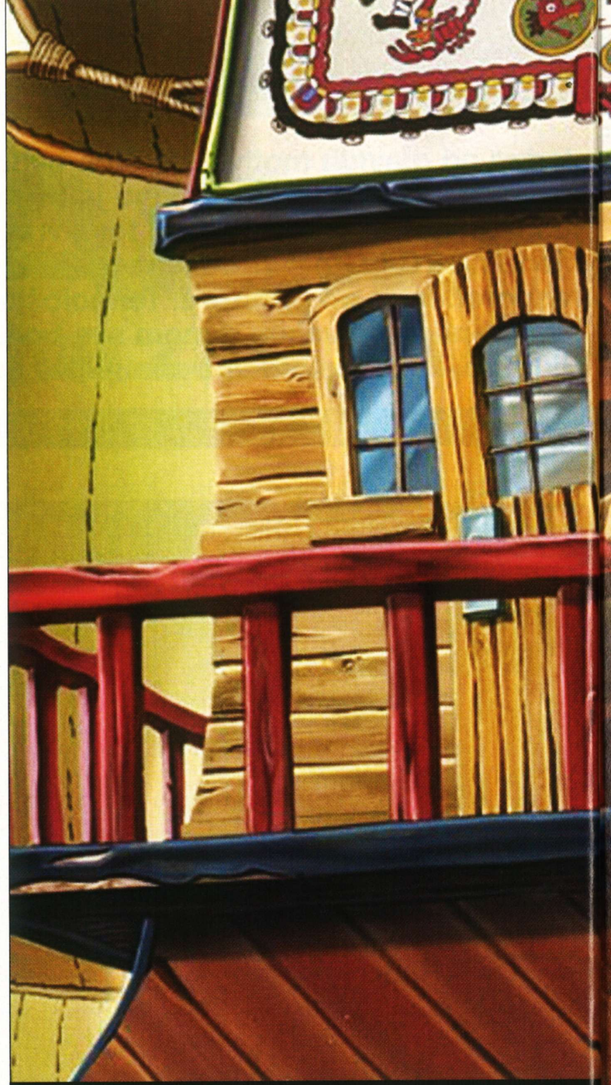
Zanimljivo je pratiti razvoj događaja oko HDTV-a. Naime, dok u Americi praktički već milijuni korisnika uživaju u blagodatima televizije hiperviskoke razlučivosti, u Europi se čeka magična 2006. godina, kada je najavljena premijera. No, europsko tržište - pa u određenoj mjeri čak i naše tržište - biva preplavljeno različitim HDTV plazmama, LCD TV-ima i projektorima – a HDTV signala ni za lijek. Stoga će - paradoksalno - prvi HDTV sadržaji sasvim vjerojatno biti različite serije i programi koje je, uz malo traženja, moguće skinuti s Interneta (samo potražite HDTV...), što se itekako isplati unatoč većoj količini podataka. Dakako, tu su i HDTV igre (tj. igre u standardnim PC rezolucijama) koje na velikim ekranima izgledaju jednostavno očaravajuće. I još jedan podatak na cijelu ovu HDTV priču – i sami smo imali prilike uvjeriti se u izgled HDTV sadržaja i možemo samo reći – wow! Riječ je o slici kakvu nikad nismo vidjeli.

PRVI POGLED NA

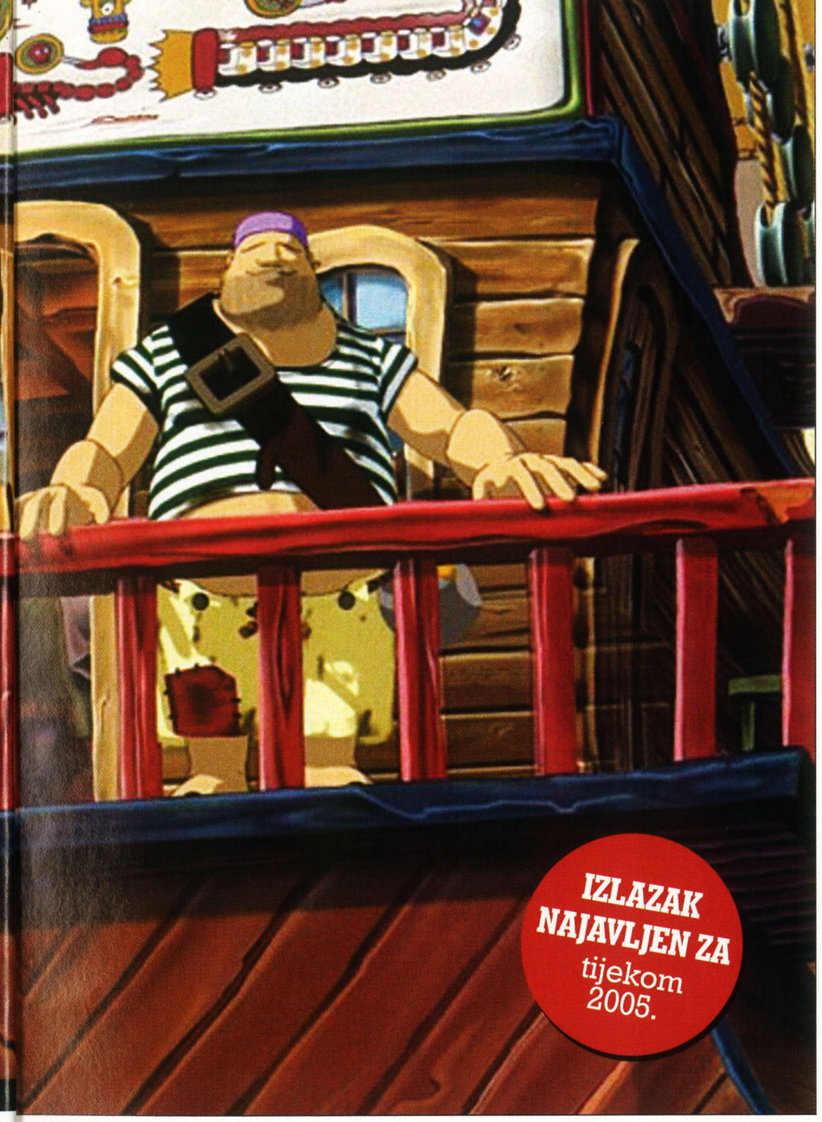
PRIMJER Sam i smrznut, odličan način provođenja slobodnog vremena



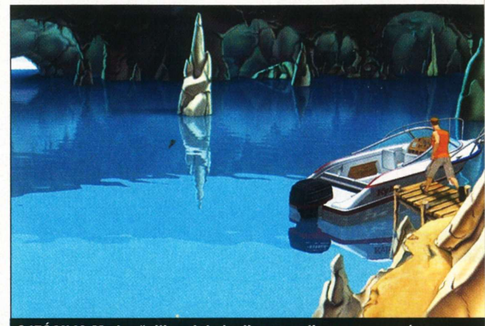
NESIGURNOST Zdenko, jesi siguran da smo provalili u pravu grobnicu jerbo mi ova slova nekak' sliče na ćirilicu?!



ČINJENICE On je pijan i sretan, on smrdi kao tri tvora zajedno, on je kreten



SAVJET Ajde, mali, treniraj sa mnom pa ćeš postati mišićava gomila mesa ko i ja



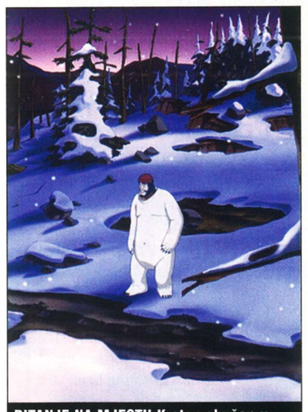
SJEĆANJA Modra špilja, ah kako li sam ovdje samo povraćao...

ANTROPOLOGIJA Karika koja nedostaje

Povratak u 2D grafiku

RUNAWAY 2

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Pendulo Studios** ■ IZDAVAČ / **Try Sinergi** ■ ŽANR / **avantura** ■ **www.guildwars.com**



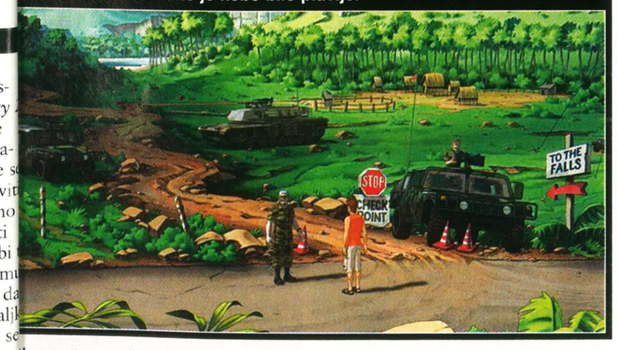
PITANJE NA MJESTU Kreten obučen u bijelog mededa...gdje se izgubio razum?

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

O problemu avantura i avanturiranja smo na stranicama Hackera napisali već i previše, no kako nam stiže jedan vrhunski naslov tog žanra, pripremite se za još malo lamentiranja o toj besmrtnoj temi. Svi se vjerojatno još sjećate da je otprilike prije dvije godine žanr avantura bio gotovo zamro, na tržištu su možda bila tek dva ili tri takva naslova. S tim da je jedan od njih bio *Myst*, koji baš i ne odgovara klasičnom poimanju onoga o čemu ovdje govorimo. Naime, staromodni kakvi jesmo, pod avanturom smatramo isključivo *point and click* istraživanje iz trećeg lica, dok je bilo kakvo koketiranje s FPS-om ili nekim drugim žanrovima puko varanje i razblaživanje. No ipak, u proteklo je vrijeme izdano i nekoliko odličnih naslova, poput *Syberie* i *Runawaya*, a što je posebno lijepo, nije bila riječ o B-produkciji nego o igrama vrhunske kvalitete u koje je uložen golem novac. I što je posebno zanimljivo, za taj se žanr uglavnom zakačila dobra stara Europa, pa je tako originalni *Runaway* bio plod Pendulo Studiosa smještenog u sunčanoj Španjolskoj. Bio je to odličan spoj prekrasne rukom crtane grafike, potpuno 3D animiranih likova, zanimljive i mistične priče te opuštene atmosfere laganog otkrivanja i razmatanja događaja. Nažalost, trebalo je neko vrijeme da ga lokaliziraju na engleski jezik, tako da je u nas malo kasnio, jer nitko baš nije ludovao za španjolskim *voice overima*. Čini se da će se slično dogoditi i s najavljenim nastavkom čiji je puni naziv *Runaway ... The Dream of the Turtle*, jer su se autori prije svega fokusirali na španjolsko i francusko tržište, dok će se britanska i njemačka inačica pojaviti tek poslije. Koliko poslije, možemo samo nagađati, no ponovi li se isti slučaj kao i s 'jedinicom', moglo bi biti i do pola godine. Imajte na umu da je igra u početnoj fazi izrade i da se informacije o njoj daju na kapalj promjera pola mikrometra, pa će se situacija oko izdavanja na kraju možda i promijeniti. A što se još zn o ovom čudu od igre? E pa ovako, samoj priči autori šute kao zaliveni, jedino što je procurilo je da ćemo opet voditi studenta Briana (te neke druge likove, s kojima ćemo igrati oko trećinu igre) koji se opet zapu na nekakvo putovanje. Iz priloženih

IZDVAJAMO / 2D GRAFIKA

skreno, nije nam uopće jasno kako je 2D grafika još uvijek živa i kako e se još jednom pojaviti u ovom naslovu. Bez obzira što su likovi *cell hadeani*, jer ionako djeluju kao da su iz crtića i potpuno se stapaju s kolinom. Nije da se brinemo, no čini nam se upitnom tržišna isplativost ve igre, tj. njezina privlačnost modernim, 3D *shadeanim*, igračima, koji e se vjerojatno pitati koji je to vrag. Jasno, mi stari prdonje ćemo sigrno uživati u njezinim gotovo nostalgičarskim crtama i uzdisati kako je ekad bilo divno i kako je nebo bilo plavlje.



ika može se zaključiti kako će ono ti mnogo mističnije nego prije jer uključivati i takve divote poput dzemnih jezera, katakombi davno rlih kraljeva i tako dalje. Grafika i dalje biti rukom crtana 2D zadina sa *cell shadeanim* 3D kovima te, jasno, dodatno nabrina. Otkrili su nam i kako im je glavna težnja napraviti mnogo logičnije mozgalice kako se ne bi ponovile neke nebuloze iz 'jedinice'. Zgodan je i podatak kako aktivno surađuju s igračkom zajednicom i od nje traže informacijske *inpute*, tj. tri najbolje i tri najgore stvari koje su zamijetili u originalu. Prema tome, trk na Internet i pošaljite im *mail* jer

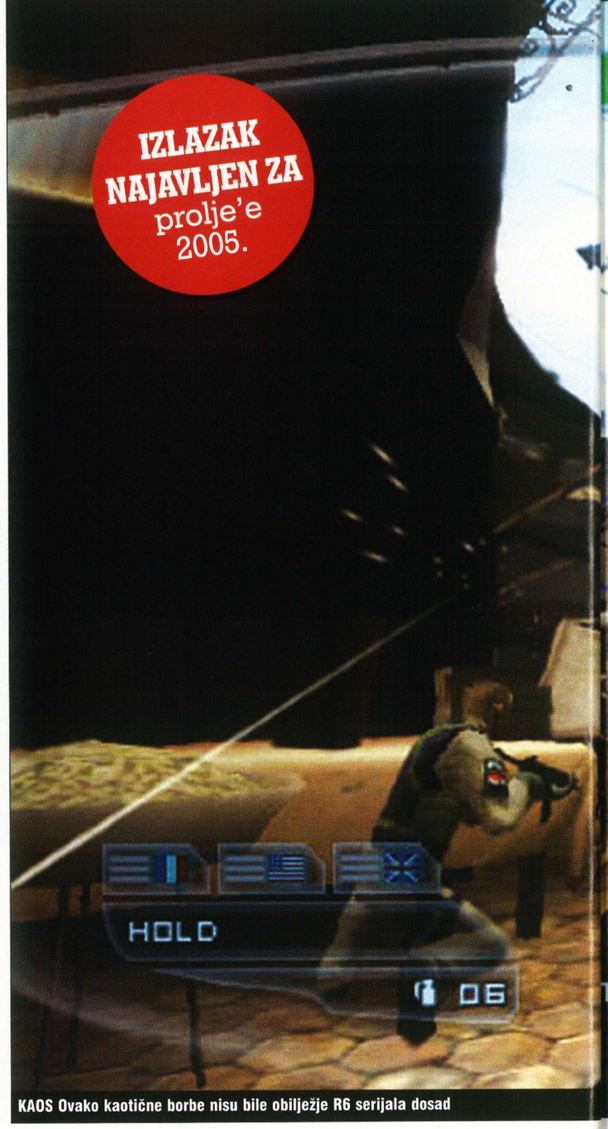
NESREĆA 'Bem ti, ispala mi leća. Opet...

"Pošaljite im *mail* i možda vas pretvore u pravi pravcati lik iz igre!"

biste mogli imati i neke koristi. Naime, osim što će se te kritike uvažiti u nastavku i tako ga približiti vašim željama, jedan će sretnik biti izvučen "iz bubnja" te se naći kao lik u samoj igri. Tj. slikat će vam tijelo i facu, pokupiti nekoliko vaših karakternih crta, možda čak nasnimiti nekoliko linija vašeg izgovorenog teksta i pretvoriti vas u 3D model! Nevjerojatno, jer zadnji put smo takvo što vidjeli valjda u prastarom *Corporationinu*, gdje ste mogli imati vlastitu njušku na osobnoj karti. Što vam još možemo reći o ovoj igri? Pa možda to da će biti nešto lakša, ali zato poprilično duga, jer, naime, Pendulo Studios cilja na nešto širi krug igrača nego što je to bio slučaj s prošlim nastavkom. Sve ostalo bila bi tek puka nagađanja, a to, dakako, želimo izbjeći, tako da vam jedino preostaje buljiti u ove naše ekskluzivne slike i strpljivo čekati da vaša omiljena avantura ponovno stigne na vaše PC-je i Macintoshe. Čini nam se da bi vam se moglo isplatiti. □

PRVI POGLED NA

Iz ove sekvence vidljivo je da će se moći srušiti vrata sačmaricom



KAOS Ovako kaotične borbe nisu bile obilježje R6 serijala dosad

SNAJPER Termalni nišan je vidljiv na snajperskoj pušci

RAKETA Ova eksplozija daje nam naslutiti mogućnost upotrebe i težeg naoružanja

Igra s, usudili bismo se reći, najboljom multiplayer komponentom na svijetu doživjet će i svoje četvrto izdanje

RAINBOW SIX 4

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Ubi Soft Montreal, Red Storm** ■ IZDAVAČ / **Ubi Soft** ■ ŽANR / **FPS** ■ **www.ubi.com**

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

Rainbow Six serijal započeo je istoimenim naslovom davne 1998. Ono što je privuklo pozornost igrača toj igri bili su go kodovi i proces planiranja misije. Tek u idućem nastavku, koji je izašao pod nazivom *Rogue Spear,* u oči je upala *multiplayer* komponenta. Dakako, popularizacijom Interneta i *online* igranja prepoznala se i ta vrijednost spomenutog naslova pa je iste godine kad je izašao proglašen *multiplayer* igrom godine. S tim na umu, krenulo se u razvoj trećeg nastavka, *Raven Shielda,* koji, doduše, nije imao sve najavljene značajke, ali je ostvario zavidan uspjeh i učvrstio poziciju *Rainbow Six* serijala kao hvalevrijednog *multiplayer* iskustva. Autor ovih redaka može izravno svjedočiti o njegovoj neupitnoj kvaliteti jer ga je i njegovo

INFOPLUS

Developeri najavljuju daljnja poboljšanja svega već iskušanog. Neprijatelji će imati još bolji AI, ova će put napadati u grupama i povlačiti se kad treba. Navodno će AI biti u stanju "čistiti" prostorije kao i vaš tim. Isto tako, oružja bi trebala biti tehnološki naprednija nego dosad, što znači da možemo očekivati puške i pomagala iz eksperimentalnih laboratorija. Rainbow tim uvijek je putovao po cijelom svijetu, no sada će toga biti još više, još više zemalja, egzotičnijih lokacija. Nadamo se samo da će developeri naći mjesta za u trećem nastavku preskočenu mogućnost pucanja kroz materijale.

Kroz cijelu igru grat će se s istim kom, neće ih biti moguće mijenjati, i jegovom pogibijom ve je gotovo"

uštvo gotovo nekoliko godina rado alo (drugi i treći nastavak), a ni dakcija vašeg omiljenog časopisa nije tala imuna na njegovu privlačnost. etvrti nastavak ambiciozno je najavl- za proljeće, no moramo priznati smo malo skeptični glede toga jer sad nije bilo ni glasa o razvoju, a ično su nas igre kojima je izlazak javljen za tako kratko vrijeme neudno iznenadile kašnjenjem (hint *alf-Life* 2). Ipak, živi bili pa vidjeli. četvrtom nastavku najavljen je malo ugačiji pristup – naime, dok se sad cijenila anonimnost i zajedništ- Rainbow tima, ovdje će, čini se, na vršinu izaći dva lika, i to posve ličita. Igrači će u *single player* ustvu moći birati između temperaentnog Dinga Chaveza – napadača, i dnokrvnog Dietera Webera – snaeriste. Kroz cijelu igru igrat će se s m likom, neće ih biti moguće

IZDVAJAMO / MULTIPLAYER

Obećanja developera uglavnom se vrte oko dosad još nevidenih modova *multiplayera*. Ne žele otkriti ništa, ali obećavaju da će se igrači iznenaditi, ugodno, naravno. Svakako da neće izostati postojeći i dobro nam znani načini igranja u društvu. Jedna od najavljenih novosti je "Career mode", kreacija vlastitog alter ega na Ubi.comovim serverima čije će sposobnosti rasti s njegovim iskustvom. Također će biti moguće nabavljati i novu opremu koja neće biti dostupna odmah. Svakim loginom nastavljat ćete tamo gdje ste stali.

mijenjati, i njegovom pogibijom sve je gotovo. Dosad su svi bili zamjenjivi. Iz tog i više drugih razloga mislimo da će se veći naglasak dati razvoju konzolaške inačice igre. Naime, *Rainbow Six 3* (a ne *Raven Shield*) doživio je uspjeh na Xbox konzoli, ponajviše zbog toliko spominjanog *multiplayera* koji je ostvaren preko Xbox Live usluge. Do spomenute razlike u nazivu igre došlo je zbog prilično velikih razlika u samoj igri u odnosu na PC inačicu. Ubi Soft je naslov kvalitetno prilagodio konzolama. Naravno, neizbježna posljedica toga je puno arkadnije iskustvo od onoga na računalima. Najveći razlog tome je nedostatak miša, ali i neki drugi, poput šireg kruga igrača koji si stječe simplifikacijom naslova. Iz takve politike proizlazi i zaključak da će PC inačica, iako će možda Xbox i PS2 inačica prije izaći u prodaju, biti ipak kvalitetno prilagođena platformi te tako ostati na tragu dosad vrlo uspješnog serijala.

Svaki *Rainbow Six* naslov imao je radnju, pa će ga tako imati i ovaj, doduše, nešto drugačiju. Dosad ona i nije bila toliko važna jer je bila prilično slična u svakom nastavku i, ruku na srce, prilično nebitna za igračevo iskustvo. U četvrtom nastavku čini se da je nećemo moći izbjeći jer će Rainbow tim ovaj puta biti onaj kojeg napadaju. Spominje se i otmica jednog od članova, pa čak i mogućnost da tim zastrani u neprofesionalnost. Naime, profesionalnost će im nalagati da zanemare gubitke, ali čini se da oni ovaj put neće moći ostati hladnokrvni kad su u pitanju glave i sudbine njihovih suboraca. Mogli bi se dogoditi da ih vidimo kako kreću u misije bez podrške svoje uvijek izvrsne logistike. Mi se samo nadamo da to nije jeftino opravdanje za smanjivanje doista bogatog arsenala iz trećeg nastavka. Iako smo skeptični, s obzirom da najave daju veću prednost inačicama za konzole, ipak se nadamo da Ubi Soft i Red Storm nisu zaboravili koja je platforma proslavila ovaj serijal i da će nam podariti nasljeđa dostojan četvrti nastavak. ▫

NAJAVA BROJA

"Brave new world"

AGE OF EMPIRES 3

Otisnite se odvažno u novi svijet

INFOBOX

- Age of Empires 3
- PROIZVOĐAČ
  Ensemble Studios
- IZDAVAČ
  Microsoft Games
- ŽANR
  RTS
- IZLAZI
  u drugoj polovici 2005.

www.ensemblestudios.com

ENSEMBLE STUDIOS

ENSEMBLE STUDIOS

Ensemble Studios bio je praktički nepoznat do pojave prvog *Age of Empiresa* danas već daleke 1997. "Srećom" po tvrtku, odmah ih je primijetio čiko Bill, koji je poslovično dobro nanjušio dobru zaradu. Treba li reći više od podatka da su *Age of* igre do danas prodane u više od 16 milijuna primjeraka? No, brak s Microsoftom Ensembleu je donio i solidnu financijsku podršku, koja je rezultirala fantastičnim nastavcima i ekspanzijama. U svakom slučaju, budućnost je tako svijetla da će ekipa iz Texasa morati nabaviti nove *rejbanke*!

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

Age of Empires se vraća u velikom stilu! Ako je vjerovati riječima kreatora novog nastavka legendarnog serijala, trebalo bi što prije završiti s igranjem onog RTS-a koji nam već mjesecima čući na hardu jer kad stigne novi *Age of Empires*, sve ono u čemu sada uživamo bit će nam smiješno!

Postoji li uoće netko tko nije čuo za *Age of Empires?* Riječ je o jednoj od najpopularnijih strateških igara ikad. Iskreno sumnjam da postoji *gamer* koji je nije makar jednom zaigrao, te se jednostavno zarazio fantastičnom igrivošću koja je svaki put kad bi se pojavio neki novi nastavak probijala granice žanra. Kako stvari stoje, predstoji nam slična revolucija jer - uskoro bi se trebao pojaviti treći *Age of Empires*. Zato mislim da je bolje da se bacim na novine koje nam donosi, a kojih, bez obzira na to što ih dizajneri većinu skrivaju, ima stvarno nevjerojatno mnogo!

Prva i osnovna je da se serijal vra korijenima. Sjećate se, imali smo *Age of Empires*, pa *Age of Empires 2: Age of Kings*, a onda su dečki krenuli u sasvim novom smjeru, ponudivši nam ništa manje kvalite tan *Age of Mythology*. No, kako t valjda nisu imali što dodati, odluč su se vratiti korijenima i nastaviti priču ondje gdje je *Age of Kings* završio. Drugim riječima, vremen sko razdoblje u kojem se nova igr odvija pratit će otkrivanje i kolonizaciju Novog svijeta. To je razdoblje jakih europskih država i nji

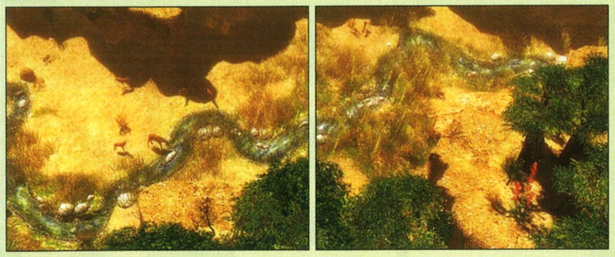
va širenja na nove teritorije, koji tada nicali poput gljiva nakon še. Sasvim je logično da su ondje stavili stare sukobe, pa je to razblje kao stvoreno za igru tipa *Age Empires*. Isto tako, upravo se da barut sve više počeo primjenjiti u borbene svrhe, pa su tako na ištu sve češće puške, dok se pak povi, osim za rušenje zidina, imjenjuju i za uništavanje žive e. Novi kontinenti puni su starosilaca s kojima možete trgovati i ati prijateljske odnose, a možete uaciju tretirati i povijesno točno, pa ih pokoriti ili istrijebiti. U svakom slučaju, riječ je o bogatom svijetu, koji je relativno slabo poznat. Igre su se, naime, vrlo rijetko bavile tematikom kolonizacije, što, dakako, ima svojih prednosti jer ćete se doista osjećati kao da istražujete neki novi svijet.

"Iako nastavlja tradiciju *Age of* igara, treći će nastavak biti nešto sasvim novo!"

Kao što sam već rekao, još uvijek su mnoge pojedinosti nepoznate, ali ono što se zna je da ćete moći birati između osam nacija, među kojima su Englezi, Francuzi i Španjolci, a svaka od njih imat će neke svoje posebnosti i jedinstvene jedinice. Englezi će imati jaku ekonomiju, velik broj doseljenika te legendarne *Crvene mundire*. Francuzi će imati znatno bolje odnose sa starosjediocima i posebnu jedinicu *Coureur,* koja će moći djelovati kao radnik i laka konjica. Na kraju, za Španjolce se zna da će imati jake veze s domovinom i navodno poznate *Redolerose* – nešto tipa *swashbucker*. Jedan od članova razvojnog tima rekao je da je bilo vrlo teško svakoj naciji dati specifične prednosti jer igrač ima nevjerojatnu slobodu razvoja, pa pravilnim upravljanjem može steći sva tajna oružja svojih protivnika. *Age of Empires* ima povijesnu pozadinu, ali je se ne drži slijepo. Ako ne želite, ne morate čak ni modernizirati svoju vojsku nego

4 RAZLOGA ZA UPOZNAVANJE ALAHA

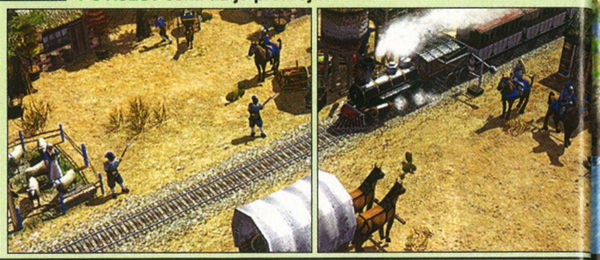
1. **NOV I NEISKVAREN SVIJET** čeka da primi sve tekovine civilizacije.



2. **MIRNI STAROSJEDIOCI** čekaju da ih prijateljski stavite u jaram.

3. **KONKURENTSKI OSVAJAČI** čekaju da im pokažete tko je gazda u Novom svijetu.

4. **POVIJEST** čeka da je prekrojite.



...odovi će, uz trgovinu i transport, sudjelovati i u veličanstvenim pomorskim bitkama

IGRAT ĆETE JER...

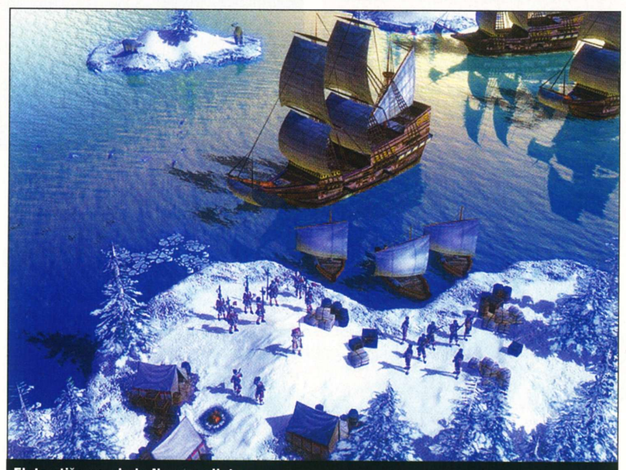
- vam je dosta prekrajanja Starog svijeta i željni ste osvajanja Novog
- ste oduvijek zavidjeli konkvistadorima i želite svoj dio astečkog zlata
- od prošlog *Age of Empiresa* niste zaigrali nijedan RTS

Ne, tražio sam svugdje... nigdje traga Englezima

Jesu li ovo... KROKODILI OKO NAS???

Koplja i strijele protiv mušketa i topova! Zvuči zabavno... Ako imate topove, naravno!

...vaki veliki grad mora negdje početi



Flota stiže na obale Novog svijeta

Mirna farma na rubu divljine samo čeka da "divljaci" napadnu!

Tako je to izgledalo prije negoli je bijeli čovjek stigao u Novi svijet

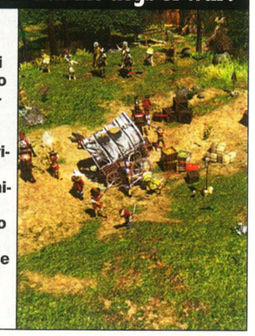
Puk na zasluženom odmoru. Prekrasna idila, zar ne?

"Veliku ulogu igrat će "Home City", kamen temeljac na kojem počinjete graditi svoje carstvo!"

možete mirne duše nastaviti razvijati streličare sve do kraja osamnaestog stoljeća. Ključni će povijesni trenuci, poput rata između Francuza i Indijanaca, biti tu, ali velik je dio igre čista fikcija. Ideja je da se kolonizaciji da akcijsko-avanturistični duh, čemu se svi, priznajemo, jako veselimo jer sjetite se samo prastarog *Colonizationa*, gdje je bila riječ o nečem vrlo sličnom, ali nažalost tako monotonom i suhoparnom da su uistinu rijetki izdržali više od dan dva. U *Age of Empiresu 3* ekonomija će također biti vrlo kompleksna. Uostalom, na *managementu* se temelji cijeli serijal, ali ono što ga izdiže od konkurencije je prava mjera akcije. Baš taj aspekt bit će ovdje još izraženiji jer najveća snaga leži upravo u novom *engineu* i dosad nevidenoj primjeni fizike u igrama ovog tipa. Dosad smo vidali trodimenzionalne modele koji reagiraju na pogotke, ali sada oni dobivaju novo značenje. Naime, pogodi li top neku zgradu, ona će se raspasti na manje komade, koji se dalje tretiraju kao zasebni fizikalni modeli. A ako neka takva krhotina padne na seljaka koji mirno plijevi korov... recimo da bi vrt mogao ostati neuredan. Isto tako, bit će osjetne posljedice eksplozije u obliku udarnog vala, koji će svojom silinom moći odgurnuti vojnike s ruba litice i slično. Ukratko, bojno pol konačno postaje faktor s kojim t računati. Koliko to novih puteva otvara, teško je uopće i zamisliti! Sjetite se samo svih onih razoren zgrada iz kojih su kao ludi bježal protivnički vojnici kao da se, osi što su ostali bez zaklona, ništa ni dogodilo. Već sada možemo priželjkivati da se sve ove novine pretvore u trend koji će potpuno promijeniti način na koji igramo strategije u stvarnom vremenu. Ništa manje revolucionarna treb bi biti grafika, koja će koristiti nove trikove u osvjetljavanju. Ensemble Studios nije nimalo sk man kad govori o vizualnom dojmu što ga igra ostavlja pa se tako može čuti da će *Age of Empires 3* izgledati bolje od bil koje igre ikad! Istina, vrlo smjel

IZDVAJAMO/Wreak HAVOK and unleash the dogs of war!

Fizikalni model zaslužan za revoluciju na RTS bojnom polju isti je onaj koji se koristi u *Half-Lifeu 2*. Riječ je o moćnom Havok engineu koji sve objekte u okolišu tretira zasebno. Isto tako se prati njihovo ponašanje jednom kad se raspadnu u više dijelova, zbog čega i dobivamo sekundarne utjecaje eksplozija, udarni val i slično. Opće je poznato da su pucačke igre uvijek predvodile u istraživanju i korištenju novih tehnologija kako bi okoliš učinile što realističnijim, a vrlo se rijetko, zapravo ne sjećam se da je ikad to dogodilo, neka tehnologija tako brzo primijenila u RTS-u. Najčešće su strategije koristile razvoj grafičkih mogućnosti kako bi se stvario što bolji izgled ratišta i jedinica. Kapa dolje Ensembleu na koraku koji će ratovanje učiniti zabavnijim no ikad!



rdnja, ali slike potvrđuju da bi vrlo lako moglo i ostvariti. animljiv je podatak da je na om nastavku radilo više afičara nego što je brojio čitav n odgovoran za *Age of Kings*! ijet koji možete vidjeti na prvim reenshotovima djeluje prilično alno i gotovo je teško pov-

jerovati da će se sve to vrtjeti u stvarnom vremenu. Treba se sjetiti da igre tog tipa imaju vrlo mnogo likova koji se bave najrazličitijim poslovima, što će na ovoj razini kvalitete djelovati stvarno živo. Bit će lijepo gledati redove vojnika kako pucaju, a samo poneki padne... Bit će još bolje brojati rupe u jedrima protivničkih brodova, a budući bi voda trebalo realno reflektirati okoliš, pomorske će bitke biti poseban užitak.

O *multiplayeru* se zasad ne zna mnogo. Pogadate da će nuditi nova, još nevidena rješenja, ali za više detalja ćemo se ipak morati strpiti. Isto tako, još nije poznat točan datum izlaska jer se Ensemble zarekao da neće upasti u standardnu klopku određivanja nerealnog datuma. Spominje se druga polovica godine, a sve što se u ovom trenutku od njih može izvući je da se igra nalazi u završnoj fazi te da su ostali samo poslovi poliranja i završne dorade. Hm, ako već sada izgleda ovako dobro, kako li će tek biti za koji mjesec? Da ne spominjem sve ostale značajke, koje bi nam navukle širok osmijeh na lice, pa čak i kad ne bi bile zapakirane u tako lijep i šaren paket. Ono u što nema nimalo sumnje je da će se mnogobrojni fanovi *Age of* serijala ponovno naći u poznatom okružju. Tu treba posegno naglasiti ovo poznatom jer, osim što će na prvi pogled djelovati slično, novi *Age of Empires* neće imati gotovo ništa zajedničko sa starim naslovima. Ona druga, manja grupa također će ga igrati, pa makar samo da baci kraći pogled na realno bojište i uživa u *eye candyju*. Mislim da nema nimalo sumnje da *Age of Empires 3* ima sve značajke instant megahita. Hoće li ispuniti sva očekivanja? Sumnjam da može razočarati, jer bude li barem pola svega navedenog na obećanoj razini, bit će to jedna od onih igara zbog kojih ćete morati razmišljati o tretmanu za uklanjanje podočnjaka. Zato, promijenite u novoj godini koju lošu životnu naviku, hranite se zdravije, napunite baterije... Razmišljajte unaprijed, jer bliži se uskoro jedno od onih divnih razdoblja kad će svijet biti jednostavan - postojat će jedino *Age of Empires 3!* ■

INFOBOX

CLOSE COMBAT

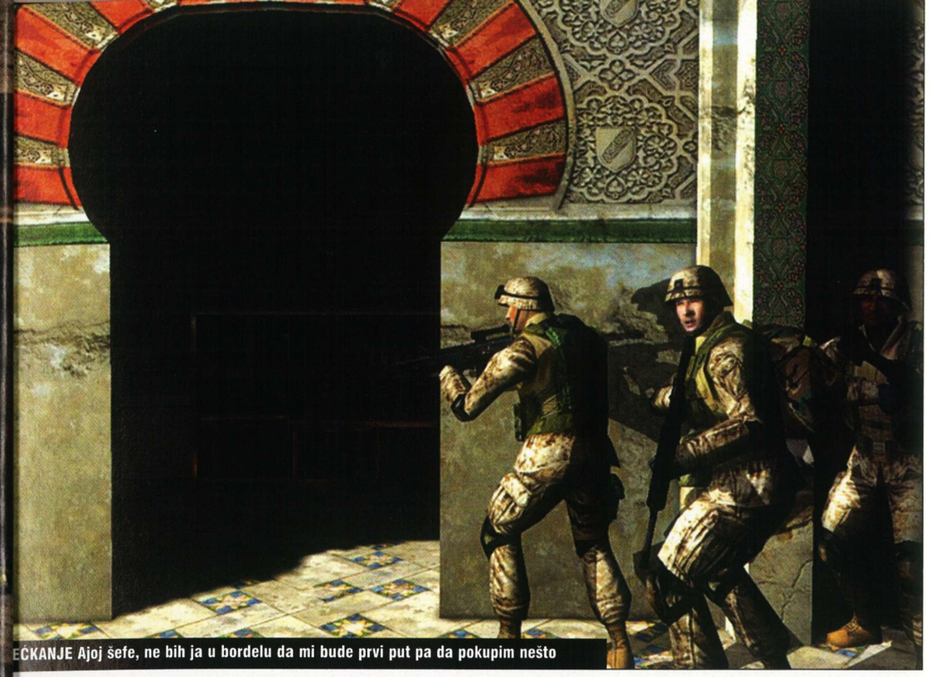
- PROIZVOĐAČ
  Destineer
- IZDAVAČ
  Gathering
- ŽANR
  FPS
- IZLAZI
  početkom 2005.

www.firsttofight.com

DESTINEER

DESTINEER Moramo priznati da nas je sam početak raspitivanja o ovdje vam predstavljenom naslovu prilično obeshrabrio. Naime, Destineer iza sebe ima naslove kao što su *John Deere American Farmer* i neki ribički, kojem čak nismo uspjeli zapamtiti naziv. Ipak, stojimo iza toga da svakome treba dati šansu, pa čak i razvojnim timovima kojima su glavne teme dosad bile ribolov i vožnja traktora.

FOLIRANJE Ajde, pravite se barem da ste u srcu ratnih zbivanja. Ono, kao gledate gdje je neprijatelj ili nešto slično



ECKANJE Ajoj šefe, ne bih ja u bordelu da mi bude prvi put pa da pokupim nešto

RISJEĆANJE Nisu li nas u vojsci učili da je sredinom ceste najgore prolaziti?

PETOST Pucajte, što ih samo gledate!

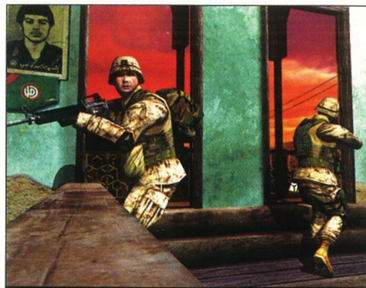
IZDVAJAMO

SAVJETNICI

Close Combat **bi po svemu sudeći trebao biti ultimativni vojni simulator, čemu pridonosi i podatak o čak 40 marinaca koji su razvojnom timu pomogli savjetima kako bi pojedini dijelovi igre trebali izgledati i na koji se način vojnici u određenim situacijama ponašaju. Ako uzmemo u obzir da neki poznatiji developeri zajedno s portirom koji čuva njihove urede ne broje više od dvadesetak ljudi, tada 40 uredno podšišanih i vjerojatno vojnički preciznih savjetnika koji dahću programerima za vrat i sitničare zbog manjih grešaka izaziva strahopoštovanje. Tim više što su neki od njih vjerojatno osposobljeni za zapovjedne dužnosti i ne trpe neposluh te da ih je većina iskusila borbu na vlastitoj koži u vojnim akcijama Američke vojske, koja trenutačno slovi za naopremljeniju i izvježbaniju, a marinci su upravo njen najelitni dio.**

IGRAT ĆETE JER ...

- **volite timske pucačine**
- **držite M16 ispod kreveta**
- **voljeli ste *Full Spectrum Warrior***



SJEĆANJA Jao, vidi mi slike na zidu iz mlađih dana, prije stupanja u vojsku

KROZ PJESMU I PLES
Tri mesara buhu klala, buha sim, buha tam...

LJUDSKI Oprosti, majstore, greškom sam te skinuo s neba. Događa se

NARCISOIDNOST Sad me uslikaj da pošaljem ženi u Texas pa da se hvali susjedama

U prvim redovima

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

SITNI PREVIDI Ups, mislio sam da je zaglavljena

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

Vojni simulatori uvijek su bili nešto apstraktno, nešto što većina ljudi uglavnom zamišlja kao kabinu u kojoj sjedi vojnik, dok ga znanstvenici s one strane stakla podvrgavaju različitim testovima i promatraju kao zamorca. Doba kad se taktika crtala na papiru, a prekriženi pravokutnik predstavljao oklopne snage daleko je iza nas - naime, vrijeme je da vam predstavimo *Close Combat: First to Fight*, timski taktički *shooter*, kako ga autori nazivaju, koji se može usporediti s nekim postojećim naslovima na tržištu, a jedan od njih je i *Full Spectar Warrior*. Ono po čemu se razlikuje od spomenutog je umjetna inteligencija koja se brine za ponašanje naših suboraca o kojima često ovisi i naš goli (virtualni) život, no krenimo redom.

Igra pod našu kontrolu stavlja četiri čovjeka, pripadnika američkih marinaca koji kao dio veće oružane grupacije gotovo uvijek dobivaju najgore misije u samom srcu neprijateljskog djelovanja, gdje moraju izvršiti neke zahtjevne zadatke. Naravno, dotični nisu tek hirovite zamisli pijanog Generala koji se netom prije probudio i glasno podrignuo, nego bitni ciljevi za daljnje djelovanje kompletne voj strukture, pa će naši marinci u Bejrutu, zasad jedinom otkriveno području djelovanja, morati ušutk radare, osigurati zračne luke ili p obaviti prljav posao zarobljavanja neprijateljskog vode ne bi li se nj govi sljedbenici predali. Od spomenuta četiri čovjeka, jedan j naš avatar, koji je ujedno i zapovj nik, dok su Wallace, Cox i Edwar vojnici koje kontrolira računalo. Prva dvojica rabit će M16-A4 str jnice, dok je Edwards zadužen za težu artiljeriju. I naš će se lik također služiti spomenutim oružj na kojem je pričvršćen i M203 bacač granata, što predstavlja ub to oružje u rukama iskusnog strij ca, a neki izvori čak tvrde da je r o najboljoj pješačkoj strojnici današnjice. Uz navedene komade primarnog naoružanja, svaki će č imati još nekoliko stvari, kao što primjerice dimne bombe ili radioveza, kojom je moguće pozv artiljerijski ili zračni udar na mjes koje odredite.

Ako nas redovito pratite, sigurno sjećate da smo sličnu situaciju im u *Full Spectrum Warrioru*, no dob on bio više strategija u stvarnom vremenu gdje se umjetna intelige ja brinula za ciljanje i kretanje, te sve ovisilo o vašim taktičkim pot ma, *Close Combat* ponajprije cilj

Ovaj put vjerujemo da će nas AI suboraca pasiti iz mnogih nezgodnih situacija"

FPS publiku jer on to u biti i je. ime, svijet gledamo očima aktera, nika koji se našao na bojištu, te dno tome upravljamo njegovim tnjama, lovimo zaklone, pucamo neprijatelju, dok pak kao zapov nik, odgovaramo i za podređene. dio najmanji je problem jer će ač jednostavnim klikom pozvati pis zapovjedi i određeni vojnik ili e njih kreće u izvršavanje, a tu da u igru uskače umjetna innteligencija, koju smo već spomenuli, koja se brine da se likovi kreću kao u stvarnosti, love zaklon, izviruju dok jedan drugog pokrivaju i uglavnom čine radnje koje bi najvjerojatnije činili i pravi vojnici. Istina, pokušat će izvršiti dobivenu zapovjed, no ako je to nemoguće, strpljivo će pričekati potporu. Znamo da su slične fore više puta navođene kao najnormalni dio nadolazećih igara, a kad bi se dotične pojavile, od silne pametne umjetne inteligencije ne bi bilo ništa, dočekala bi nas hrpetina budala na ekranu, kojima smo željeli sami presuditi. No ako bacite pogled na okvir, vjerujemo da ćete početi dijeliti naš optimizam kako ćemo napokon zaigrati s *botovima* koji su nešto više od priglupe nakupine piksela obojane u kamuflažnu odoru, ali isti takav AI možemo očekivati i od protivnika koji će znati iskoristiti svaki zaklon, pa čak i novonastalo urušavanje zida od udara granate kao prečac koji će aktivno koristiti. Zanimljiv dio predstavlja i obećanje kako će nas neprijatelji pokušati uhvatiti u stupice, navodeći nas da krenemo za njima, te nas tako dovesti pred dobro zaklonjene vojnike, koje će biti teško istjerati iz njihovih skloništa, a koliko je stvar ozbiljna, govori podatak da će ovu igru koristiti Američka vojska u svrhu osposobljavanja marinaca za ulične borbe, koje su očito jedini dio gdje je ljudstvo dominantno, dok je tehnika tek orude. Da li baš u istoj inačici kakva će biti izdana diljem svijeta ili doređenijoj, ostaje vojna tajna.

Grafički dizajn ne bismo posebno spominjali jer danas gotovo da i nema igre koja loše izgleda, a ako znamo da će se radnja odvijati na području Bliskog istoka, lako je zaključiti kakva nas arhitektura očekuje. *Close Combat: First to Fight* ambiciozan je projekt koji bi mogao postići uspjeh poput *FSW*-a, ako ne i veći, no još je rano za bilo kakve prognoze, radije pričekajmo da izade.

INFOBOX

BLITZKRIEG 2

- PROIZVOĐAČ
  Nival Interactive
- IZDAVAČ
  TBA
- ŽANR
  RTS
- IZLAZI
  2005.

www.nival.com/blitzkrieg2

NIVAL INTERACTIVE

NIVAL INTERACTIVE I KOMERCIJALA Za Nival Interactive vrlo vjerojatno znate ako ste fan spinoffa *Heroes of Might and Magic* serijala ili vjernih strateških simulacija. Njihov rad na mnogobrojnim višestruko nagrađivanim naslovima stavlja ih praktički u sam vrh popisa developera srednje kategorije. Razlog tome činjenica je da je riječ o tvrtki koja radi naslove prikladne za široki spektar raznovrsnih igračkih skupina. Interesantna stvar je i ta da se tijekom svojeg postojanja Nival nije orijentirao prema masovnoj produkciji reprezentativnoj za veće i profitabilnije izdavače. Prema svemu sudeći, novi *Blitzkrieg* samo pridonosi toj neobičnoj i poprilično zanimljivoj reputaciji.

USHIĆENOST Kakav adrenalin! Kakva napetost!

3D Ratovanje - ponovno

BLITZKRIEG 2

ISPORUKA/DOSTAVA Jedan po jedan mali paketić pun smrti pada na bojište!

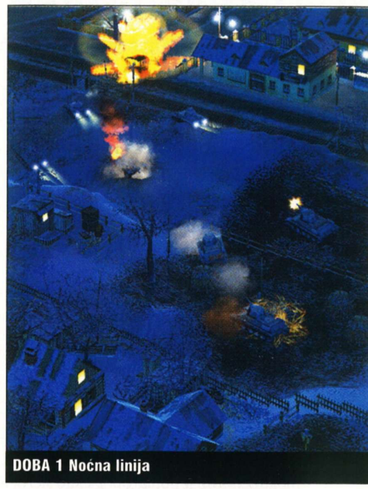
PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

Ah, Drugi svjetski rat – neiscrpan bunar ideja i inspiracija za mlade i nadobudne developere. Kako gledamo razvoj ovog žanra nekoliko godina unatrag, sasvim je jasno da se spomenuta tema provlači kroz povećí broj različitih naslova. To u načelu i nije toliko loše uzmemo li u obzir igre poput *Medal of Honor* ili *Call of Duty*, koje uzimaju segmente dotičnog razdoblja i konstruiraju dramski zaplet koji se, uz nevjerojatnu atmosferu, odvija pred očima igrača. Ono što nam zapravo upada u oči su gomile napornih ratnih simulacija u kojima po dvomilijunti put koordinirate napad na Normandiju, branite Staljingrad ili natjerujete tenkove preko Rajne. Iskreno, samo je pitanje vremena kada će se stvari toliko puta isponavljati da ćemo u svakoj novoj strateškoj igri imati napadaje *deja vua*.
Upravo u taj predivni podžanr spada i igra koju ovom prilikom najavljujemo. *Blitzkrieg* serijal započeo je prošle godine i već ima poprilično veliku bazu fanova. Za što je, prije svega, zaslužna kvaliteta same igre, njena atmosferičnost t ultimativno univerzalna tematika Drugog svjetskog rata. Također, što *Blitzkrieg* razlikuje od ostalih malo više površnih *real-time* strat gija leži i u disproporcionalnoj količini opreme kojom raspolažet Konkretno, prvi *Blitzkrieg* sadrža je oko četrdeset različitih vrsta pješaštva, više od 150 jedinstven tipova opreme, gomilu različitog terena te nekoliko frakcija. U načelu, najžešći fanovi tadašnje tehnologije s *Blitzkriegom* su dob ultimativni komad pornografije – uzmemo li u obzir gomilu vjerno dočaranih detalja. No, upravo je predstavljalo i *Blitzkriegov* najveć nedostatak. Gomila različitih tip pješaštva, te još veća hrpa vozila nekim je slučajevima zapravo pre stavljala čistu varijaciju na temu (umjesto neke pretjerano bitne strateške vrijednosti).
Drugi *Blitzkrieg* to sve namjerava popraviti te u cijelu priču unijeti nekoliko zanimljivih dodatnih el menata. Kao prvo, igra počinje dobivati neke RPG elemente. Primjerice, svaka jedinica koja se bori na određenom području do iskustvo u polju specijalnosti usk vezanom uz ono što joj zadajete.

ENKOVI Akcija dinamika i drama. I tenkovi.

IGRAT ĆETE JER ...

- se smatrate velikim ratnim strategom
- ste voljeli original
- Rommelov ste fan



DOBA 1 Noćna linija

IZDVAJAMO

RATNE IGRE I REALIZAM

Blitzkrieg, kao što vjerojatno i znate, spada u sam vrh RTS ponude ratnih igara. Iako je njegov glavni konkurent, *Sudden Strike* serijal, krenuo na svoju stranu, još uvijek predstavlja itekako relevantnog suparnika na polju kvalitetnih ratnih strategija. Stvari u kojima se oni u pravilu sukobljavaju su čista igrivost, fleksibilnost različitih jedinica, realistično korištenje terena i – kad je riječ o vjernom preslikavanju tehničkih obilježja ondašnje vojne mašinerije. Najbolji primjer spomenutog dogodio se pri razvoju jednog ranijeg ratnog serijala, u kojem su vjerni ljubitelji igre cijelu stvar doslovce doveli na novu razinu protestirajući zbog kalibra automatskog oružja montiranog na jedan njemački transport. Sjajna stvar – pogotovo ako u obzir uzmemo činjenicu da su autori (koji su također wargame-fanatici) istog trena krenuli raditi korekcije.

Borba u pustinji prava je adrenalinom nabijena ludnica. Dobro, nije...no svejedno

Broj raspoloživih jedinica, misija i specijalnih likova *Blitzkriegu 2* daje dovoljno materijala za više nego zadovoljavajući plasman na tržištu ”

Dalje, Nival je u ovaj nastavak lučio ubaciti i korištenje specijal- likova. Konkretno, ovaj put ćete ći voditi širok spektar različitih nih heroja, koji će u presudnom nutku doslovce moći preokrenuti g bitke u vašu korist. Svaki od menutih skupljat će iskustvo, te e poboljšavati svoje vještine. Da ari poprime potpuno novu dimenziju, u igru je ubačena i opcija uništivog terena. I pod tim uništivo mislimo na to da ćete, ako to doista želite (a vjerojatno želite), eksplozivima moći doslovce dizati zgrade u zrak.
Osim vještih, okretnih i naočitih junačina (i njihovih granata), igrači *Blitzkriega 2* moći će u bitke uvoditi i specijalne povijesno autentične odrede (poput 101 *airbornea*, recimo), koji će unijeti dodatni realizam u ionako napeto ratovanje. Osim toga, *Blitzkrieg 2* u serijal uvodi i sustavno povezivanje misija.
Primjerice, ako osvojite neke ključne točke bojišta u jednoj misiji, vaši vojnici će u drugoj moći pozvati pojačanje. Također, ako napravite nekoliko pametnih poteza, u daljnjem tijeku ofenzive imat ćete osjetno olakšane okolnosti (poput smanjenog neprijateljskog otpora, bolje logistike i sličnog). Također, svaka misija u sebi će sadržavati mali milijun podmisija, što će vam omogućiti gotovo neograničen broj strateških opcija. Dodamo li svemu tome izbor između četiriju frakcija (Britanija, SAD, Rusi i Nijemci) te Nivelovu fanatičnu sitničavost što se tehnologije tiče, *Blitzkrieg* će sasvim definitivno biti jedna od zabavnijih strategija u prvome dijelu 2005. ■

PRIMJER Ovako izgleda prava obrana baze!

DOBA 2 Zimske žalosti u punom jeku

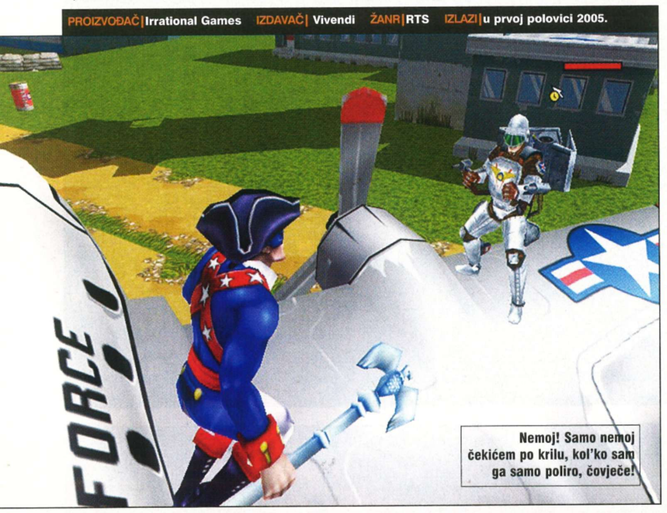
www.freedomfoece.com

Freedom Force vs. Third Reich

Po Freedom Forceu se čak radi pravi pravcati strip-serijal!

Ljubitelji superheroja koji nisu nužno vezani uz neku već popularnu franšizu s radošću će dočekati nastavak uspješnog *Freedom Forcea*. Iz naslova je vidljivo da se radnja ovaj put neće odvijati u sadašnjosti, nego da će imati neke veze s Hitlerovom Njemačkom. Točnije, naši stari superheroji poput El Diabla i Minute Mana će nekim čudom biti prebačeni u alternativnu stvarnost, u kojoj su nacisti dobili rat iskoristivši misterioznu energiju X. Jedino rješenje je vremenski povratak u četrdesete godine prošloga stoljeća, kako bi ih se onemogućilo u tome naumu i povijesni tijek ostao nepromijenjen. Logično, ondje ćete upoznati neke nove-stare heroje tog razdoblja, poput britanskog "špijuna" Blackjacka i američkog glumca *would-be* heroja, Sky Kinga. Bit će tu i jedna francuska heroina, za koju smo sigurno da će šarmirati barem jednog našeg momka, te podosta starih i novih zlikovaca. Tako se npr. vraćaju Nuclear Winter i Red October, dok se za nove, iako su im imena još nepoznata, zna da će biti iz Njemačke, Italije i Japana. Dakako, sve te momke i njihove *turn based* sukobe pratit će i određena poboljšanja u grafici, zahvaljujući čemu će biti mogući i štosovi poput onoga kad heroj iščupa uličnu lampu da bi njome nekoga mlatnuo po glavi samo... samo da bi se našao u mrklome mraku! Kažu također da su zadržali i onaj odlični smisao za humor, pa će tako primjerice Brit, ugledavši njemački tenk, blebnuti "Crikey, its a bleedin Panzer!" Nestrpljivi smo... *(kl)* ■

PROIZVOĐAČ | Irrational Games IZDAVAČ | Vivendi ŽANR | RTS IZLAZI | u prvoj polovici 2005.

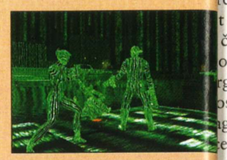


PROIZVOĐAČ | Monolith Productions IZDAVAČ | SEGA ŽANR | MMORPG IZLAZI | nije poznato

www.sega.com

Matrix Online

Matrix franšiza je kao stvorena za izradu MMORPG-a

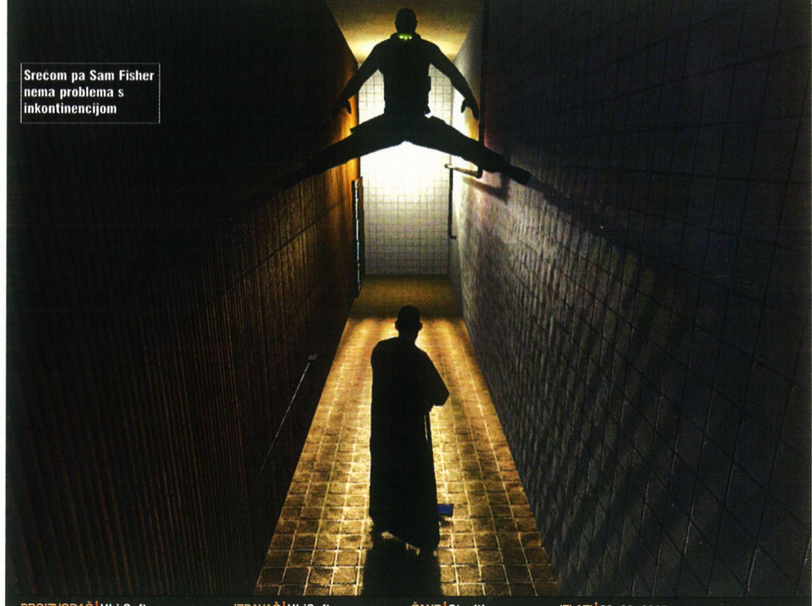


Matrix univerzum uskoro bi mogao postati sasvim stvaran – točnije, nakon izlaska ovog iznimno iščekivanog MMORPG-a čija je priča kao stvorena baš za taj žanr. Matrixov svijet obuhvaćat će golemi grad, sa svom infrastrukturom, prometnicama, sustavima podzemnih željeznica itd. Zgrada će, doslovce, biti na tisuće, s tim da neće biti tek kulise nego pravi habitati s namještajem, instalacijama itd. Stanovnici Matrixa, tj. živi igrači, bit će bačeni u nemilosrdni rat ljudi i umjetne inteligencije, a za scenarij će se pobrinuti legendarna braća Wachorski (ako sam ih krivo napisao, ubijte me!). Spomenuti će dvojac posebnu pozornost posvetiti mjesečnim kulminacijama scenarija u kojima će se završiti svojevrsni *chapter* i prijeći na drugi. Individualni likovi Matrix svijeta će baš kao i u filmu moći pronalaziti, kupovati ili stvarati kodove znanja koji im podaruju vještinu kung fua, borbe oružjem, levitacije, pa čak i letenja. Neće biti zanemarena ni specifična Matrix estetika, što, drugim riječima, znači da ćete svoja likove odijevati, dotjerivati i ušminkavati kako god hoćete. Tu su i tzv. "izvorne informacija", iz kojih ćete krasti posebne kodove za izradu specijalnih predmeta, no zasad vam ništa više o tom ne možemo reći. Iz svega viđenog i rečenog, čini se da će jedin problem vezani uz *Matrix Online* biti golemi telefonski računi... *(kl)* ■

www.ubisoft.com

Splinter Cell Chaos Theory

Logičan nastavak evolucije neuništive *Splinter Cell* franšize"

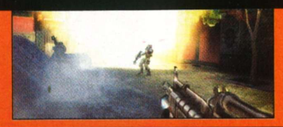


PROIZVOĐAČ | Ubi Soft IZDAVAČ | UbiSoft ŽANR | Stealth IZLAZI | 23. 03. 2005.

Godina je 2008. Diljem razvijenog svijeta (čitaj, SAD-a) dolazi do misterioznih nestanaka stuje, burza biva blokirana hakerskim padima, tisuće pilića biva propašteno jer su zamrzivači prestali raditi (zašto ne?) i svit je ono, lagano da ne kažem čemu. Normalno, iza svega oji ultralokobna teroristička rganizacija koja nema drugog osla nego razvijenoj raj gorčavati život, stoga na enu opet stupa Sam Ficher. akako, govorimo o dodatno oređenom *Splinter Cellu,* koji ovaj put zove *Chaos Theory.* kreno, teško je nabrojati sve romjene koje su ubacili ili ak izbacili, no spomenut emo neke. Ako se sjećate, iz eznanih nam razloga u rošloj demoinačici nije bilo ćkanja, baš kao ni optičkog abela za provjeravanje prosrija. Što se tiče prvog, ne namo je li što promijenjeno, i drugo je riješeno pa tako da Sam manualno otvara rata, milimetar po milimetar, gleda što je iza. Može ih, to tako, otvoriti i tihim obinjem brave ili ih pak agreno razbiti nogom. Od odatnih poteza, sada mu je raspolaganju pikanje nožem nekakvo "invertno lomljenje rata", i što god to značilo, erujemo da je vrlo, vrlo rtonosno. Iz neznanih razloa Sam je izgubio i sposobnost gađanja iza ugla, ali mu je zato, primjerice, moguće promijeniti položaj tijela (*stance*) iz lijevog u desni, tj. namjestiti ga tako da vam ne zaklanja određeni objekt. Ajmo dalje; igra sa svjetlom također će doživjeti neke promjene pa će tako osim električnih svjetala sada postojati i svijeće, koje će Sam tiho gasiti kad ga bude volja. Nadalje, osim tvrdih zidova, bit će i onih "mekanih", poput mreža za komarce, plastičnih folija itd., koje će biti moguće razrezati nožem i progurati se kroz novonastalu rupu. Što se tiče pak poboljšanja u Samovog akrobatici, ona se ogledaju u mogućnosti gusarskog spuštanja niz zavjese, za koje smo sigurni da će već pronaći svoju taktičku svrhu. Na sve te nove mogućnosti neprijatelji bi trebali reagirati nešto pametnije, pa ako od tog ništa i ne bude, barem će pametnije zvučati. Naime, svaki bi lik trebao davati svoj vlastiti komentar, a ne da ko mulci svi skupa ponavljaju iste linije teksta. Dijalog će biti i interaktivan, pa će stražari, potaknuti vašim njuškanjem, međusobno komentirati o čemu bi zapravo mogla biti riječ. Zvuk će profitirati i od audiometra, koji će vam u svakom trenutku reći čuju li dilkani vaše radnje ili ne, kako biste se mogli prilagoditi i ostati skriveni. Najavljuju se i posebne misije kreirane za kooperativni *multiplayer*, gdje će se dva igrača međusobno potpomagati tako da primjerice jedan drugome naprave lojtricu itd. Zvuči dobro, pa ako *Chaos Theory* bude dobar barem kao *Pandora Tomorrow,* dakako, uz dodatak novih nivoa, bit ćemo i više nego zadovoljni. *(kl)* ■

VIBRA

Project Snowblind



PROIZVODAČ | Crystal Dinamics IZDAVAČ | Eidos ŽANR | FPS IZLAZI | 27.02.2005. WWW | www.EIDOS.com

Ne možemo pobjeći od trenda konvertiranja popularnih konzolaških naslova na znatno moćniji PC, ili pak paralelnog razvoja za PC i konzole, što je, kad malo bolje pogledate, isti drek. O nečem takvom riječ je i ovdje jer će *Project Snowblind*, naime, izaći za Playstation 2, Xbox i PC, a čak se spekulira i o Gamecube varijanti. Pomalo razočaravajuće, no nakon što smo čuli na što bi finalni proizvod trebao sličiti, promijenili smo mišljenje. Najviše nas je zapalio podatak da su autori u početku čvrsto surađivali s Warrenom Spectorom, kreatorom odličnog *Deus Exa,* pa je puno stvari iz tog klasika prisutno i ovdje. Poput tematike znanstvene fantastike te hrpetine *high tech* igračkica, koje će korisiti vaši timski borci, ali i zadrti neprijatelji. Posebno se ističu tzv. augmentacije, tj. genetski modifikatori tjelesnih sustava pomoću kojih dobivate moć bržeg trčanja, preciznijeg pucanja, jačeg skoka i tako dalje, kako to već ide. Ipak, glavna posebnost ove igre bit će osjećaj borbe, koji bi trebao kombinirati heroizam Drugog svjetskog rata sa žarko obojenim područjima budućnosti. Veliku ulogu imat će spašavanje vaših suboraca, koji će se, ranjeni, dreljiti i zaglibiti na bojištu. Jasno, ne morate ih spasiti, ali ćete onda njihova imena vidjeti na nadgrobnom spomeniku kad odigrate igru. I to ne u prenesenom značenju, nego stvarno. Drugi udarni moment su iznimno brojna i vrlo zanimljiva oružja, od kojih svako ima po neki sekundarni mod. Npr. sačmarica, koja uz klasične metke ispucava i one koji se lijepe pa bi vam bilo bolje da jadnik kojeg ste nafilali eksplozivnim ljepilom otrči u svoju bazu umjesto u vašu. Ili tzv. električni bacač plamena, koji ispucava vatru, a u sekundarnom modu i električnu energiju pomoću koje spomenutu možete usmjeriti čak i iza uglova

"Ne spasite li svoje suborce, na kraju igre njihova imena pojavljuju se na nadgrobnim spomenicima"

hodnika te poslati na živu silu. Nadalje, bit će tu sekundarnih oružja koja se bacaju, bile da je riječ običnim granatama, dimnim bombama, elektronetskim eksplozivima itd., itd. I naposljetku, najdivota krije se u mogućnosti upravljanja *mech* olima, autima te naoružanim *buggyjima*! *Multipla* je tu, grafika je sasvim slatka, i to bez obzira na zolaške verzije, a već to nam je sasvim dovoljno se zainteresiramo za ovu slatku malu pucačinu stilom. *(kl)* ■

Intervju | Zak McClendon

Dizajner

□ Kako ste došli do inspiracije za ovaj naslov? Što vam je bio glavni pokretač?
Svi smo mi veliki ljubitelji FPS žanra i kao takvi smo smatrali da možemo napraviti nešto jedinstveno. Htjeli smo iskombinirati dramu i borbe epskih razmjera kakve vidite u naslovima iz Drugog svjetskog rata s otvorenim sustavom borbe i velikim arsenalom oružja kakvo susrećete u nešto manje linearnijim pucačinama. Rezultat je igra koja igraču stalno daje nova oružja, nove mogućnosti i nove sposobnosti kako bi se mogao suprostaviti stalnorastućim zahtjevima i sve opasnijim neprijateljima.

□ Koliko dugo je već igra u razvoju?
Pretprodukciju smo završili u veljači, što znači da je igra u operativnom razvoju desetak mjeseci. Moramo se pohvaliti da su razvojni rokovi drugih kuća mnogo veći, pa nam je iznimno drago što nam se projekt razvija tako brzo. Smatramo da je razlog tome veliki entuzijazam, zbog čega rad na igri ide prilično glatko i bez većih zastoja. Također, u potpunosti smo sigurni da ćemo ispuniti sve rokove koje su nam zadali naši izdavači.

□ Ima li *Snowblind* ikakvih izravnih veza s *Deus Exom*?
Warren Spector i tim iz Ion Storma su nam nevjerojatno mnogo pomogli u ranim fazama projekta i mnogo njihovih zamisli o oružjima, objektima i nadogradnjama će ući u finalni proizvod. No, kako smo nastavljali raditi na projektu, tako je on dobivao vlastiti identitet po kojemu će i biti prepoznatljiv. Znači, neće biti ničiji plagijat, ali će imati jasan pečat naših uzora, kojima se stvarno divimo i uz čije smo igre proveli besane noći.

□ Odakle ste crpili inspiraciju za scenarij i osnovne postavke?
Pokušali smo zadržati osjećaj ere i herojstva Drugog svjetskog rata istodobno ih prebacivši ih samo u okružje znanstvene fantastike. Čak smo dodali i mrvicu fantastičnog, samo što vam zbog ugovornih obveza još ne možemo odati o čemu je točno riječ. Nathan Frost Liberty Coalition možda i je fiktivna organizacija, no zato smo vukli inspiraciju primjerice iz Spašavajući vojnika Ryana i drugih klasika Drugog svjetskog rata u kojima je vidljiv osobni heroizam. Nismo željeli napraviti igru u kojoj se samo puca - željeli smo stvoriti emotivni odnos između igrača i likova s kojima se susreće i nadamo se da smo u tome uspjeli. No, konačnu će ocjenu na kraju ipak dati igrači. □

Pregled nadolazećih hitova u 2005. godini

Juriš na 2005.

Poštovani čitatelji Hackera, još je jedna Nova godina iza nas, a kako ste je proslavili, s kim, što ste odijenuli, nije nas ni najmanje briga jer, kao što znate, mi na stranicama našeg časopisa govorimo samo i jedino o igrama. Stoga ćemo, onako u revijalnom tonu, još jednom preletjeti kroz mnoštvo igara u kojima ćete moći uživati tijekom ove godine. A pripadali vi ljubiteljima ili mrziteljima pojedinih žanrova, to uopće neće biti bitno, jer smo sigurni da će u tom obilju svatko pronaći igru za sebe. I to čak i vrlo kvalitetnu – naime, konkurencija izdavačkih kuća nikad još nije bila ovako žestoka i svi žele zasjati u što boljem ruhu. Prema tome, vjerujemo da ćete i vi pronaći nešto za svoj profinjeni ukus te uživati u dugim zimskim, proljetnim, ljetnim i jesenskim noćima. I danima.

GODINA OBILJA

Protekla je godina za PC industriju bila vrlo, vrlo plodna jer je, naime, donijela neke dugoiščekivane hitove za kojima su čeznuli brojni igrači diljem svijeta. Prevedeno, pojavili su se *Half-Life 2* i *Doom 3*, označivši zapravo početak iduće faze u evoluciji računalnih igara kao takvih. No, kako naša tema nije retrospektiva nego najava igara koje nas tek očekuju, okrenimo se mi radije poprilično nam svijetloj budućnosti. Koja se baš i ne bi mogla nazvati revolucionarno-skokovitom, nego više optimistično-evolutivnom jer će se uglavnom temeljiti na nastavcima, franšizama i dobro utabanim igraćim konceptima. Gotovo svaki bitniji prošlogodišnji naslov tako će dobiti svog nasljednika, kao što je primjerice *mission* disk za *Doom 3* (*Resurrection of Evil*), novi *Commandos*, novi *Earth 2160*, novi *Battlefield* i tako unedogled. Možda vam se to čini malo suhoparnim, ali to je neizbježan trend cijele industrije prisutan već dobrih pet-šest godina. Uostalom, tako smo barem sigurni da ćemo dobiti vrhunske proizvode ispolirane do najmanjih detalja. Također, 2005. će biti i godina iznimno velikih budžeta jer se, naime, još nikad u povijesti igara na njih nije trošio ovako velik novac, potreban za njihov razvoj. Neki od naslova već su danas dostigli iznose potrebne za razvoj omanjih filmova, što je u svakom slučaju čista komercijala, no zato je kvaliteta zajamačena. Osim tih uglavnom američkih i zapadnoeuropskih *blockbustera,* i dalje ćemo moći uživati u nezavisnoj istočnoj produkciji, za što je najbolji primjer, naravno, (pre)dugo odgađani *STALKER*. Čini se da se i ondje situacija malo smirila, tj. ne radi se više po principu što god im padne na pamet nego su se njihovi razvojni talenti homogenizirali i počeli dobivati potrebne financijske injekcije. Veliki prodor na tržište izvršit će i masivni *multiplayeri* tipa *Battlefield* te posebice MMORPG-ovi, od kojih se ponajviše veselimo potvrđeno preživjelom *World of Warcraftu* te *Matrix Onlineu* čija temeljna ideja upravo vrišti za tim žanrom. Priznat ćete, jako zgodna situacija, pogotovo ako znamo da uskoro prestaje monopol na fiksnu telefoniju, što će sasvim sigurno značiti i pad cijena internetskih usluga. A o dolasku standardne ergele trakavičastih naslova sportske tematike ne treba zapravo previše ni pričati - budite sigurni da će s nama biti ne samo do kraja ove godine, nego i do kraja ovog desetljeća. Znači, *FIFA 2005*, *NHL 2005* itd.
Moramo priznati i da smo oduševljeni i preživljavanjem žanra avanture pa ćemo tako u 2005. uživati i u poslasticama poput *Darkfalla* i *Runaway 2*. Neke od njih će biti klasične *point and click*, a neke nešto modernije, što je bio jedan od preduvjeta za njihov tržišni opstanak. Simulacije su, nažalost, još uvijek posve zapostavljene, tj. marketinški se više gotovo i ne oglašavaju, ali to ne znači da ih zato neće biti. Naime, uvjereni smo da će nas kad-tad dočekati još jedan famozni nastavak briljantnog *Flight Sim* serijala zbog kojeg se itekako isplati posjedovati PC.

NOVA GENERACIJA

No, bez obzira na njih, evidentno je da će sve žanrovske niše biti obilato popunjene, tako da će doista svi igrači ove godine pronaći igru po svom guštu. Ne smijemo zaboraviti ni na popularne portove za konzole, poput izvrsnog *Brothers in Armsa* i *KOTORA 2* koji će premijeru imati na Xboxu, dok će se u poprilično uglancanijem obliku na PC-ju pojaviti nešto poslije. Konzolaški portovi više nas zapravo i ne bi trebali zabrinjavati jer su se napokon počeli raditi kako spada, a pomolu je i jedna tektonska promjena u svijetu dustrije igara. Naime, 2005. će biti zadnja godia PC-jeve grafičko- tehnološke superirnosti, jer će dogodine stižu najnoviji konzolaški behemoti. ojava Xboxa 2 i Playstationa 3 će tako odnose naga okrenuti naglavačke jer se predvida da će C hardveru trebati oko dvije godine da ih u potunosti sustigne. Istina, riječ je o pomalo sablasoj situaciji za svakog pravog PC fanatika, no dite sigurni da će kanta i igre koje će se na njoj tjeti za neko vrijeme uhvatiti daha i sustići omenute zvijeri. Uostalom, PC igranje će u 05., a i nakon nje, i dalje ostati prilično specino, i po filozofiji i po načinu kontrole (miš, iš, taj predivni miš!) - jer koja će druga platfora imati vrhunske proizvode *real-time* strategija put posve novog *Command & Conquera* i *Empire Eartha 2*? A što tek reći za nevjerojatno vrući *Black & White 2* ili inovativni *The Movies,* koji sadrže brdo originalnih ideja i miješaju elemente iz posve različitih igraćih pravaca.
Uostalom, uvijek ćemo imati *SIMSE*, preciznije *SIMS2: University,* gdje ćemo u dobroj staroj voajerskoj maniri promatrati navike parenja (i ine navike!) u pripadnika mladih studenata i studentica američkog koledža. Također, megamoćni enginei *Far Crya*, *HL-a 2* i *Dooma 3* sigurno će biti optimizirani do nevidenih razmjera pa ćemo i dalje biti obasipani igrama predivne grafike poput vrlo misteriznog i intrigantnog *Quakea 4*. Sjetite se samo što su na kraju napravili od prastare grafike iz *Quakea 3* (*MOH*: *Pacific Assault,* na primjer) i odmah će vam postati jasno što možete očekivati! No, možda najzanimljivija igra godine bit će *Elder Scrolls 4*: *Oblivion*, jer je doista riječ o proizvodu nove generacije. Za današnje pojmove apsolutno vrhunska grafika i nastrano kompleksan AI s lakoćom će biti tjerani na spomenutim konzolama, ali možda i na vrhunskim PC-jima, na koje će stići do kraja godine. Tada ćemo već moći pričati i o pravoj revoluciji, a hoće li taj i slični naslovi doista upasti u 2005. vidjet ćemo, no i bez njih je pred nama jedno iznimno zanimljivo igraće razdoblje. Samo se nadamo da nećemo još jednom svjedočiti upornim rastezanjima izdavačkih rokova i opetovanim odgađanjima jer ni u kojem slučaju ne želimo ponovno prolaziti kroz sindrom *Half-Lifea 2*. Bilo kako bilo, oboružajte se novcem za potrebne komponente, ali i same igre o kojima ćete nešto više saznati na idućim stranicama... *K.L.*

"Ova će godina jednostavno obilovati nevjerojatno brojnim i visokokvalitetnim naslovima svih mogućih žanrova"

Battlefield 2

Moderno bojno polje

NAJBOLJA I NAJZABAVNIJA mrežna borbena igra *Battlefield 1942* i varijacija na temu, *Battlefield: Vietnam*, dobit će pravi nastavak. *Battlefield 2* dovest će nas na moderno bojište u novom grafičkom ruhu. Nova oružja i oprema bit će jako zanimljivi pa će tako pješadija dobiti vođene protutenkovske rakete, a bolničari defibrilatore za oživljavanje ranjenika, ali i šokiranje iznenađenih neprijateljskih vojnika. Opskrba će dobiti zasluženo mjesto u modernom ratovanju jer se odustalo od stacionarnih mjesta za popunu streljivom i oružjem. Veći naglasak će biti na međusobnoj komunikaciji igrača pa će se tome prilagoditi i sučelje. Uvest će se i sustav slanja naredbi i zahtjeva saveznicima osjetljiv na vaš okoliš, točnije na ono u što usmjerite miša. Primjerice, usmjerite li ga na neprijateljski tenk i zatražite pomoć, dozvat ćete specijalca s protutenkovskim naoružanjem.

Izdavač: EA Games
Očekivanost: 10/10

Act of War: Direct Action

Najinteraktivniji okoliš dosad

STRATEGIJA U STVARNOM VREMENU koja bi mogla preporoditi ovaj žanr. Predivni 3D krajolici izgledaju kao art ili statična slika, a ne grafički engine jedne igre. Ti isti krajolici mogu biti uništeni jednim dobro pozicioniranim bombardiranjem iz zraka, toliko o interaktivnosti. Zaplet je vrlo suvremen, američka vojska bori se protiv terorista po cijelom svijetu.

Izdavač: Atari Games
Očekivanost: 9/10

Blitzkrieg 2

Munjeviti rat i na moru

MUNJEVITI RAT dobit će potpuno trodimenzionalno sučelje, mogućnost veće kontrole nad zrakoplovnim jedinicama i, što se nama čini dosta važnim, mornaričku komponentu igre. Dosad potpuno zanemareni rat na moru i ispod njegove površine bit će uključen u ovu brzu i energičnu strateški igru. Igra će zadržati visokointeraktivni okoliš.

Izdavač: CDV
Očekivanost: 7/10

Boiling Point: Road to Hell

Džungla i narkokarteli

FPS SMJEŠTEN U KOLUMBIJSKE DŽUNGLE, gdje će zabrinuti otac (bivši legionar, naravno) tražiti svoju nestalu kćer (novinarku, naravno). Osim izvrsnog grafičkog enginea, kreatori se ponose i činjenicom da će igrač sam odlučivati što će raditi u igri (dok god je cilj pronaći kćer), čak se usuđuju njezinu interaktivnost usporediti s onom u GTA naslovima.

Izdavač: Atari Games
Očekivanost: 6/10

Dragon Age

BioWareovo doba zmajeva

IAKO JOŠ UVIJEK NIJE POTVRĐENO hoće li novi BioWareov ambiciozni epski PC *roleplaying* projekt doista stići krajem godine, sama činjenica da se na njemu radi punom parom oduševila je sve pobornike RPG žanra. S obzirom da je to ujedno i prvi njihov PC projekt u kojem su se odlučili na kreaciju vlastitoga osebujnog fantazijskog svijeta, cijela stvar zvuči još zanimljivije.

IZDAVAČ: Microsoft
OČEKIVANOST: 9/10

Age of Empires 3

Povratak legende

BILO JE VRIJEME da legendarni RTS dobije svoj nastavak. Čini se da će se treći dio baviti nešto modernijim koloniziranjem Novog svijeta. Serijal će dobiti nove elemente igranja, jedinice, ali i nove civilizacije i jedinice. Prema dosad objavljenim *screenshotovima*, čini se da će to biti i prava grafička poslastica.

Izdavač: Microsoft
Očekivanost: 9/10

Area 51 (samo Xbox)

Izvanzemaljci, virusi i američka vojska

NAJAVLJENA JE UZBUNA biološke opasnosti, jedna američka baza izložena je virusnom napadu i njen sustav automatske zaštite zatvara je za sve posjetitelje. Igrač će biti u mogućnosti koristiti do tri različita lika u nastojanju da se probije kroz teško čuvane vojne instalacije. Cilj je otkriti tajne koje čuva misteriozna baza Area 51.

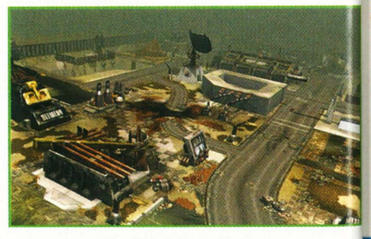
Izdavač: Midway
Očekivanost: 7/10

Auto Assault

Za Mad Maxove u duši

U POSTAPOKALIPTIČNOJ BUDUĆNOSTI, igrač će se prikloniti jednoj od triju rasa (ljudi, mutanti i biomekovi) koje se bore za prevlast na Zemlji. Okoliš masivne *online* RPG igre moći ćete istraživati na različitim vozilima. Borba će se, također, oslanjati na vozila, poput tenkova, automobila, motocikala, oklopnih transportera i ostalog što pronađete, a kreće se na naftne prerađevine.

Izdavač: NCsoft
Očekivanost: 6/10



Brothers in Arms: Road to Hill 30

Meci, eksplozije, vrištanje, krv

OKRUTNO REALISTIČNA i vrlo uspješna televizijska serija zasnovana na istinitoj priči dobit će i računalnu inkarnaciju. Kao narednik Matt Baker, vodit ćete vod padobranaca od dana D do kapitulacije Njemačke. Kao u seriji, i u igri ćemo imati vrlo realan uvid u strahote rata i njegove posljedice.

Izdavač: Ubi Soft
Očekivanost: 8/10

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Strah na Lovecraftov način

H.P. LOVECRAFT više puta je dao predloške za horor-avanture na računalima pa nema razloga da se tradicija ne nastavi. Avantura iz prvog lica smještena je u 1920. godine i izmišljeni svijet naseljen stvorenjima zvanim Old Ones i drugim čudovištima nastalim u plodnom umu horor-autora. Sama radnja nije preuzeta iz Lovecraftovih djela, nego samo okoliš u kojem se događa.

Izdavač: Bethesda Softworks
Očekivanost: 6/10

Cold Fear

Join the Coast Guard!

TOM HANSEN je pripadnik američke obalne straže koji je u Beringovom moru pronašao napušteni brod. Ukrcao se na njega da potraži preživjele. Nije ih našao, točnije nije ih našao potpuno žive, već samo djelomično. Brod je prepun zombija, a Tom želi istražiti otkud i, naravno, preživjeti. Posao mu otežavaju i vrlo ljudski ruski plaćenici koji su se pojavili na brodu.

Izdavač: Ubi Soft
Očekivanost: 8/10

Bioshock

Genetika je pošla po zlu

KREATORI IGRU NAZIVAJU duhovnim nastavkom *System Shock* serijala iako nema nikakve službene veze s tim igrama. Radnja se događa u napuštenom laboratoriju za genetska istraživanja. Istraživat ćete napuštene laboratorije koje naseljavaju različite vrste čudovišta čije vam je podrijetlo na početku nepoznato, ali ćete priču otkrivati kroz igru.

Izdavač: još nepoznat
Očekivanost: 7/10

Tomb Raider 7

Heroina koja se ne da

Unatoč mnogobrojnim spekulacijama o prekidu serijala nakon katastrofalno loše realiziranog *TR:AoD*, Eidos se pribrao, te odlučio zgrnuti još pokoji milijunčić pokretanjem rada na *Tomb Raideru 7*. O igri, inače, nemamo apsolutno nikakvih podataka (osim da tvrtka doista radi na sedmoj inkarnaciji avanturistički nastrojene pljačkašice grobova) - jedino da nova Lara stiže ove godine. A mi se tresemo od iščekivanja.

IZD: Eidos
OČEKIVANOST: 12/10

Black&White 2

Zbunjena čudovišta

U DRUGOM NASTAVKU narast će kompleksnost igre. Peter Molyneux najavio je pet igara serijala, a sa svakom će rasti kompleksnost i radnja će se približavati današnjici. U drugom nastavku bit će moguće graditi naprednije strukture, a razlika između dobrog i lošeg neće više biti crno- bijela, tj. jednostrana, nego će postojati mnoge gradacije između.

Izdavač: EA Games
Očekivanost: 7/10

Command&Conquer

C&C živi

ZAPOČEO JE RAZVOJ idućeg naslova u Command & Conquer serijalu. Prema zasad vrlo oskudnim informacijama, čini se da će se radnja događati u okolišu *C&C: Red Alert* naslova, a grafički engine, pretpostavljamo time i način igre, bit će preuzet iz *Generalsa*. Naravno, očekuje se njegova značajna nadogradnja.

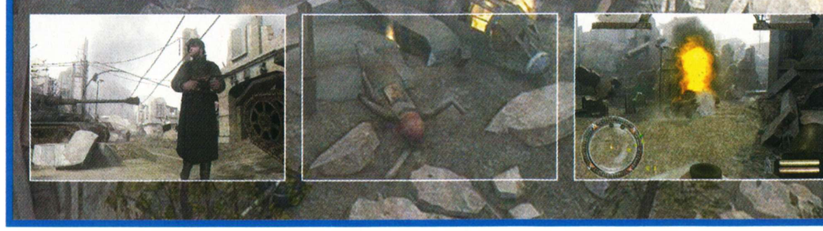
Izdavač: EA
Očekivanost: 8/10

Commandos: Strike Force

Komandosi iz prvog lica

LEGENDARNI TAKTIČKI NASLOV u kojem ste predvodili mali, ali vrlo sposoban tim komandosa u akcijama iza njemačkih crta obrane vraća se u pomalo izmijenjenom konceptu. Taktički element će biti zadržan, tim je još uvijek na okupu: Zelena Beretka, snajperista i špijun. Ono što se promijenilo je perspektiva – naime, komandose više nećemo gledati iz ptičje perspektive nego kroz njihove oči. *Commandosi* su postali FPS. No, ne FPS u kojem ćete trčati na neprijatelja ispucavajući goleme količine streljiva nego FPS potpuno u skladu s prijašnjim naslovima serijala. Taktiziranje, iskorištavanje posebnih sposobnosti svakog od specijalista i tajnost djelovanja ostaju glavne osobine najnovijeg naslova serijala.

Izdavač: EIDOS
Očekivanja: 9/10



Dungeon Siege 2

Vrhunska roleplaying akcija

Iako je već bilo nekoliko odgoda, na svu sreću nećemo još dugo morati čekati na nastavak nagrađivane akcijske *roleplaying* makljaže koja je uspješno evolurala *Diablo* koncept. Naime, iz Microsofta je stigla potvrda kako je igra sadržajno već neko vrijeme kompletirana te da se samo još radi na finalnom balansiranju i dotjerivanju igrivosti kako bi na kraju bila isporučena kao vrhunska gejmerske delicija.

IZDAVAČ: Microsoft
OČEKIVANOST: 8/10

Darkfall

MMORPG Galore

***DARKFALL* VAS VODI** u novi *online* svijet Agon, čija je glavna značajka apsolutno nelinearna priča koju će krojiti isključivo igrači. Naglasak će biti na klanovskoj borbi s izrazitim međurasnim razlikama i neprijateljstvima, i to kroz solo borbe, ali i masivne bitke. Gradnja će također igrati bitnu ulogu, što sve skupa jamči mnoge neprospavane noći.

Izdavač: Adventurine
Očekivanost: 7/10

Doom 3: Resurrection of Evil

Povratak na Mars!

STANICA NA MARSU JE ZATVORENA, ali ubrzo nakon toga otkriven je misteriozan signal duboko pod površinom. Naravno da je odmah poslan novi tim i naravno da ćete upravo vi pronaći skriveni zli artefakt kojim ćete ponovno otvoriti vrata pakla. Što to znači? Nova čudovišta, nove moći i dobra stara dvocijevka kojom ćete pokazati Betrugeru tko je gazda na Marsu!

Izdavač: Activision
Očekivanosti: 10/10

Empire Earth 2

RTS Civilisation

U NOVOM *Empire Earthu* vodit ćete jednu od 14 civilizacija od kamenog doba do daleke budućnosti, i to na način kakav još nismo vidjeli. Više od 200 jedinica, jedinstven AI te novosti poput utjecaja vremena na ponašanje jedinica, trgovina teritorijem (granice više nisu samo kozmetike radi) jamče ovom naslovu mjesto u samom vrhu RTS ponude ove godine!

Izdavač: Vivendi Universal Games
Očekivanosti: 8/10

F.E.A.R.

Pucaljki nikad dosta

DAKLE, RIJEČ JE o još jednom FPS naslovu u kojem ste član elitnog tima komandosa poslanog da spasi dan. No, ubrzo shvaćate da nije fora u teroristima nego u malom, ali izrazito zlom djetetu koje ubija snagom uma. Zvuči šablonizirano, ali igru bi trebao držati fantastičan novi Monolithov engine, koji bi, kao i obično, trebao revolucionarizirati FPS. Vidjet ćemo.

Izdavač: Vivendi Universal Games
Očekivanost: 6/10

FIFA 2005

Oh ne, nogomet!

NOVA GODINA, NOVA *FIFA*. Nova grafika, novi igrači, novi tereni i nekoliko kvazipoboljšanja koja bi novi naslov trebala svjetlosnim godinama udaljiti od prethodnog. Svi već dobro znamo da su to bajke i jedino što možemo očekivati je malo dotjeranija verzija prošlogodišnje FIFA-e, koja će se, dakako, opet dobro prodavati jer nogomet nikad nije *out of style*.

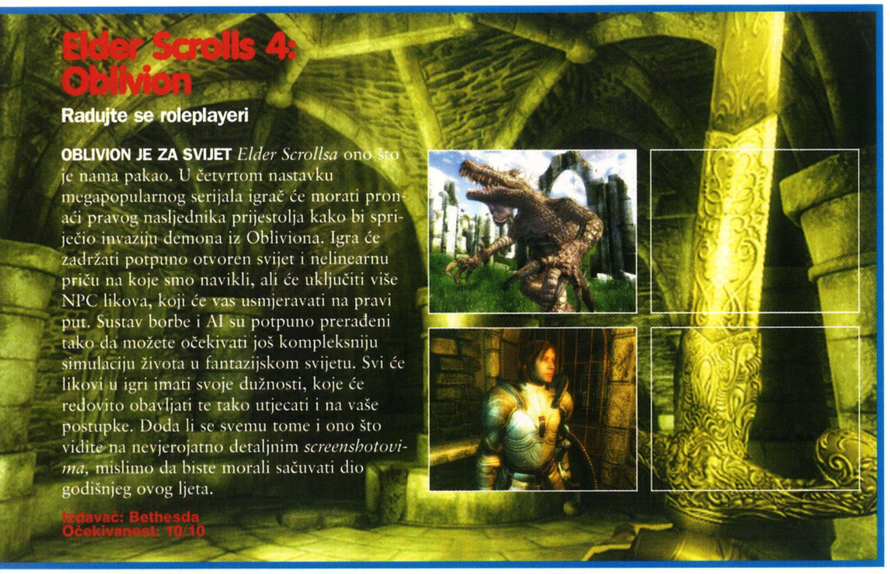
Izdavač: Electronic Arts
Očekivanost: 5/10

Elder Scrolls 4: Oblivion

Radujte se roleplayeri

OBLIVION JE ZA SVIJET *Elder Scrollsa* ono što je nama pakao. U četvrtom nastavku megapopularnog serijala igrač će morati pronaći pravog nasljednika prijestolja kako bi spriječio invaziju demona iz Obliviona. Igra će zadržati potpuno otvoren svijet i nelinearnu priču na koje smo navikli, ali će uključiti više NPC likova, koji će vas usmjeravati na pravi put. Sustav borbe i AI su potpuno prerađeni tako da možete očekivati još kompleksniju simulaciju života u fantazijskom svijetu. Svi će likovi u igri imati svoje dužnosti, koje će redovito obavljati te tako utjecati i na vaše postupke. Doda li se svemu tome i ono što vidite na nevjerojatno detaljnim *screenshotovima*, mislimo da biste morali sačuvati dio godišnjeg ovog ljeta.

Izdavač: Bethesda
Očekivanost: 10/10

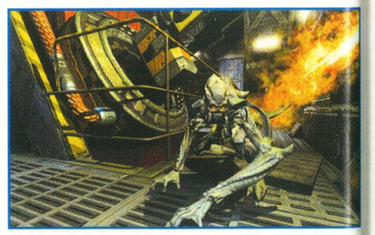


Dragonshard

Strategija na D&D način

PRVA IGRA smještena u novi D&D svijet Eberron bit će RTS fantastičnog izgleda i igrivosti. Tri zaraćene rase borit će se za dominaciju kako bi svijetu donijele svjetlost ili ga prekrile mrakom. Nova fora bit će podzemne *dungeon crawl* kampanje koje će utjecati na površinske bitke u svijetu gdje mistična magija susreće tehnologiju. Jedva čekamo!

Izdavač: Atari
Očekivanost: 9/10



Freedom Force vs. Third Reich

Zlatno doba stripa se vraća

VJEŠTOM MANIPULACIJOM vremensko-prostornog kontinuuma, Treći Reih je uspio pobijediti u ratu. Posljedice su katastrofalne, pa se legendarni tim superjunaka vraća kroz vrijeme da zaustavi zlog Blitzkriega i njegove pomoćnike te vrati povijest u red. Povratak jedne od najboljih taktičkih RPG igara svih vremena očekujemo s velikom nestrpljivošću!

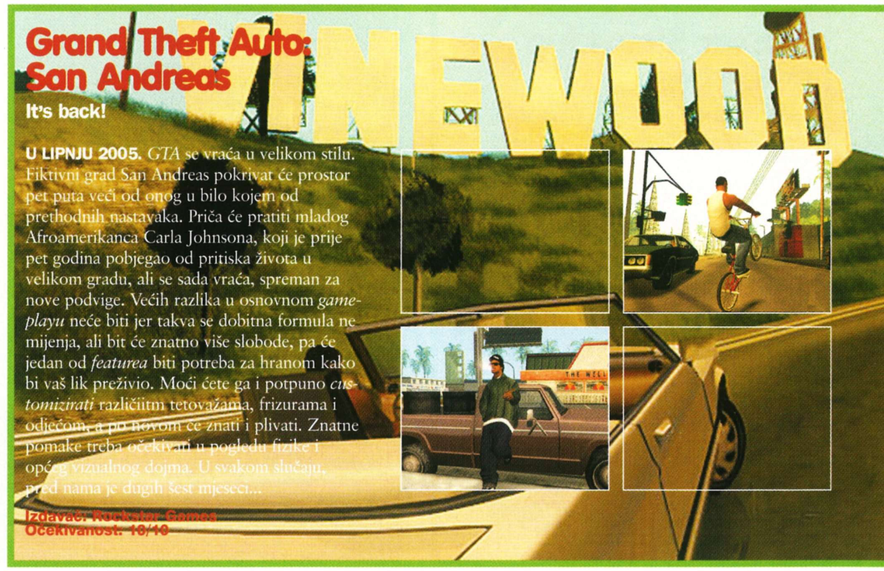
Izdavač: Sierra
Očekivanost: 10/10

Grand Theft Auto: San Andreas

It's back!

U LIPNJU 2005. *GTA* se vraća u velikom stilu. Fiktivni grad San Andreas pokrivat će prostor pet puta veći od onog u bilo kojem od prethodnih nastavaka. Priča će pratiti mladog Afroamerikanca Carla Johnsona, koji je prije pet godina pobjegao od pritiska života u velikom gradu, ali se sada vraća, spreman za nove podvige. Većih razlika u osnovnom *gameplayu* neće biti jer takva se dobitna formula ne mijenja, ali bit će znatno više slobode, pa će jedan od *featurea* biti potreba za hranom kako bi vaš lik preživio. Moći ćete ga i potpuno *customizirati* različitim tetovažama, frizurama i odjećom, a po ulicama će znati i plivati. Znatne pomake treba očekivati u pogledu fizike i općeg vizualnog dojma. U svakom slučaju, pred nama je dugih šest mjeseci...

Izdavač: Rockstar Games
Očekivanost: 10/10



Dreamfall

Avanture nisu mrtve

***DREAMFALL* SE,** iako nije izravan nastavak, oslanja na priču jedne od najpopularnijih avantura u novije vrijeme, *The Longest Journey*. Priča se ovaj put odvija iz perspektive Zoe Castillo i proteže se kroz nekoliko paralelnih svjetova i nekoliko stotina godina. Susretat ćete mnoge likove iz originalne igre i otkriti što se točno dogodilo s nekima od njih.

Izdavač: Funcom
Očekivanost: 8/10

Dungeon Lords

Hack and slash

***DUNGEON LORDS* BI MOGAO** postati prvi pravi akcijski RPG nakon *Diabla* jer, osim neprestane akcije, nudi i detaljan razvoj lika, bogat svijet s mnogo prostora za istraživanje i jaku priču koja sve skupa drži na okupu. Sve će se odvijati u potpunoj 3D okolini, i to u *single* i *multiplayer* varijanti. Projekt vodi tvorac *Wizardry* serijala, pa bi stvar čak i mogla raditi!

Izdavač: Dream Catcher Games
Očekivanost: 7/10

Earth 2160

Rat svjetova

GLAVNA NOVOST JE da Zemlje više nema, a sukob između tradicionalnih rivala se prenio na nove svjetove. To znači da ćemo dobiti i novu stranu, aliene. Različiti planeti imat će različit utjecaj na performanse jedinica, a dodan je i RPG element. Igra se sada vrti oko jednog lika, koji će moći mijenjati strane dok na kraju ne stvori vlastitu silu. Zvuči ludo!

Izdavač: Zuxxez
Očekivanosti: 8/10

Ghost Recon 2

Rat sutrašnjice

***GHOST RECON* NE TREBA** posebne najave. Svi koji ga vole jedva čekaju i mole za još, a to će i dobiti u obliku nove Clancyjeve priče, bolje grafike, još opakijeg arsenala na raspolaganju te znatno poboljšanog AI sustava. Novost je i primjena Havok 2 fizike, koja će podići razinu interakcije s okolinom. Osjećaj prisutnosti na bojištu trebao bi biti bolji nego ikad!

Izdavač: Ubisoft
Očekivanost: 7/10

Gothic 3

More Goth goodness

IMA LI ITKO tko se ne sjeća ovog fantastičnog RPG naslova? Treći nastavak *Gothica* obećaje još atmosfere, još dubine i još bolji izgled od svojih prethodnika. S obzirom na kvalitetu na koju smo navikli i jedinstveni koncept koji je igra utemeljila, očekivanja su vrlo velika. Zasad se vrlo malo zna, ali ovo je sigurno naslov o kojem će se još mnogo pisati.

Izdavač: Jowood
Očekivanost: 8/10

Guild Wars

Drugačiji MMORPG?

JOŠ JEDAN U NIZU MMORPG-ova? Dizajneri tvrde da o tome nema ni govora. Osnova je jedinstven pristup *questovima* koji, svaki put kad se logirate, uzima u obzir sve što ste do tog trenutka napravili i generira novu kartu i *quest* upravo prema vašim podacima. Znači da igra čeka na vas i nikad ne kaskate zbog nedostatka vremena. Baš ono što nam treba!

Izdavač: NC Soft
Očekivanost: 6/10

Hitman: Blood Money

Ready to kill again?

STARI DOBRI AGENT 47 se vraća. Članovi njegove agencije polako nestaju, a on ne želi čekati da ubojice stignu do njegova imena na listi. Franšiza koju svi znamo i volimo vraća se u obnovljenom ruhu. Nova i do maksimuma ispolirana verzija Glacier enginea dat će nam vrlo detaljan prikaz potencijalnih meta koje će posjedovati bolji AI. Kao da će im to pomoći!

Izdavač: Eidos
Očekivanost: 7/10

Imperial Glory

Za slavu aristokracije

SMJEŠTEN U DEVETNAESTO STOLJEĆE, *Imperial Glory* je epska *real-time* strategija koja će nam omogućiti da upravljamo moćnim vojskama ondašnjih aristokratskih kuća. Rađena u maniri *Total Wara*, igra će na ekranu odjednom iscrtavati na tisuće jedinica, koje ćete slagati u formacije i upuštati se u grafički prekrasne krvave sukobe. Ah da, rade je autori *Commandosa*!

IZDAVAČ: Eidos
OČEKIVANOST: 7/10

Matrix Online

Virtualna virtualnost

***MATRIX* FRANŠIZA** se za nekoliko mjeseci seli u MMORPG formu, koja joj po samoj svojoj biti i najbolje leži! Golemi gradovi sa stotinama zgrada, tisuće igrača koji će stati na stranu ljudi ili strojeva, desetine oobilježja koja ćete ugrađivati u svoj lik te, naravno, nezaobilazni kung fu i Matrix estetika oborit će vas s nogu. Progutajte crvenu pilulu (ili je bila crna) i udite u Matricu.

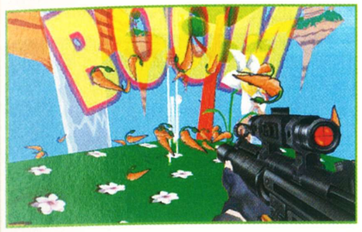
IZDAVAČ: Sega
OČEKIVANOST: 8/10

Psychotoxic

Maštovito do bola

GODINA JE 2020., a New York umjesto talibana napadaju četiri jahača Apokalipse! Tj. reaktivirano mitsko oružje iz starog Babilona, a na vama je da još jednom spasite svijet. No u nešto drugačijem *settingu*, jer se, naime, prva polovica igre odvija u tipičnom SF okruženju, dok se pak u drugoj selite u izmišljene svjetove bolesnih umova. Poput svijeta očnih jabučica, crtića itd. Bizarno.

IZDAVAČ: Whiptail
OČEKIVANOST: 6/10



Rainbow Six 4

Za pučane i pučanke

NAJNOVIJI *RAINBOW SIX* bit će iskustvo za nešto šire mase nego što je to bilo dosad. Naime, uz PC verziju, u izradi je i ona konzolaška, a igra je općenito nešto više prilagođena za nove pridošlice. Nadalje, inzistira se i na atmosferi pa ćete umjesto generičkih vojnika zapovijedati karizmatičnim individualcima. Tu su još i naočale po kojima teku kapi kiše, praše se, napukne im staklo itd.

IZDAVAČ: Ubisoft
OČEKIVANOST: 7/10

Runaway 2

Nostalgija u malom

PRESLATKA 2D AVANTURICA se vraća i dokazuje da taj žanr živi i dalje. Vodeći poznati vam lik iz prvog nastavka, putovat ćete još mističnijim lokacijama i upoznavati još zanimljivije likove. Poseban štos je što će jedan od fanova koji pošalje neki prijedlog ili kritiku na autorski *mail* biti pretvoren u pravi pravcati lik iz igre. Što još reći nego da je riječ o poslastici stare škole.

IZDAVAČ: DTP Entertainement
OČEKIVANOST: 8/10

Nascar Simracing

Kružna razbijačina

AKO VAM SE NE POVRAĆA od vožnje ukrug, uživat ćete u apsolutno realnoj fizici, igri koju su testirali pravi NASCAR vozači, detaljnom sustavu oštećenja, *multiplayer* trkama do četrdeset i tri vozača, komunikaciji pomoću *headseta*, ultra-prekrasnoj grafici, 3D zvuku, razrađenom sustavu *replaya*, snimanju kratkih filmića te, naravno, dobrom starom *force feedbacku*. Trebate više?

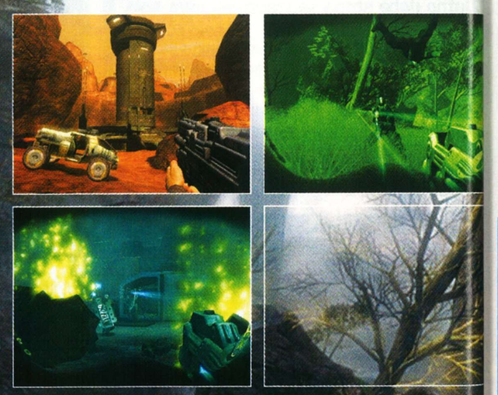
IZDAVAČ: EA
OČEKIVANOST: 6/10

Pariah

Od kreatora Unreala

OD LJUDI KOJI SU NAPRAVILI megapopularnu *Unreal* franšizu uskoro ćemo dobiti *Pariah* iliti maštovitu SF pucačinu iz prvog lica. Priča se temelji na patogenom virusu koji se počeo širiti po futurističkoj Zemlji, a posebna je po tome što su je napisali profesionalci, tj. hollywoodski *script writeri*, koji su se prvi put prihvatili pisanja za jednu igru. Grafika je uvelike optimizirani Unreal Warfare, a za fiziku će se pobrinuti renomirani HAVOK. Oružja će biti modularna, što će reći da se kombiniranjem pojedinih modula mogu dobiti posve drugačiji razorni efekti. Inzistira se i na odličnoj umjetnoj inteligenciji, koja će raditi potpuno timski, a kao šlag na kraju spominju se genijalna vozila!

IZDAVAČ: Hip Interactive
OČEKIVANOST: 10/10



Sabotian

Posve ekscentrični RPG

***SABOTIAN* MOŽEMO OPISATI** kao prilično bizaran RPG smješten u vizualno ekscentričnu viziju bliske budućnosti. Postat ćete tajni agent zle korporacije, s tim da u svakom trenutku možete postati i dobri. Upravo je sloboda izbora te nekoliko mogućih završetaka njegova glavna reklama, a nanoimplantati, brojni NPC-ovi i sve ostale RPG tipikalije tek dobrodošao dodatak.

IZDAVAČ: Akella
OČEKIVANOST: 4/10

Quake 4

Natrag u *single player*

SVAKAKO JEDNA OD najiščekivanijih igara u 2005. je *Quake 4*! Ova legendarna igra će koristiti nevjerojatno kvalitetan grafički engine iz *Dooma 3* te ga dodatno optimizirati i ulepšati. Svu raskoš grafike pogledajte na priloženim slikama, dok ćemo vam mi otkriti ono glavno. Naime, *Q4* radi prokušani Raven pa tako nema mjesta ni najmanjoj bojazni da će igra biti isprazna i glupa kao *Doom 3*. Inače, priča se nastavlja na onu iz *Quake 2*, gdje ste uništili obrambeni sustav Stroggova matičnog planeta. A sad je vrijeme da ih zatučete do kraja i pakao donesete njima pomoću golemog arsenala naoružanja, Havok fizike, vožnji u nekoliko vozila i općenito dobrom starom *single player* iskustvu. Vrištimo!

IZDAVAČ: Activision
OČEKIVANOST: 10/10

NBA Live 2006

Ja volim ovu igru!

KAKO DA VAM TO KAŽEMO - *NBA Live 2006* će biti bolja, detaljnija, pametnija, fluidnija, igrivija, kontemporalnija, grafički impresivnija, intuitivnija i produhovljenija 'košarica' negoli je to bio *NBA Live 2005*. Očekujte standardnu hrpu EA-ovih novina kojima i opravdavaju godišnje izdavanje svog sportskog pulena te kupnju dodatnih kontrolera jer ste, haklajući, uništili stare.

IZDAVAČ: EA
OČEKIVANOST: 4/10

NHL 2006

Ja volim taj pak!

POSVE ISTA STVAR kao i kod *NBA Livea* - godišnje izdanje besmrtnog hokejaškog serijala koje će donijeti neke sitnije promjene i osvježenu bazu podataka klubova i igrača. Te nas još malo zainteresirati za agresivnu stranu ovog sporta jer će, naime, tučnjava biti posebno razrađena. Kao i u *NBA*-u, tu je i popularni *menagerski* mod.

IZDAVAČ: EA
OČEKIVANOST: 4/10

Project Snowblind

Po uzoru na Deus Ex

POLUTAKTIČKA PUCAČINA koja bi po riječima autora trebala kombinirati futurističke elemente s onima iz Drugog svjetskog rata. A potonji bi trebali biti osjećaj herojstva i timske borbe, pa ćete tako spašavati svoje ranjene suborce i s njima suosjećati. Dakako, uz pomoć modularnog oružja, nanoimplantata, gomile vozila i *multiplayera* sa šesnaest igrača odjedanput.

IZDAVAČ: Eidos
OČEKIVANOST: 5/10

Settlers: Heritage of Kings

Konačno u 3D grafici

LEGENDARNI *SETTLERSI* se konačno sele u 3D grafiku, zadržavajući pritom svoj stari šarm. Balončići raspoloženja, dakle, ostaju, ali najavljuje se nešto veća agresivnost naših čovječuljaka. Naime, uz standardnu izgradnju i ekonomiju, nešto će veći naglasak biti i na krvavom ratovanju. Možda to i je poprilično promjena za jedan utabani serijal, no zapravo u skladu s najnovijim trendovima.

IZDAVAČ: Ubi Soft
OČEKIVANOST: 7/10

SIMS 2: Universitiy

Kako to rade napaljeni studenti

Ako vam nije dosta opijanja i seksa u stvarnom životu, nitko vam ne brani da to prakticirate i u virtualnoj stvarnosti. Naime, prva *SIMS2* ekpanzija bacit će vas u tipično američko sveučilište prepuno napaljenih i pijanih momaka i djevojaka, propalih *rock bandova* i serijskog opijanja. Probudite voajera u sebi i zažalite što ne studirate u SAD-u!

IZDAVAČ: EA
OČEKIVANOST: 10/10

Splinter Cell: Chaos Theory

Nikako van iz te vražje sjenke

NOVI *SPLINTER CELL* donijet će mnogobrojne promjene, poput novih poteza, novih uređaja, modova vizira, mogućnosti rezanja platnenih zidova, tihog gašenja tinjajućih svijeća itd. Nažalost, neke stvari će i nestati, poput fućkanja za zbunjivanje neprijatelja, no vjerujemo da za sve postoji valjan razlog. Jasno, grafika će biti još bolja i ljepša te franšiza može dalje.

IZDAVAČ: Ubi Soft
OČEKIVANOST: 8/10

STALKER

Djeca Černobila

NAKON *HALF-LIFEA 2*, *STALKER* je vjerojatno najodgađanija igra u zadnjih nekoliko godina. Uglavnom, rade je provjereni istočnoeuropski programeri, bavi se tematikom Černobila i sadrži definitivno genijalnu grafiku. Pa još i ultrarealnost, brojne puške iz stvarnoga svijeta, naprednu HAVOK fiziku, AI za podivljati ... Kak' bi se ono reklo: "Hoćemo gaaa!!!"

IZDAVAČ: THQ
OČEKIVANOST: 10/10

Star Wars: Republic Commando

Timski Star Warsi

ZA *STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO* vjerojatno već znate. Riječ je o pucačini iz prvog lica temeljenoj na već tisuću puta prežvakanoj *Star Wars* franšizi. Razlozi za histerično iščekivanje? Činjenica da je riječ o poprilično dobrom naslovu koji, među ostalim, sadrži sjajnu kampanju za jednog igrača koja se (dramatična pauza) temelji na koordinaciji akcija svih članova tima.

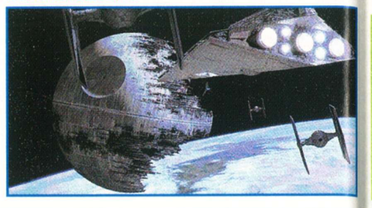
IZD: Lucas Arts
Očekivanost:7/10

Star Wars: Republic at War

Pravodobni Star Wars

MOŽDA VAM SE ČINI da se ponavljamo i polako zaplićemo u petlju, ali i treća ovogodišnja igra temeljena je na Star Wars svemiru, s tim da joj je ostao izbor između dva žanra: simulacije datinga i RTS-a. Kao što ste vjerojatno i sami zaključili, RTS je osvojio većinu glasova (šmrc) te smo tako dobili *Republic at War* – strategiju u stvarnom vremenu, koju će s radošću zaigrati svaki *Star Wars* fan.

IZD: Lucas Arts
Očekivanost: 5/10



Tabula rasa

Neka druga Ultima

JEDAN OD PIONIRA računalne RPG industrije, Richard Garrot, shvatio je koliki je potencijal u MMORPG tržištu te je nakon uspjeha *Ultima Onlinea* odlučio napraviti igru koja će, kaže on, revolucionarizirati moderni *roleplaying*. Koliko će mu to poći za rukom, ne znamo. Međutim činjenica da ćemo igrati RPG otvorene konstrukcije (potpuno fleksibilno konstruiranje likova) dosta je intrigirajuća.

IZD:Ncsoft
Očekivanost: 6/10

The Bard's Tale

A tambura svira

O *BARD'S TALEU* STE se u Hackeru vjerojatno načitali već i previše jer je igra, naime, izašla prije dobrih dva-tri mjeseca. Ali, NE i na PC-ju. I što nam je onda činiti? Čekati, čekati i samo čekati. I nakon toga - čekati. Zašto? Zato jer se ljudima koji na njoj rade očito ne žuri s adaptacijom – pa će tako, kažu, izaći tek za nekoliko mjeseci. Dakako, kad izađe, mogli bismo se ugodno iznenaditi, jer je, naime, riječ o simpatičnom akcijskom RPG-u.

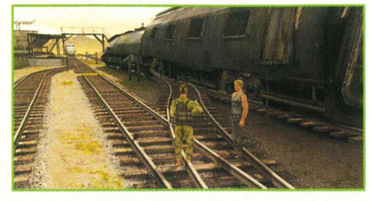
IZD: EA
Očekivanost: 7/10

The Fall: Last Days of Gaia

Bajerski Fallout

***LAST DAYS OF GAIA* POSTAPOKALIPTIČNI JE RPG** smješten na području Sjeverne Amerike. Ubačen u zemlju prepunu uzbuđenja, mutanata, pušaka, loših frizura i katastrofalnog dizajna, igrač se u ovoj igri bori sa željom da osveti svoju obitelji. Osim hrpe oružja i opreme, *The Fall* nudi i korištenje vozila, borbu u odredima te hrpu kompleksnih podquestova koji će vas držati prilijepljene uz ekran do ranih jutarnjih sati. Ako ste lice prije toga namazali *super atakom*.

IZD: JoWood
Očekivanost: 7/10



Star Wolves

Bespuća

BUDUĆI DA NEMAMO baš previše prostora, stvari ćemo svesti na osnovno. Riječ je, naime, o RPG-u koji, eto, samo što nije (izlazak zakazan za veljaču), u kojem putujete dubokim svemirom. Vaš tim sastoji se od pilota koje ste sami konstruirali, koji, kad stvari zaguste, koriste svoje jedinstvene pilotske sposobnosti kako bi negativce pobijedili u impresivnim (citiramo) taktičkim sukobima u stvarnome vremenu. Eh, sad se još samo treba strpiti do kraja drugog mjeseca..

IZD: Excalibur Publishing
Očekivanost: 7/10

Star Wars Knights Of The Old Republic 2

Sila na kvadrat

DAKLE, ŠTO IMAMO? Jedna od najpoznatijih svjetskih franšiza doživljava svoju drugu digitalnu inkarnaci
I to ne bilo kakvu – uzmemo li u obzir da BioWare ovdje dobro zna što radi. Dodatne moći sile, komple
snije razrađivanje likova, veći broj zadataka i hrpa nove opreme samo su vrh ledenog brijega. Drugi
Knights Of The Old Republic odlikuje se i čvrstom pričom te gotovo nevjerojatnom slobodom u konstru
ciji glavnog lika (moguće je, primjerice, bez ikakvog problema napraviti potpuno funkcionalan glavni lik
koji se bori samo pomoću vatrenog oružja). Jedini problem u cijeloj ovoj priči je što će vlasnici PC-ja sv
inačicu igre dobiti nešto poslije nego oni koji imaju Xbox.

IZD: Lucas Arts
Očekivanost: 9/10

The Roots

U raljama dosade

KAO ŠTO I SAM NAZIV KAŽE, u ovoj igri vračate se svojim korijenima. I to negdje oko 28. veljače ove godine. Igra je, kako se čini, *roleplaying* iz trećeg lica koji ozbiljno naginje prema klasičnim akcijskim elementima. Osim slika, o ovoj igri, nažalost, i nije izašlo pretjerano mnogo informacija – no iskreno, čini nam se da nam one nisu ni potrebne. Zašto? Zato jer ne trebate biti genijalac da zaključite kako je riječ o igri koja zahvaljujući gomili klišeja ulazi u uži izbor za Best of Blitz recenzije 2005.

IZD: Cenega
Očekivanost: 3/10

World of Warcraft

Iščekivanja... iščekivanja

Bez obzira na spekulacije o odgadanjima, Blizzardov najnoviji naslov početkom idućeg mjeseca stiže i u Hrvatsku. Smješten u svima poznati svijet Azerotha, *World of Warcraft* stavlja vas u ulogu bića, jedne od rasa koje nastanjuju taj divni, ratom razoreni svijet. Ovisno o vašem izboru, postat ćete član Savezništva ili Horde te krenuti u istraživanje jednog od najljepše dočaranih MMO svjetova do danas. Ako vam istraživanje ne spada u polje interesa, možete se pozabaviti i gomilom questova, usavršavanjem vještina ili organiziranim upadima na neprijateljske utvrde. Ukratko, *World of Warcraft* će vas vrlo teško ostaviti ravnodušnima.

IZD:Vivendi
Očekivanost: 9/10

Starship Troopers

Protiv kukaca

EMPIREOVA NAJNOVIJA PUCAČINA iz prvog lica nadovezuje se na predivni Verhovenov filmić iz 2000., te vas s puškom u ruci gura u hrpu misija usmjerenih ka istrebljenju svemoćne izvanzemaljske sile. Hrpe mrtvih člankonožaca, ispražnjenih pušaka i napetih trzaja osigurat će višesatno uživanje u još jednoj pucačini epskih razmjera. Pod potonjim mislimo na brda leševa koja ćete, ako namjeravate preživjeti, morati stvarati u gotovo pa umjetničkom zanosu. Igra izlazi u drugom tromjesečju 2005.

IZD:Empire
Očekivanost: 2/10

Sudden Strike 3

Reich i tako...

Treći nastavak više nego uspješnog *Sudden Strike* serijala napokon je na pomolu. Doduše, igra još nema ni izdavača, a kamoli da se zna datum izlaska, stoga se moramo osloniti na ono malo informacija koje su nam dostupne. Kako stvari stoje, u igri će biti poprilično taktiziranja, te igračima ponuditi kolosalne bitke na moru, kopnu i u zraku. I ono najvažnije, sve to ovaj put pokreće 3D-pokretač. Još samo da doznamo vrijeme izlaska...

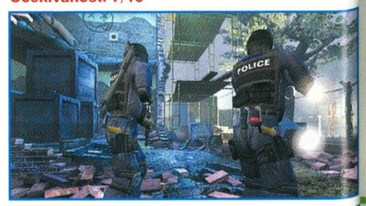
IZD: N/A
Očekivanost: 7/10

SWAT 4

Protiv kriminala!

Za *SWAT* serijal znaju gotovo svi. Riječ je o jednom poprilično *hardcore* serijalu. No, kako težina zapravo zna biti igrin najjači adut, tako je i *SWAT4* pronašao svoju publiku – koliko god ona zadrta bila. Vjerojatno najuočljiviji njegov adut leži u njegovom kompletnom vizualnom *revampu*, zahvaljujući kojemu igra izgleda bolje nego ikad.

IZD: Vivendi
Očekivanost: 7/10



The Movies

Rež i ja

PETER MOLYNEUX mogao bi se nazvati najvećim ekscentrikom današnje igraće industrije. Njegov najnoviji projekt pod nazivom *The Movies* stavlja vas u ulogu redatelja koji prati realizaciju najnovijeg hollywoodskog spektakla. Hoćete li raditi horor? Akciju? Dramu? Hoće li priča uključivati dvometarski zapaljeni falus? To možete odlučiti vi, vi i samo vi. I Molyneux. *The Movies* će, ako nam se dragi Bog smiluje, možda izaći 2005.

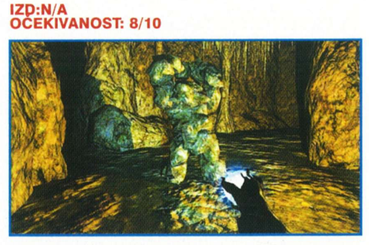
IZD: Activision
OČEKIVANOST: 7/10

The Unseelie

Straha na kile

DAKLE, PRVA RIJEČ koja vam, čuvši za ovaj naslov, može pasti na pamet je – zašto? Smješten u stravično podzemlje mrtvih, *The Unseelie* vas stavlja u sukob sa zlim duhovima koji vas, dakako, planiraju ubiti. Kako biste pobjegli, morat ćete skupiti nekoliko elemenata te ih iskoristiti u borbi protiv gore navedenih zlikovaca. Datum izlaska igre još uvijek je nepoznat. No iskreno, uopće nas i ne zanima.

IZD:N/A
OČEKIVANOST: 8/10

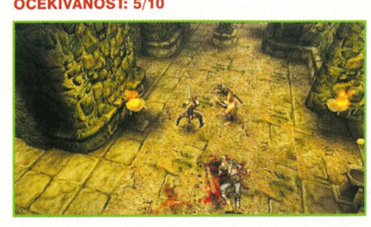


The Witcher

Lomače i demoni

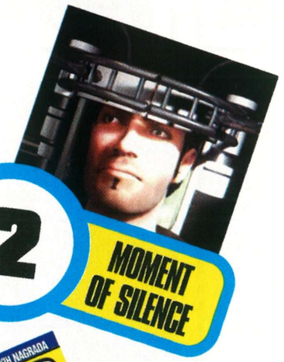
POŠTO NAM MRAČNIH srednjovjekovnih tema nikad nije dosta, evo još jedne. Napravljen prema seriji fantazijskih novela, *The Witcher* igrača stavlja u ulogu jedinog spasitelja čovječanstva – specijalno odgojenog i istreniranog specijalistu za smicanje demonskih sila. Kao što se i da natuknuti, igra će biti krcata komboima, velikim protivnicima, spektakularnim krajolicima i dinamičnom akcijom. Što je zapravo zgodno – jer ona doista izgleda solidno.

IZD: PC Projekt
OČEKIVANOST: 5/10



SMS NAGRADNA IGRA

1 THE SIMS 2



2 MOMENT OF SILENCE

3 MORROVINO KOMPLET

4 PRETPLATA NA HACKER

ŠALJI N
66390

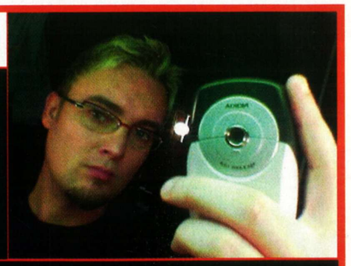
PRAVILA SMS NAGRADNE IGRE
U nagradnoj igri imaju pravo sudjelovati svi čitatelji koji do datuma 12.02.2005. pošalju SMS poruku na broj 66390.

KAKO POSLATI SMS?
Pošaljite tekstovnu poruku (SMS) na broj **66390** prema sljedećim pravilima:
na početku poruke obavezno napišite **HACKER**, zatim redni broj nagrade koju želite osvojiti te svoje ime, prezime i adresu. Svi pozivi i poruke ravnopravno ulaze u naše računalo koje zatim odabire sretne dobitnike nagrade.

Objava dobitnika: u Hackeru br.111 koji je u prodaji 20.02.2005.

VAŽNA NAPOMENA! Moguće je prijaviti se za svaku nagradu (i to više puta), te vam svako dodatno prijavljivanje povećava mogućnost osvajanja željene nagrade!

autor: **Krešimir Lauš**



Paralelni svjetovi

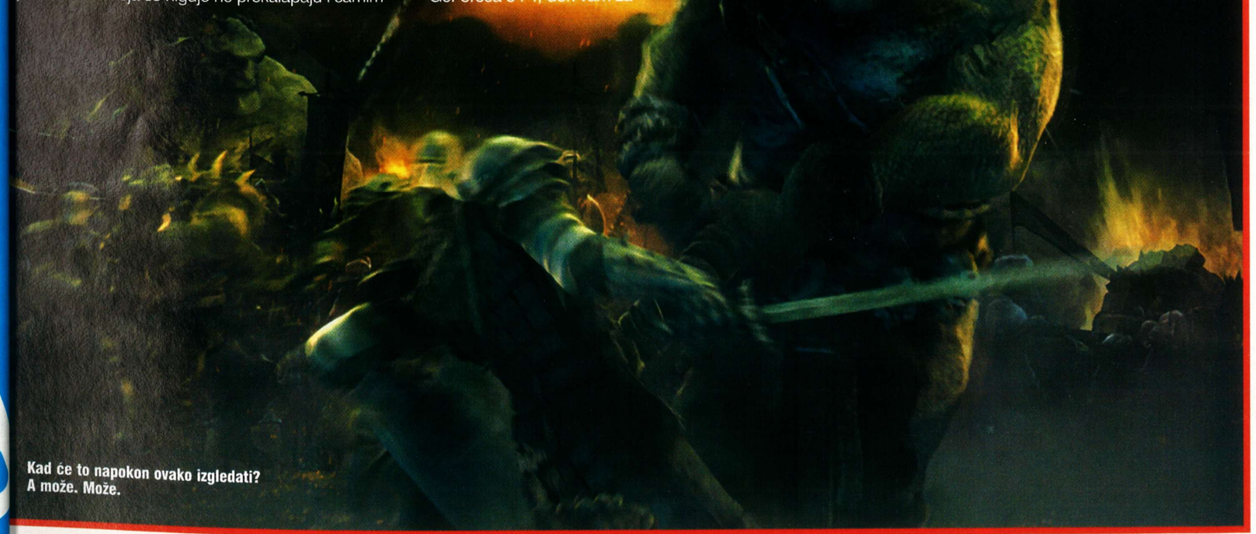
Vjerojatno su vam poznata ona tipična prepucavanja o tome čiji je auto bolji i čiji bi tata lakše poslao Supermana na traumatologiju samo da je imao prilike susresti tog momka u tajicama. Ili, kad smo već kod tehnologija, a po prirodi ovog časopisa, jesmo, tko ima bolji igraći sustav, bolju grafiku, impresivnije igre i tako dalje. Normalno, mislim na PC entuzijaste i konzolaše, koji su se još jednom upustili u vječnu bitku o tome "tko ima većeg, boljeg", koja zapravo na kraju ispada sasvim banalna i nepotrebna. Stoga vas lijepo molim da sve ono što ćete ovdje pročitati shvatite kao jedno objektivno promatranje s distance, a ne kao priklanjanje bilo kojoj od strani, jer doista nemam namjeru sudjelovati u bilo kakvim glupim prepucavanjima, nego samo proanalizirati trenutačnu situaciju koja se tiče aktualnih igraćih sustava današnjice.

PARADOKSI

No prije svega jedna temeljna misao: vaš autor, a vjerujem i većina vas, smatra da je PC temeljna igraća platforma kojoj bi trebalo posvetiti većinu virtualnog vremena, ali ne i jedina vrijedna njegove pozornosti. Drugim riječima, u kutu njegove sobe (autorove, mamicu mu) leži i ponosni primjerak Xbox konzole koji taj isti autor smatra komplementarnim dodatkom njegovu igraćem iskustvu. I vjerujte vašem autoru kad vam kaže da se ta dva sustava dosad nikad nisu poklala, a kamoli sportski potukla zbog bilo kakve eventualne konkurencije koju bi mogli osjetiti jedan prema drugome. Stoga vam vaš autor preporučuje da si slobodno, ako već niste, nabavite i PC i konzolu kako biste uživali u svemu što igraća industrija ima za ponuditi, te se pritom nimalo ne osjećate nikakvim izdajnikom svojih PC načela. Nego, jesam li vam ikad predočio količinu naježenih dlaka na mojim ručicama kad u nekom tekstu vidim kako se autor oglašava u trećem licu? Uglavnom, sad kad smo to riješili, možemo se još jednom posvetiti dobrom starom pljuvanju, po kojemu je ova kolumnica i karakteristična. Paradoksalno, osnovni problem međuodnosa PC-ja i konzola nije u njihovoj različitosti nego u sličnosti! Kako to? Lijepo, kad bi te platforme zastupale posve drugačije filozofije, sve bi bilo u redu jer bi se ponašale kao dva potpuno odvojena sustava koja se nigdje ne prekalapaju i samim tim ne interferijaju negativnim interferencijama. Nažalost, sustavi su u novije vrijeme sličniji nego ikad, što se ponajviše vidi u paralelnom izdavanju naslova za sve platforme odjedanput. Pitate se - i što sad time gubimo? Mnogo, i to na dva osnovna fronta! Prvi je, dakako, gubitak originalnosti i samog razloga postojanja pojedine platforme jer -što nam znači ako na Playstationu 2 igramo *Splinter Cell*, pa onda na Xboxu opalimo koju rundu *Splinter Cella*, a potom se bacimo na cjelonoćnu PC seansu *Splinter Cella*. Razumijete, gdje je tu bilo kakva logika osim, jasno, one čisto ekonomsko-zarađivačke, koja ionako ide u korist isključivo samim izdavačima. Na konzolama želim igrati jedan *ICO* ili *Fable*, a na PC-ju guštati u *Far Cryu*. Što je savršeno moguće, no kako sam rekao, u novije vrijeme žanrovsko-filozovska situacija se sve više nivelizira, što nikome ne može biti od koristi. Hm, zgodno je sad gledati kako smo se prije nekoliko godina bunili upravo zbog obrnute situacije, to jest nekompatibilnosti igraćih svjetonazora pojedinih platformi. Što ćete, rastemo i razvijamo se te svakim danom sve bolje shvaćamo taj razlareni svijet droge, ovaj, igara koji nas okružuje. Drugi problem od one dvije gorespomenute frontovske metafore još je otrovniji i, mogli bismo reći, prilično poguban upravo za PC platformu! Nažalost, on je još više uvjetovan tržišnim zakonitostima, ali je također pun prilično oprečnih logičko-marketinških kombinacija koje ćemo secirati u idućem odlomku.

IDUĆI ODLOMAK

Naime, zbog paralelnog izdavaštva, PC tehnologija kaska. Jasno, ne za konzolama nego sama za sobom! To je ujedno najžalosnija stvar koja joj se mogla dogoditi otkad postoji jer je strahovito bolno promatrati kako hardverski (pre)moćne zvijeri na sebi vrte naslove tisućama godina iza svojih behementnih mogućnosti. S druge strane, to je nevjerojatni bonus za plastične kutijice (pogotovo Xbox) koje se mogu podičiti da s lakoćom podnose ono što se u tek minorno poboljšanom izdanju odvija i na daleko moćnijem PC-ju. Ljudiii, ljudiii, sjetite se malo, Xbox ima jadni Pentium od 700 MHz i nekakav bastard između GeForcea 3 i 4, dok vam za PC... za PC ne moram ni govoriti jer ste i sami itekako svjesni koliko ste love iskeširali za najnovije i najbrže komponente. Ali se svejedno jedan *Splinter Cell* ili *Prince of Persia* i na konzolama i na PC-ju smatraju vrhunskim hitom, dok samo neke oči (moje, moje!) vide sav jad i bijedu takvog stanja stvari. Druga stvar, zbog inferiornih paralelnih naslova, počinju se raditi i inferironi isključivo PC naslovi jer autori, po liniji manjeg otpora, shvaćaju da se i ne trebaju previše truditi. Jer, zašto izvlačiti zadnje atome snage iz neke nabrijane zvijeri kad mogu proći i sa osrednjim proizvodom u rangu ovih paralelnih bedastoća??? Iako se ne želimo pretvoriti u hardvesku kolumnu, zbog naravi teme, moramo još malo zaorati upravo spomenutom brazdom. Pazite ovo, isključivi pokazatelj onoga što PC može i mora napraviti bio bi upravo 3D Mark, koji je po svojoj grafičko-tehnološkoj impresivnosti strahovito daleko od bilo kakvih konzola i postavlja kantu tamo gdje joj je i mjesto. No, jasno vam je kako se takve delicije u igrama postižu u pravilu tek za godinu do dvije i ništa opet nema baš nikakvog smisla. Ili pak tehnološki demoi koje dobivate uz vaše grafičke kartice - gdje ste u igrama još vidjeli takvu grafiku? U vražjoj materi, eto gdje! I uopće me ne interesira modularnost PC hardvera, otežanost programiranja i usklađivanja pojedinih komponenti jer su to sve najobičnije budalaštine. Činjenica je da se programerima jednostavno ne da razbijati glavu kad im prolaze naslovi kakvi im prolaze. Opet, veliku krivnju za to snose i ti vražji paralelni naslovi... Prema tome, nije li sasvim paradoksalno u vašeg ljubimca ulagati enorme količine love kad znate da će vam taj blistavi novi hardver ionako vrtjeti naslove iz prošlog stoljeća! Okej, svaka čast *Far Cryu*, *Half-Lifeu*, *Doomu 3* i sličnima, koji s cijelom ovom pričom nemaju ni najmanje veze, no lagano se pribojavamo da su stigli malo kasno – jer, naime, krajem godine dolaze konzole nove generacije, koje će nam lagano nešto raditi s majkom. Daleko od toga da se kanta nakon toga neće opet dići i samom determinističkom neprestane nadogradnje ponovno sjesti u svoj kraljevski tron.



Kad će to napokon ovako izgledati?
A može. Može.

Recenzije #110

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 zavrđuje 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

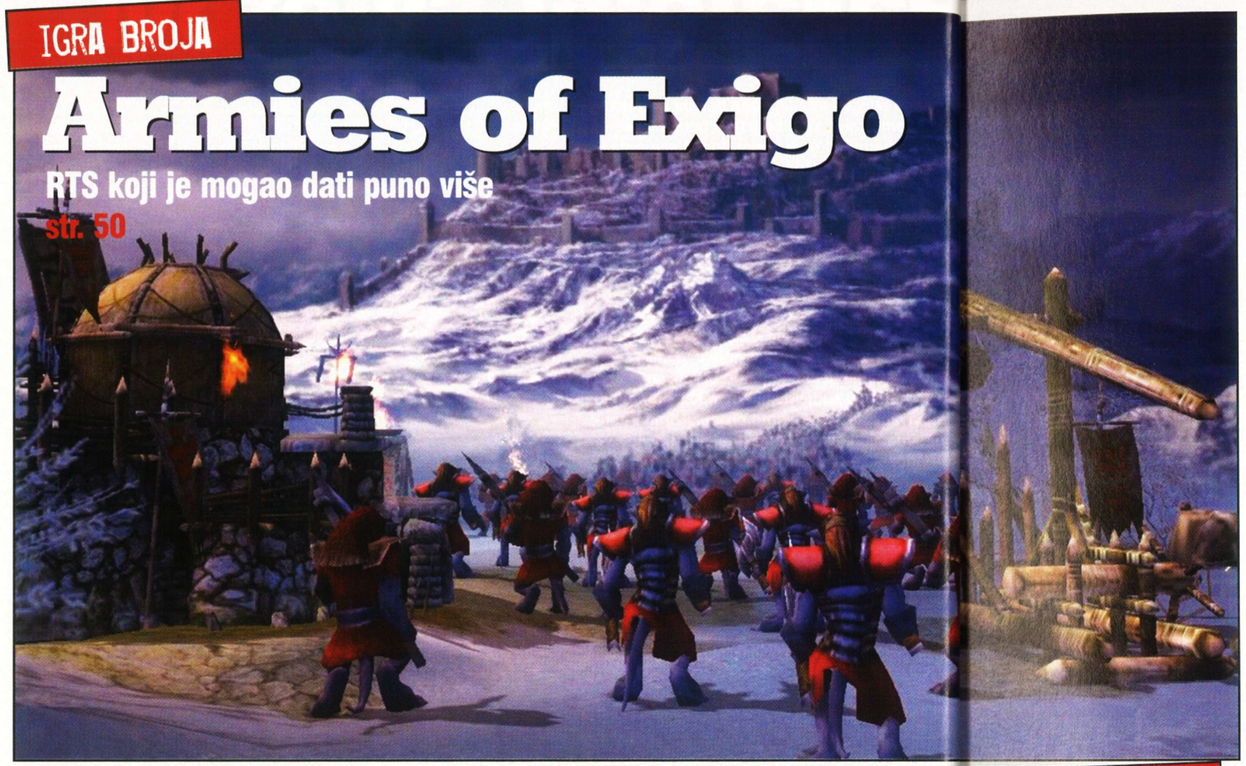
RECENZIJA

IGRA BROJA

Armies of Exigo

RTS koji je mogao dati puno više

str. 50



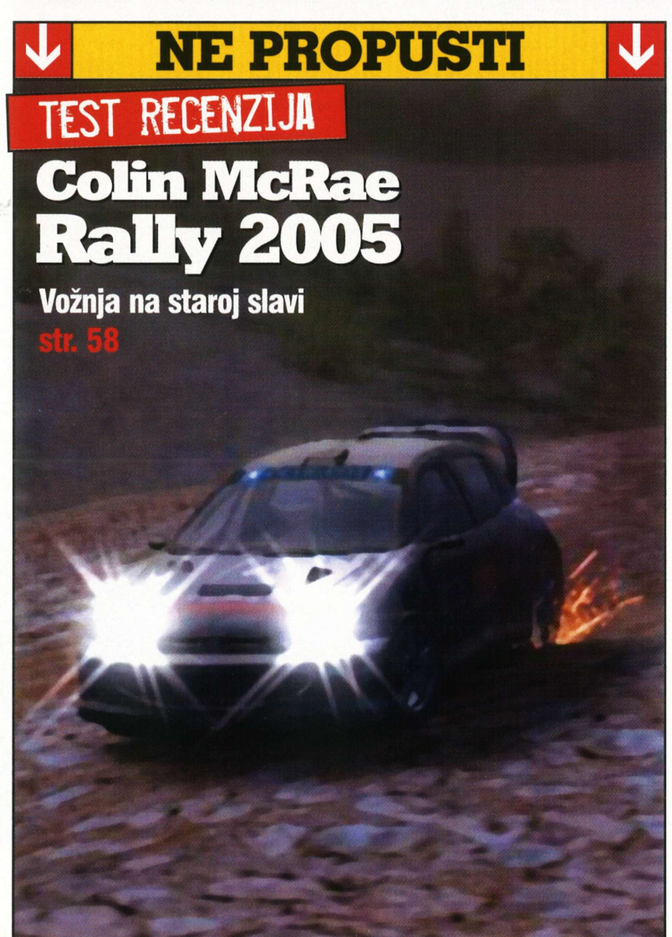
NE PROPUSTI

TEST RECENZIJA

Colin McRae Rally 2005

Vožnja na staroj slavi

str. 58



RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJE
The Chronicles of Riddick: Directors Cut www.vugames.com	9
Colin McRae Rally 2005 www.colinmcraerally.com	7
Armies of Exigo www.aox.ea.com	7
Space Interceptor: Project Freedom www.spaceinterceptor.com	7
Blitzkrieg: Rolling Thunder www.cdv.com	7
Forgotten Realms: Demon Stone www.atari.com/demonstone	6
American Chopper www.activisionvalue.com/titles/AmericanChopp	4
Sentinel: Descendants in Time www.dormeuse.info	2
Santa Claus in Trouble Again www.santaclaus2.de	1
Blowout www.blowoutgame.com	0

ČANJ, EH DA, I TO NAS JE DESILO. Mjesec totalnoga mrtvila u jetu igara, u kojem smo sretni kad tu i no zaluta kakav proizvod B-kategorije, jeg, u nedostatku ičeg bolje, s radou odigramo. Doduše, *Armies of Exigo*, *The Chronicles of Riddick* i novi *Collin* ne mogu se smatrati B-proizvodima, no u usporedbi s naslovima kakve smo navikli na svojim kantama vrtjeti protekli mjeseci, sigurno su kvalitetom daleko od onoga što smo si postavili kao granicu kad je riječ o izboru igara koje bismo rado zaigrali. A ništa, što je, tu je, iskoristite ovaj sušno razdoblje za odigravanje nekih naslova iz 2004. koje jednostavno iz tko zna kojeg razloga dosad niste uspjeli dokraja odvrtjeti.

HACKEROVA TABLICA ZA OCJENE

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

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

HACKER OCJENJUJE » Naziv igre — **00**

Obrazloženje ocjene

POSEBNO IZDVAJAMO

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

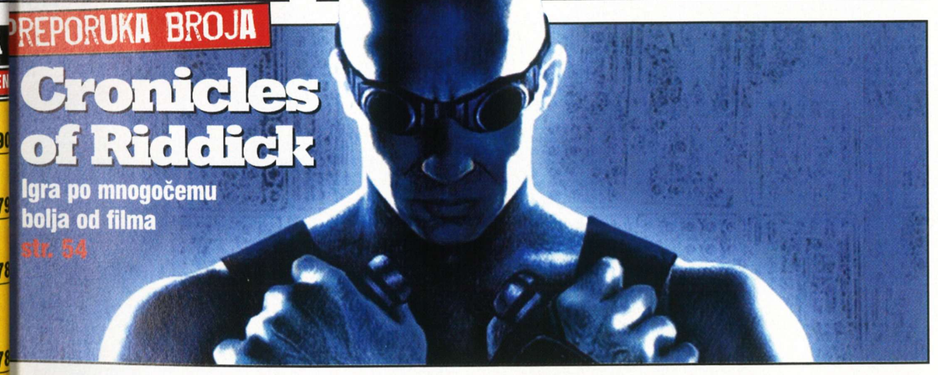
Ocjena je vrlo često predmetom komentara ili nezadovoljstva čitatelja. Sloboda svakog autora je da igru ocijeni onako kako on smatra da je najbolje. U tom smislu su obrazloženja ocjene neophodna

PREPORUKA BROJA

Cronicles of Riddick

Igra po mnogočemu bolja od filma

str. 54



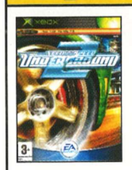
Top 10 PC

The Sims 2 / Electronic Arts

Simsi neprikosnoveno vladaju vrhom top ljestvice prodavanosti i tako bi moglo biti do dugo u 2005.

2.	HALF-LIFE 2	Vivendi Universal Interactive
3.	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	Electronic Arts
4.	FIFA 2005	Electronic Arts
5.	ROME: TOTAL WAR	Activision
6.	LOTR: Retur Of the King	Electronic Arts
7.	YU-GI-OH! JOEY THE PASSION	Konami
8.	TOTAL CLUB MANAGER 2005	Electronic Arts
9.	HARRY POTTER (Prisoner OF Azkaban)	Electronic Arts
10.	WARCRAFT 3 BATTLECHEST	Vivendi Universal Int.

Top 10 konzole



Need For Speed Underground 2 / Electronic Arts

Ovisnici o brzini eto vam droge!

2.	GTA San Andreas	Take 2
3.	FIFA 2005	Electronic Arts
4.	URBZ (Sims in the City)	Electronic Arts
5.	NBA LIVE 2005	Electronic Arts
6.	BURNOUT 3 TAKEDOWN	Electronic Arts
7.	CRASH BANDICOOT TWINSANITY	Vivendi Universal Int.
8.	TY THE TASMANIAN TIGER 2 BUSH RESCUE	EA
9.	SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	Ubi Soft
10.	COLIN MCRAE RALLY 2005	Codemasters

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

Forgotten Realms Demonstone

Naše nezadovoljstvo zlorabljivanjem prekrasne Forgotten Realms licencije u ovome *action festu* teško će išta uspjeti prikriti str. 62

Blitzkrieg: Rolling Thunder

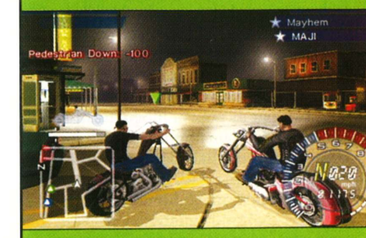
Odlična ekspanzija za još bolji ratni RTS *Blitzkrieg*. Ako se ubrajate među ljubitelje žanra, nemojte propustiti ni pod koju cijenu str. 66

Space Interceptor: Project Freedom

Vizualno atraktivna svemirska pucačina za kakvom već dulje vrijeme tragamo ugodno nas je iznenadila svojim pojavljivanjem str. 68

American Chopper

Je li potreban komentar? Za sve *chopper freakove* i one koji se tako osjećaju! str. 71

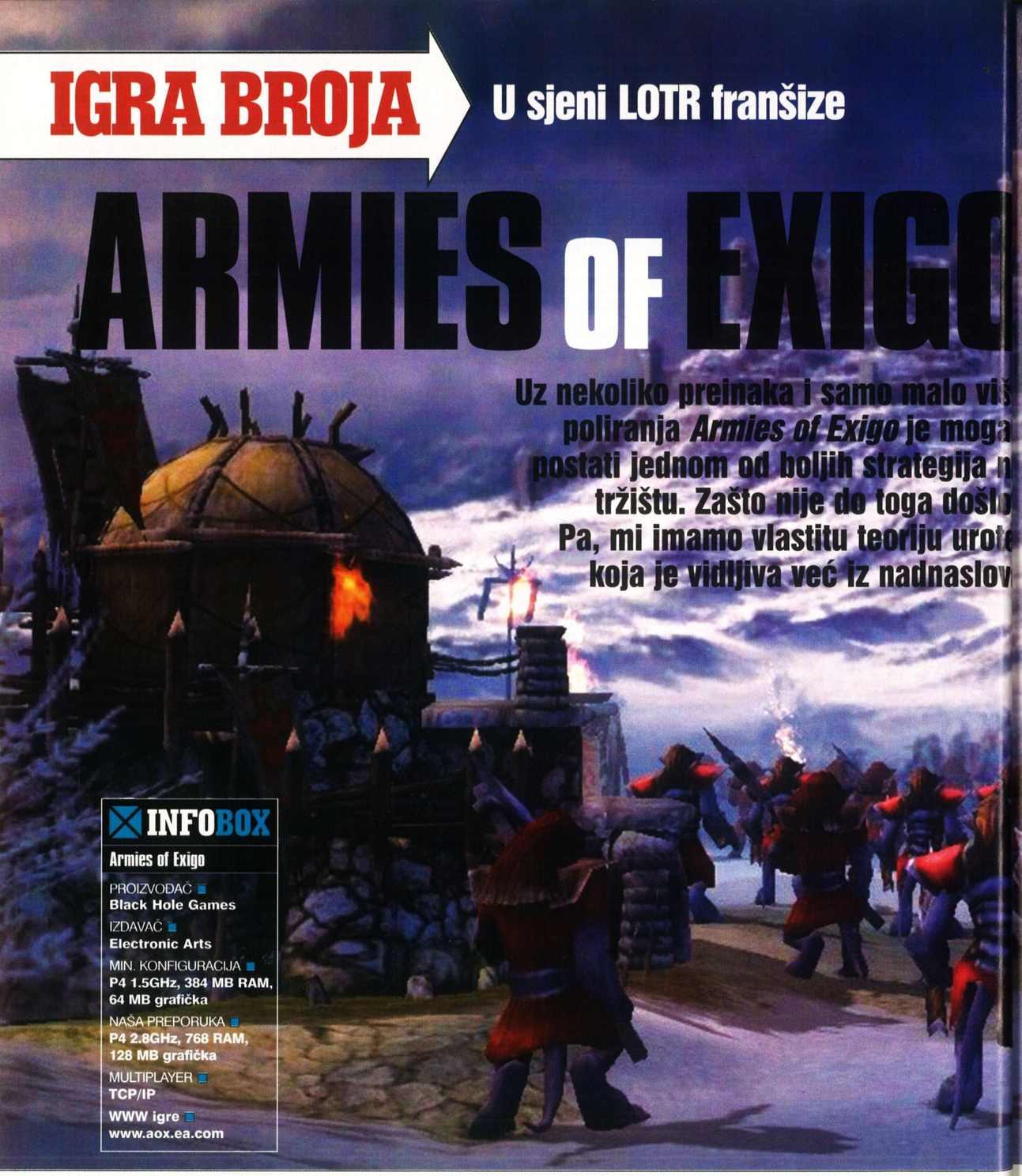


IGRA BROJA

U sjeni LOTR franšize

ARMIES OF EXIGO

Uz nekoliko preinaka i samo malo viš poliranja *Armies of Exigo* je moga postati jednom od boljih strategija n tržištu. Zašto nije do toga došl Pa, mi imamo vlastitu teoriju urot koja je vidljiva već iz nadnaslov



INFOBOX

Armies of Exigo

PROIZVOĐAČ
Black Hole Games

IZDAVAČ
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA
P4 1.5GHz, 384 MB RAM, 64 MB grafička

NAŠA PREPORUKA
P4 2.8GHz, 768 RAM, 128 MB grafička

MULTIPLAYER
TCP/IP

WWW igre
www.aox.ea.com

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

Kao što i sami znate, postoje naslovi koje čekate mjesecima i na kraju se u njima razočarate, kao i oni o kojima nešto doznate tek prije samog izlaska i gotovo ste uvijek ugodno iznenađeni. Bilo da je riječ tek o kakvoj slici izvađenoj iz igre u razvoju ili popisu mogućnosti koje će se igračima nuditi, ili pak intervjuu na tko zna čijim web-stranicama sumnjiva sadržaja. A to, dakako, onda u vama budi nadu da ćete napokon vidjeti nešto novo. U našem slučaju govorimo o žanru strategija u stvarnom vremenu, no nastavak priče bio bi isti i za bilo koji drugi. Igra se pojavi, vi je oduševljeno nabavite i igrate. Satima, pa čak i danima, da biste na koncu ipak zaključili kako ste neke stvari već vidjeli i kako zapravo ne donosi ništa novo. Istina, dobro ste se zabavljali, no niste vidjeli ništa revolucionarno, novo, niti će novine biti preplavljene hvalospjevima kako je doista riječ o nečem iznimnom.

DVOSLOJNO RATOVANJE

Electronic Arts je u stvaranju igre *Armies of Exigo* imao odriješene ruke što se tiče popratne priče, što se pak za *LOTR: Battle for Middle Earth* ne može reći, stoga čudi što su se odlučili za klišeiziranu podjelu na tri zaraćene strane. Štoviše, kampanja koncipirana po načelu "završi jednu stranu, a onda kreni s drugom" nekako ne leži današnjem poimanju RTS-a jer, kao što i sami znate, svatko ima svoje favorite i uvijek bira stranu koja mu se više svida, dok spomenuto načelo prisiljava igrače da je odigraju po točno utvrđenom redoslijedu. Iako to, doduše, i nije neki veliki propust, sloboda izbora nekako nam se ipak čini kao mnogo privlačnija mogućnost. Na svu sreću, u obran autora ide priča, koja je povezana sve tri kampanje, no nećemo vam u cijelosti otkriti nego ćemo samo reći da vas očekuje 12 scenarija sa snagama Carstva koje čini savez ljudi i vilenjaka, isto toliko na stra Posrnulih, rase iz dubine zemlje ko prokleto podsjeća na Zergove i udružena je s tamnim vilenjacima, dodatnih 12 misija na strani Zvijer ili, ako ćemo preciznije, čudnoj mješavini vječitih neprijatelja ljud skog (i vilenjačkog) roda u vidu trolova, ogrea, vještica, harpija i sličnih čudovišta. Sve zajedno - 36 paklenih misija, čija težina progresivno raste, pa čak moramo priznati da su autori u nekima i pretjerali s težinom i potrebnom preciznošću, no o tome ćemo poslije.

Ono po čemu se ova igra razlikuje od ostalih istog žanra je dvoslojno bojno polje, koje nam autori žele podmetnuti kao novitet, no ako se prisjetite jednog starijeg naslova 'na poteze', shvatit ćete da ideja i nije tako nova. Plagijat ili ne, nepobitno je da *Armies of Exigo* koristi oba područja u isto vrijeme pa će se bitke nerijetko odvijati istodobno i na površini i ispod nje, čineći ishod vrlo neizvjesnim jer, naime, nije moguće istodobno promatrati oba terena, prisiljavajući igrača da nervozno skače s jednog na drugi. Samo prebacivanje iznimno je elegantno riješeno i neće biti nikakvih zabuna zbog iznenadne promjene okoliša, a da bi bili zadovoljni i oni najzahtjevniji, u svakom je trenutku na ekranu moguće vidjeti obje minikarte, na kojima će vrlo jasna vizualna upozorenja dati do znanja da se nešto događa, te se jednim klikom prebaciti na željeno mjesto, bez obzira u kojem se sloju nalazilo.

"U IGRU JE UVRŠTEN ŠAH, GDJE UMJESTO KLASIČNIH FIGURA IMATE ZARAĆENE STRANE"

Velika mana tih minikarata su boje i sitne oznake jedinica, koje se nerijetko stope s okolinom pa se lako može dogoditi da previdite jedinice koje poslušno čekaju vaše zapovijedi, a vi ih u brzini jednostavno preletite.

Svaka od triju spomenutih kampanja na početku je relativno lagana, no što ste bliže kraju, otkriva se cijelo tehnološko i razvojno stablo, što samo po sebi komplicira stvari, a i zadaci su vidno teži, uz uobičajeni dizajn misija koji vas prisiljava da se većinu vremena očajnički branite i polako prikupljate vojsku za napad ili dva koji rješavaju partiju. Ako već nije takav tip misije, onda je sigurno totalno obrambeni, gdje valja izdržati opsadu određeno vrijeme ili pak prevesti određenu skupinu

Podzemlje krije mnoge tajne

Tamni vilenjaci naročito su opasan protivnik

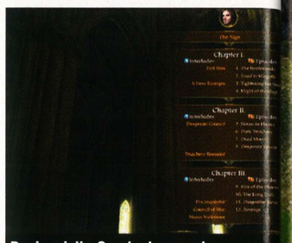
Zimske radosti samo što nisu započele

PLUS

- atmosfera
- pogonitelj
- SP kampanja
- međuscene
- grafika

MINUS

- hardverski zahtjevi za najbolji prikaz
- već viđeno
- spora izgradnja
- premale formacije
- prelinearno


Popis misija Carske kampanje

Statistike poslije bitke

Tko tu koga tuče?

Kad ćemo više u napad?

Upravo je konstantna obrana greška koja, po nama, uništava zabavu koju bi *single player* kampanja trebala imati – naime, u gotovo svakom RTS-u se uporno branimo od brojčano jačeg protivnika, da bismo ga na kraju pomeli jednom jedinom akcijom. Žalosno je takvo što nazivati strategijom jer nekih strateških elemenata tu baš i nema pretjerano. Nastranu poetski opisi pothvata kad se mala, ali hrabra skupina ljudi satima branila od brojčano jačeg i po svemu uspješnijeg protivnika. Ovo je igra, stoga očekujemo da smo mi ti koji će preuzeti kontrolu u svoju ruke i raditi ono što mi mislimo da je ispravno, pa makar to uključivalo i označavanje svih 200 mogućih jedinica jednim potezom i njihovo slanje u sigurnu smrt. Ako mislimo da je to moguće rješenje, zašto ne bismo to mogli i napraviti?

Pučka zabava uz obveznog vola na ražnju

» ALTERNATIVNO

- **Starcraft**
  Kamen temeljac.
- **Age of Empires**
  Teška klasika.
- **Warcraft 3**
  Dušu dalo za *multiplayer*.

Oslobađanje ptičica naročito je dirljiva scena

Karta fantazijske zemlje u kojoj se odvija radnja

Šarenilo boja i efekata

Uvježbavanje paradnog koraka

Kod manjih skupina bit ćete oduševljeni kako jedinice za blisku borbu pametno idu ispred dalekometnih (orci ispred goblina, primjerice), no problemi nastaju kad veće grupe pošaljete na dulji put. Tada najbrže jedinice stižu prije, a slabije pokretne, poput katapulta i svećenika, posljednje. U redu, postroje se oni po zacrtanim pravilima, ali što ako ih na tom putu neprijatelj iznenadi s boka, kao što to podmuklo UI zna napraviti (da ne pričamo o ljudskim protivnicima, koji su još pametniji)? Onda, dragi moji, gubite potporu, i to brzo i efikasno. Stvar je još gora - naime, pojedini pripadnici bit će dovoljno glupi da se ne žele gužvati pa će krenuti zaobilaznim putovima koji nerijetko vode kroz protivnički teritorij i eto razloga za jad. Skupine koje ste tako brižno slagali u supergrupu bit će desetkovane na putu do cilja, a sve zbog aljkavosti koja je sustav formacija napravila učinkovitim samo kad neprijatelja nema na vidiku.

"13 NESRETAN BROJ? U OVOJ IGRI JE TO IPAK 15"

je donekle popravljena mogućnošću stvaranja supergrupa, samo što to, nažalost, u praksi baš ne funkcionira kako bi trebalo, često dolazi do nagu ravanja i nepotrebnih žrtava zbog lo upravljačke mehanike, pa ako u bitk uspijete odvesti stotinjak ljudi, može biti sretni.

Druga stvar koja nas je ubijala u pojam je premalo mjesta za manevri ranje i iskušavanje taktika. Naime, pokušate li primijeniti neki alterna tivniji pristup od onoga koji su pred vidjeli autori, vrlo vjerojatno će vas protivnik osujetiti u tome, a potom vam napasti bazu ili vas na neki dru način prisiliti da ponavite cijelu misi ili učitate posljednje snimljene pozic je. Čak ni banalno logično razmišljan je nije nešto što će u ovoj igri biti nagrađeno, u što smo se mogli i sam uvjeriti u misiji Carske kampanje, gdje vodimo ljude kroz močvaru. Naime, u prvom pokušaju provukli smo se pokraj završnog čudovišta iz močvare, ali se onda zbog toga nije pokrenula završna sekvenca. Vratili smo se ponovno natrag, no tada je pak čudovište i nas i naše ljude zatuklo. Pokušali smo ponovno, no opet smo dobili po nosu jer smo una mili krive ljude. Tek iz trećeg pokušaj i prilično žrtava Hydra je pala i mogli smo dalje. Dakako, završna scena se aktivirala i misija je završila, a mi smo se pitali zašto se to nije dogodilo prvi put, kad smo pri pretrčavanju izgubili znatno manje ljudi nego sada kada smo misiju završili - osim toga, nigdje nije izričito navedeno da se Hydra baš mora ubiti. O kasnijim neuspjesi ma i količini ponavljanja nekih misija bolje da ne pričamo, bilo ih je uistinu mnogo dok nismo shvatili redoslijed gradnje i odvijanja misije kako su to autori zamislili.

Grafički aspekt ovog naslova vrlo je privlačan, usudili bismo se reći, prilično blizzardovski. Nema u tome ništa loše, dapače, žive boje i hrpa efekata iskoristit će vaš hardver sasvim pristojno, a vi ćete biti impresionirani rušenjem zgrada i golemim jedinicama Zvijeri koje iza sebe ostavljaju pustoš. U igru je implementirana i vrlo čudna pomična kamera, koju je moguće nakratko ukositi, zakrenuti i približiti, no čim pustite odgovarajuću tipku, ona se vraća u početni položaj, tako da njezine specijalne mogućnosti nismo uzeli pretjerano ozbiljno. Ali smo zato itekako ozbiljno uzeli kilometre razgovora u meduscenama kampanje, na čemu utorima doista skidamo kapu, kao i na trudu uloženom u prezentiranje tih razgovora i događanja u samom engineu igre. Na zvuku je pak trebalo još malo poraditi - nekim jedinicama kao da nedostaju zvučni efekti, što se poglavito odnosi na njihovo kretanje, no nećemo sitničariti, ima daleko većih propusta, koje smo već spomenuli.

(NE)OPRAVDANA ŽRTVA

Ipak, ono što nas najviše muči je osjećaj da je *Armies of Exigo* na neki način zapostavljen na račun *LOTR: Battle for Middle Eartha* koji je izašao gotovo u isto vrijeme. Osjećaj nas, po svemu sudeći, ne vara jer se sva medijska kampanja Electronic Artsa svodila na nj, dok je *Armies of Exigo* stavljen u drugi plan, što je doista žalosno jer prema našem mišljenju igra ima potencijala, koji su se uz malo više truda mogli bolje iskoristiti, no kako je većina novca ipak otišla put Međuzemlja, autorima ovog solidnog RTS-a preostalo je da se snađu kako znaju. A oni su se snašli tako da su iskopirali sve što se dalo iz dosadašnjih strategija u stvarnom vremenu i obogatili paletom živih boja u kojima čak i kukci izgledaju simpatično. Nedostatak smislenih formacija koje bi pomogle očuvanju jedinica od nepotrebnog uništenja, kao i brojčano ograničenje teški su propusti koji možda ne izgledaju pretjerano strašno, no kad vam zbog njih izgine desetak strijelaca s najviše iskustva, proklet ćete autore. Ipak, uza sve mane, *Armies of Exigo* ima neku karmu, koja vas tjera dalje iz misije u misiju, tako da jednostavno nemamo srca proglasiti igru lošom. Da je mogla biti bolja, to je vjerojatno svima jasno, no s obzirom na sate zabave koju pruža, vjerujemo da će naći svoju publiku. ■

HACKER OCJENJUJE » Armies of Exigo

Neiskorišteni potencijal **78**

POSEBNO IZDVAJAMO DUGOTRAJNOST

IGRA BROJA

Planet tame na vašemu PC-ju

THE CHRONICLES OF RIDDICK DIRECTORS CUT

Inače ne volimo konverzije s konzola, no ova je toliko dobra da ih lupa nogom u dupe. Provjerite zašto...

INFOBOX

The Cronicles of Riddick Directors Cut

PROIZVOĐAČ
Starbreeze

IZDAVAČ
VU games

MIN. KONFIGURACIJA
P3 1600, 256 MB, GeForce 3

NAŠA PREPORUKA
AMD 2800XP, 1 GB, Radeon 6800 PRO

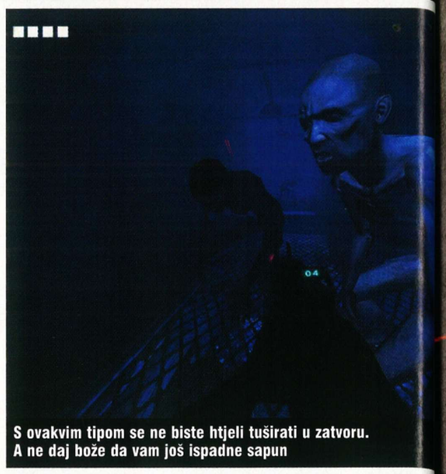
MULTIPLAYER
N/A

WWW igre
www.VUgames.com

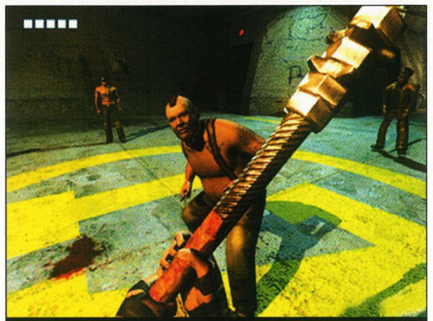
UVOD U PRIČU

***The Chronicles of Riddick* je jedna bibibibibibbiffffff ffffff kkkkkkk igra. Njezine osnovne postavke su kžkžkžkžkžkddd šššššddd žž ć ćć ććććć ČČČČČČ ČČćžćžćžć,.. njegovane. A sustav koji ga prati uvijek se ghghghgjj jgj i kari woriorsmm fmf... f... fffiii

Fino, imam još dva metka, sigurno ću ga srediti


S ovakvim tipom se ne biste htjeli tuširati u zatvoru. A ne daj bože da vam još ispadne sapun

Kaj si mi to ono reko da sam ti ja reko da ti je on reko? O'š fajt, a???


Eeee, buraz, malo ti je hrđava ta palica, jes' ti normalan?

PLUS

- super napucavanje
- super *stealth*
- super RPG elementi
- super grafika

MINUS

- pomalo ponavljajući nivo
- učitavanja prilikom igranja

I pajserom u glavu!

Mrak. Bljesak. Drek.

I onda sam zbario pet treba u pet minuta i onda smo otišli kod mene u pet ujutro...

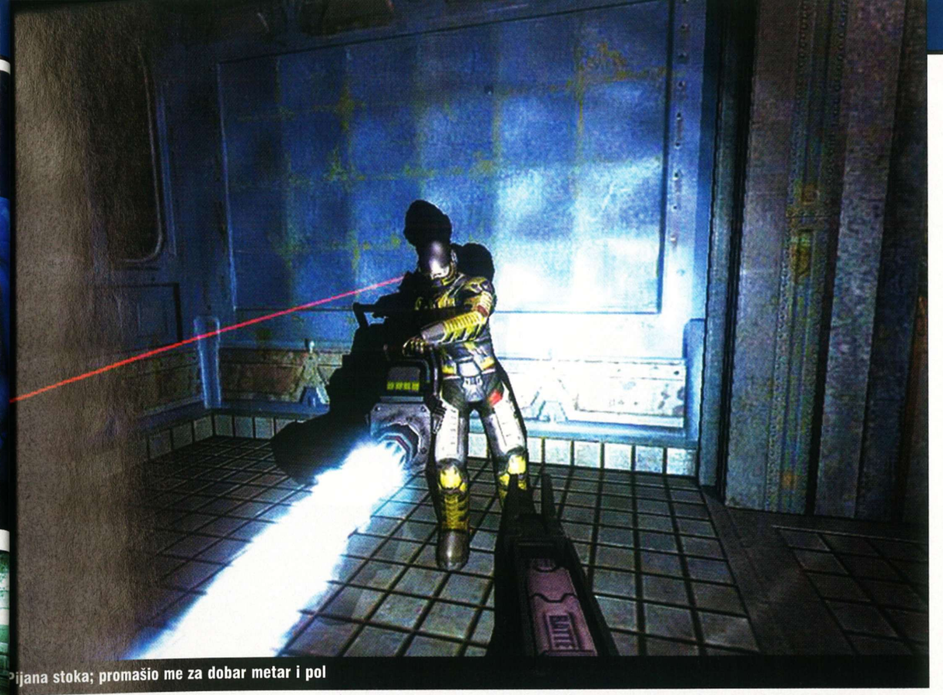
A kaj me gledaš, eeeeeeeeeeeeeee....?

tiralo je i određenim problemima prilikom kreiranja nivoa. Kako bi povećali sate igranja i kako bi misijama dali određenu dozu nelinearnosti, napravili su prilično spetljan i zamršen sustav razina. Brojne kanalizacijske cijevi, labirintske zatvorske ćelije koje sliče jedna na drugu, mračni podzemni tuneli izrađeni poput pčelinjih košnica itd. zbunit će vas i više nego što je potrebno. Dodajte tome i stalnu potrebu vraćanja na ista mjesta te iritantno učitavanje tijekom nivoa (konzolaška nasljeđevina!), moglo bi se čak dogoditi da od svega odustanete. No, hvala ti Vraže, osim standardnog snimanja po *check pointovima*, ubacili su i dragu nam *quick save* opciju. Osim toga, ovaj pomalo eratičan dizajn nivoa nešto kasnije postaje puno linearniji, a samim tim i jasniji, što smo barem mi u redakciji doživjeli kao veliko olakšanje. I još nešto, nisu samo RPG elementi zastupljenu u *Riddicku* – naime, jednako tako naglašeni su i oni pucalački, dobri stari *stealth* te maloprije spomenuto šakanje! Šora; valjda po prvi put u jedan je FPS stavljena sasvim funkcionalna borba golim rukama, koja čak i radi. Na raspolaganju vam je napad i blok, s tim da je jako važno u kojem se smjeru u trenutku udarca krećete, tako da ćete, ovisno o kombinaciji smjera i tipke, dobiti čak desetak posve prihvatljivih šuseva!

I KOLCEM, I LANCEM, I PAJSEROM U GLAVU!

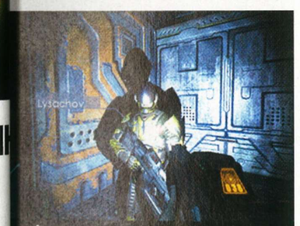
S tim da možete pokupiti i famozno hladno oružje, poput komada stakala, nožića, boca itd., koje višestruko pojačava zadanu štetu. Goloruka borba ide toliko daleko da će vam se na određenim mjestima suprotstaviti pravi šampioni, s kojima ćete se boriti i do nekoliko minuta! Važno je reći da se taj način borbe nikako ne čini nametnut, nego je potpuno u skladu s *Riddickovim* svijetom, mačo pristupom i općim postavkama igrivosti koje ga okružuju. Također, pametno je objašnjen, i to u zgodnoj fori DNA kodiranja stražarskih pušaka, što će reći da ih mogu koristiti samo individualni vlasnici. Ako pak pokušate vi, puška će skužiti da posjedujete krivi DNA (ili DNK, kak vam draže) kod te vas pošteno opaliti električnim šokom. Nešto slično kao kad klinci guraju olovke u utičnicu, samo što rezultat ipak neće biti spaljeno i trzavo trogodišnje tijelo nego minorni gubitak tridesetpetogodišnjeg zdravlja. Kol'ko valjda Vin Dizl ima godina, je li!? Nismo ga pitali pa pogađamo. Eh... A kad se nešto poslije konačno dokopate nekodiranih puškica, upotpunat ćete se s hranidbenim navikama zapadnouzbekistanskih vombata. Ne nego s *Riddickovim* trećim elementom, iliti čistim FPS-om!!! Vjerujte nam, sočno je, opako, impresivno i vrlo, vrlo pirotehničko. Pljuce famozno leže u ruci te se glasaju kad i treba, da bi prilikom udara u dušmansko meso pokazale svu svoju olovnu snagu. No, te udare treba i postići jer je ekipa prilično pametna stalno koristi zaklone, bježi kad zagusti, a kad počne pucati po vama više ni ne staje. Dodatna dinamičnost proističe i iz HALO-likog sustava zdravlja koje se obnavlja ako vam se ne skrešu do kraja, što rezultira u nešto promišljenijoj i donekle taktičkoj brizi za vlastito dupe. Energija

"JEDNA OD RIJETKIH KONVERZIJA KOJA NA PC-ja IZGLEDA MNOGO BOLJE NEGO NA IZVORNOJ KONZOLI"


Pijana stoka; promašio me za dobar metar i pol

Dekadekadeka! Ratatatattata!

Strahovito zahvalna slika za vrckav komentar


Layshacove, znaš li što ću ti sad raditi s tvom puškom????

i pak obnavljate u posebnim drastvenim stanicama, kojih baš i ema koliko bismo htjeli, pa stoga alja priznati da je *Riddick* prilično ežak. A nakon polovice igre rovozat ćete se i u impresivnim *nech* odijelima i iskusiti svu silinu te omponente *Riddickovog* svijeta, no pamtite da napucavanja nema svud, a kad se konačno pojavi, bit će vam m zabavnije jer ste ga toliko čekali. onavljamo, i pucanju će u određenom nivou opet doći kraj te će a zamijeniti nešto sasvim drugo, tj. prikriveni *stealth*. Nemojte nas krivo azumjeti, nitko vas na to neće tjerati, li je fora u tome da ćete dotični nivo rijeći mnogo lakše pomoću šuljanja ego s puškom, jer će u njemu biti iše stražara, manje municije itd.

OBROBLJENJE LUBANJA

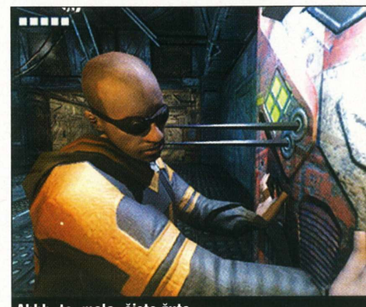
Riddick vas zapravo na suptilan način odi u trenutačno aktualnom smjeru a vam se na kraju čini da ste sami abrali takav način igre, a ne da je ječ o specifično složenom nivou. Okej, prikradanje... U njega ulazite tako da ćućnete i počnete promatrati svijet iz plavičaste perspektive. Plava boja nije tu bez veze, nego vam služi kao indikator vaše skrivenosti - što je okolni svijet plaviji, to ste bolje skriveni, a kad počne gubiti boju, znate da vas okolni stražari mogu vidjeti. Izvrsno! Kad ste dakle sigurni u svoju komandosku nadmoć, fino im se prikradite sleđa te ih se riješite brzim, ali čujnim lomljenjem vrata ili pak nečujnim, ali sporim nabijanjem po kralježnici dok im ne pukne. U *stealth* filozofiju spada i pucanje s omamljivačem koji ih na nekoliko sekundi posloži na tlo, a onda je na vama da obavite posao do kraja. Tj. brzo dotrčite do privremeno onesposobljenog čovca i petom mu zdrobite lubanju. A kad vam šuljanje ne uspije i stražar vas skuži, okrene se i započne paljbu, ako u pravom trenutku pritisnete tipku, Riddick će mu zgrabiti pušku i uperiti mu je u usta. Ostatak zamislite sami. Riddick se može još pentrati po cijevima i vodoravnim lojtrama te naskakivati na tipove koji se nalaze izravno ispod njega, no najveća *stealth* fora ipak je trademarkovski *eyeshine*. Znate ono, frajeru je u zjenice ugrađen pojačavač svjetla pomoću kojeg vidi u mraku, ali ga zato zasljepljuje jaka svjetlost. Tako je i ovdje, pa kad iskombinirate sve navedene načine tihog ubijanja i mogućnost gledanja u mraku, shvatit ćete da ste stvarno opasan i poprilično ubilački nastrojen tip. Kako ni oni nisu baš blesavi, aktivno će vas tražiti baterijskim svjetiljkama, a ako vas spaze, ni najcrnja tama vas neće više spasiti jer će dići uzbunu i svi se skupa dati u potjeru. Eto, *stealth* jednostavno ne može biti bolji, no kao što smo već rekli, ako niste takav tip, nitko vam ne brani nešto otvoreniji pristup. U čemu se zapravo sastoji najveća *Riddickova* snaga, tj. pametno i više-manje uspješno kombiniranje najrazličitijih igraćih smjerova u jednom jedinom paketu. Svemu tome uvelike pridonosi i odlična prezentacija, a bogme i Riddick franšiza... Kao šlag na tortu dolazi odlična glazba te još bolji zvuk, koji se posebno ističe autentičnim *voiceoverom* samog Dizela i još nekih više-manje poznatih vam glumaca. A to što je igra prerada s konzole ne bi vas uopće trebalo dirati jer kao što rekoh napravljena je uistinu genijalno. Što još blebnuti, nego da nas je *Riddick* osvojio na prepad i jednostavno zarobio svojom originalnošću. Zaigrajte ga! Ili nemojte, kao da nas je uopće briga. Šala. Mala. Ili ipak ne, kao da...eh, dovidenja. ■

"ZANIMLJIVO JE DA *RIDDICK* ZAPRAVO UOPĆE NIJE BIO PUNO REKLAMIRAN, IAKO JE SVOJOM KVALITETOM TO ZASLUŽIO"

» ALTERNATIVNO

- **Half-Life**
  Logična alternativa bilo kojoj pucačini.
- **Doom 3**
  Slična grafika i slična mračnjačka atmosfera.

We are the Borg, resistance is futile...


Ahhh, to, mala, čisto žuto...

HACKER OCJENJUJE » The Cronicles of Riddick: Directors Cut

Odlična konverzija prepuna akcije, šuljanja i RPG-a. Tihi hit koji nas je oborio s nogu.

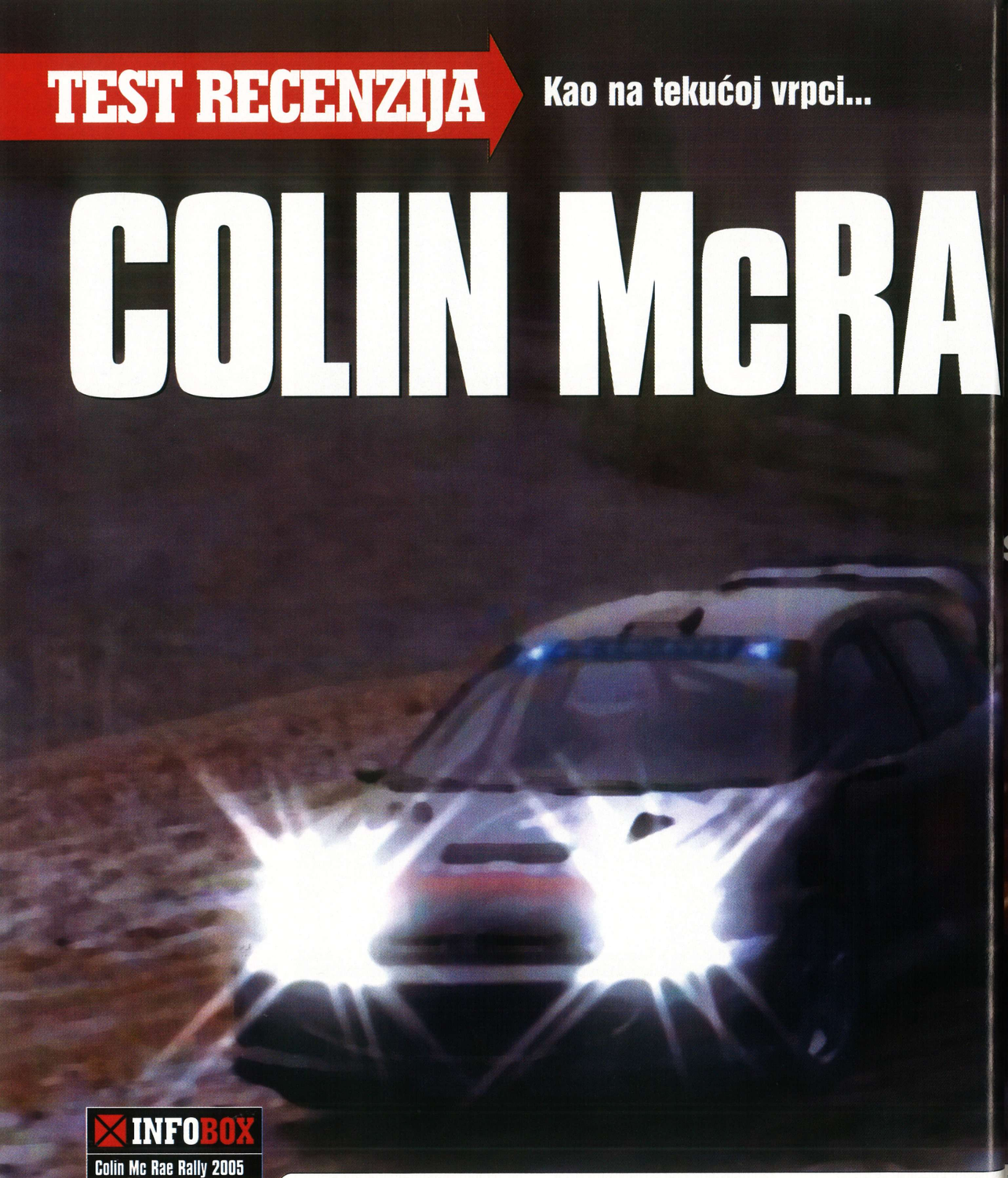
90

POSEBNO IZDVAJAMO/NEVJEROJATNE SJENE

TEST RECENZIJA Kao na tekućoj vrpci...

COLIN McRAE RALLY 2005

Kako li smo se samo prevarili prije 8 mjeseci tvrdeći da je prošlogodišnja inačica posljednji *Colin McRae Rally*. Iako stoimeni Škot više ne nastupa u WRC-u, to očito nije važno. Njegovo ime postalo je svojevrstan sinonim za simulaciju vožnje u svijetu videoigara, praktički marka za sebe - i sad nam je posve jasno da će i nadalje pristizati barem jedan novi *Colin* godišnje po platformi



INFOBOX

Colin Mc Rae Rally 2005

PROIZVOĐAČ
Codemasters

IZDAVAČ
Codemasters

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

NAŠA PREPORUKA
P4 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB grafička

MULTIPLAYER
Lan / Internet do 8 igrača

WWW igre
www.colinmcraerally.com

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

Razvojni tim *CMR-a* na vrlo je domišljat način riješio problem gubitka WRC licencije. I to tako da su proširili lepezu automobila i natjecanja te dodatno ušminkali taj zapravno već godinama najbolji reli na svim postojećim platformama. Jedan od njegovih većih aduta je potpuno arkadaški pristup onome što je u osnovi simulacija. Naime, kad započnete igru, gotovo 70% sadržaja je zaključano, a vi ih morate otključati igrom i vožnjom. Drugim riječima, bivate obilato nagrađeni za napredak kroz igru. Najbolji primjer su auti. Naime, na početku nekim kategorijama vozila uopće nemate pristup, od tridesetak dostupno vam ih je tek desetak, nego ih tek morate osvojiti!

KARIJERA RELI-VOZAČA

Najvažniji dio novog *CMR-a,* kojim u najvećoj mjeri i opravdava to što se naziva nastavkom, je igranje karijere reli-vozača, gdje ćete prolaziti kroz različite lige – i to počevši od klupskih natjecanja nižeg profila, a potom malo-pomalo razvijati svoje vozačke sposobnosti kroz dvadesetak različitih klasa i liga. Da biste završili taj mod igre, morat ćete izvesti više od 300 segmenata natjecanja kroz dvadesetak različitih klasa, koje uključuju vozila različitog pogona, snage, namjene… Za one nestrpljive – koji nemaju vremena igrati čitavu karijeru – i dalje je ponuđena mogućnost da izravno počnu igrati šampionsko natjecanje automobila s pogonom na sva četiri kotača, tj. vozila kakva se danas i voze na relijima.

Staze su posve nove, originalne, što će tvrdokornim kolinašima zasigurno biti jedan od najvećih mamaca. Okoliš je prilično detaljan i razrađen te izgleda vrlo atraktivno. Pravi je užitak voziti kroza nj. Poseban doživljaj je vožnja iz rakursa kad gledate preko poklopca motora. Istina, to je zanimljivo sve dok ne zabijete koji put u zid ili drvo – kad umjesto u poklopac gledate u detaljno napravljen motor. I razbijanje auta je, dakle, poprilično izrađeno. Postoje čak dvije razine modela oštećenja – normalna i napredna. Potonja bi *kakti* trebala biti nešto "ozbiljnije" i više razbijati auto. No, koliko god se mi trudili – nismo ga uspjeli onesposobiti. S druge strane – iz vizualnog aspekta, metamorfoze koje vaš auto doživljava kroz utrke doista su velike. Od običnog mazanja blatom ili snijegom preko ogrebotina i nepromišljenog prolaska kroz grmlje i razbijenih stakala do otkinutih dijelova karoserije koji otkrivaju detaljno napravljenu unutrašnjost 3D modela automobila.

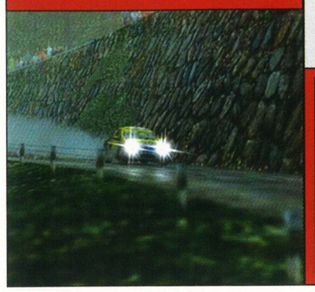
Dakako, sva ta detaljna razbijanja bilo bi nemoguće ostvariti bez superdetaljnih modela automobila. Doista će vas ostaviti bez daha, a posebno dobro ih se može promotriti na ekranu tijekom *replaya* ili na ekranu gdje birate automobil koji ćete voziti. Moćan fizikalni model maksimalno je iskorišten kako bi do što većeg izražaja došle sve različitosti automobila.Čak i razliku od 10 KS itekako osjetite, a kamoli nećete vrstu pogona auta koji vozite.

"McRAEOVA SLAVA U KONTEKSTU VIDEOIGARA PRERASLA JE NJEGOVE USPJEHE KAO RELI-VOZAČA"

Svoje visokooktansko roktalo vozit ćete po devet internacionalnih lokacija. Staze su, naime, razasute po Njemačkoj, Australiji, Finskoj, Grčkoj, Japanu, Španjolskoj, Švedskoj, Americi i Velikoj Britaniji te vrlo pomno modelirane tako da odgovaraju lokalnoj topografiji. Finske staze su strašno brze i prepune skokova, grčki pak reliji pravi su izazov izdržljivosti kako za auto, tako i za vozača, a novost u cijelom serijalu vožnja je kroz pitoresknu Njemačku. Jedan event sastoji se od osam sekcija, no najtvrdokornije igrače razočarat će njihovo trajanje. Naime, pojedinu sekciju moguće je dovršiti za kakvih 3-4 minute, što je otprilike desetak puta kraće od stvarnih relijaških sekcija. PC inačica ima iden-

TESTIRALI SMO/Ceste, šume i mostove s novim gumama/TESTIRALI SMO/Ceste, šume i mostove s n

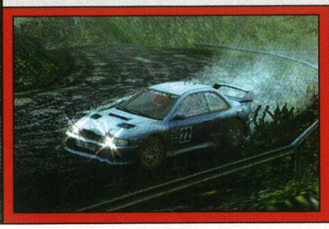
Sve vozačke igre posjeduju neke specifične kategorije koje su po nama jako bitne za uspjeh - ovdje ih seciramo svaku zasebno te ilustriramo gdje igra briljira, a gdje je moglo i bolje:



Doživljaj vožnje

Prvoklasan. Treba neko vrijeme da se naviknete na čudnu trakciju i promjene u podlogama unutar pojedine utrke. Jednom kada to savladate postane superzanimljivo. Odlično odsimulirano ošamućivanje vozača prilikom udesa.

Ocjena: 10/10



Fizikalni model

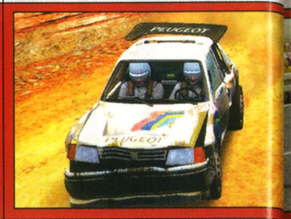
Vrlo dorađen. Stvara kretnje automobila na vrlo realan način. Postižete vrlo dobar osjećaj težine – koji pogotovo dolazi do izražaja prilikom slijetanja nakon skokova. No, da bi bio savršen, nedostaje mu bolje riješen model…

Ocjena: 9/10

Oštećenja auta

Koliko god razbijali i zlostavljali auto uvijek ćete moći dovršiti igru. Ovo je jako lijepo u kontekstu arkadnosti i mamljivosti igre za početnike – no onim tvrdokornijim vozačima ipak nedostaje onaj osjećaj rizika kad peglaju gas do daske po uskim zavojima.

Ocjena: 5/10



Raznolikost auta

Gotovo sva reli vozila su tu. Bilo slobodna od početka, ili pak dostupna za otključavanje. Ima tu i legendarnih starina pila, ali i novih atraktivnih modela koji znače ne sudjeluju u reliju - poput *Minija*, *Golfe 147*, *Audija A3* itd. Upravljanje i osjećaj je sasvim različit od vozila do vozila…

Ocjena: 7/10

Doživljaj brzine

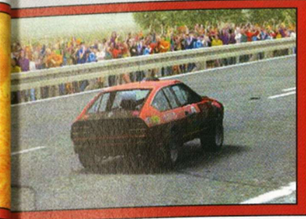
E, sad - nije vam ovo *NFS*. Brzine idu do nekakvih 180 km/h. Najbolji osjećaj brzine definitivno je iz "bumper" kamere. Sasvim adekvatno za ovaj tip igre.

Ocjena: 7/10

Multiplayer/Online

Vrlo inteligentno riješeno s obzirom na specifičnost tipa igre. Navodno je izvrsno riješeno i na svim mogućim konzolama. Ipak ona besramna marketinška fora s Colin McRaeom i insinuacijom kako on non-stop igra – i kako bi mogli upravo njega susresti on-line; im nije trebala.

Ocjena: 9/10

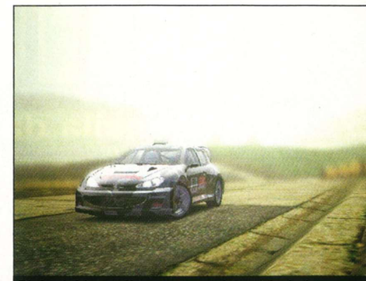


Ispolirano do kraja. Da bismo riječ rekli. No sve su to evolucijski pomaci – i kada ih se sve zbroji i usporedi s CMR 2004 – neće svima opravdati investiciju u iznosu cijene potpuno nove igre.8/10

8/10

» ALTERNATIVNO

- **Richard Burns Rally**
  Tvrdokornija reli simulacija od *CMR* serijala, no tehnički inferiornije izvedena.
- **Colin McRae Rally 04**
  Prethodnik, od kojeg *CMR 2005.* preuzima tron/štafetu najboljeg relija.



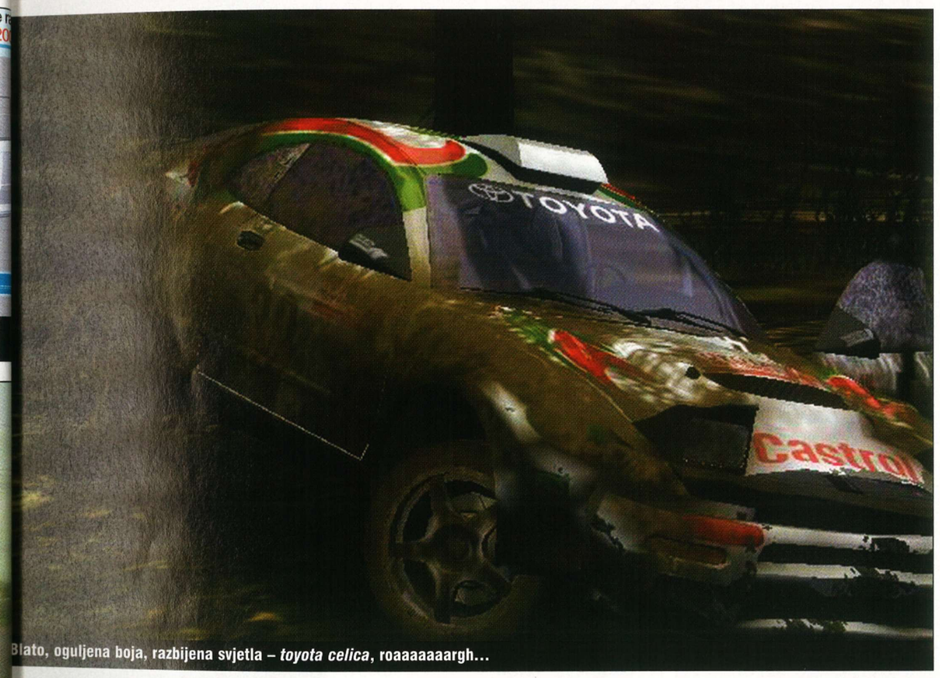
Efekt dubine polja pogotovo efektno izgleda u *replayu*

//BUDUĆNOST WRC-a?

Iako WRC s *CMR* serijalom nema više nikakve veze nakon što je Colin prestao vozio u tom sustavu natjecanja, valja reći da je njegova budućnost prilično neizvjesna. Naime, PSA koncern (Francuzi – Citroen i Peugeot - koji trenutačno dijele pravdu svojim momčadima u WRC-u) su najavili da će ove godine biti posljednja sezona. Razlog tome su jednostavno preveliki troškovi tog natjecanja za upitnu dobit. Naime, čini se da su u sezonama kad su pobjeđivali Peugeout i Citroen izvukli marketinški što se dalo – i sada odustaju. Valjda su procijenili da trošak ne opravdava povrat investicije. Sigurno se sad pitate - kako WRC može biti skup sport kad se koriste gotovo serijski automobili? To je česta zabluda. Naime, WRC inačice popularnih cestovnih modela slične su im samo po vanjskom izgledu. Sve ostalo je drukčije i višestruko skuplje. Otprilike stostruko skuplje – naime, jedan WRC auto stoji oko 5 milijuna eura…

Prašina, blato i snijeg uporno vam se lijepe na auto i sa svakom slijedećom dionicom sve je zmazaniji

Audi - jedna od novih marki u svijetu relija. Onog kompjutorskog - u stvarnome ga još nema…



Blato, oguljena boja, razbijena svjetla – *toyota celica*, roaaaaaaargh…

***Evo VIII*, kamera je očekivala da će pri ovakvoj brzini izletjeti iz zavoja, no on drži pravac**

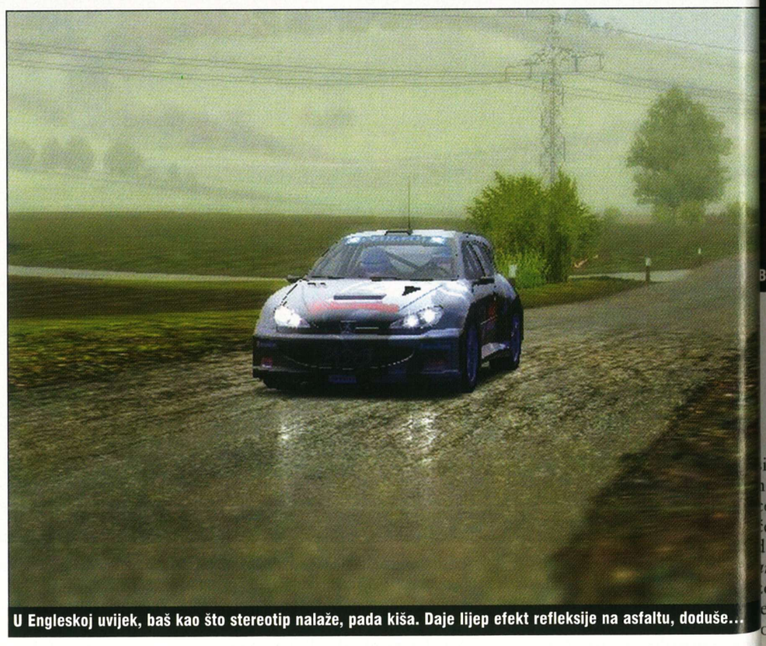
***Impreza* guta asfalt**

PLUS

- igrivost
- fizika
- *multiplayer*

MINUS

- model "oštećenja"
- "preštedljiva" grafika



U Engleskoj uvijek, baš kao što stereotip nalaže, pada kiša. Daje lijep efekt refleksije na asfaltu, doduše…

tične staze kao i konzolaška. Dosta vremena ćete provoditi i u "garaži", gdje možete po želji mijenjati pojedina obilježja automobila, u skladu s dionicom koja vas očekuje.
Jednom kad dovršite karijeru i postavite rekord na svim dionicama, vrijeme je za spajanje na Internet. Vožnja relija je sama po sebi samotnjačka stvar, takva je priroda sporta, stoga je pred Codemastersima bio veliki izazov – pokušati je učiniti što zanimljivijom. To je ostvareno inteligentnim korištenjem i realizacijom *ghostova*. Naime, paralelno možete igrati protiv maksimalno 8 vozača, koji su prikazani kao obojani automobili "duhovi". Što ste bliže pojedinom duhu – to je on prozirniji. Na taj način oni vam ne smetaju pri vožnji, niti se sudarate s njima – a opet imate vrlo dobar uvid gdje se točno nalazite u utrci. *Online* igranje kvalitetno je isprogramirano te funkcionira bez problema čak sa 8 suigrača.

AUDIO-VIZUALNI DOŽIVLJAJ

Grafika je u igri iznimno lijepa, samo što vrišteći daje do znanja je optimizirana ponajprije za konzole. Itekako je vidljiv izostanak naprednih svjetlosnih efekata, sjena… pa u usporedbi s *NFS-om*:U2 izgleda u najmanju ruku

"COLINA SE, POGOTOVO U AMERICI, POISTOVJEČUJE S LIKOVIMA VIDEOIGARA IZ MAŠTE POPUT SUPER MARIA I SONICA"

iromašno. Već i na slabijem računalu sa snažnom grafičkom karticom (P4 2.4 ATI X800PRO) igra će raditi hiperbrzo u najvišim detaljima sa svim mogućim *antialiasing* postavkama i anizotropnim filtriranjem. Evidentno je da je grafički engine mogao biti još znanto opterećeniji – no očigledno je prioritet dan verzijama za konzole koje su, ruku na srce, bog većih zarada, proizvođačima igara postale ipak daleko važnije. Od zgodnih novih trikova spomenimo dubinu polja – koja ponajviše vizualno pridonosi *replayu*. Okoliš je još uvijek fiksan no zgodan detalj je primjerice sipanje lišća s drveta kad se zaletite u nj. Sve to u konačnici izgleda jako privlačno, no stručno oko će ipak zamijetiti da je moglo biti i znatno bolje.
Što se zvučnih efekata i glazbe tiče, nema nekih većih iznenađenja – kao i u svim *Collin McRae Rallyjima* potonja se pojavljuje samo u izbornicima, dok je zvuk oskudan – ali izvrsno napravljen. Totalni je gušt slušati 'umiranje' jadnog motora dok ga terorizirate kroz šikane.
Savjetujemo vam da svakako instalirate najnovije drivere za zvučnu karticu (pogotovo ako je Creative Labs) i sve zakrpe sa službene stranice igre kako biste izbjegli famozno pucketanje zvuka u određenim kombinacijama hardvera po kojem je CMR *engine* bio poznat.

NE GUBITE KONTROLU

CMR serijal iznimno je osjetljiv na tip kontrola. Naprosto je fascinantno koliko ova igra dobiva ako tipkovnicu s binarnim stanjima kontrola zamijenite analognim kontrolerom – bilo da je riječ o palici za igru, *gamepadu* ili volanu. Ipak, naš favorit je *gamepad*. No, i kontrola tipkovnicom je na prilično visokoj razini. Postoje dvije brzine, odnosno intenziteta okretanja volana – onaj normalni, gdje koristite strelice lijevo i desno, te snažni i brzi, gdje koristite strelice u kombinaciji s "power-steer" tipkom. Istina, taj način kontroliranja zahtijeva određeno vrijeme prilagodbe, no jednom kad se naučite, rezultati koje možete postizati njime vrlo su blizu onih s analognim kontrolerom.

KAMO DALJE?

Prošle godine nam se budućnost *CMR* serijala činila neizvjesnom, no sada nam je sve postalo kristalno jasno. *CMR* će evoluirati iz godine u godinu i za kakvih 12 mjeseci sigurno možete očekivati nastavak. Iskreno se nadamo da će uskoro doći neki ozbiljni konkurent koji će Codemasterse, koji su trenutačno monopolisti u tom žanru, natjerati da u idući nastavak unesu malo više novina negoli je to bio slučaj s *2005* i *2004* inačicama. *CMR 2005* odlična je igra, nesumnjivo najbolja simulacija relija te jedna od najboljih automobilističkih igara uopće. ■

HACKER OCJENJUJE » Colin McRae Rally 2005

I dalje na tronu relija. Dosadno.

79

POSEBNO IZDVAJAMO BEZ LICENCIJE

"Hmmmmm!"

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

D&D licencija dala je naslutiti da bi se iza ovog naslova mogao kriti pravi *roleplay*, ali – nažalost - nismo te sreće. Naime, *Demon Stone* slijedi žalosni trend akcijskih RPG igara u kojima je najžešći *quest* pohvatati sve kontrole na tipkovnici

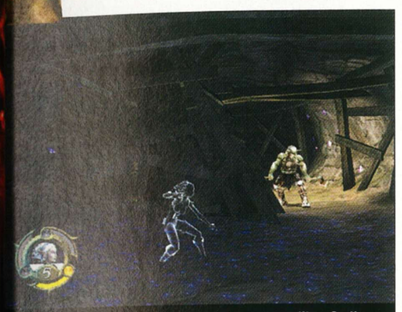
INFOBOX

Forgotten Realms: Demon Stone

- PROIZVOĐAČ **Stormfront Studios**
- IZDAVAČ **Atari**
- MIN. KONFIGURACIJA **P 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D kartica, 3 GB HD**
- NAŠA PREPORUKA **P 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D kartica**
- MULTIPLAYER **nema**
- WWW IGRE **www.atari.com/demonstone**

ALTERNATIVNO

- **Live Action Roleplaying** Zašto se ne biste okušali u *live roleplayingu* umjesto da buljite u ekran? *Hack and slash* element se da prikladno dozirati!
- **Kendo** Tučete nekog drugog štapom po glavi i sve to nazivate sportskom aktivnošću. Loše je jedino što će ponekad lupiti i vas.
- **Nabijanje štapom po loncu** Slična aktivnost, osim što se brzo nauči i nije poznato da je lonac ikad vratio udarac.



Neki su nivoi igrivi samo iz perspektive jednog lika. Ovdje se npr. *rogue* mora pritajiti u sjeni i uhvatiti stražara sleđa

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

Priča počinje u davnim vremenima, kad su se, gle čuda, zli Slaad lord Ygorl i Githyanki generalica Sereka posvadili oko toga tko će pokoriti Faerun. Kao, nije ga bilo dovoljno za oboje, pa su samo vatra i munje mogli odlučiti tko će pobiti i porobiti sve živo i neživo. Njihovu je čarku iskoristio lukavi čarobnjak Blackstaff i u najvećem ih žaru borbe zarobio u mistični dragulj – Demon Stone. Godinama poslije, zlo se, ma gle ti još većeg čuda, oslobodio i na scenu stupa troje junaka. Vođeni samom sudbinom, vratit će zlikovce na pravo mjesto i donijeti mir Faerunu.

Gotovo je zapanjujuće koliko su sve te *roleplayerske* priče iste i kako bi se zapravo vrlo lako mogao napraviti njihov matematički model. Pa to nas to onda i dalje privlači k njima i zašto koliko volimo igrati fantazijske uloge? Odgovor je vrlo jednostavan, a dala ga je grupa entuzijasta koja je došla na ideju da zauzda maštu *roleplayera* diljem svijeta, i to preko seta pravila koji određuju ponašanje u nekom zamišljenom svijetu. Dalje od toga, sve ide! Tako danas, x godina poslije imamo nevjerojatno bogat Dungeons & Dragons svijet u kojem ima toliko fantastične raznolikosti da šablonsku priču s početka možemo bezbroj puta popuniti, no opet ćemo imati nešto novo i zanimljivo. Upravo zbog te D&D licencije vjerovao sam da će *Demon Stone* napraviti makar mali iskorak od konkurentskih naslova, ali ništa od toga. Ukratko, ako ste igrali LOTR: *The Two Towers*, koji je izašao iz iste radionice, jedino što će vas iznenaditi je promjena *setinga*. Sve je drugo ostalo isto.

THREE IS COMPANY

Dok u većini sličnih igara na početku kreirate lik te danima razbijate glavu alternativama tipa "ali, *sorcerer* je moćniji kad dosegne višu razinu... *fighter* je bolji za ovakav tip igre... no, *rogue* je animljiviji...", *Demon Stone* to rješava tako da u igri istodobno vodite tročlanu družinu, koja zadrži sve od navedenog. Tako *on the fly* možete mijenjati između *fightera*, koji će bez problema prokrčiti put kroz redove trolova, *sorcerera*, koji će svojim razornim čarolijama skidati velike krupe zlikovaca na daljinu, a kad će trebati izvoditi akrobacije ili nekoga sasjeći tiho i brzo, posao će obaviti *rogue*. Koncept je na prvi pogled sasvim zgodan. No, budući da tijekom borbi koje su užasno kaotične nitko od njih ne smije poginu-

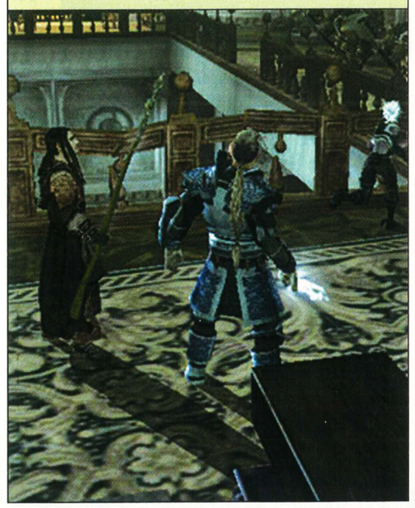
Jedno se mora priznati: lokacije stvarno izgledaju dobro!

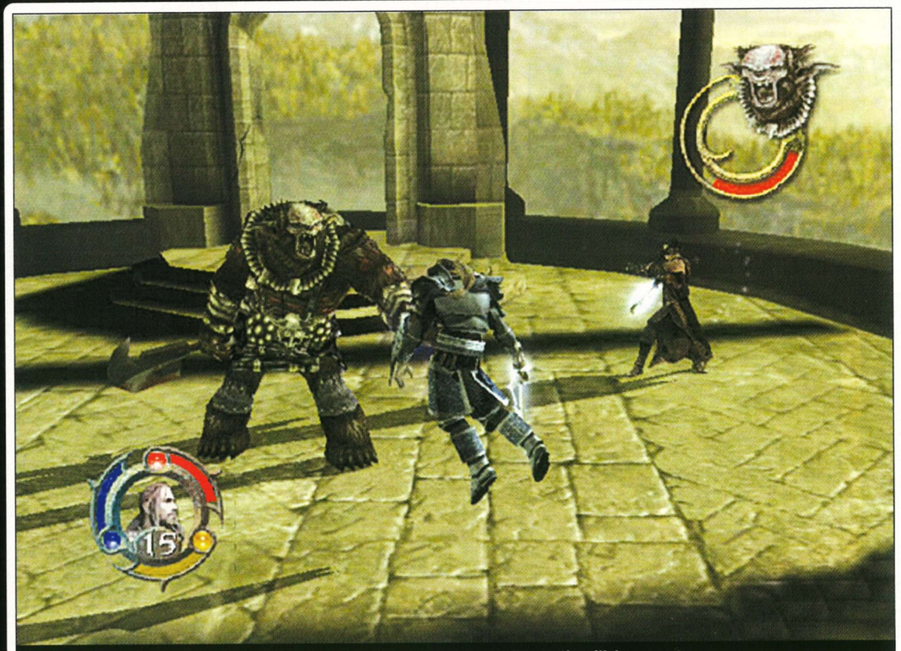
U *DEMON STONEU* SVE IZGLEDA LIJEPO, NA POČETKU JE ZABAVAN, A AKO BAŠ JAKO VOLITE *HACK AND SLASH*, MOŽDA ĆE VAM BITI I FANTASTIČAN

ti, stvar se može zakomplicirati. Da raščistimo odmah, *Demon Stone* je punokrvni *hack and slash*. Tu nema nikakvog *roleplaya*, nema dijaloga ili traženja skrivenih prostorija, nema *mini questova*. Igra vas od početka do kraja samo seli od lokacije do lokacije na kojoj treba pobiti određen, čitaj, jako velik, broj neprijatelja da bi se išlo dalje. Pozicija se snima samo na kraju nivoa, kad se, također, za stečeno iskustvo i novac kupuju nove vještine i predmeti. Dakle, dok ste "u igri", sve što trebate raditi je bosti, rezati i udarati. I da ponovimo, ako tijekom obavljanja navedenih radnji pogine makar samo jedan lik, valja sve ponovno. AI obavlja sasvim dobar posao upravljanja likovima koje trenutačno ne koristite, ali kako neprijatelja ima stvarno mnogo, a *bossovi* su prilično teški i nepredvidivi, često će se događati da mijenjate uloge ne samo da biste iskoristili njihove posebne vještine nego da biste ih održali na životu. Ruku na srce, za taj je tip igre dušu dao samo *fighter*, ali problem je što njega ponekad morate prepustiti umjetnoj inteligenciji, a vas zapadne slabašni *sorcerer*, koji najčešće pogine na pola bitke, pa onda s njim pržite onako kukavički iz kuta, dok se ostatak društva zabavlja u krvi do

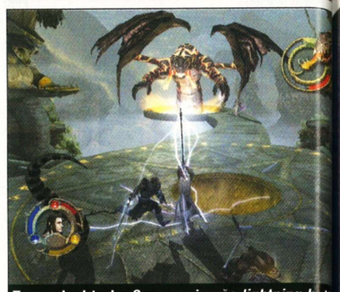
IZDVAJAMO/ ZLORABLJENJE RPG LICENCIJE

Žalosno je za vidjeti da se jedna od nadotjeranijih i najdetaljnijih roleplaying licenci zlorabi u igrama ovoga profila. Zaista nemamo ništa protiv malo akcije ali ima li zaista smisla mješati kruške i jabuke? Demon Stone su mogli iskreno bez ikakvih problema smjestiti u apsolutno bilokoju kvazi fantazijsku tvorevinu i zaista nebiste osjetili nikakvu razliku. Druga je stvar što uštoljenci u odjelima i kravatama misle da poznate licence automatski za sobom povlače i kvalitetu ili u najgorem slučaju barem prodaju. Eh, predivna vremena Baldur's Gatea gdje li su nestala!?



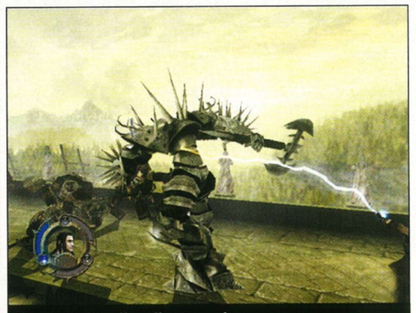


Ajd' sad da te vidim koliko si jak... *Bossovi* znaju biti *one way ticket to Frustrationville*!

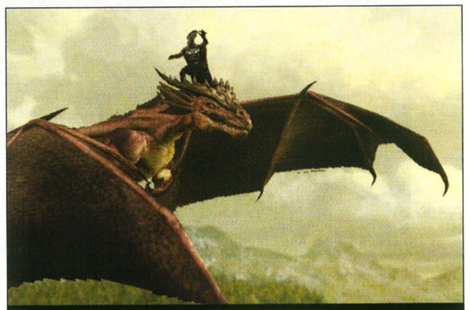


Taman kad treba *Sorcerer* izvuče *lightning bolt* iz rukava

Da se ne prepadnete, treba tući po kamenu, a ne po golemom čudu iza



Snaga klade valja, ali um caruje...



Chief bad guy jaši na svom crvendacu!

The Drow himself - Drizzt Do'Urden!

Itsy bitsy spider... Queen!

NAJJEDNOSTAVNIJI OPIS MOŽDA BI BIO: *DUNGEONS & DRAGONS LIGHT!*

koljena. Srećom, način igranja, tj. *comboi* su za sve likove isti, pa ponekad čak zna biti i zabavno skakati od jednog do drugog tijekom borbe.

NO BUCKS, NO BUCK ROGERS!

Realno, jedino što ovakve igre može izvući su skupe licencije tipa Lord of the Rings ili Dungeons & Dragons. Naime, samo nam one uspijevaju prodati ovako plitak gameplay. Jer, da je riječ o generičkoj igri u kojoj biste osim linearne priče imali još i bezlične generičke protivnike, pa tko bi to igrao? Ovako dobijete *official feeling* preko dobropoznatih faca, protivnika i predmeta. A da bi nam kvalitetno dočarali Faerun, dizajneri su si stvarno dali truda. Vizualno, sve su lokacije prekrasne i obogaćene detaljima, kao što je primjerice veliki crveni zmaj koji oblijeće toranj ili vodopadi u pozadini. Čak su i glavne glasovne uloge povjerene Patricku Stewartu i Michaelu Clarke Duncanu (crni tip na Death Rowu u Zelenoj milji). Priču je pisao R. A. Salvatore, kojeg poznaju svi zaljubljenici u Forgotten Realms *seting*, glazba je tipično epsko-herojska i fino prati akciju. Produkcijski, igri je teško naći bilo kakvu zamjerku – bez obzira što je konstantni *hack and slash* prilično repetativan i zamoran, barem izgleda dobro i prvih nekoliko nivoa ćete vjerojatno uživati u akrobacijama koje vaši avatari izvode kad uspijete pogoditi pravi *combo*. Tu ujedno leži i najveća zamjerka igri - naime, kako je ona u originalu rađena za konzole, mora se reći da transfer na PC nije najsretnije riješen. Sustav kontrola je apsolutno podređen *gamepadu*, pa je upotreba miša i tipkovnice za pogađanje kompleksnijih *comboa* (uzmite u obzir vrlo brzu i nepreglednu borbu) prava znanstvena fantastika. Nadalje, sasvim je nejasno zašto igra ne nudi nikakav *multiplayer* kad se već sve odvija iz perspektive triju igrivih likova!? PC inačica je mogla imati barem tu prednost. Ovako, dobijete malo ljepši izg zbog viših rezolucija, i to je to.

Demon Stone će vam priuštiti nekih dese sati igranja, što je, rekao bih, prava mjera ovakvu igru. Monotono sasjecanje protiv ka ima neku svoju privlačnost, ali bez dodatnih *questova*, jačeg razvoja likova? Nema vas tu što dugo držati, još je manja vjerojatnost da će igra postati klasikom kojem ćete se rado vraćati. Ne mogu na kraju ne spomenuti *Diablo*, koji je slijedi sličan koncept, ali je, koliko god to smiješno zvučalo, imao nešto dubine. Barem imali osjećaj da nešto tražite, otkrivate di po dio priče (potpuno jednako linearne). ste pak tražili nekakav poseban predmet. Igra je bila bogatija detaljima, koji su vas vukli da, čim završite, krenete ponovno igrati. U *Demon Stoneu* sve izgleda lijepo na početku je zabavan, a ako baš jako vo *hack and slash*, možda će vam biti i fantastičan. Meni se već od takvih kvazi RP naslova diže kosa na glavi i samo se nada da će u skoroj budućnosti netko ponuditi igru koja će izgledati dobro, ali i da ćem jednako tako dobro i "osjećati"! ■

PLUS
- grafika
- stabilnost
- D&D

MINUS
- monotonost
- linearnost
- kontrole

HACKER OCJENJUJE » Forgotten Realms: Demon Stone

Hack and Slash zapakiran u šareni *D&D* paket!

69

POSEBNO IZDVAJAMO / DRIZZT DO'URDEN

CROVORTEX .COM 21ST CENTURY SITE

http://www.crovortex.com

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

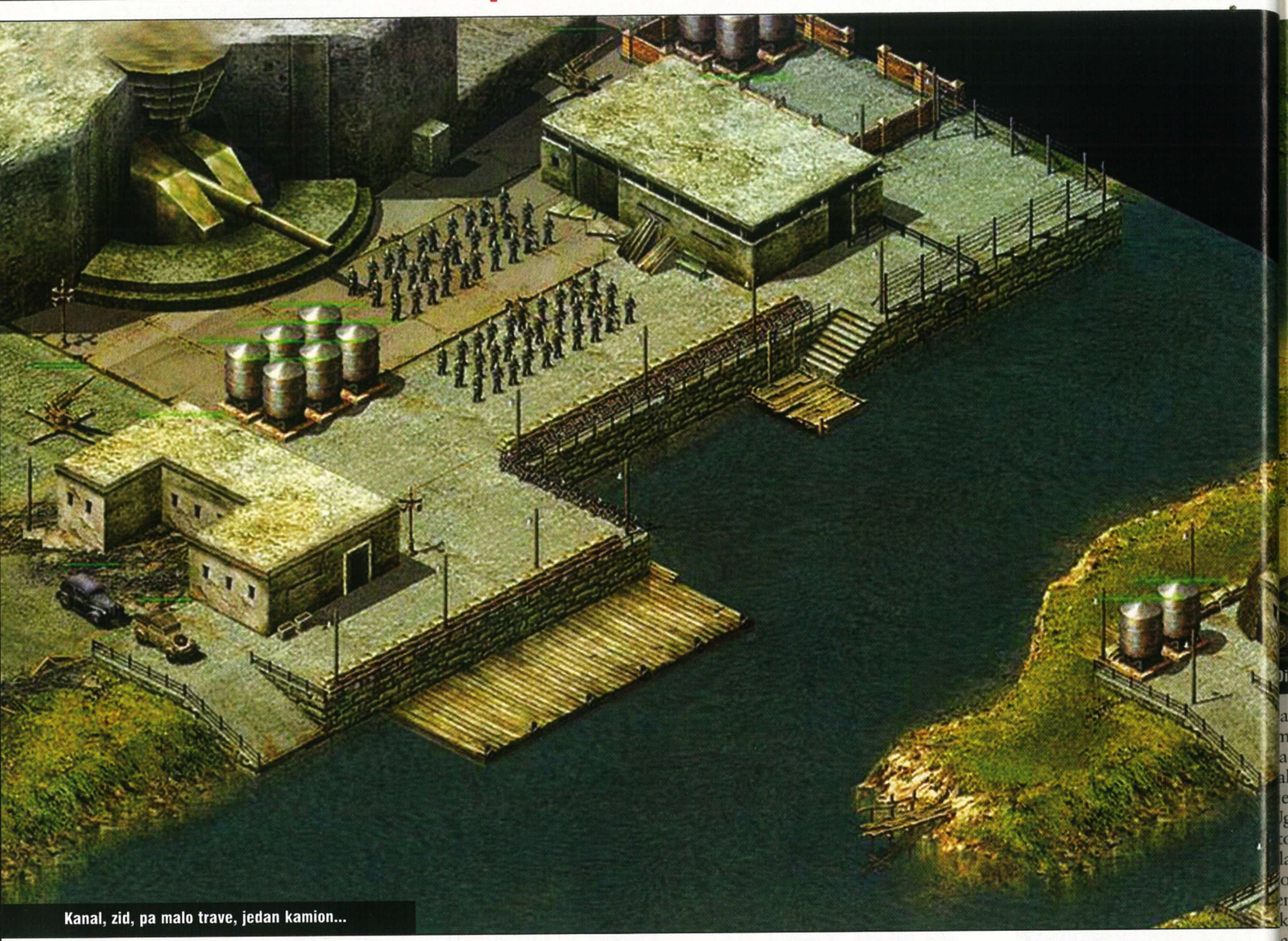
Games Webshop: PC, PS1 i 2, GameCube, XBOX, GameBoy Adv

NOVO: Igre s kartama (TCG / CCG)

The Lord of the Rings, Magic: The Gathering, Yu-Gi-Oh!, Pokemon, Star Trek, DragonBall Z, Star Wars, Duel Masters, Harry Potter, A Game of Thrones, Legend of the Five Rings, WarCry, Vampire: The Eternal Struggle, Neopets, Simpsons, BeyBlade, Call of Cthulhu, Horus Heresy...

Uskoro:

Dungeons & Dragons RPG,
White Wolf RPG,
društvene igre, igre na ploči,
igre minijaturama,
makete, modeli, puzzle,
akcijske figure,
novele i još puno toga...



Kanal, zid, pa malo trave, jedan kamion...

BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER

Hajde, hajde, slobodno preskočite ovaj tekst i kupite si *Rolling Thunder*, a onda se tjedan dana lupajte po glavi!

E, dečki, dečki, je l' mogu ja s vama, a? – Briši, mali, ovo je samo za velike avijone

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

Ljuti smo. Vrlo ljuti. Stoga će ovaj tekst biti zapravo jedna paprena lekcija ljudima iz industrije igara koji misle da se mogu provući s recikliranim drekovima poput ovog ovdje. Nije stvar u tome da mrzimo *Blitzkrieg* fanšizu ili da općenito imamo nešto protiv nje, nego nam se jednostavno ne sviđa taj njihov nerad i stalni pokušaji da se nekako provuku s na brzinu sklepanim trikovima, koji doslovce vire iz svakog bita ove igre.

RECIKLAŽA

Pojasnimo; kako ste vjerojatno već i sami shvatili, *Rolling Thunder* nije pravi nastavak nego ekspanzija prilično uspješne taktičke simulacije napucavanja iz Drugog svjetskog rata. Prva igra nam je došla negdje tijekom protekle godine i ne bismo još ni bili toliko iziritirani da već nije imala jednu ekspanziju. Ali je, a dotična se zvala *Burning Horizon* i donijela nam je malo toga - jednu novu kampanju, nešto nabrijan AI i nekoliko grafičkih detalja pride. Ista stvar ponavlja se i ovdje, autori nisu pokazali ni najmanju želju da nešto optimiziraju ili, ne daj bože, oplemene pa je sve apsolutno isto kao i prije. Srećom,

INFOBOX

Blitzkrieg: Rolling Thunder

PROIZVOĐAČ ■
CDV Software

IZDAVAČ ■
CDV Software

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

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

MULTIPLAYER ■
N/A

WWW IGRE ■
www.CDV.com

ALTERNATIVNO

- **Blitzkrieg**
  Toliko su slični da će vam zapravo biti svejedeno što ćete zaigrali.

Dimi im se iz kupola, mislim da su sada stvarno popizdili

a biste igrali *Rolling Thunder*, nije potrebno mati instaliran *Blitzkrieg*, ali da su, uza sve adosti, stavili još i to, odmah bi se kandidiali za obredno čupanje noktiju. Na everozapadnim proplancima Nove Gvineje. glavnom, opći nerad i isključivi cilj da se o više zaradi uz minimalnu upotrebu stvarlačke energije vidljiv je već i uvodnoj špici, oja je, dakako, posve ista, i gotovo neizmijenjenom izborniku sučelju. Mislim, kvragu, ko već nemate novi proizvod, mogli ste ga arem malo ušminkati tako da kao naivne včice kakve već jesmo barem pomislimo da a imate! I zapravo jedina nova stvar koju će am ova dosada od igre ponuditi je 'kakti' ova kampanja, u kojoj preuzimate ulogu egendarnog američkog generala Pattona koji Trećem Reichu iščupao jetru i zgazio je zmom. Kampanja se sastoji od osamnaest še-manje povezanih misija i vodi vas kroz atišta Sjeverne Afrike, Sicilije i Europe. Tu još i osam samostalnih misija, u kojima ete se pak makljati u Novoj Gvineji, Sibiru što je posebno zanimljivo, u Španjolskoj za rijeme krvavog građanskog rata. Same po bi, misije i kampanje nisu loše, i to ponarije zbog njihove nevjerojatne povijesne utentičnosti i vjernog rekreiranja dotičnih koba. Na tome se, čini se, najviše i radilo r je sve vjerno preneseno iz povijesnih izvoa i enciklopedija, pa ćete teško naći neku remensku ili bilo kakvu drugu pogrešku. Međutim, problem je što smo sve to višenje vidjeli i što je temeljno načelo igre - ECIKLAŽA. U kampanji će tako, primrice, pedesetak posto misija biti novo i teresantno, dok se pak ostatak temelji na ekim teksturama iz originala. Neoprostivo! dličan primjer za to je napadanje morskih utvrđenja, koja su zanimljiva ako taktički, tako i grafički, dok ćete se ak, s druge strane, na određenim bojištima sretati s bezličnim i generičnim krajolicima rađenim po *copy/paste* principu. No, kako kampanja i misije zapravo jedine prave ovine, ne bismo ih htjeli baš previše pljuati, radije bismo to ostavili za brojne druge emente koji gotovo da nisu doživjeli apsotno nikakvih promjena ni poboljšanja.

...oput, primjerice, odurnog *interfacea*, s

Pobogu, Dragunove, zašto opet ne slušaš zapovjedi???

"ZNAMO DA JE RIJEČ TEK O EKSPANZIJI, ALI SMO SVEJEDNO OČEKIVALI MNOGO VIŠE"

onim iritantnim malim gumbićima koje je vraški teško točno kliknuti u žaru vrućih okršaja. Općenito, sučelje i dalje pati od sporadičnih trzanja koje su u ovom trećem izdanju *Blitzkriega* jednostavno morala biti riješena i točka! Uglavnom, ako ste ikad zaigrali original ili *Burning Horizon*, tada znate kakav će biti osjećaj te mogućnosti zapovijedanja i ovdje. A u svojim marketinškim lažima autori su posebno isticali kako su dodatno optimizirali i taj famozni AI, koji bi sada, od tolikog optimiziranja, trebao biti na intelektualnoj razini jednog doktora nauka. Pogodili ste, nije, te ni nakon upornog igranja nismo primijetili nikakve nove taktičke pristupe vaših neprijatelja, kojih je, po njihovim pričama, trebalo biti itekako mnogo. Možda su eventualno nešto agresivniji nego prije te se lakše odlučuju za potjeru vaših trupa, što je samo minorno pojačan parametar, a nikako skok u razvitku umjetne inteligencije. Našu tvrdnju, uostalom, potkrepljuje i kretenoidno pojavljivanje sljedeće budalaštine, *path finginga*, koji je upravo grozan! Taj neželjeni relikt RTS žanra s nama će, dakle, biti i u *Rolling Thunderu* te nam podosta puta upropastiti i najbolje planirane napade. Jedino rješenje je apsolutni *micro management* svake pojedine jedinice, jer ako ih ostavite same, izgubit će se među brojnim drvećem, protutenskovkim zaprekama i rovovovima. Tome nimalo ne pomaže ni činjenica da je kamera potpuno fiksna pa će vam pojedini objekti, uz spomenuti problem, katkad još zaklanjati i vidno polje. Dobro ste čuli, fiksna, pa slobodno zaboravite na bilo kakve rotacije, tiltanja i zumiranje jer je bojište i dalje 2D crtarija, dok su jedini 3D elementi vaše i neprijateljske trupe. Njima bismo, za razliku od ostalih promašaja, jedino i mogli dati palac gore jer su nevjerojatno brojne i izrađene do posljednjeg detaljčića. Zbog toga je i teško reći koje su od njih posve nove, a koje verzije i podverzije onih koje smo već vidjeli u prijašnjim "nastavcima". Bilo kako bilo, uživat ćete u svemu, od američkih Shermana, njemačkih Tigrova, nebrojenih varijanti pješaštva, topništva, transportera trupa, aviona, bombardera, protuavionskih topova itd., itd. Zahvaljujući njihovoj različitosti, moguće su i neke pikanterije, poput bonusa na protutenskovsku raketu ako njome tenk gađate s brda i sl., a nešto veću ulogu dobit će i zračna potpora. Po tom je pitanju *Rolling Thunder* sasvim u redu, no problem je što je takav bio i *Burning Horizon* pa i sami original. Znači, nećemo dobiti ništa što već nismo vidjeli i iskušali prije... Ma, znate što, ne želimo se uopće više baviti ovim prekrpanim poluproizvodom jer nam je od svega toga već lagano postaje zlo. Samo nas još zanima koji će to naivci iskeširati lovu za igru koja je mogla biti napravljena u tjedan dana... ■

IZDVAJAMO / Tko tu koga?

Najlakše je na sve kritike iznesene u tekstu mudro uzvratiti kako je zapravo riječ samo o ekspanziji pa se od nje i ne može više očekivati. E pa, ne bi išlo, jer je primjerice i jedan *Call Of Duty: United Offensive* također samo ekspanzija, a zahvaljujući nevjerojatnim novinama, postao je popularniji od originala. Uostalom, danas je tanka granica između raznoraznih proširenja, nastavaka i polunastavaka pa se razlika ne bi trebala temeljiti isključivo na nazivu. Primarna stvar bi trebala biti količina novog sadržaja, a ne prežvakavanje starog, što je i previše očit pokušaj zarađivanja love na što lakši način. A barem kod nas u Hackeru takve fore ne prolaze, pa vas na vrijeme upozoravamo da budete svjesni o čemu je zapravo riječ. Upozoreni ste.

PLUS

- nova kapanja
- poznata
- Blitzkrieg franšiza

MINUS

- osim kampanje, ništa novog
- zastarjela grafika
- path finding

HACKER OCJENJUJE » Blitzkrieg: Rolling Thunder

Pokušaj dodatnog iskamčivanja love i ništa više

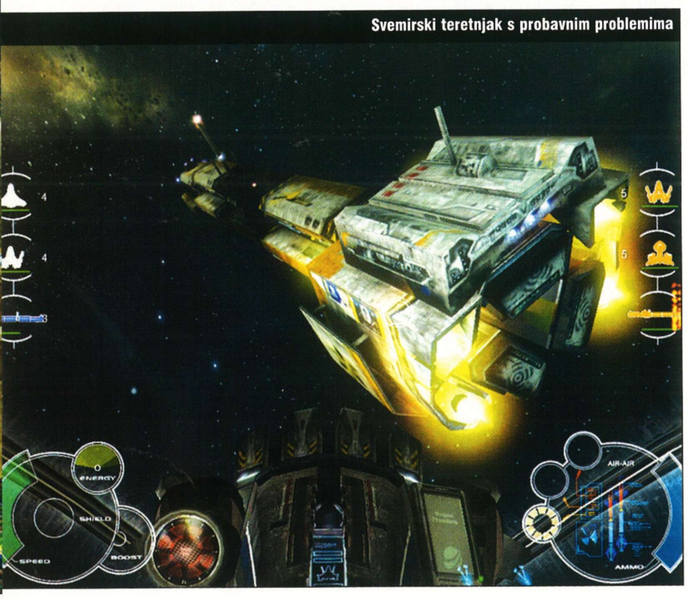
72

POSEBNO IZDVAJAMO/NOVU KAMPANJU

Vratite mi moje uvo!

SPACE INTERCEPTOR: PROJECT FREEDOM

Dosta vam je dugog učitavanja, spetljanih kontrola, zahtjevne grafike? I nama, stoga smo doista istinski guštali u ovom slatkom *Space Interceptoru*



Svemirski teretnjak s probavnim problemima

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

Malo je igara koje vas jednostavno zgrabe na prvu loptu i ne puštaju dok ih u jednom dahu ne odigrate do kraja. Jedna od takvih definitivno je *Space Interceptor*, koja će zaokupiti vašu pozornost svojom jednostavnošću, iskrenošću i gotovo puritanskom igrivošću koja nikad ne želi biti ono što nije. Najinteresantnije je što zapravo nije riječ ni o kakvom visokobudžetnom proizvodu nego svojevrsnom izenađenju koje se potiho uguralo na stražnja vrata.

SAMO NEK SE RASPRSKAVAJU

Na prvi biste pogled mogli pomisliti da je riječ o svemirskoj simulaciji i bili biste potpuno u krivu. Poput sredovječnog vrtlara koji je umjetno gnojivo zamijenio s kuglicama strihnina i otrovao dobrostojeću britansku obitelj. Ne, *Space Interceptor* je arkada, i to intenzivna arkadna raspucačina s tek mizernim primjesama gorespomenute simulacije. Što je, zapravo, super, jer ćete se u nju ufurati u roku 1.6 milisekunde i nećete biti opterećeni *sim*...opterećenjima. Nego

INFOBOX

Space Interceptor: Project Freedom

PROIZVOĐAČ ☐
City interactive

IZDAVAČ ☐
City interactive

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P3 800, 256 MB, GeForce 3

NAŠA PREPORUKA ☐
AMD 2200XP, 512 MB, Radeon 9800PRO

MULTIPLAYER ☐
LAN, modem, Internet

WWW IGRE ☐
www.spaceinterceptor.com

ALTERNATIVNO

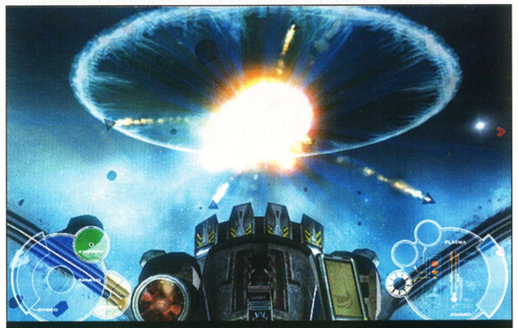
- **Freespace**
  Ultimativna space sim hardcore rasturačina
- **Freelancer**
  Ozbiljni space sim s dodatkom trgovanja

Kad se roštiljski ugljen ovako zažari, vrijeme je za stavljanje mesa

"SLATKA MALA SVEMIRSKA ARKADICA. JOJ, DA MOŽEMO, POLJUBILI BISMO JE U ČELO"

ete guštati u predivnoj grafici, krasnim eksplozijama i odličnom osjećaju natjeranja svemirskih brodića. Daklem, svoje etalo ne vozate *joystickom* nego mišem, a o funkcionira gotovo identično kao i ožnja u mnogo kompleksnijem *freelanceru*. Svaki pomak glodavca stravito se brzo aplicira na kretanje vašeg roda i za ovaj sustav imamo samo riječi vale. Dakle, lijevom tipkom pucate iz prinarnih oružja poput lasera i inih, desnom spaljujete navođene i nenavođene rakete, *bace* vam služi za aktivaciju *boosta* i... i to sve, *Project Freedom* neće vas zamarati ni čim drugim! Šad vidite zašto smo rekli da riječ o arkadi, a sad ćemo vam otkriti da taj lepršavi osjećaj neobveznosti provlači kroz sve ostale elemente igre. Evo, aprimjer, priča; govori o dvadeset i prvom tljeću i o tipičnoj korporacijskoj kolonizaciji okolnih planeta jer je na Zemlji onestalo *resourcea*. Kao mladi pilot dobrih nomaka, tj. "naslovnih" Project reedomaša, borit ćete se protiv drugih ompanija, koje su, dakako, zle. Da, zvuči uhoparno i sterilno, no zapravo i nije s bzirom da scenarij služi samo kao isprika a predivne svemirske pozadine i lokacije o kojima ćete se boriti. Nešto poslije priča

Mars; jučer, danas, sutra


U redu, raspuknuo se, idemo sad potražiti drugoga

postaje čak i zanimljivija, kad se nađete na drugom kraju galaksije, no i dalje ostaje nešto s čim se možete, ali i ne morate baviti. Prema tome, *briefinge* slobodno preskačite kako biste što prije došli do onog glavnog, a to je, kao što rekosmo, iznimno zabavno napucavanje, gdje ih samo ih lovite i kokate, dok se brodsko računalo brine za automatsko lockiranje najbliže mete, te se nakon njena uništenja seli na drugu. Nema napucavanja brodskih podsustava, taktičkog zapoivijedanja suborcima, kompliciranog slijetanja na matični brod, balansiranja energije štitova? Koga briga, glavno da *Space Interceptor* uspijeva u osjećaju brzine i sočnog napucavanja, pa stoga borba nikad nije dosadna nego dinamična i uvjerljiva. Također, pravi je gušt kombinirati primarna i sekundarna oružja i gledati kako se rasprskavaju i rasprskavaju i rasprskavaju...

NATIONAL GEOGRAPHIC

Znači, fulate ih mitraćem, ali im zato pošaljete rakete i buljite u gornji desni dio ekrana, tj. njihovu kameru iz prvog lica. Nekoliko lukova, presijecanja brodske putanje te izbjegavanja *flareova* i rakete pronalaze svoj cilj, a vi se odmah nakon toga okomljujete na neku drugu prijetnju. Odlično, a osim malih brodića, napucavat ćete i veće transporte, razarače i tako dalje. Sve što smo dosad naveli bilo bi sasvim dovoljno za izdašnu dozu zabave, ali igra nam nudi i više; naime, barem polovica misija odvija se na POVRŠINAMA različitih planeta, Mjeseca, asteroida, planetoida. Bez

IZDVAJAMO / DIVOTE SVEMIRA

Igra bi vas sasvim lako mogla inspirati da se bacite u potragu za slikama našeg Sunčevog sustava i bliže okolice. Naime, grafika planeta i maglica definitivno je najbolja koju smo vidjeli u igrama ovog žanra i neizrecivo asocira na divote koje je snimio Hubble, a koje se, između ostalog, često mogu vidjeti i u National Geographicu. Pa da ne kažete po N-ti put kako se igre vrte samo oko ubijanja, paljenja, sodomije i pedofilnog incesta.

brige, sve ostaje isto, samo što uz zračne mete, rokate/divljate još i po tlu. Pa da vidiš uništavanja staklenika, obrambenih topova, generatora štita, robotskih hodača, Mjesečevih *buggyja*... i tako sve dok vam se dupe ne napuni i više nego što u nj stane. Opet, sve je sasvim arkadno i jednostavno, tako da vam nevina zabava neće biti prekinuta apsolutno ni s čim, osim eventualnim zurenjem u prekrasnu grafiku. Nije samo riječ o njezinim tehničkim kvalitetama, koje su sasvim u redu i sadrže propisanu dozu čestica, zraka, sjenčanja, detaljnih tekstura i tako do petog apostola, nego i o idućem: radnja se većinom odvija u Sunčevom sustavu, što znači da ćete gledati vizure poznatih vam planeta i Mjeseca, koje su skinute jednostavno briljantno. Vidi se da su grafičari skenirali prave fotografije dobivene pomoću svemirskih teleskopa i sondi, što posebno pohvaljujemo s obzirom da je riječ o neafirmiranoj ekipi i polubudget igri, što je onda rezultiralo ultradetaljnim teksturama zahvaljujući kojima ćete vidjeti najsitnije Marsove kanale, poznate Mjesečeve kratere, famoznu Jupiterovu mrlju i sve ostalo u istom National Geographic stilu. A tek maglice, daleka sazviježđa, krakovi galaksija, brrrrrr... Čudesa ove prepoznatljive grafike rade sasvim solidno, tj. brzo, tako da na Radeonu 9800 PRO nismo imali nikakvih problema. Igra je trznula tek tu i tamo, i to prilikom malo većih eksplozija ili dok je bila nakrcana desetinama vozila i letjelica. No, i to su bila tek "trckanja" tako da će većina PC populacije sasvim solidno uživati u ovom bombončeku. Nemamo vam više što reći jer je *Space Interceptor* toliko jednostavna i iskren da bi svaka naknadna filozofiranja djelovala licemjerno, možda tek preporučiti da ga svakako nabavite i zabaviti se kako niste dugo. Vidite, stvarno se ne sjećamo kad smo zadnji put učitali misiju u samo pet sekundi (zvuči nevjerojatno, ali igra učitava stravičnom brzinom!), našli se za kokpitom opakog svemirskog letala i već u idućem trenutku fajtali s rojevima i rojevima sočno nadirućih brodića. Pravi primjer velikim kompanijama kako se rade entuzijazmom natopljene IGRE. ☐

PLUS

- zabavnost
- arkadnost
- sunčev sustav
- nezahtjevna grafika

MINUS

- budget naslov
- arkadnost

HACKER OCJENJUJE » Space Interceptor: Project Freedom

Evidentno *budget* naslov, ali jako, jako zabavan *budget* naslov

78

POSEBNO IZDVAJAMO/SKENOVE PRAVIH PLANETA

INFOBOX

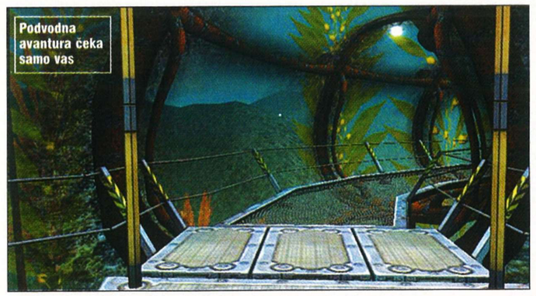
- Sentinel: Descendants in Time
- PROIZVOĐAČ: Dormeuse
- IZDAVAČ: Adventure Company
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 500 MHz, 256 MB RAM
- MULTIPLAYER: Nema

www.dormeuse.info

Sentinel: Descendants in Time

Spiljska posla

Zanimljivost vezana uz Adventure Company je da ne prode ni dva tjedna, a da ne izbace neku novu avanturu na tržište. Kvaliteta dotičnih gotovo je redovito upitna, pa nam stoga vjerojatno možete i oprostiti ako *Sentinel* nazovemo propalim slučajem već u drugoj rečenici. Razlozi tome možda leže u trećerazrednoj produkciji. A možda je pak problem u neprirodnom zlorabljenju po kojem je Adventure Company vjerojatno i najpoznatiji. Ili, možda igra pati od nevjerojatne klišejiziranosti. Ako nas pitate, vjerujemo da je riječ o potonjem. Naime, *Sentinel* je još jedna od igara koje se bave istraživanjem drevne i mistične civilizacije, koju vi, tj. igrač, do kraja igre otkrijete te usput naučite ponešto o tome kako postati bolji čovjek. Oni koji inače vole igrati takve igre možda će se oduzeti vidjevši hrpu predivnih lokacija, nekolicinu slagalica i atmosferičnu priču o Tastanskim spiljama, no mi, koji smo do danas odigrali već petstotinjak sličnih igara, u tome, nažalost, ne možemo baš pronaći nekakav motiv za igranje. Naime, sve je poprilično *old-school*, orijentacija je otežana predefiniranim putanjama kretanja, a sučelje podsjeća na predmystovsko razdoblje. Međutim, ako ste zagriženi fanatik starih avantura…tko zna…možda vam se ovo i svidi. Šanse su male…no svejedno. *(dr)* ■



HACKER OCJENJUJE » Sentinel: Descendant in

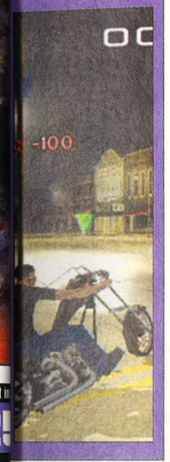
Drevne civilizacije. Samo ne drevne civilizacije. **2**

POSEBNO IZDVAJAMO: SPILJE I JEKU

INFOBOX

- American Chopper
- PROIZVOĐAČ: Creat Studio
- IZDAVAČ: Activision Value
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 500 MHz, 256 MB RAM
- MULTIPLAYER: Lan, Hotseat

www.activisionvalue.com/titles/AmericanChopper/



American Chopper

Motorom do slave

Igre temeljene na franšizi prodaju se bez obzira valjale one ili ne, stoga nas nimalo ne iznenaduje činjenica da ćemo uskoro zaigrati i drugi nastavak ove igre. No, to i nije tako bitno, ono što je daleko bitnije je da nočne ptice koje inače gledaju Discovery Channel konačno mogu zaigrati igru u kojoj mogu prtljati po motociklima, odnosno *chopperima* koje Paul sr. i Paul jr. mukotrpno izrađuju u svakoj epizodi American Choppera. Najveći izazov u ovoj igri izvršavanje je raznovrsnih zadataka, utrkivanje te, dakako, izrada jedinstvenih *choppera*. Zagriženim fanovima američke "kulture",

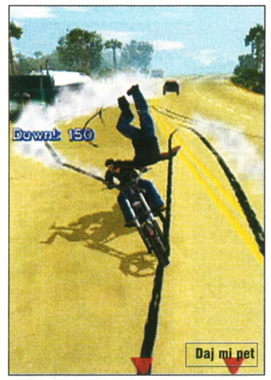
"Najveći izazov u ovoj igri izvršavanje je raznovrsnih zadataka, utrkivanje te, dakako, izrada jedinstvenih *choppera*"

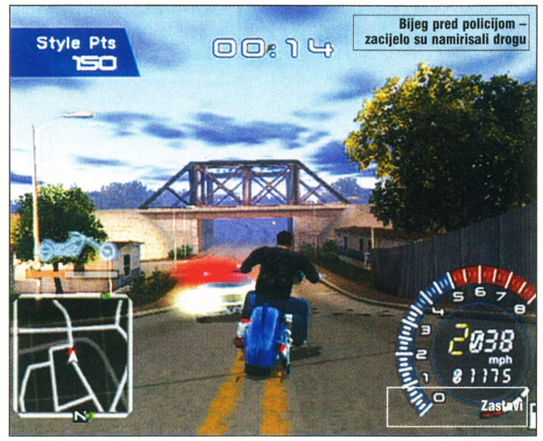
harley-davisona i mišićavih muškaraca ova bi se igra mogla svidjeti i više nego što bi itko mogao pomisliti. Ostatak ekipe, koji baš i ne pada na brujanje *chopper* motora, možda bi je trebao zaobići u vrlo, vrlo širokom luku. I to ponajprije zbog mnogih propusta u koncepciji, poprilično lošeg fizikalnog modela te činjenice da je riječ o igri koji, u krajnju ruku, spada u *budget* ponudu. Drugim riječima, *American Chopper* ispunjava sve kriterije koje bi neki fan Discovery Channelovog *reality*-dokumentarca mogao imati, a, dakako, morao bi imati i dvjestotinjak kuna u džepu (koliko igra, naime, stoji). *(dr)* ■

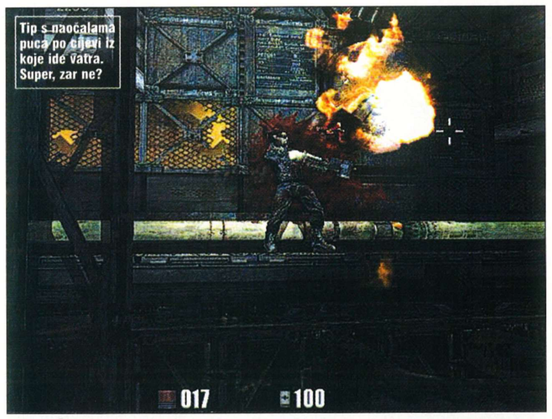
HACKER OCJENJUJE » American Chopper

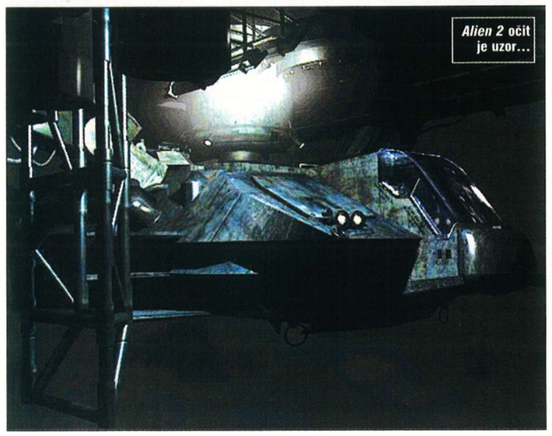
Motori i jurnjava za ljude bez novca. **40**

POSEBNO IZDVAJAMO: MODIFICIRANJE CHOPPERA









Blowout

Pušiona

Igre u novije vrijeme lagano idu kvragu. One koje nešto vrijede izlaze s dvogodišnjim zakašnjenjem, dok pak one nekvalitetne pristižu danomice. Znajući kako one prve najčešće (zbog pokrivanja što većeg dijela tržišta) izlaze na velikom broju platformi, i Majesco se odlučio za takav pristup. Konkretno, sjetili su se da inače nehumano lošu igru naprave za Xbox i Playstation 2, očekujući da će ljudi valjda nasjesti na obećanja o nezaboravnom provodu. Međutim, moramo vam reći da je *Blowout* - loš. Toliko loš da nam nije jasno zbog čega su ga autori uopće krenuli raditi. Ideja o vojniku koji s motornom pilom, sačmaricom i višecijevnim protuoklopnim topom puca po izvanzemaljcima starija je od Amige, što bi još eventualno moglo pobuditi nostalgiju samo kod zagriženih fanatika Amige i napuniti im oči suzama. Nažalost, neće to biti suze radosnice – jer, kao što rekosmo, igra o kojoj ovdje govorimo vjerojatno je lošija od svih dosad postojećih varijanti *Alien Breeda*. Ukratko, *Blowout* je depresivni *side-scroller* isplivak koji NEĆETE igrati ako vam je život mio. *(dr)* ■

"Toliko loše da nam nije jasno zbog čega su autori uopće krenuli raditi ovu igru"

HACKER OCJENJUJE » Blowout

Najgora pucačina ikad **0**

POSEBNO IZDVAJAMO: PILU

INFOBOX

- Blowout
- PROIZVOĐAČ: Majesco
- IZDAVAČ: Netko
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 500 MHz, 256 MB RAM
- MULTIPLAYER: Hotseat

www.blowoutgame.com

Santa Claus in Trouble Again

Joj, joj, joj

Problem s današnjim ljudima je što brzo padaju pod utjecaj reklame. Primjerice, ako nekome nešto gurate pod nos dovoljno dugo da mu se zavuče pod kožu, velike su šanse da ga navučete da radi stvari koje inače ne bi radio. Kao, recimo, da postane totalni idiot koji igra arkadne igre s Djedom Mrazom kao glavnim likom. Iskreno, nije nam baš jasno zašto bi netko to uopće igrao – no preskočimo radije nepotrebnu analizu tržišta i recimo da kupci prvog nastavka *Santa Clausa* uglavnom spadaju u kategoriju bjesomučne potrošačke stoke. Drugi nastavak ove poprilično retardirane reklame za coca-coliziranog Djeda Mraza (crvena boja, bijela brada itd.) igračima donosi divnu 3D grafiku, gomilu darova koje moraju skupiti, hrpu lobotomizirajuće blagdanske glazbe te, konačno, Djeda Mraza koji na kutiji izgleda kao šlagirani ruski general. Dodamo li svemu tome i monstruozno nisku cijenu samog proizvoda (oko šezdeset kuna), dobili smo igru koja bi nam u pravilu trebala poslužiti kao jedna od boljih metoda smirivanja najmlađih ukućana (kojima je, barem u tim danima života, jedino važno da na ekranu sve bljeska u vedrim bojama). U pravilu – napominjemo. S obzirom da igra o kojoj govorimo nije čak ni dostojna statusa zabavnog softvera. *(dr)* ■

"kupci prvog nastavka uglavnom spadaju u kategoriju bjesomučne potrošačke stoke"

HACKER OCJENJUJE » Santa Clause in Trouble Again

Djed Mraz u svom najgorem izdanju **10**

POSEBNO IZDVAJAMO: BLJESKANJE

INFOBOX

- Santa Claus in Trouble Again
- PROIZVOĐAČ: GD
- IZDAVAČ: CDV
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 500 MHz, 256 MB RAM
- MULTIPLAYER: Nema

www.santaclaus2.de

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 e-mail hacker_helpline@eph.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.

Eh, eh, na što sve ljudi nisu spremni samo da bi došli nagrada! Naime, u proteklih nekoliko tjedan pristiglo nam je toliko vaših pri-javnica i pisama da smo bez problema mogli napuniti omanji bazen. I da, zahvaljujemo vam na brojnim čestitkama i lijepim riječima koje ste nam uputili za protekle blagdane, uživajte u 2005., a i mi ćemo se, dakako, truditi da vam u tome pomognemo.

Prigodno odgovara: HITMAN *www.hitman.com*

MISLI SVAKO DA JE NAMA LAKO!

Pišem vam prvi put (!!!) i kao prvo SRETNA NOVA GODINA!!!! Sve pohvale za cijelu hacker ekipu (lako je vama, po cijeli dan šutate igre!!)
Da, dok pišem ovo pismo, pomalo listam HACKER i gledam konfiguracije: P4 3.2 GHz, 1GB memorije ... A onda pogledam u svoju kantu koja ima 128(!!!!!) MB memorije i dođe mi da zaplačem... Ma dođe mi da kupim Xbox , ali nema se love (uostalom, komp je najbolji!) Sve ove novije igre mogu samo gledati, čitati o njima, ali NIKAKO i zaigrati, dok svi moji prijatelji s ponosom pokazuju što mogu njihovi strojevi. Starce ne mogu užicat love ni za grafičku. Nemojte se smijati, nemam čak ni optički miš... I još me zaj**aje ona kuglica (sjećate li se vi uopće što je to?)
I recite mi, što mi preostaje - opljačkat banku?? Ili pak igrati starije igre??
P.S. Znam da nećete ovo objaviti.
P.P.S. Pozdrav iz Livna! Lj.B. (hAcKeR...)

Ispod 1000 kn. Divota

Teška su vremena, znamo kako ti je! Ali, čuj, žic po žic i za jedan Xbox bi se dalo nakupiti novca jer, evo, pala mu je čak i cijena pa sada stoji oko 1000 kuna - bez obzira na trenutačno evidentu grafičku nadmoć PC-ja nad konzolama, za te novce, nažalost, bolje nećeš naći.

KASLIĆ=ZLO

Pozdravljam sve urednike i novinare koji se brinu da Hacker izgleda ovako kako izgleda! Nakon toga bih sebi zaželio dobrodošlicu zbog povratka u 'klub' hakerovaca!
Prije otprilike tri-četiri godine bio sam pretplatnik Hackera na dvije godine, ali nakon toga sam odustao i nastavio kupavati Hacker na kioscima iz jednog razloga. Volio sam dobiti sve gotovo na ruke pa tako i Hacker na svoju kućnu adresu, ali postojao je problem. Taj Hacker je uvijek završio u mojem malom, nezaključanom, starom kaslićeku. Uvijek u moje ruke dolazi zgužvan. Još bih nekako i prešao preko toga, no klinci su mi dva broja maznuli iz kaslića, nakon čega sam se odlučio prekinuti s pretplatom! E sad, moje pitanje glasi: je l' se sad Hacker dostavlja točno na vrata pa, ukoliko nitko nije doma, vraća u najbližu poštu pa poštovani pretplatnik treba otići po svoj broj ili se i dalje ostavlja u kasliću?? Sigurno neki imaju velike kasliće u koje stane sve i svašta, ali većina nas nema! Eto!
Na početku sam si zaželio dobrodošlicu. E, to je zato što sam bio primoran ne kupovati Hacker neko vrijeme, pa mi sad nedostaju brojevi 101-108! Mogu li se ikako nabaviti ti ne tako stari brojevi putem pošte ili nekog sličnog dogovora s vama!??
Eto, to su moja dva kratka pitanja. Volio bih ako je ikako moguće da mi odgovorite na mail!
Zahvaljujem!

Ooooo, krasno! Lijepo malo pismo. Ajmo sad do kolodvora trgnut' jednu brzu

PUCAJ

1. Kad stiže *Hitman 3*?
2. Kad ćete objaviti recenziju PC inačice *KOTOR-a 2*?
3. Što je sve moguće igrati na našim prostorima od MMORPG igara?
4. Hoćete li uskoro u Hacker dijeliti Ferrari Enzo?
5. Mogu li čitatelji izvan Hrvatske sudjelovati u vašim nagradnim igrama?

1. Već na proljeće, još samo malo strpljenja.
2. Idući mjesec - tada, naime, izlazi službena PC inačica igre.
3. Teoretski, apsolutno svaki naslov do kojega možeš doći n našim prostorima možeš i zavrtjeti
4. Ozbiljno razmišljamo o tome
5. Apsolutno svi stanovnici naš galaksije koji dođu u posjed svojeg primjerka Hackera imaj pravo sudjelovati u našim nagradnim igrama.

Pozdrav!

Po pitanju starih brojeva, pomo ti, i uz najbolje namjere, nažalost, r možemo. A što se metode dostave Hackera tiče, to, nažalost, ovisi sa o tvojem osobnom dogovoru s poš tarom. Naš savjet ti je da ga ulovi prilikom ostavljanja pošte, odvede ga da trgenete jednu ljutu u lokaln birtiji i središ stvar! Dobrodošao natrag u klub, prvo pravilo je: mi n razgovaramo o klubu :)

HALF-LIFE JE PRECIJENJEN

Podrav najboljem časopisu na s jetu. Pišem u vezi s igrom *Half-life2*. Kad sam je počeo igrati, imao am onaj u j... te efekt sve do prve rave misije, odnosno *chaptera 3* i njesta gdje se nalazim u prostoriji unoj bačvi od kojih dio odmah ništim jer mi nedostaju ona leteća uda s nekim ventilatoričima i crven-m svjetlima. Nakon što ih uništim, edini izlaz je ići po stubama dolje, dje se iznad mene nalazi izlaz rveno svjetlo svijetli, dolje je voda) ne mogu do tog prolaza doći. Pokušao sam slagati preostale bačve u neku konstrukciju, no kad ih nakon lugog zafrkavanja i urlanja uspijem ložiti, Gordon ne želi skočiti u pro-az. Sve u svemu, nakon ovoga, svaka gra, pa bila i najbolja na svijetu, bi ni se zgadila pa tako i ova i mogu reći da me gotovo ne zanima ostatak nakon ovakvog sranja (slaganje je tako loše napravljeno da mi se smučilo). Pomozite mi oko ovog problema jer sam se jako iznervirao gledajući kako mi ovaj potez nikako ne ide. A moram i reći da sam ja recenzent, ni u snu nakon tih bačava igri ne bi dao ocjenu 93. Po meni, igra oko koje se toliko zafrkavaš nije vrijedna takve ocjene iako sam doista mislio da će ova igra tu brojku opravdati (još se sve može promijeniti). I još sam se nečeg sjetio: tako hvaljena Havoc 2 fizika ovdje mi samo odmaže i uopće ne izgleda tako realno.Valjda zbog toga što smo u stvarnosti mnogo precizniji u baratanju sa stvarima pa i bačvama nego što smo s mišem. Zar Valve nije mislio na to. Eto kako samo jedan mizeran detalj snižava ocjenu igre za koju sam do tog dijela mislio da je the best. Ako možete, pomozite mi oko tog problema i barem u Hackeru navedite naznake onoga što sam mislio reći ovim pismom. Pozdrav cijeloj redakciji od iznerviranog očajnika.
P.S. FAR CRY STILL RULES. Kako to da Lauš nije više ovu igru uspoređivao s *Half- Lifeom 2*. Od *Dooma 3* je daleko bolja. I da, zaboravio sam poslati na vrijeme slogan za nagradnu igru pa vam šaljem jedan ovako izvan nagradne igre: Svakog gamera san, imat Asus Vento bar jedan dan!
ili - Tko sebi ne želi Asus Vento, taj lik pravi je blento!
P.P.S. Ne znam gdje da pošaljem ovo pismo, na help line ili chat?
Ma poslat ću ga na chat.

Haljf-Laljf dvlja blja - pajserom po bulji

Čuj, bez obzira na tvoj problem s bačvama, ne bismo se mogli po pitanju toga s tobom složiti. *Half-Life 2* i dalje smatramo jednim od uvjerljivo najkvalitetnijih i najinovativnijih naslova u prošloj godini, bez obzira na poneku manu koja tu i tamo iznikne. Bez obzira na sve nedostatke Havoc fizikalne emulacije, kojih i u najnovijoj verziji još uvijek ima podosta, to je uvjerljivo najrealniji fizikalni model koji u ovome trenutku postoji u svijetu igara te smo uvjereni da će s vremenom, iz verzije u verziju, biti još daleko bolji, efikasniji i manje iritantan po samu igrivost.

Pisma čitatelja

PIŠITE NAM
"HACKER" (PISMA ČITATELJA),
Koranska 2, Zagreb | MAILOM hacker@eph.hr

U prodaji svakog 20. u mjesecu

NAGRAĐENI SRETNICI SU...

ASUS SUPER RAČUNALO

Pobjednički slogan je:
«PRŽI, PERE, VRIJE, OD ASUS ZVJERI LUĐEG NIJE!»
Hrvoje Rožaj, Zagreb
- u idućem broju pročitajte izjavu oduševljenog pobjednika natječaja i bacite oko na slike sa ceremonijalne dodjele ove ekskluzivne nagrade.

SMS NAGRADNA

KUĆNO KINO
Dubravko Šparovec, Zagreb

LOGITECH RALLY VIBRATION
Žarko Obrovac, Veliko Trojstvo

LOGITECH CORDLESS ACTION CONTROLLER
Goran Ovčariček

ASTRONOMSKI TELESKOP
Mario Kranjčina, Zagreg

GODIŠNJA PRETPLATA NA HACKER + MAJICA
Mirko Prigl, Dubrovnik

PIXELVIEW 6800GT

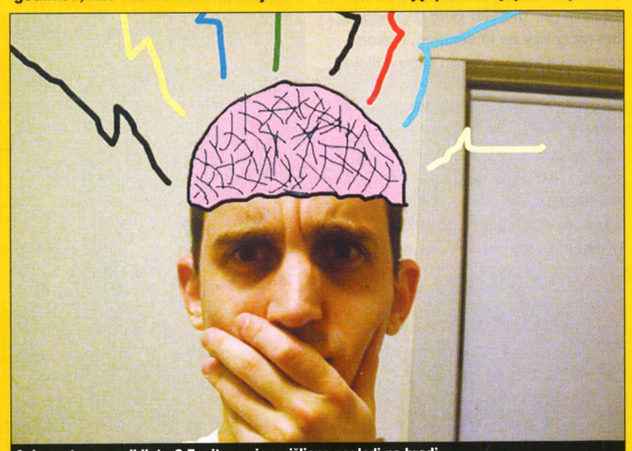
Damir Pelavač, Zagreb
Sulejman Meholović, Split
Ante Santo, Mađarska

PONOVNO S VAMA » PISMO MJESECA » PONOVNO S VAMA » PISMO

Pozdrav cijeloj ekipi Hackera.
Mislim da ne moram napominjati da ste najbolji časopis u Hrvatskoj i šire, jer to je činjenica. Popularnost vam je donekla pala izbacivanjem CD-a (no i natoč tome, ostao sam vam vjeran). Prvi put kad ste krenuli bez CD-a nisam vam ništa zamjerao jer sam mislio da će to biti samo jednom, ali, nažalost, nije bilo tako nego se nastavilo iz broja u broj. Već sam počeo razmišljati da vas prestanem čitati, jer sam doista mislio da za tih 30 kn ipak zaslužujem CD. Kupio sam jednom čak i onaj drugi časopis, no odmah sam se pokajao. Naime, CD im je bio stvarno super, ali što se tiče pisanja njihovih recenzenata, bio sam razočaran. To me navelo da vas ponovno počnem čitati (već treću (ili možda četvrtu) godinu zaredom). Tekstovi kakve pišu Lauš, Rukavina i kolumne kakve piše Žmirić natjeraju vas da se zapitate što takvi ljudi uopće rade u gamerskom časopisu, umjesto da negdje ubiru pare na veliko?! Ljudi s tako razvijenom inteligencijom i razmišljanjem traže se svugdje u svijetu. Žmiriću, ostavi se kolumni i igara te postani psihijatar - dobivat ćeš 500 kn po satu i fućkat će ti se živo. Lauš, ti pak... e, čekaj malo, mislim da ste dovoljno pametni da si sami odaberete nešto. Uglavnom, najbolji ste na svijetu i nema vam premca. Bog vas blagoslovio u novoj 2005. godini i u onih sto, koliko želim da vi i vaš časopis minimalno dožive. Ostanite naj i HVALA NA DVD-u!
Marko iz Novog Virja

"... Kupio sam jednom čak i onaj drugi časopis, no odmah sam se pokajao..."

Sve razloge da čitaš konkurenciju smo otklonili, a punom parom radimo i na novim sadržajima koji će te, vjerujemo, još više obradovati. Žmirić polako gradi reputaciju, a za koju godinicu, kad mu dosadi uobičajan način života, planira preseliti u Hollywood i raditi kao vrstan psihijatar tamošnjih filmskih zvjezda i prodavati im malo hrvatske pameti. Hvala ti najljepša na lijepim željama!



A da postanem psihijatar? Zapita se, i zamišljeno pogladi po bradi...

JAVITE NAM SE, PIŠITE NAM, PITAJTE NAS ILI KRITIZIRAJTE...

NOVI MAIL:
hacker@eph.hr

NOVA ADRESA:
Redakcija Hackera,
Koranska 2, 10000 Zagreb

NAZNAKE:

PISMA - za pisma čitatelja
HELP - za SOS Helpline
PANIKA - za Bez Panike Helpline

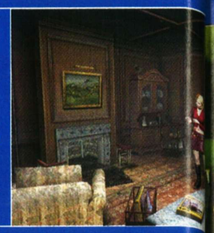
Pri pisanju maila ili slanju pisama obavezno koristite u subjectu potrebne naznake kako bi vaš upit ili komentar bio pročitan.

SOS

SILENT HILL

A Marica je zapela u školi u sobi s klavirom. Vjerojatno treba nešto odsvirati, ali što?

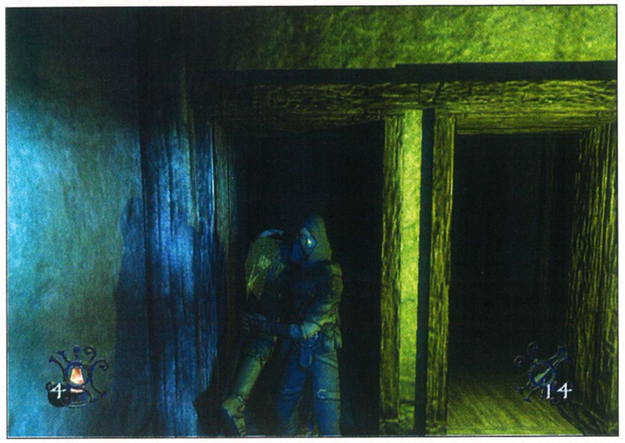
Klavir možeš koristiti tek nakon što si stavila zlatni medaljon na njegovo mjesto pa pretpostavljam da si to učinila. Ako je to učinjeno, sada bi na klaviru trebalo odsvirati kombinaciju koju moraš otkriti iz pjesmice na zidu. Ako ti to ne uspijeva, trebaš stisnuti, gledano slijeva nadesno: drugu bijelu tipku, predzadnju bijelu tipku, zadnju crnu, petu bijelu te prvu crnu.



Čini se da je prvi mjesec u godini prošao u znaku starijih igara. E sad, je li riječ o nostalgiji za prošlim danima ili pak o nečem drugom, ne znamo. Kakogod bilo, pomoći ćemo vam proći ih kako biste se što prije mogli baciti i na nešto novije.

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ



THIEF 3: DEADLY SHADOWS

A Marko se mora popeti u toranj sa satom. Našao je cijev na kojoj je znak, ali ne zna kako se popeti.

To mnogima predstavlja problem. Dakle, kad dođeš do cijevi, moraš poći u udubinu ispod i početi se penjati po zapadnom zidu, a onda malo krenuti ustranu i spustiti se na malu cijev - tek odande možeš ući u veliku cijev i započeti misiju.

SYBERIA 2

A Nepotpisani čitatelj ne zna kako pozvati mamute pomoću roga.

Prvo ga "uključi" tako da upotrijebiš Ivory key na ključanicu. Nakon toga stavi ključ u drugu rupu s lijeve strane u donjem redu pa okreni kotač da bi usmjerio rog u pravom smjeru. Sada još i pogledaj taj rog, koji se, znači, nalazi s lijeve strane, te namjesti u gornjem redu otvore na: otvoren, djelomice otvoren, otvoren, a u donjem: djelomice otvoren, zatvoren, otvoren. Nakon toga povuci ručku.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

A Ivica se nalazi na kraju zadnje misije. Treba ubiti teroriste - dobio je poruku da ih prepozna pomoću termalnog pogleda, ali ne zna kako.

Ukupno je 10 terorista koje moraš ubiti u ovoj misiji. Kad staviš termalne naočale, vidjet ćeš toplinske odraze ljudi – uglavnom crvene, no i 10 narančastih. To su teroristi i njih moraš ubiti.

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

A Nepotpisani nas čitatelj pita kako pobijediti Serafan Lorda u ovoj igri.

Prvo moraš skočiti na njega i srušiti ga. Da bi to postigao, pomoći će ti tvoja telekinetička sposobnost. Slijedi animacija nakon koje se borba nastavlja. Preporučujem da blokiraš sve udarce i ne pokušavaš udarati, nego čekaj dok ne budeš mogao iskoristiti *immolate* napad. Trebaš ga udariti *immolateom* 4 puta, stoga se čuvaj njegovih udaraca u međuvremenu. U trećem dijelu borbe moraš nastaviti blokirati, a, kad budeš u prilici, iskoristiti berserk na njega. To napravi 2 puta i pobijedit ćeš – samo pazi da ne padneš s platforme.

THE FIFTH DISCIPLE

A Ivo pita kako zapaliti vatru kod gudure gdje je s druge strane pas koji laje. Postavio je drvo, ali nema čime zapaliti vatru. Također ga zanima što učiniti kod ruševina tornja jer nema ničega na što bi mogao kliknuti.

Vatru zapališ čarolijom. Pa, jesi li čarobnjak ili nisi? Jednostavno baci vatrenu kuglu na drvca. Što se tiče ruševina, i ondje ti treba čarolija. Upotrijebi *Detect Magic* kako bi mogao prijeći preko kamenja koje će se pojaviti i ući u unutrašnjost tornja.

CHEAT TERMIN

■ LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

U direkotoriju c:\documents and settings\IME\application data\my battle middle-earth files (gdje je IME ime k nika računala) naći ćete tekst file IMEskirmishstats.ini (gdje je IME vas ime u igri) te ga otvorite. Tu možete promijeniti podatke koje igra koristi skirmishima te si ih na taj način olak

■ VAMPIRE: THE MAS QUERADE – BLOODLIN

Treba započeti igru s dodatnim parametrom –console 1. Sada ćete pritisi tilde (~) otvoriti prozor, u koji može upisati šifre.

određeni broj (#) iskustva – giftxp #
oružja i predmeti - impulse 101
god mod - god
nevidljivost - notarget
povećajte ženske grudi za određeni b (#) - money #
namjestite svoju krv na tri četvrtine - blood
namjestite svoju krv na određenu kol (#) - blood #

■ HALF-LIFE 2

Započnite igru s dodatnim parametro console te, kad igra počne, prizovite zor pritiskom na tildu (~). Sada upi sv_cheats 1 kako biste aktivirali šifre upišite.

god mod - god
stvorite predmet - give IME PREDME
sva oružja - impulse 101
NPC-i će vas ignorirati - notarget
prolazite kroz zidove i slične prepreke noclip
ispis karti - maps
pebacivanje na određenu kartu - map MAPE
uključite gledanje i okretanje mišem - +mlook
prikažite križić gdje ciljate - hud_quic help/text? 1
promijenite veličinu oružja koje nosite (početni broj je 54) - viewmodel_fov
promijenite jačinu gravitacije - sv_gr #
promijenite brzinu protoka vremena (od 0.00 do 1.00) - cl_phys_timesca
promijenite gustoću zraka - air_dens #
crno-bijela slika - mat_yuv 1
slika u boji - mat_yuv 0

BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON

A Mario se nalazi u dvorcu. Želi uzeti bocu s police u kuhinji, ali ga u tome ometa kuhar.

Moraš u Petrinoj sobi malo bolje pogledati kutiju u kojoj si našao keriku. Čim pronađeš skriveni gumb, pritisni ga (nećeš moći prstom pa potrijebi olovku) - naći ćeš tajni dijeljak u kojemu je kamen za štrenje. Odnesi ga kuharu, koji će sada početi oštriti noževe i više neće obraćati pozornost na bocu.

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

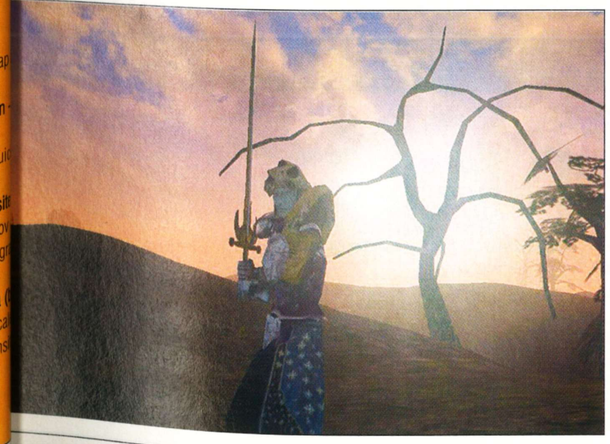
A Nepotpisani je čitatelj zapeo u garantu kod dućana P.Schlyter and Sons. Razgovarao je s čovjekom unutra, ali ovaj ga ne želi pustiti.

Možeš ga pokušati nagovoriti da e pusti (ako imaš dobar *persuasion*), ukrasti mu ključ ili ga, što je najjednostavnije, ubiti.

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

A Marka zanima kako stavljati duše pobijeđenog protivnika u *soulgem*e.

Moraš sa sobom imati *soulgem* dovoljno velik da u njega stane duša koju želiš zarobiti. Također, u efektu mora biti čarolija *soultrap*. Tu magiju možeš nabaviti kao i druge u obliku scrolla, napitka... Preporučujemo ti



SID MEIER'S PIRATES!

A Neven pita gdje se može vidjeti energiju broda da bi mogao odlučiti koliko još da puca po njemu u borbi.

Ova igra pokušava što vjernije dočarati doba gusara, tako da nema nikakvih prikaza energije. Moraš po izgledu neprijateljskog broda sam prosuditi koliko još treba pucati po njemu da bi potonuo. Što se tiče tvojeg broda, nakon borbe možeš u *fleet status* provjeriti oštećenja jedra i trupa.

A Drugo pitanje vezano uz ovu fenomenalnu igru dolazi nam od Štefa, koji zapravo ima dva pitanja. Zanima ga, naime, kako održati posadu veselom - nakon nekog vremena postanu vrlo zlovoljni i nikako ih ne može oraspoložiti, dok je drugo pitanje više zamolba da mu savjetujemo u kojem razdoblju igrati, odnosno kakvo je stanje u kojoj godini.

Što se tiče posade, njezino je raspoloženje na početku *very happy*, ali s vremenom ono lagano pada. Da bi ga što duže zadržao takvim, moraš stalno pljačkati i u tome biti što uspješniji. Dakako, što više zlatnika imaš, to su tvoji ljudi sretniji. No isto tako, što više ljudi imaš, to ih je teže i usrećiti jer se plijen dijeli na više dijelova, što znači da će svaki čovjek dobiti manje. Osim toga, nakon što plovi s jednom posadom više od dvije godine, polagano će se zaželjeti podjele plijena i doma. Kad dođeš do trenutka da ti je posada ljuta i ne možeš je nikako oraspoložiti, najbolje ju je smanjiti (izgubi namjerno ljude u borbi) i podijeliti plijen. Što se tiče tvog drugog pitanja, u prva dva razdoblja ima najviše trgovaca, gusara i različitih drugih brodova, ali i manje gradova. Poslije su već gusari rješi i sve je manje trgovaca, no zato ima različitih brodova (pogotovo kraljevskih) i mnogo gradova. To je godina 1660., u kojoj većina ljudi igra igru. Ono kasnije, posljednje, razdoblje nije toliko zabavno jer više nema mnogo brodova, a i oni koje sretneš bit će uglavnom prepuni vojnika koji žele istrijebiti i zadnje gusare.

PRISONER OF WAR

A Nepotpisani je čitatelj zapeo na petoj misiji, gdje se treba popeti i pogledati kroz prozor da vidi tko je izdajica. Sve bi bilo u redu kad bi mogao zakačiti uže kukom na mjesto predviđeno za to.

Najteža stvar u cijeloj igri je upravo bacanje tog užeta. Kao prvo, moraš se dosta udaljiti od prstena na koji ga želiš nabaciti i stajati ravno ispred njega, a ne ukoso. Kad si se pripremio, zavitlaj uže i digni pogled toliko da ti prsten koji gađaš bude u samom dnu ekrana. Pravi trenutak da ga bališ je onaj kad je kuka vrlo blizu prstenu, odnosno, ako je prsten baš u dnu ekrana, onda sekundu prije nego se kuka pojavi na ekranu, a ako je prsten malo više, onda kad kuka malo izviri.

GRIM FANDANGO

A Grimmer u Petrified Forestu pa nas moli da mu pomognemo. Nakon zagonetke s drvom i crpkama, treba naći ključ, ali ne zna kako.

Idi do znaka i prevezi se preko njega. Onda ga pokupi i idi na čistinu lijevo od tebe. Stavi ga u zemlju i čekaj da se zavrti. Ponovno ga pokupi i zabodi ga na mjesto koje je pokazivao. Otvorit će se prolaz u podzemlje, gdje ćeš naći ključ...

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

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

R9800 – vrlo dobar odnos uloženog-dobivenog

U borbi R9600XT protiv R9800SE, teško je odrediti koja je bolja - ovisi o izvedbi, memoriji sabirnice kod 9800-ice, brzine VPU i memorije kod obje, ali bih na tvom mjestu zagrizao još malo i kupio R9800XT, koja je malo skuplja, ali je i moćnija od prve dvije.
Ostatak konfiguracije mi se čini skroz OK, s tim da bih možda investirao još malo love pa kupio DVD-snimalicu, sada su im cijene doista povoljne.

DVOJBE OKO GRAFIČKE...

Bog, ja sam Dario. Htio sam da mi odgovorite na dva pitanja.
1. Koja je grafička bolja za ove i nadolazeće igrice, ATI Radeon 9800SE ili ATI Radeon 9600XT?
2. Je li ova konfiguracija dobra za nadolazeće igrice i što bi trebalo promijeniti?

CPU: Intel® Pentium® 4 Processor s HT tehnologijom 3.0 GHz, 800MHz FSB, 512 KB L2 cache MBR: Sapphire 865PEAS4-A30PE RAM: 512 MB (2x 256MB) DDR @ 400 MHz FDD: 1,44 MB, 3.5" HDD: 160 GB, Hitachi DeskStar 7K250, SATA/150 CD-RW/DVD: BenQ CD482B, 48x/24x/48x + 16x VGA: Sapphire Radeon™ 9800SE, 128MB DDR Modem: E-Tech PCI56AVP, 56K V.92 Hardware Audio: integriran Realtek ALC655 6-Channel audio Zvučnici: SD-802, 2.1 Computer Speaker System Kućište: Logic 301K-B, ATX P4 400W, USB Tipkovnica: Key Tronic KT-600, PS/2 Miš: Logitech M-B58 Wheel Mouse Optical
Htio bih da mi odgovorite na ta pitanja. Čitam vas od 1. broja i najbolji ste časopis!!

No, ovaj spam možete jesti... a o njem pjevaju i Pythonovci! :-)

moguće barem *mailom* jer više n znam što ću. Bio bih Vam jako z valan.
Pozdrav iz Bola

Pozdrav Bolu i otoku Braču!
Kako vidim, koristiš pristup putem Iskona, pa ti mogu reći da oni nud *spam* zaštitu izravno na svojem *m* serveru. Moraš se samo ulogirati putem njihovih stranica i odabrati jedan od tri načina zaštite, nakon toga *spama* više neće biti. :-) Prvi Spam Marker, koji označava spam *mailove* sa [SPAM], ali ih svejedno isporučuje u mailbox (pa onda ev tualno možeš podesiti u programu čitanje pošte da ti takve *mailove* odmah baca u neki folder tipa 'neželjena pošta'). Drugi je Spam Cleaner, koji automatski briše sve *mailove* za koje 'spozna' da su sp a treći se zove Spam Manager, ko zaustavlja neželjenu poštu u 'kara teni' i nakon toga te *mailove* može ili 'povući' na računalo ili izbrisati. Sretno u borbi protiv *spama* i vjer mi ima nas još koji ga dobivamo :-

JOPET NADOGRADNJA KANTE...

YO! Evo, ovako, nadograđuje kantu i mislim se da li uzeti Pentium 4 na 2.4 sa sabirnicom 800 i neku finu matičnu ili, kak je prijatelj preporučio, Barton 2500+ Mobile s Epox 8RDA+. Sad ti procjeni što je bolje ili da novi prijedlog. Imam nekih 3 tisućice, koje samo čekaju da bu

Canon IXUS-i, beskrajno sladak mali fotić

ložene u nešto. I još nešto, onako sput, nedavno sam kupio digitalni parat Canon IXUSi pa me zanima to misliš o njemu.
OY

Yello. Mislim da je isplativije uzeti thlon i neku nForce2 ploču. Dapače, ko nađeš negdje Mobile Barton, to bi ilo super. Jako lijepo rade, imao sam riliku to vidjeti uživo. Računaj da ti je ametno staviti i dual-channel memoiju, da iskoristiš performance koje ti udi stroj.
sto se digitalca tiče, moram reći da u mi Canonovi Ixusi od početka vrlo ragi. Mislim da je IXUS-i vrlo zgodan parat i ne sumnjam da će te dobro lužiti!

FORUMAŠKA PITANJA...

Nekoliko dana nakon što je moj rijatelj vidio *Half-Life 2* u mene rodao je Xbox i lovu stavio u fond a računalo. Sad jadan odvaja od rvavo zarađene plaće u taj fond i okušavamo složiti nešto dobro. Kostur konfiguracije je pred vama, a izrazite svoje mišljenje. Nemojte la se jadnik razočara, neka čovjek skusi svu moć PC igranja.

Athlon 64 3200
nsi k8n neo2 platinum (939)
eadtek 6600 gt (agp) ili možda 800 pa je pretvoriti u ultru
2x512 MB Corsair value 2336
eagate 160 GB SATA
VD-RW nec nd-3500 4xdl
WD-ROM Toshiba ili Pioneer
apajanje Chiftech 420 w ili Tagan 80 w
nonitor Samsung 959 nf

Ako se mene pita – procesor – ool. Ploču bih radije uzeo Abitovu ili susovu. Grafička – PixelView 6800. Corsair memoriju ne bih uzimao jer je

PITANJE BROJA

SKORA NADOGRADNJA KANTUŠINE...

Ovako, uskoro kanim nadograditi svoje računalo pa bih trebao koji savjet. Moja konfiguracija je:

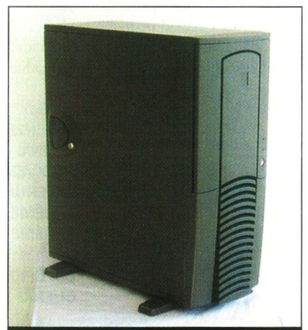
Gigabyte 7N400L, nVidia nForce2 Ultra 400...
AMD AX-2500 XP Barton
2 x 256 MB DDR pc 3200 Samsung
ATi Radeon 9200 128 MB DDR
Caviar 40.5 GB
DVD-ROM Samsung
CD-RW Samsung 52x/32x/52x - pokoj joj duši :)

Kako stvari stoje, svjestan sam da grafičku treba mijenjati, pojačati memoriju i sl., možete li mi pomoći, koju grafičku staviti jer sam stvarno neodlučan. Znam da mi ne treba samo to, već treba i ostalo nadograditi, stoga mi, g.Polojac, pomozite i recite što i koju marku proizvoda. Znam da je i DVD-RW preporučljivo staviti, ali ne znam što izabrati: preporučujete Asus DRW-160P, a hvalite Pioneer DVR-108 BK. Unaprijed zahvalan,
Vaš hackerovac

Pozdravljenski!
Što se grafičke tiče, trenutačno je pametno kupiti Radeon 9800 ili GeForce 6600GT, obje u AGP izvedbi... I te će ti bez problema raditi (i sam sam nedavno grafičku mijenjao na svojoj kanti). Što se RAM-a tiče, definitivno bih iskoristio činjenicu da imaš nForce2 ploču i uzeo dual-channel DDR, recimo, 2x512 MB ako financije dopuštaju. Isto tako, mislim da bi u dogledno vrijeme mogao razmisliti o nekom većem disku – red veličine 120-160 giga, više doista nisu skupi. Što se DVD-snimalice tiče, Asusovu preporučujemo jer je vrlo dobar odnos uloženog i dobivenog, dok je pak Pioneerova jednostavno sjajna (ako ti to išta znači, imam je i sam i prezadovoljan sam).Eto, nadam se da ti je sada sve jasnije :-)

Brza i SLi kompatibilna – PixelView GF6600 GT

skupa, bolje je uzeti neku *brand name* i tu uštedjeti znatne novce (e.g. Samsung, Infineon...). Disk bih i sam odabrao taj. Što se snimalice tiče, uzeo bih radije Pioneerovu, a isto tako i DVD čitač. Napajanje imam Taganovo i prezadovoljan sam, tako da ga doista preporučujem svima. Monitor je također dobar. Sve još samo valja upakirati u dobro kućište (Chieftec Midi Dragon ili takvo što) te staviti dva tiha 80mm Papst ventilatora u nj i može se mirno spavati! :-)



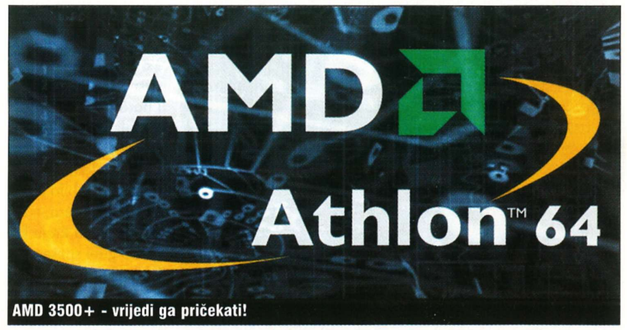
Chieftekov zmajček – omiljeno kućište hackerovaca...

NAKON ŠTEDNJE TROŠENJE

Konačno skupih novac za novi CPU i MBO, koji će biti AMD 3400+ BOX s.754 i MBO ASUS K8N-E Deluxe nForce3 cca. 2.500 kn.
Al' sad se postavlja pitanje da li uzeti s.939 ili ovo gore navedeno?

Konfiguracija je:
CPU Intel Celeron 1.7GHz s.478
MBO ASUS P4P800SE s.478
256 DDR 400 MHz PC-3200
HDD 40GB
ATI Sapphire Radeon 9600 128 MB 128 BIT
400 W napajanje
CD-ROM, ASUS CDRW.
Ako imate kakvu bolju preporuku, samo recite. :-D

Mislim da je lukavije uzeti stroj sa Socket 939 pločom i procesorom. Recimo, AMD 3500+ sa Winchester jezgrom, koji bi trebao uskoro izaći. A što se ploče tiče, definitivno Asus ili Abit, s PCI-e i nForce4 čipsetom... Pa kad već daješ toliku lovu, da budeš neko vrijeme na miru.



AMD 3500+ - vrijedi ga pričekati!

SVAKOG RADNOG DANA
HELP-LINE
/SAVJETI ZA KUPNJU RAČUNALA I INFORMATIČKE OPREME/
/ODGOVORI NA SVA VAŠA PITANJA/
OD 18⁰⁰ - 21⁰⁰

HACKEROV TEAM SAMO ZA VAS
060 606 700
/INSTALACIJA I NADOGRADNJA RAČUNALA/
/PROBLEMI PRI SVAKODNEVNOM RADU/
NAZOVI I POTRAŽI ODGOVOR
CIJENA POZIVA 6.82 KN/MIN

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

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI
IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

ASUS MOBITEL?

Da, dobro ste pročitali! Elektronički div Asus, jedan od nama najdražih proizvođača matičnih ploča, odlučio se okušati u proizvodnji mobitela. Prvi mobitel koji bi se u skorije vrijeme trebao pojaviti na našem tržištu nosi ime J101. Zahvaljujući *sneak previewu*, znamo da će imati dva zaslona u boji. Vanjski je nešto skromnijih dimenzija, a dok je na čekanju, služi kao zrcalo – što će nesumnjivo razveseliti djevojke i sve one koji se možda tako osjećaju ;-). Glavni pak zaslon je vrlo kontrastni TFT rezolucije 160x128 točaka, koji prikazuje 65K boja. Dimenzije J101-ice su iznimno male, kao i težina, dok je pak izrada na visini. Od tehničkih stvari valja još spomenuti GPRS, VGA fotić, LED indikator na vanjskoj strani poklopca i vrlo pristojne PIM mogućnosti. Bit će dostupan u sexy crvenoj i elegantnoj srebrnoj boji, a cijena bi – kako nam šapuću 'krtice' – trebala biti vrlo povoljna s obzirom na kvalitetu. Poruka Samsungu i LG-u: **STREPITE!!!**

NOKIA PROTIV ŠVERCERA

Je li vam poznato da je Nokia počela stavljati mali 'hologram' na sve baterije koje radi za mobilne telefone, nastojeći spriječiti krivotvorenje istih. Naime, utvrđeno je da su lažne baterije bile jedini razlog nedavnih slučajeva pregrijavanja mobilnih telefona, te čak u nekoliko slučajeva uzrokovale i eksplozije istih. Tako će, znači, odsad sve Nokijine baterije imati hologram i serijski broj koji će se moći provjeriti. Na hologramu će biti otisnut Nokijine 'ruke koje se spajaju' logo, Nokia Original Enhancements logo te serija točkica oko istog. Različiti dijelovi slike bit će vidljivi pod različitim kutom. Sve baterije će imati dvadeseteroznamenkasti kod tako da će korisnici moći provjeriti autentičnost baterije putem SMS-a ili Interneta. Nove baterije već su puštene u prodaju, iako će i stare, bez dodatne zaštite, još neko vrijeme biti u opticaju.
www.nokia.com.hr

Nokia 6260
PREKLOPNI PAMETNJAKOVIĆ

Iako je Nokia tradicionalno zazirala od preklopnog, tzv. *clamshell*, formata, uvidjela je da je vrag odnio šalu te izradila nekoliko modela kojima konkurira proizvođačima koji ih već tradicionalno rade – konkretno, Motoroli i Samsungu. Dakle, ovdje vam predstavljamo njezin prvi preklopni pametni mobitel, model 6260, koji koristi Symbian operativni sustav te, osim preklapanja, omogućuje i rotaciju gornjeg dijela za 270 stupnjeva.

Da ne bi bilo zabune – model 6260 je doista velik kako se i čini na fotografijama. Sa svojih 130 grama, čak je i teži i veći od modela 6630. Kad je zatvoren, dovoljno je tanak da ga možete staviti u džep jakne ili hlača, no kad se rasklopi – to je sasvim druga priča.

Izvana je vrlo elegantan i dopadljiv, te će nesumnjivo izazvati onaj 'WOW' efekt. Dizajn je čist, bez mnogo kerefeka – sve su tipke pravokutnog oblika, obrada je kvalitetna (kao što je i za očekivati od Nokije), a jedina neobičnost je smještaj kamere - na boku aparata. S gornje strane poklopca nalazi se samo LED indikator. Na desnoj je strani tipka za poglašnjavanje i stišavanje poziva, a ispod nje dedicirana tipka za fotografiranje. Na vrhu je utor punjača i Pop-Port, dok je pak na lijevom bridu oko VGA kamere.

Rasklapanjem ovog mobitela otkrivamo zapanjujuće svijetao i velik TFT zaslon razlučivosti 208x176 točaka, koji prikazuje 65K boja. Neobičan je smještaj d-pada te tipaka izbornika, koje se nalaze na gornjoj polovici uređaja. Na donjoj je pak samo alfanumerički dio te standardne tipke za prihvat i prekid poziva. Sve tipke su izrazito plitkog hoda, a vrlo solidnim pokazao se i navigacijski d-pad iako njegov smještaj graniči s ergonomskim.

Rotacija gornjeg dijela zanimljiva je funkcija. Na desnu stranu ga je moguće zarotirati za 180 stupnjeva i potom sklopiti mobitel, što je zgodno ako igrate igre ili surfate WAP-om. Na lijevu stranu se zaslon rotira za samo 90 stupnjeva, te tako postaje okrenut u smjeru kamere – dakle, za snimanje autoportreta. Rotiranje u bilo kojem smjeru (nažalost) automatski aktivira kameru, a to ponekad, ruku na srce, zna ići na živce. Na kraju krajeva, tako dedicirani kamera-gumb gubi smisao.

Nokijini pametni mobiteli oduvijek su bili pozna po dobroj povezivosti, pa je takav i s 6260. Osim Bluetootha, tu je i infracrveno sučelje, koje Noki čini se, polako isključuje iz novijih modela. S rač nalom se, osim toga, može povezati i USB kabel putem Pop-Port sučelja. Što se mrežne poveziv tiče, 6260 je tri-band mobitel s podrškom za GP klase 6, a valja ga takoder pohvaliti i što se prije i kvalitete zvuka tiče. Interni zvučnik pokazao se vrlo solidnim, a u paketu dobivate i slušalice s mikrofonom, namijenjene slušanju radija te kao *hands-free* rješenje.

Za pohranu su zaduženi šest megabajta interne memorije te RS-MMC kartica kapaciteta 64 megabajta. Nažalost, ona nema *hot-s* mogućnost, budući da je smještena ispod poklopca, pristup do nje priječi i bate Što se softvera tiče, doista n potrebno previše govoriti. Symbian OS se sa sučeljem Series60 pokazao vrlo stabiln platformom, s odličnim PIM mogućnostima i odličnom sin nizacijom s računalom. Osim uobičajene ponude aplikacija, Nokia je uključila i nekoliko dodataka kao što su čavrljanje, 'Presence' i aplikacije pozicionir nja. Tu su dakako i Push-To-Talk aplikacija (voki-toki način čavrlja koji u nas još nije podržan), prak tičan je i VPN klijent te iGo QuickPoint i QuickWord aplikacije kojima je omogućen pregled Microsoft PowerPoint i Word datoteka.

Sve u svemu, vrlo dobar pametni mobitel bogate funkcionalnosti, no s nekim softverskim bubama će, nadamo se, biti riješene.

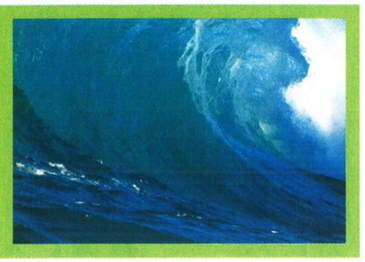
InfoBox
DIMENZIJE: 102x49x23 milimetra
TEŽINA: 130 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
BATERIJA: Li-ion, 760 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: 2 do 4 sata
VRIJEME ČEKANJA: 100 do 150 sati
www.nokia.com.hr
USTUPIO: Mobis Electronic
CIJENA: 3,599 kuna

trendovi
NOVO IZ MOTOROLE

Ma dobro, i nije baš riječ o nečem posve novom nego o svojevrsnom osvježenju vrlo elegantne V600-ice koju sam nedavno imao prilike držati u šakama - tj. modelu V610, koji je Motorola nedavno prestavila na Consumer Electronics showu u Las Vegasu. Kao velika novina spominje se znatno bolji fotić, koji će moći snimati slike od 1,3 megapiksela. A čemu dobar fotić ako ih nemate na što pohraniti? Stoga je Motorola dodala još i utor za TransFlash memorijske kartice, koje će za nju proizvoditi SanDisk, a trenutačno su dostupne u veličinama od 64 i 128 megabajta. Navodno bi se u skoroj budućnosti trebale pojaviti i one s kapacitetom od 256 megabajta. I korisničko je sučelje takoder poboljšano, pa ga je tako sada moguće grafički mijenjati korištenjem 'skinova' kao na modelu E398. 'Skinovi' će mijenjati ne samo boju izbornika i glavnog zaslona, nego i oblik ikonica i animacija – što je simpatično, a priznajte da volite vidjeti i malo *eye candyja* na mobitelu :-). I za kraj vrlo praktičan dodatak – kontakte je konačno moguće pretraživati s više slova, kao što to nude primjerice Sony Ericsson i Nokia. Znači, tražite li, primjerice, Damira, upisujete D-A-M i 'scrollate', dok se dosad moglo upisati samo slovo D i onda tražiti dalje. Kudos. **www.motorola.com**

MOBITELI U SLUŽBI HUMANOSTI

Tvrtka ZapToPhone ponudila na prodaju melodije zvona za pomoć stradalima u naletu tsunamija, a sav prikupljeni novac bit će doniran UNICEF-ovoj zakladi za pomoć žrtvama te prirodne katastrofe. Tvrtka je omogućila različite razine donacija – od dva do devet dolara. Spomenute melodije zvona su zapravo himne zemalja koje su pogođene tsunamijem – dakle, Tajlanda, Indije, Sri Lanke te Indonezije. Za skupljeni novac UNICEF će stradalima nabaviti tablete za pročišćavanje vode, medicinski pribor, lijekove, pakete prve pomoći te posebice pomoći djeci. **www.zaptophone.com**



Nokia 6670
ZA ONE MALO OZBILJNIJE

Ako se sjećate, prije nekoliko mjeseci smo vam predstavili Nokijin *funky smartphone*, model 7610. Ovaj put vam pak predstavljamo njegova nešto ozbiljnijeg roda – model 6670. U osnovi, riječ je o dva hardverski identična uređaja, s tim da prvi pada u 'Fashion' kategoriju, ima neobičnu izvijenu tipkovnicu te mogućnost izmjene naslaga, dok pak drugi ima nešto dotjeraniji softver (točnije, neke vrlo prakatične mogućnosti o kojima ćemo poslije), klasični razmještaj tipkovnice te je ujedno i prvi mobitel koji 'po defaultu' dolazi s antivirusnim softverom. Kao i model 7610, i 6670-icu pokreće ARM procesor, te takoder koristi Symbian operativni sustav s Series60 korisničkim sučeljem. Na kraju krajeva, 'if it ain't broke, don't fix it" uvijek je bio moto kojeg smo se i sami držali. I vizualno je ovaj mobitel izrazito dopadljiv, pogotovo nama u nešto ozbiljnijim godinama (da, Đurroviću, postajem i mentalno starkelja :-p). Asimetričan dizajn je baš guba, a osobno mi se silno dopao u srebrnoplavoj, restiranoj, kombinaciji. Tipkovnica je odlična iako bismo željeli da je veličina bočnih tipaka mrvicu veća. Straga je oko megapikselnog fotića, koji, uzgred budi rečeno, radi sasvim solidne fotke. U plavoj kombinaciji ono dolazi više do izražaja jer je oko njega srebrni okvir, tako da je vizualni dojam još snažniji nego kod srebrnosivog modela, gdje se to gotovo i ne primijeti.

Zaslon je klasičan za ovu grupu uređaja – riječ je o TFT zaslonu rezolucije 208x176 točaka koji može prikazati 65K boja. Kontrast je odličan, stoga je, dakako, i čitljivost vrlo dobra čak i na snažnom dnevnom svjetlu. Osim osam megabajta interne memorije, 6670 u paketu dolazi i sa 64-megabajtnom MMC karticom koja, nažalost, nema *hot-swap* mogućnost, a skrivena je ispod baterije i poklopca. Što se povezivosti s računalom tiče, tu su dakako Bluetooth 1.1 te Pop-Port sučelje. Podržava rad na trima GSM frekvencijama, te GPRS klase 7. Model 6670 je, kao što sam već spomenuo, prvi mobitel s antivirusnom zaštitom. Za nj je antivirusni program izradila tvrtka F-Secure, a u paketu dolazi i predinstaliran NetFront browser koji omogućuje pregled PDF datoteka. Podržane su i Word i Excel datoteke, a predinstalirani RealOne player omogućuje gledanje kratkih filmskih zapisa. Osim fotografija razlučivosti 1152x864 točaka, Nokia 6670 može snimati i filmove QCIF rezolucije u trajanju do 10 minuta. Praktična je i nova fotoaplikacija koja omogućuje 'on-the-fly' (na muhi ;-)) editiranje fotozapisa.

Ukratko – ako želite dobar *smartphone*, s ipak nešto konvencionalnijim rasporedom tipkovnice, ali ne i baš sasvim konvencionalnim oblikom – 6670 bi bio dobar izbor.

InfoBox
DIMENZIJE: 107x53x20 milimetra
TEŽINA: 118 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
BATERIJA: Li-ion, 760 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: 2 do 4 sata
VRIJEME ČEKANJA: 150 do 250 sati
www.nokia.com.hr
USTUPIO: Mobis Electronic
CIJENA: 3,999 kuna

NOVOSTI I TRENDOVI
IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

SEXY PANASONIC

X500 najnoviji je model iz Panasonicova laboratorija. Definitivno spada u kategoriju modnih mobitela te predstavlja japanski odgovor na poplavu korejskih mobitela 'na istu foru'. Što se funkcija tiče, ne bi se mogli reći da smo impresionirani – ima VGA kameru s LED 'fotosvjetlom', ali, ljudi, ovdje je riječ samo o *modi* – dakle, forma je bitnija od funkcije. Kamera je smještena tako da mobitel valja zarotirati za 90 stupnjeva prilikom korištenja, tj. onako kako biste koristili i pravi digitalac. Simpatično. Bit će dostupan u bijeloj, crvenoj i srebrnoj boji, imat će zaslon rezolucije 128x128 točaka s prikazom 65K boja. Mjere su mu 85x47x22 milimetra, a težina 96 grama. Prema prvim naznakama, cijena bi mu trebala biti oko 250 eura. **www.panasonic.com**

novosti
MOBITEL-GOVORNICA?

Eh, da, oduvijek su nam se svidale neobične priče o neobičnim ljudima. Nick Rodrigues je čovjek koji na vrlo neobičan način progovara o nedostatku poštovanja i osobne interakcije nekih od korisnika mobilnih telefona.

Nick kaže da je prijenosna mobitel-govornica zamišljena kao vizualna slika socijalnih žrtvi i mogućnosti za interakciju s drugima koja slijedi zbog naše sebičnosti. U prijevodu, čovjek je lud ko kupus, ali ima smisla u rome što zbori. Skulptura, kako je naziva, je sklopiva govornica koju nosi na ledima, a može je navući preko glave kako bi se potpuno izolirao od društva. U povijesti je telefonska govornica predstavljala mjesto gdje možete biti sami dok razgovarate, pretvoriti se u Supermana ili putovati kroz vrijeme. Danas je ona izumrla, kaže Nick. S prijenosnom mobitel-govornicom, pojedinac se od člana društva može pretvoriti u osobu koja to nije. Ako ste mislili da je tu priči o Rodriguesu kraj – varate se. Naime, ima i autoodijelo, kojim ironično kritizira ponašanje drugih sudionika u prometu. E pa, svašta! **www.cowboygirlproductions.com**

PANASONIC PLUS: NAJBOLJI HOME CINEMA PROJEKTOR NA SVIJETU!

LCD Projektor PT-AE700

- maksimalna veličina slike 300 incha
- 1000 ANSI lumena
- kontrast 2000:1
- rezolucija: 1280 x 720
- format slike 16:9
- 2 × optički zoom
- 16 miliona boja
- video IN, S-video IN i SCART priključak

ALEA

ALEA d.o.o.
Ovlašteni uvoznik i distributer za Panasonic u RH
Savica Šanci 133, Zagreb, tel: 2498-700 **www.panasonic.hr**

atestirani proizvod Panasonic ALEA 0800 400 444

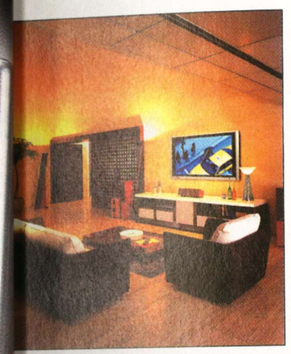
OVLAŠTENA PRODAJNA MJESTA: **Zagreb** INTELKOM 01/3863-888; LAKOĆA KOMUNICIRANJA 01/3475-285; PRISTAN 01/4620-330; SAN-TEK 01/4636-686; SE-MARK SHOP MARIN 01/2444-000; TEHNOTEK INFORMATIKA 01/6606-974; UNITRG 01/3777- 373; ZOLA 01/6552-727 **V. Gorica** D.D. EL. SERVIS 01/6223-676 **Đurđevac** ELEKTROSPOJ 048/812-500 **Dubrovnik** TEHNOMOBIL 020/356-717 **Osijek** KUMEX 031/373-777 **Požega** AGRIONICA 034/271-855 **Rijeka** EXPORTDRVO 051/212-858 **Split** VICE PROMET 021/453-200; BRODOMERKUR 021/301 093 **Zadar** MARJUR 023/315-909

KUPUJTE OZNAČEN

Panasoni
ideas for life

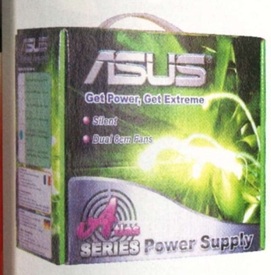
HARDWARE TEMA

KUĆNO KINO



MINITEST

KVALITETNA NAPAJANJA



HARDWARE RECENZIJE

LOGITECH GAMEPADI

HARDWARE

HARDWARE MJESECA SAMSUNG SYNCMASTER 920T

1000:1

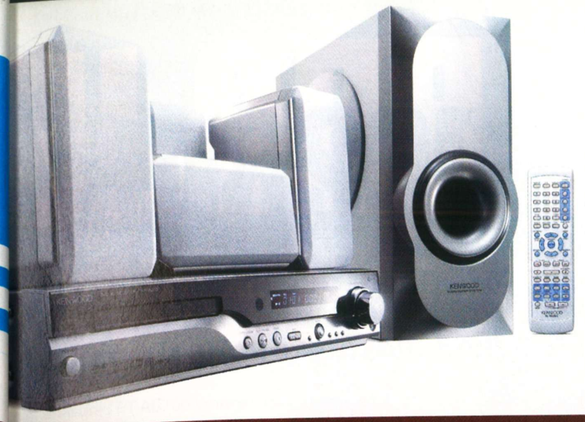
LCD monitori po kvaliteti prikaza galopirajuće odmiču od CRT-a. Ovaj Samsungov model probija granicu maksimalnog kontrasta LCD panela od 1000:1!!!

NOVI MODELI MONITORA počeli su pristizati suludom brzinom. Proizvođači ih praktički na tržište izbacuju u mjesečnom ritmu. Po brzini predstavljanja novih modela, ali i uvođenja najnovijih tehnologija svakako prednjači Samsung, koji je i najjači igrač u sferi LCD monitora, kako u nas, tako i u cijelom svijetu. Mnogi su *gameri* oklijevali zamijeniti svoje 19" i 21" CRT-e s 17" LCD monitorima, jer su im bili jednostavno premaleni, no, situacija je sada drukčija. Naime, upravo u 19" modele stavlja se najnovija tehnologija, a njihova vidljiva površina, koja odgovara onoj 21" CRT monitora, bit će dovoljna i najzahtjevnijem *gameru*. Upravo segmentu entuzijasta pripada Samsungova najnovija 19-ica na tržištu – Syncmaster 920T – i upravo zbog njezine pogodnosti za *gamere* te izvrsnih obilježja smo je i izdvojili kao hardver mjeseca.

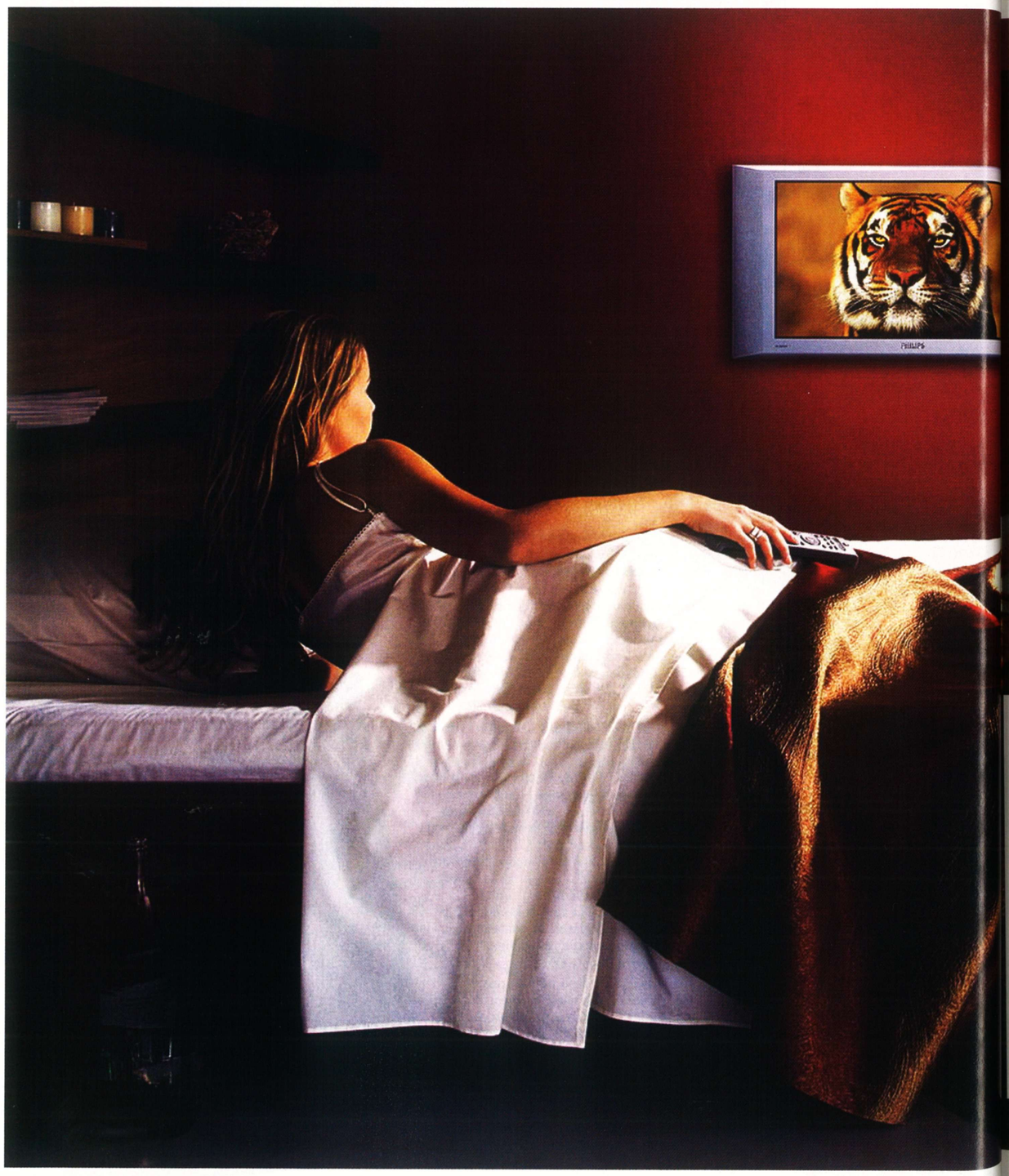
Pogled na za mnoge gamere najvažnije obilježje, vrijeme reakcije piksela (response time), ne odaje pravu sliku stvari o ovom monitoru. Naime, iako je ono čak 25 ms, slika je izvrsna čak i kod dinamičnijih scena u igrama. LCD zaslon je napravljen u A-si TFT/PVA tehnologiji, udaljenost piksela je 0,294 mm, a kut vidljivosti slike bez degradacije 178° po vertikali i horizontali. Svjetlina zaslona je za 19" LCD-e osrednjih 250 cd/m^2, no kontrast je zato brutalnih 1000:1. Visoka razina kontrasta uočljiva je već na prvi pogled. Crna boja je duboka, svijetli dijelovi su snažni, a fini međutonovi se daju fino razabrati. Dobar test za to gledanje je nekog zahtjevnog i vrhunski masteriranog DVD filma, poput, primjerice, Gospodara prstenova. Prirodna rezolucija ovog monitora ista je kao kod svih 17" i 19" LCD-a i iznosi 1280x1024 piksela. Na računalo ga možete spojiti analogno klasičnim VGA 15-pinskim D-sub kabelom ili, što vam preporučujemo, digitalno putem DVI-ja. Kvalitete LCD panela korištenog u ovom modelu monitora dodatno su naglašene Samsungovim patentiranim tehnologijama MagicColor, MagicContrast i MagicBright^2. MagicTune olakšava kalibraciju boja za profesionalce. MagicStand je pak naziv za specijalni ovjes koji je premijeru doživio u premium modelu 173P, tj. 193P. Stalak ima dva zgloba i stoga ga se lako može pomicati gore-dolje i naprijed-natrag, a u samom vrhu ugrađen je i dodatni zglob, koji omogućava pivotiranje cijelog monitora. Kontrole su vrlo diskretno ugrađene u donji rub monitora, kao i u nožice. Temelj stalka je u obliku bumeranga, što stvara dojam da monitor lebdi u zraku jer, naime, dok radite za računalom, stalak praktički i ne zamjećujete. U kracima bumeranga nalaze se zvučnici, ali i 3.5mm mini-jackovi u koji možete uključiti slušalice ili mikrofon/neki drugi stereo izvor zvuka.

Inače, saznali smo da ovim modelom iznenađenja iz Samsunga, što se LCD-a tiče, tek počinju. Vrlo skoro na tržište izlazi model SyncMaster 913N, koji premijerno u svijet 19" zaslona donosi vrijeme odziva od nevjerojatnih 8 ms po vrlo prihvatljivoj cijeni. Test dotičnog, dakako očekujte u idućem broju HACKERA... *(pp)*

INFO	SAMSUNG SYNCMASTER 920T
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	NA UPIT
ZA	KONTRAST, DIZAJN, KVALITETA SLIKE
PROTIV	OSREDNJE VRIJEME REAKCIJE
DOJAM	VRHUNSKA OBILJEŽJA SLIKE, MODERAN I INOVATIVAN DIZAJN I PRIHVATLJIVA CIJENA – GOTOVO SAVRŠEN LCD MONITOR



"KVALITETA DIVX-A NIJE NUŽNO MNOGO LOŠIJA OD KVALITETE DVD VIDEA. PRIMJERICE, MOGUĆE JE FILM KODIRATI U 640X256 PIKSELA UZ DOLBY DIGITAL AC3 5.1 KVALITETE, ŠTO ĆE, AKO TO REPRODUCIRATE NA SUSTAVU KUĆNOG KINA, IZVRSNO IZGLEDATI I ZVUČATI – UZ KAKVIH 1-1,5 GB ZAUZEĆA PROSTORA!"



FUZIJA TV-a, FILMA I VIDEOIGARA

Sve donedavno krunsku ulogu medija za pohranu većine sadržaja koje ćete reproducirati u svom kućnom kinu bio je DVD. Za potpuni kinodoživljaj on je bitan iz nekoliko razloga. S DVD-om u vaše dnevne sobe stigla je potpuno digitalna slika i zvuk, koji donose dotad neviđenu kvalitetu - bilo da je riječ o klasičnom antenskom prijamu TV programa, kabelskoj televiziji ili digitalnom satelitskom prijamu (DVB). Potonji se još i može pohvaliti dobrim dijelom obilježja DVD-a, no protok podataka i sama konačna kvaliteta su ipak na strani DVD-a.

DVD kao standard nameće višekanalski zvuk i "široki" format slike, identičan onome u kinu. Obje te činjenice predstavile su idealan temelj za procvat popularnosti sustava kućnog kina. Tipičan takav sustav danas se sastoji od 16:9 televizora (tzv.*widescreen*), DVD *playera*, višekanalskog AV pojačala i 5.1 sustava zvučnika. Tipičan pak sustav nove generacije tome dodaje još i PC kao multimedija server, s jedne strane, dok će pak s druge strane, PC u vašu dnevnu sobu donijeti Internet, internetsku televiziju, *streaming* multimedije, videoigre (konzole, pazite se…). S recentnim najavama radikalnog pojeftinjenja pristupa širokopropusnom Internetu i uvođenjem pristupačne *flat-rate* tarife, dostupnost takvih Internet sadržaja postala je još dostupnija. Kvragu, pa osvrnite se malo oko sebe. Svi jači vanjski Internet *siteovi* već imaju u sklopu svojih sadržaja i različite intervjue, snimke, videotestove…No, kako vrijeme prolazi, a DVD Video standard prelazi u visoku fazu zrelosti pa čak i stagnacije, lagano će mu padati udio važnosti u dostavljanju sadržaja u vaš centar kućne zabave. Tzv. računalna multimedija, za razliku od globalnih standarda u potrošačkoj elektronici koji imaju stupnjevit rast, po kvaliteti i dostupnosti raste konstantno. Kad kažemo računalna multimedija, tu mislimo na video i audio standarde (DivX, Xvid, WMV, MP3, Ogg Vorbis, JPEG…).

Nakon ovogodišnjeg CES-a, može se reći da je smjer digitalne zabave u idućih nekoliko godina sasvim jednoznačno određen. O fuziji potrošačke elektronike i računala dugo i mnogo se priča, a tek sada je počela kako spada. U kontekstu toga, odlučili smo vam pomoći te barem djelomice približiti tu sve izraženiju vezu kućnog kina i PC-ja

PIŠE: Patrik Pencinger
partik.pencinger@janus.hr

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.2.2005.

PREPORUKA BROJA

STAR WARS KOTOR 2

Nastavak briljantnog Star Wars RPG-a

IGRA BROJA

WORLD OF WARCRAFT

Prvoklasni fantazijski MMORPG koji je dokaz da je taj žanr konačno kročio u mainstream

Panasonic PT-AE700

S posljednjom generacijom LCD projektora Panasonic se ponovo učvrstio u prvoj ligi proizvođača ovog trenutačno jako vrućeg dodatka svakom kućnom kinu (ali i konzoli, kompjutoru...).

Panasonic PT-AE700 vrhunac je ponude projektora za kućno kino ovog proizvođača, ali i ponude uopće. Samo sa ovim modelom, Panasonic trenutno drži primat u prodaju home-cinema projektora u svijetu. Tržišni udio prodaje ovog modela u Japanu iznosi čak 50%, dok ostalih 50% drže svi ostali proizvođači. Zašto je to tako...

Izveden je u LCD tehnologiji, a sve njene bivše mane uspješno ispravlja pametnim tehničkim rješenjima, tako da je ovaj model superioran DLP modelima. Efekt mreže prisutan kod LCD-a praktički je u potpunosti eliminiran malim razmakom i velikim brojem piksela LCD panela. Ovaj uređaj naime u prirodnom omjeru u stanju je prikazati HDTV 720p rezoluciju – zahvaljujući panelima od 1280x720 piksela. Bez brige, uz malo prtljanja po driverima grafičke bez problema ćete uspjeti natjerati i vaše računalo da prikazuje Windowse upravo u ovoj rezoluciji. Trajna boljka LCD projektora – kontrast ovog modela kao da se niti ne dotiče. Kod njega ova karakteristika iznosi 2000:1 što je realizirano s jedne strane dinamičkom korekcijom gamma vrijednosti a s druge manipulacijom otvora "blende" projektora.

Nije slučajno upotrebljena vrijednost iz svijeta digitalnih fotoaparata – pošto je projektor u suštini vrlo sličan foto aparatu – samo što slika ide u drugom smjeru. On isto tako ima objektiv od leća – ovoga puta s povećanjem 2x. Slika je logično nešto svjetlija kada je zoom manji. Ovaj uređaj nudi zaista veliki raspon pomicanja cilja slike bez potrebe za micanjem projektora što je presudno za komfornu instalaciju i podešavanje uređaja.

Svjetlina koju ovaj projektor postiže je 1000 ANSI lumena, što se u praksi pokazalo sasvim dovoljnim za gledanje videa i u osvjetljenijim prostorijama. Uređaj je spreman za HDTV rezolucije, kako svojom rezolucijom, tako i baražom konektora sa stražnje strane koji uključuju komponentni RGB i HDMI/DVI – ali i one češće i nešto slabije kvalitete – S-Video i kompozitni. Za konformiste tu je i Euro AV Scart.

Panasonic kućna kina SC-HT520 i SC-HT1500

SC-HT520

DVD-Video/DVD-R/RAM/DVD-Audio/CD/CD-R/RW/WMA/MP3/VCD/SVCD/Highmat
Snaga
500W=60Wx4+60W(centralni)+200W(woofer)
Šest zvučnika:
2xPrednja/2xStražnja/1xCentralni/1xSubwoofer
Dolby Digital, dts, Dolby ProLogic2 Decoder
AM/FM Digital Tuner (RDS)

SC-HT1500

Komplet kućnog kina sa DVD/HDD snimačem
Snima: DVD-RAM/DVD-R, HDD (80Gb)
Podržava: DVD-Video/DVD-R/RAM/DVD-Audio/CD/CD-R/RW/WMA/MP3/VCD/SVCD/JPG
600W=55Wx4+160W+150W
Šest zvučnika:
2xPrednja/2xStražnja/1xCentralni/1xSubwoofer
Dolby Digital, dts, Dolby ProLogic2 Decoder
AM/FM Digital Tuner (RDS)
Progressive Scan [PAL/NTSC]
Video D/A Converter: 54MHz/10-bit
Izlazi: Component, SCART, S-Video, Video
Ulazi: 2xSCART, 2xS-Video, 2xVideo

Panasonic je predstavio novu generaciju kućnih kina "u paketu" koja praktički redefiniraju ovu kategoriju. Oba ova sustava sadrže DVD player, paket od 5 satelita te digitalno pojačalo posebno projektirano prema njima kako bi se optimalno iskoristila snaga. Sve je to nadopunjeno mesnatim subwooferima koji će i u veće prostore udahnuti duh filmske akcije. Jači model po svemu je snažniji, a glavna karakteristika koja ga odvaja od sličnih uređaja je ugrađen DVD snimač i čvrsti disk od 80 GB.

Sada više ne morate propustiti niti jedan drag vam program – već sve lijepo možete pohraniti bilo na čvrstom disku, bilo na zapisivom optičkom mediju. Uređaji posjeduju progressive scan izlaz. Kod snažnijeg modela biti će vam trivijalno lako postaviti zvučnike u izvornu konfiguraciju kućnog kina zahvaljujući priloženim stalcima za zvučnike. Ova dva Panasonicova kućno kino kita vrlo dobro pokrivaju s jedne strane srednji segment, a s druge luksuzniji – tzv. kućnih kina u kutiji.

KUĆNO KINO ZA 1.000 kn? NE BAŠ...

Sve ovdje navedene cijene preporučene opreme zasigurno su nemalo iznenadile dobar dio čitatelja. Naime, zbog jeftinih kompleta kućnih kina kakve prodaju pretežno trgovine računalnom opremom i veliki *shopping* centri, izgradila se percepcija da je za ugođaj kućnog kina dovoljno 1.000 kn. Naravno da je svim kupcima kućnog kina zajedničko da žele maksimalne performanse uz minimalno ulaganje. U tom je kontekstu često vrlo teško procijeniti hoće li u zadanom cjenovnom rangu boljim performansama rezultirati kućno kino složeno od zasebnih komponenti ili ono "u paketu". Imajte na umu da kvalitetno kućno kino nije jeftin hobi, pogotovo sada kad stiže velik broj novih proizvoda i kad su proizvođači morali uložiti velike novce u istraživanje. Kod kupaca jeftinih paketa kućnih kina tipični je scenarij da se nakon 3-6 mjeseci kupuje veći i skuplji. Naravno, stari je iznimno teško prodati te ti inicijalno uloženi novci propadnu. Stoga, poslušajte kod inicijalne kupnje naš savjet i radije uštedite nešto više sredstava ili dograđujte sustav po komponentama kako vam pristižu novci – bit ćete mnogo zadovoljniji konačnim rezultatom.Postoji cjenovna granica ispod koje nikako ne možete ići. Naime, postoji određena razina kvalitete i veličine slike i zvuka ispod koje se gledanje filmova poistovjećuje s gledanjem televizijskog programa. Iznad te granice pak počinje bogovsko uživanje. Mi vam želimo prenijeti dvije stvari – jedna je da je doživljaj filmova doista dvostruko bolji u kvalitetnim uvjetima, a druga kako te kvalitetne uvjete postići na optimalan način.Kod "hiperjeftinih" kućnih kina znajte da doživljaj gledanja filmova neće biti ni djelić onoga koji se može postići boljim sustavom. Ubrzo nakon instalacije jeftinog kućnog kina pojavit će vam se gorak okus u ustima i sjetit ćete se naših riječi. Iako smo zagovornici slaganja kućnih kina po komponentama, i s kućnim kinima "iz kutije" možete jako dobro proći. Renomirani proizvođači imaju kvalitetno složene i kalibrirane pakete koji za cijenu osrednjeg PC-ja, dakle, 3-5.000 kn, nude veći dio onog potpunog kućno kino doživljaja zasebnih, daleko skupljih komponenti. Ako se odlučite na sustav iz kutije – naša preporuka bio bi jedan od tih. A ako se pak odlučite za zahvalniji, ali i daleko teži put, tj. izgradnju po komponentama, tada se svakako poslužite prilogom uz ovu temu, gdje vam u nekoliko koraka opisujemo kako uz što manji gubitak do investicije u nekoliko stadija.

Primjer HD WMV-a kome smo svjedočili i po kvaliteti slike i po kvaliteti zvuka ostavlja DVD Video po kvaliteti u potpunoj sjeni. Pogledajte samo DivX sadržaje koje imate. S vremenom postupno raste razlučivost dotičnih. Trenutačno su različite serije i filmovi u ovom formatu po kvaliteti gotovo u razini DVD-a. Imali smo prilike gledati neke serije u HDTV DivX kvaliteti koje reproducirane na HDTV ekranu ili televizoru izgledaju čak i bolje od DVD-a! Stoga ne čudi što se u kućna kina uvelike ubacuju mediji koji su inače bili namijenjeni samo prijenosu podataka. Tu poglavito mislimo na CD-R(W) i DVD R(W) medije. Uostalom, trenutačno je vrlo teško pronaći *player* koji ima problema s čitanjem snimljenih medija – jer bi mu ta golema mana značila instantnu tržišnu smrt. Pored "prženih" optičkih medija, u brojne uređaje dodaju se čitači memorijskih kartica. Neki uređaji imaju ugrađen PCMCIA port u koji se može nadograditi čitač po želji, dok drugi već imaju predviđene utore za najpopularnije modele memorijskih kartica. Najčešće su to CompactFlash i SD/MMC kartice – često i Memory stick, SmartFlash, XD itd. Kartice su ponajprije namijenjene komforu korištenja. Ideja je da na njima imate snimljene zapise iz vaših prijenosnih digitalnih igračkica, poput MP3 playera, digitalnih fotića i digitalnih kamera, te da ih onda jednostavno možete reproducirati u dnevnoj sobi, tj. kućnom kinu, utaknuvši ih iz prijenosnog *gadgeta* u DVD *player* – ili neku već komponentu koja ima memorijski utor. Idući medij zapisa zasigurno je tvrdi disk. Njega možemo pronaći u linijskim DVD snimačima, nekim DVD *playerima* – ali ponajprije u PC-jima namijenjenima korištenju u konvergiranim PC/kućno kino sustavima. Tvrdi disk je tek 2-3 puta skuplji "po megabajtu", a nudi daleko veći komfor i brzinu korištenja.
Predviđamo da će, kako će vrijeme proći, ljudi sve manje snimati DVD-e, a pogotovo CD-e, te da će im svi potrebni podaci biti pohranjeni na tvrdom disku.

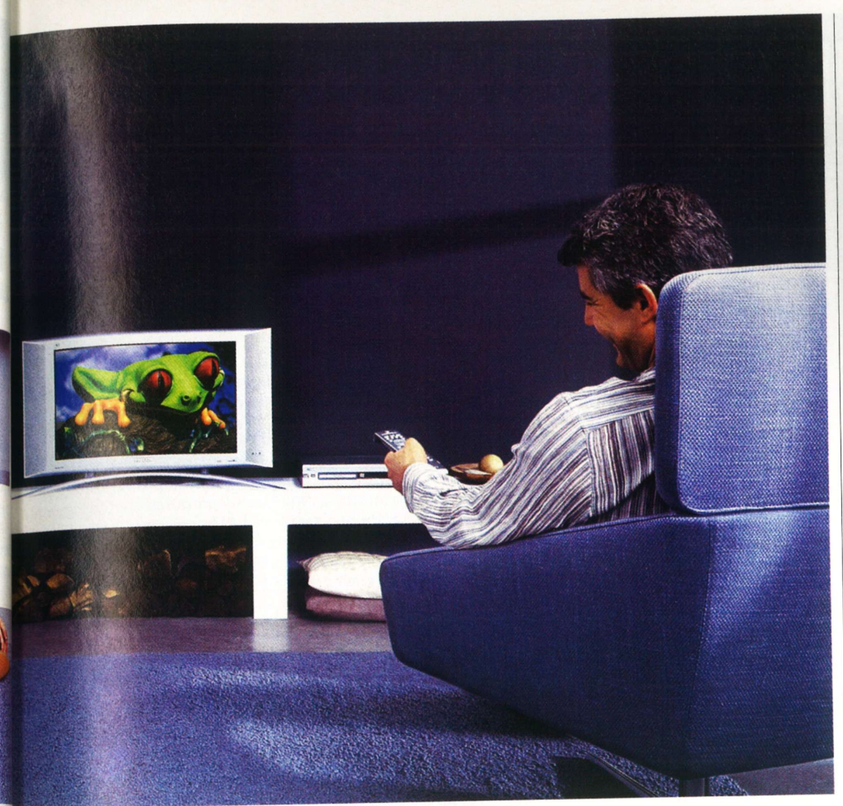
FAST ETHERNET U DNEVNOJ SOBI!

Na velika vrata u dnevnu sobu za transport videa od računala do TV-a pristiže Fast Ethernet, tj. klasična 100-megabitna mreža. Uređaji za taj tip umrežavanja apsolutna su bagatela, a putem jedne konekcije moguć je dvosmjerni protok multimedijskih podataka između umrežene komponente kućnog kina. No, osim multimedije, putem ovog doista jeftinog kabela mogu putovati i podaci – i tu ponajprije mislimo na one s Interneta. Spajanje uređaja kućnog kina na Internet je zapravo urnebesno jednostavno. Sve što vam treba je odgovarajući mrežni usmjeritelj (*router*). Ako imate *broadband*, tj. stalni pristup Internetu preko takvog *routera* – situacija je još jednostavnija. Najbolje od svega je što na taj način možete umrežiti koliko god želite soba, tj. jedno računalo

koje je multimedijski server lako će (čak i simultano) dostavljati sadržaje u dnevnu sobu, vašu sobu, spavaonicu... I što je najbolje, niste ograničeni nikakvim žicama. Naime, postoje tzv. pasivni mrežni mostovi između 100-megabitnog Fast Etherneta i bežične mreže. Upravo testiramo D-Linkove takve uređaje, a iscrpnu recenziju moći ćete pročitati u idućem broju Hackera.

RECEIVER - MULTIMEDIJALNI ROUTER

Vrlo bitna komponenta svakog sustava kućnog kina, čija funkcija nije u potpunosti jasna početnicima, je *receiver*. S dolaskom nove generacije kućnih kina, njegova važnost čak se još i povećava. To je linijska komponenta koja zapravo objedinjuje tri zasebne komponente – višekanalsko pojačalo, digitalni procesor signala i AM/FM radioprijamnik. Najskuplji sustavi, čija je cijena najblaže rečeno astronomska, imaju sve te komponente, naravno, zasebne. Takve konfiguracije omogućavaju još veću slobodu pri nadogradnji sustava (npr.



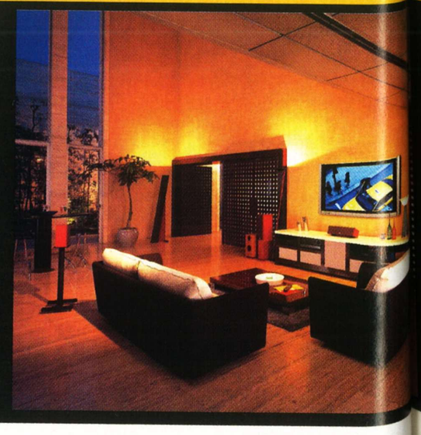
izađe novi standard koji uključuje 2 nova zvučnika). Inače, takve, potpuno komponentne sustave, osim u sustavima totalnih frikova i bogataša, možete naći i u pravim, velikim kinima. Funkcija idealnog kvalitetnog *receivera* je primati signale iz svih navedenih izvora, prilagoditi ih uza što manji gubitak kvalitete te preusmjeriti do iduće kategorije komponenti kućnog kina – onih koje su zadužene za reprodukciju slike i zvuka.*Receiver* automatski prepoznaje tip signala te ga prilagoduje prema svom mišljenju – ili vašoj naredbi. Kad je signal dekodiran, njegov video dio se šalje na ekran, dok zvuk biva pojačan i poslan zvučnicima. Osim po kvaliteti signala koju daju na izlazu i koja im je glavno obilježje, oni se razlikuju po načinima pretvorbe i obrade, u prvom redu audiosignala, dok kvalitetniji *receiveri* obrađuju i videosignal. Esencijalna funkcija osnovnog modela *receivera* je da ima 5- kanalsko pojačalo, te da je u stanju dekodirati Dolby Digital i DTS zvučne standarde. On ne mora imati nikakve videomogućnosti pa tako svoj videoizvor, primjerice DVD, možete spojiti izravno na TV (ili projektor i sl.…). Takav *receiver* vrlo dobro će poslužiti i za gledanje TV i satelitskog programa kodiranog u Dolby Surround (Pro Logic) formatu. Najnapredniji *receiveri* u stanju su preusmjeravati i digitalni video – i to u DVI i HDMI formatima. Najskuplji modeli posjeduju specijalne komponente, poput Faroudjina DCDi sklopa (koji doista izvrsno radi!), koje su u stanju poboljšati kvalitetu videa ili pak posjeduju pretvarače koji iz običnog stvaraju progresivni videosignal. Vrlo intrigantan novi *feature* koji smo zamijetili kod pojedinih modela je podrška za Ethernet mrežu. Njome se uređaj spoji na PC, a ponekad i na Internet. U takav *receiver* tipično je ugrađen dekoder koji je u stanju dekodirati WMV, MP3, pa čak i DivX. To uvelike povećava komfor korištenja kućnog kina i dostave sadržaja na njih. Tko zna, možda će se u *receivere* uskoro početi ugrađivati i tvrdi diskovi te će izravno u njima biti skladišta podataka. Mogućnosti su beskrajne, na nama ostaje da čekamo i vidimo tko će se prvi u industriji odvažiti napraviti takvo što.

PREPOZNAJTE RAZLIKU U KVALITETI

Kad se konačno odlučite na kupnju kućnog kina – bilo u kutiji ili po komponentama, vrijeme je za istraživanje – i nakon toga na preslušavanje i pregledavanje užeg izbora komponenti. Trgovci, koji stoje iza onoga što prodaju, rado će vam demonstrirati sustav, čak vam i dopustiti da iskušate neki vlastiti CD, DVD, ili čak DivX zapis – radi evaluacije kvalitete. Kod procjene kvalitete pojedinih uređaja i komponenti budite jako kritični i slušajte samo sebe, tj. vjerujte isključivo svojim očima i ušima.Po cjenovnim razredima postoje znatne razlike – koje nisu uočljive na prvi pogled, točnije: vizualno. No, jednom kad ih isprobate, razlika u kvaliteti zvuka i slike je evidentna. Nemoćna napajanja, koja su često zadužena za pogonjenje cijelog kućnog kina, ne mogu dati dovoljno kvalitetnu i stabilnu struju, što se vidi na izlaznom signalu. Slika nije vjerno prikazana, često je mutna i s lošim bojama. Zvuk iz zvučnika je "tanak", a u trenutku kad grune bas, toliko "proprde" da imate osjećaj da su se raspali. Kod integriranih komponenti cijena je manja jer komponente višestruko koriste unutar jednog kućišta. Pazite se marketinških trikova. Kad na na kućnom kinu "u kutiji" za 3.000 kn pročitate "5x100W", znajte da je to samo mamac za kupce. Iako možda taj sustav, u određenim uvjetima, na trenutak i daje takvu snagu, ni u kojem slučaju nemojte pomisliti na takav sustav spojiti "prave", velike 100-vatne (ma, ni daleko manje...) zvučnike. Takav zahvat rezultirat će, u najboljem slučaju, odvratnim zvukom, dok najgori scenarij podrazumijeva pregaranje preopterećene elektronike i uništenje uređaja. Procjena kvalitete slike, a pogotovo zvuka, nešto je jako osobno. Svatko od nas ima drukčiju viziju kako bi idealna slika i zvuk trebali biti doživljeni. Neupućen kupac zna da ne zna što je kvalitetna slika – i slušat će savjete prodavača. No ipak, njihove savjete uvijek prihvaćajte s dozom zadrške. Dok će vam jedni izaći ususret i doista za vas složiti najbolje rješenje, spretan trgovac lako će isto tako neupućenog ili djelomice upućenog kupca komplimentima i "spikom" natjerati da kupi ono što upravo njemu odgovara. Što je često i skuplje, ili iz nekog razloga manje atraktivno. Uglavnom, u konačnici, nakon nekog vremena kupac taj nedostatak uoči i postane nezadovoljan. Stoga, dobro načulite uši i razbistrite oči prilikom kupnje. Poslije ćete nam biti zahvalni! Na kraju krajeva, jedno zlatno pravilo uvijek vrijedi: koliko para, toliko muzike (i slike). S tim da cijena uređaja znatno brže raste od kvalitete i često je prava umjetnost pronaći uređaj koji daje optimalnu kvalitetu slike za optimalnu cijenu. Što više vremena odvojite za isprobavanje uređaja i istraživanje prije kupnje, to ćete bliže biti famoznom *best-buyu* kućnog kina.

ANATOMIJA HOME THEATRE PC-ja

Home Theatre PC, iliti PC namijenjen korištenju u dnevnoj sobi, izraz je koji ćete sve češće susretati. U najskorijoj budućnosti možete očekivati da će trgovci ponuditi već složene takve sustave s optimiziranim komponentama – i samim time povoljnijom cijenom. Svojstva koje računalo za dnevnu sobu mora zadovoljiti su iduća. Igranje videoigara, slušanje glazbe – i gledanje filmova. Danas je gotovo svako računalo koje možete kupiti dovoljno snažno da reproducira DVD Video/DivX/WMV filmove. Isto tako, gotovo da se i ne kupuje računalo bez neke vrste DVD čitača, bilo da je riječ o DVD-ROM-u, kombiniranom CD-RW/DVD-u, ili, sve češće, DVD snimača. Također, poželjno je da to računalo može primati različite vrste TV signala. Dakle, u njega ćete ugraditi TV prijamnik, satelitski TV prijamnik – i po mogućnosti ga spojiti na Internet širokopojasnom vezom – za pregledavanje sadržaja s Interneta. Umrežavanje će također itekako koristiti, pod pretpostavkom da vam je to drugo računalo u kući, jer ćete putem mreže moći jednostavnije i u boljoj kvaliteti reproducirati pohranjeno na "glavnom" računalu. Svakako vam predlažemo da takvo jedno računalo opremite DVD snimačem i pozamašnim tvrdim diskom. Idealno kućište za takav tip računala je *slim "desktop"*. Dakle, ono koje stoji horizontalno. Želite li da vam kućište bude identične širine kao linijske komponente – pazite da mu širina bude 42 cm. Zgodan trik da PC kućište nalikuje na pravu linijsku komponentu su malene srebrne, okrugle nožice koje se jeftino mogu nabaviti. Zgodan detalj je i LCD zaslon na prednjoj strani kakav ćete pronaći na kućištima specijalno razvijenim za tu primjenu. Pazite pri kupnji kartica s prijamnicima. Predlažemo vam da za prijam standardne televizije kupite tvz. PVR TV prijamnik, gdje je PVR kratica od Personal Video Recorder. On ima ugrađen hardverski koder MPEG2 standarda te



će vam uz manji dodatni trošak omogućiti savršene snimke onoga što gledate. Kvalitetniji modeli imaju izravni S-Video i kompozitni izlaz. Slična stvar je i kod kartica za prijam satelitske televizije. Najkvalitetnija slika se postiže s onim modelima koji imaju tzv. TV-out čip te stvaraju konačni signal namijenjen prikazu na televizoru. Također, želite li gledati komercijalne satelitske programe, bilo kupnjom pretplate ili dekodiranjem (zamorno gubljenje vremena, ako nas pitate), trebat će vam satelitska kartica s CAM modulom u koji se ubacuju kartice s ključevima za pristup, tj. dekodiranje kodiranih programa. Grafička kartica za takav PC ne mora biti pretjerano kvalitetna. Dostajat će kakva ATI Radeon 9250 – može čak i 64-bitna. Ako vam PVR, tj. TV tuner kartica ima videoulaz, tada ne morate kupiti VIVO grafičku, dok je u suprotnom preporučujemo. Ako, pak, mislite igrati igrice na velikom ekranu kućnog kina, onda će vam trebati neka malo bolja kartica. Odličan odabir neki je model sa što tišim hlađenjem. Primjerice, GECUBE-ova X700PRO, koju smo vam predstavili u ovom broju, bila bi vrlo solidan izbor. Pri odabiru kućišta jako dobro paziti je li u stanju primiti barem tri kartice pune širine. Imajte na umu da većina mATX kućišta koristi tzv. Low-Profile kartice. Najjača LP kartica na tržištu je 64-bitni Radeon 9550, koji se, ruku na srce, ne može nositi s današnjim nabrijanim igrama. Isto tako, u slučaju da ćete stroj koristiti za *gaming*, obavezno nabavite *gamepad* – po mogućnosti bežični. Logitechovi Rumblepadovi 2, također opisani u ovom broju, nameću se kao odličan izbor.Pri odabiru procesora vodite računa da ne stvara veliku razinu buke. Za skromnije HT PC-je preporučujemo neki sporiji Celeron D ili Sempron, a za jače Pentium M (počele su se pojavljivati matične ploče za njih!!) ili Athlon 64.Na kraju, dobro pripazite kakvo odabrano kućište ima napajanje. U pravilu, što kvalitetnije i skuplje kućište – to bolje napajanje. Napajanja u malenim kućištima su nestandardna i NE MOGU se proširiti pa ćete, stoga, ono koje kupite imati dok ne zamijenite kućište.Nemojte zaboraviti na miš i tipkovnicu. S obzirom da najveći domet imaju Buetooth kompleti – preporučujemo vam upravo jedan od njih. Domet od desetak metara dovoljan je i za veće dnevne sobe. Imajte na umu da ćete maksimum iz svog HT PC-ja izvući uparivanjem s moćnim *receiverom* – koji ćete spojiti na sve ulaze i izlaze iz različitih kartica razbacanih po računalu. Studiozno promotrite mogućnosti svih kartica i opremite se dovoljnom količinom kabela kako biste do maksimuma iskoristili potencijal svojih komponenti.Kod svega što se koristi u dnevnoj sobi jedna od najvažnijih stvari je daljinski upravljač. Kako to rješavaju moderni sustavi kućnog kina i kako čitavu stvar nadograđuje HT PC, pročitajte u zasebnom okviru.

DALJINSKI UPRAVLJAČ - KAKO OBJEDINITI POTPUNU KONTROLU?

Daljinski upravljači postali su pošast modernih dnevnih soba. Nerijetko ih se zna naći i po 6-7 komada na stoliću dok gledate film s društvom. Baratanje tolikim brojem daljinaca postaje sve više stres. Koliko ste puta samo odgađali početak gledanja filma jer niste mogli naći onaj daljinac koji vam u tom momentu treba, a koji se sakrio negdje u dubine sofe. Rješenje tog problema je jednostavno, ali ne baš sasvim jeftino.

Možete, naime, kupiti univerzalni učeći daljinski upravljač - on će naučiti infracrvene kodove vaših daljinskih upravljača i modularnom konstrukcijom vam omogućiti kontroliranje apsolutno svega pomoću jednog upravljača. Često takvi daljinci imaju i LCD zaslon osjetljiv na dodir, čiji se sadržaj mijenja u tipke karakteristične za uređaj kojim ste u danom trenutku odlučili upravljati. Inače, za slučaj da niste znali, način na koji takvi daljinci uče naredbe prilično je interesantan. Usmjerite dva daljinca jedan prema drugom i na izvornom pokrenete željenu naredbu, koju onda univerzalni čitač zapamti i pohrani u svoju memoriju te ponovno reproducira korištenjem željene tipke. Najnapredniji univerzalni daljinci – pogotovo oni s LCD zaslonima - imaju akumulatorsku bateriju, koju svakih nekoliko tjedana napunite.

Jedna od naprednijih mogućnosti takvih daljinaca je učenje i programiranje makronaredbi. Primjerice, možete jednom gumbu dodijeliti funkciju paljenja svih uređaja, ili pak drugom sve potrebne radnje da bi se, recimo, cijeli sustav upalio i započela reprodukcija DVD filma. Jedini problem kod takvih daljinskih upravljača je cijena, koja nerijetko prelazi 1.000 kn. Daljinski upravljači vrlo su zreo tip proizvoda i od praktičnog savršenstva svoje specifične namjene dijeli ih samo još jedan skok u načinu komunikacije s komponentama. Idući korak o kojem govorimo je prelazak s infracrvene na RF komunikaciju (radiovalovi). Razlog je vrlo jednostavan – za RF valove nije potrebna optička vidljivost (prolaze i kroz namještaj i kroz fotelju) te imaju veći domet. Ako imate ATI-jevu All-In-Wonder karticu novijeg datuma proizvodnje, onda ste s njom dobili vrhunski RF daljinski. Isti može odlično poslužiti kao glavni daljinski za PC u kućnom kinu. Mogu mu se dodijeliti brojne naredbe, a po potrebi će s osmosmjernim d-padom zamijeniti i miša. Različiti proizvođači periferne opreme poput primjerice Logitecha ponudit će vam kompletno rješenje, kojim možete kontrolirati i HT-PC, ali i cijelo kućno kino. Inače, zanimljiv je detalj da Logitech daljince nije razvijao u svojim R&D laboratorijima nego je kupio renomiranog proizvođača Harmony Remote. Uz prve Windowse za "kućno kino" – Windows XP Media Center Edition - također dolazi daljinski upravljač. Dotični je tako koncipiran da je u stanju lagano upravljati cijelim OS-om, upravljati MCE (Media Center Edition) hardverom. Mnogi proizvođači rade specijalne inačice svojih artikala ili ih prilagođavaju (softverski) kako bi što bolje radili s tim novim Windowsima i njihovim daljinskim upravljačem. Dvije muhe moći ćete ubiti jednim udarcem ako odmah slažete kućno kino po komponentama i odlučite se uložiti u *receiver* visoke kvalitete. Oni u pravilu imaju programabilne daljince koji su u stanju zamijeniti sve ostale. Provjerite to prilikom kupnje.

IZGRADNJA KUĆNOG KINA PO KOMPONENTAMA

01 početak

Kupnja TV uređaja i DVD *playera*. Osnovni zvuk iz TV zvučnika bit će dovoljan za prve užitke u filmovima. Svakako se odlučite za 16:9 TV, tzv. *widescreen*, jer 4:3 programa u HDTV-u praktički neće biti, a DVD-i su 99% širokog formata slike. Apsolutni minimum za televizor neka vam bude 28" 16:9 50 Hz model. Takve sigurno možete pronaći već za kakvih 3-4.000 kn. Idealno bi bilo kad biste se mogli nešto više financijski isprsiti i kupiti 32" model sa osvježavanjem slike od 100 Hz. Za *video player* vam preporučujemo nešto poput prije spomenute Yamade. Uglavnom, gledajte da reproducira DivX, hrvatske titlove, MP3 i JPEG...

02 zvuk

Logičnom progresijom dolazimo do zvuka. Kako su kvalitetni zvučnici jako velika investicija, početnicima preporučujemo jeftinije modele. Možda upravo neke od Boyinovih (www.boyin.hr) ili Senonovih modela koje smo vam nedavno predstavili u Hackeru. Njih nadopunite nešto kvalitetnijim *receiverom* koji bi vam u ovom stadiju morao biti najskuplji dio investicije. Njih doista na tržištu postoji gomila, no početnicima često preporučujemo marku s kojom se ne može pogriješiti. Jedna Yamaha RXV-650 bit će odlična priprema čak i za višestruko skuplje zvučnike od Boyinova 5.1 sustava.

03 kozmetika

U trećem stadiju valja riješiti mnoge sitnice koje vam mogu znatno poboljšati ugođaj gledanja filmova. Prva - i najskuplja u ovom stadiju - je *subwoofer*. Ako već sada otprilike znate kakve si zvučnike u budućnosti želite, pokušajte kupiti *subwoofer* koji je s njima komplet. Inače, *subwoofer* je komponenta koju vam preporučujemo neovisno o tome koliko snažne ili velike zvučnike imate. Apsolutno svaki sustav profitira od *subwoofera* – što je posebice čujno u filmovima. U ovom stadiju predlažemo vam da nekako ubacite i univerzalni daljinac. Dosad ste ih nakupili barem četiri komada (TV, DVD, *receiver*, *subwoofer*), a možda i više ako ste na sustav spojili još pokoju staru komponentu.

04 bolji zvučnici

Mnogi će biti zadovoljni sa zvučnicima iz 2. stadija, no za pravu nirvanu kućnog kina ipak trebaju vrhunski zvučnici. Takvi mogu stojati kao prve dvije stavke zajedno – a i više, stoga oprezno. One stare zvučnike ćete zasigurno lako prodati jer daju odličnu vrijednost za uložen novac. Ovdje vam je, dakle, cilj kupiti dva kvalitetna prednja zvučnika, odgovarajući središnji – i 2, 3 ili 4 stražnja zvučnika. Ovisno već od veličine sobe. Grubo pravilo za određivanje koliko vam se isplati ulagati u 6.1 i 7.1 sustave vezano je za kvadraturu sobe. Smatra se da je za 10-20 kvadratnih metara dovoljno 5.1, 6.1 dobro pristaje u 20-30 kvadrata, a 7.1 ima smisla tek u sobama većim od 30 kvadrata. Uostalom, takve sobe su prava mala kina, pa se tu doista može mnogo postići dodavanjem još jednog *subwoofera*. Vaša kolekcija filmova sad bi već trebala sadržavati kakvih 200-300 filmova.

05 kino

Posljednji stadij namijenjen je za one najekstremnije – iako se zbog poboljšanja kvalitete i pada cijene projektori sve više približavaju TV-u. Tu svoje kućno kino oplemenjujete projektorom, a po potrebi i platnom. Zidove sobe u kojoj se nalazi obojit ćete tamnom bojom, a na pod staviti debeli tamni tepih ili tapison koji će efikasno upijati neželjene refleksije zvuka. Nikakav televizor ni plazma jednostavno se ne mogu mjeriti s ugođajem koji ostvaruje nekolikometarska slika. To je pravo kućno kino! Inače, najjeftinije projektore već možete kupiti za kakvih 6.000 kn. No, NEMOJTE. Zašto? Pa zato jer je riječ o najkljaštrenijim uredskim projektorima, koji nisu adekvatni za reprodukciju slike u kućnom kinu. Naša preporuka je neki od novih inicijalnih modela namijenjenih kućnom kinu. Iako im je svjetlina tipično nešto niža – to je zato jer nemaju naglašenu bijelu boju koja ionako šteti kvalitetnom prikazu slike. Također, pripazite da je takav projektor 16:9 nativnog formata bilo LCD-a bilo DLP DMD-a. Cijena takvih uređaja bi morala biti ispod 9.000 kn, a tipičan predstavnik te serije i uređaj koji ćete vidjeti recenziran u idućem broju je BenQ PE5120 (8.999 kn).

PRETVARANJE OBIČNOG U KUĆNO KINO BUDUĆNOSTI

Pretpostavljamo da određeni broj vas već ima složeno neko kino, pa se sigurno pitate kako ga na najlakši način približiti budućnosti – što dokupiti i kako to konfigurirati, te kako si olakšati život. Evo naša tri prijedloga:

KUPNJA VIDEO PLAYERA (NAJJEFTINIJE)

Čak ako od kućnog kina imate samo televizor, kupnja adekvatnog *video playera* prvi je korak. A ako već imate neki stari *player*, svejedno bismo vam predložili kupnju nekog od novijih modela – koji idealno funkcioniraju, pogotovo ako imate veliku količinu multimedije uskladištene u "kompjutorskim" formatima. U posljednjih godinu dana standard se u toj jeftinoj kategoriji jako podigao. Naša je preporuka da vam minimum bude *player* koji je u stanju reproducirati DivX i Xvid u svim njihovim inačicama, dakako i MP3 glazbe te JPEG slike. Ako ima utor za memorijske kartice i ako vam dotični može koristiti – tim bolje. Imajte na umu da je nova generacija probranih DVD/DivX *playera* u stanju reproducirati i titlove, pa čak i hrvatska, poslovično problematična slova. Kod nekih ćete čak moći i mijenjate poziciju tih slova, boju, veličinu itd. Malo napredniji uređaji u ovom trenutku – i još uvijek prilično skuplji - imaju mogućnost spajanja na Ethernet mrežu i putem nje *streamane* reprodukcije multimedijskog signala s, recimo, vašeg osnovnog računala ili, u bližoj budućnosti, multimedijskog servera. Najnapredniji tip linijskih *playera* te vrste u sebi, osim podrške za mrežu, ima i tvrdi disk. Tako da putem iste te mreže možete na njega natovariti multimedijske sadržaje te ih reproducirati bez potrebe da vam multimedijski server bude upaljen. Naša preporuka u ovoj kategoriji je Yamadin DVX-6600. Naime, Yamada se totalno odmaknula od ostatka tzv. *bezimenih* marki, napravivši vrlo kvalitetan proizvod po itekako konkurentnoj cijeni. Osim što čita apsolutno sve čime smo ga nahranili (jedan smo si, naime, zadržali u redakciji za trenutke dokolice, hehehe) – za nj su razvijeni specijalni neslužbeni *firmwarei* koji mu otvaraju dodatne mogućnosti. žProguglajte malo, sigurno ćete ih pronaći. *Playere* s mrežnim priključkom, pak, imaju, koliko je nama poznato, Kenwood i Kiss, a onaj s tvrdim diskom samo Kiss. Očekuje se nova generacija.

KUPNJA NAPREDNOG *RECEIVERA* (SKUPLJE)

Receiveri koji dolaze su istodobno mrežni klijenti, koji mogu reproducirati multimediju s centralnog multimedijskog servera, ali i skladišta, zahvaljujući ugrađenim tvrdim diskovima. Kad pričamo u tom kontekstu o *receiverima*, malo gledamo u budućnost, no ako se stvari nastave razvijati pravcem kojim su dosad išle, naše prognoze će se itekako ostvariti.. Naime, dosad smo se susreli samo s jednim takvim uređajem – Onkyjevim, i nije baš bio jeftin (s razlogom, bio je visoka klasa). Uglavnom, unutar idućih godinu dana predviđamo da će važnost *receivera* kao centra kućnog kina dodatno rasti, stoga posvetite iznimnu pozornost njihovom odabiru. Ta komponenta, u načelu, bitnija je za skuplje i raskošnije sustave kućnih kina s većim budžetom... Stoga, ako tek počinjete, radije nabavite moćan *video player* pod 1.

HOME THEATRE PC

Definitivno najkompliciraniji način za unapređenje kućnog kina – no, u konačnici i potencijalno najzahvalniji. To će se, dakako, promijeniti čim se na tržištu pojave gotova, već unaprijed složena rješenja. Takav uređaj pravilno konfiguriran može vam ponuditi apsolutnu funkcionalnost, ali i apsolutnu frustraciju dok sve pokušavate natjerati da proradi kako spada. Bitno je spomenuti da su Home Theatre PC-ji, praktički svi koji imaju DVI-D izlaz na grafičkoj kartici, HDTV spremni!

KUĆNO KINO TREBA SHVATITI MODULARNO – KAO PC. TO NIJE NEŠTO ŠTO KUPITE I IMATE NEGO ĆETE, AKO STE PRAVI ENTUZIJAST, KAKO TEHNOLOGIJA NAPREDUJE, SVOJ SUSTAV STALNO NADOGRAĐIVATI – KOMPONENTU PO KOMPONENTU

HDTV

HDTV, kratica koja je mnogima još uvijek potpuna nepoznanica, približava nam se! Pokusna emitiranja nad Europom već postoje, a u puni pogon cijela priča kreće 2006. g., paralelno sa Svjetskim nogometnim prvenstvom u Njemačkoj. HDTV se već sasvim udomaćio u Americi i tamo se programi već uvelike emitiraju u tom standardu. Ili bolje reći, standardima. HDTV, naime, nije jedinstven standard nego ga čini nekoliko rezolucija i načina prikaza slike. Kao takav je podkategorija općenitog trenda potpune digitalizacije dostavljanja TV signala do korisnika.

U Americi, gdje digitalna televizija već radi, postoje tri varijante DTV-a: SDTV, EDTV i HDTV - a razlikuju se, naravno, po kvaliteti slike.

SDTV (Standard Definition TV – televizija standardne detaljnosti) temeljni je vid digitalne televizije i u načelu prenosi sliku iste kvalitete kakva nam sada stiže putem antena. Ipak, poboljšanje u slici možete očekivati jer neće biti smetnji u prijamu, različitih šumova i slično. Namijenjen je manjim (do 50 cm) "običnim", ne-HDTV zaslonima. EDTV (enhanced definition TV – televizija poboljšane detaljnosti) nešto je poboljšana varijanta digitalne televizije. Također ima 480 linija s po 640 piksela, no donosit će mnoštvo toga. Glavna prednost tog tipa digitalne televizije je to što joj je signal progresivan (480p u Americi), što uzrokuje značajan kvalitativni skok u usporedbi s SDTV-om. I konačno dolazimo do HDTV-a (High Definition TV) – televizije visoke detaljnosti. Obilježava je slika rezolucije 1080 linija (prepleteno, tj. interlaced – 1080i), s po 1920 piksela za svaku liniju ili 720 linija (prepleteno ili normalno, tj. I - *interlaced* ili P - *progressive*). Svaka od tih 720 linija sastoji se od 1280 piksela. Dakle, HDTV video odgovara pokretnim slikama kakve već možete vidjeti na računalima u rezolucijama 1920x1080, tj. 1280x720 piksela. Upravo prema tim rezolucijama se i izrađuju napredni uređaji za prikazivanje slike – plazme, LCD televizori, projektori... HDTV kvaliteta po rezoluciji i kvaliteti parira celuloidnom filmu ukoliko se pušta na pravilno kalibriranom sustavu. Još se radi na progresivnoj varijanti tog tipa televizije (1080p).

Postavlja se samo pitanje koliko će TV mreža podržati taj tip televizije. Vjerojatnije je da će se ljubitelji kvalitetne slike i velikih ekrana morati strpjeti do HDTV verzije DVD Video formata.

Cijela priča o HDTV-u neizostavno je povezana s ekranom na kojem ga se misli gledati. Objektivno gledano, DVD *playeri* su domet kvalitete koji je klasični, tj. bolje reći, danas standardni televizor s katodnom cijevi u stanju prikazati. Želite li doista iskusiti HD signal, morat ćete uložiti u nešto kvalitetnije...

Interesantna činjenica vezana uz PC je da će upravo video koji ćemo reproducirati s njega biti prvi HDTV u našoj zemlji. Kako čujemo, umješniji *downloaderi* već mogu pronaći digitalne kopije HDTV emisija koje se već mogu reproducirati na najnaprednijim ekranima i projektorima. Ipak, nemojte živjeti u zabludi. Kad skinete nekakav DivX u rezoluciji od 640x320 ili slično, a on ima HDTV emblem – to još uvijek nije HDTV kvaliteta. Da biste doživjeli pravu HDTV kvalitetu, ponavljamo još jednom, video mora biti razlučivosti 1280x720 piksela ili više.

ZVUČNA KARTICA ZA HT-PC

Pri konstruiranju PC-ja za kućno kino mnogi se pitaju – kakvu zvučnu karticu kupiti? U posljednjih godinu dana, tržište zvučnih kartica kao da je stalo. Barem onih neprofesionalnih. Neke najava postoje, ali ništa spektakularno. Primjerice, uskoro bi se trebale pojaviti kartice koje će moći u stvarnom vremenu stvarati Dolby Digital 6.1 signal. No, o njima se šuška već duže vrijeme, a nikako da se pojave. Naš je stav po tom pitanju da je najbolje ostaviti zvučnu karticu integriranu na ploči, no samo pod uvjetom da ima digitalni izlaz. Naime, u tom slučaju će "šteta" koju će dotična biti u stanju nanijeti kvaliteti zvuka biti minimalna, a sav posao oko dekodiranja i daljnje obrade u analognom stanju izvršit će u pravilu višestruko kvalitetniji sklopovi unutar *receivera*.

POVIJEST PRIBLIŽAVANJA PC-ja KUĆNOM KINU

Snaga PC računala dostiže zahtjeve za reprodukciju multimedije negdje tamo od polovice devedesetih. Od kretanja DVD-a PC počinje igrati određenu ulogu u kućnom kinu. U početku je on bio zgodna i jeftinija zamjena za linijski DVD *player* zbog paketa za PC koji su se sastojali od specijalizirane dekoderske kartice i DVD-ROM uređaja te bili gotovo upola jeftiniji. Kvaliteta slike im je bila prvorazredna, a podržavali su i digitalni izlaz za zvuk, što je značilo da se PC moglo spojiti i na 5.1-kanalsko kućno kino Za razliku od linijskih *playera*, ovom konfiguracijom mogli ste lako presnimavati s DVD-a na tada još popularnu videokasetu te lako zaobići regionalnu DVD zaštitu.

Pravi procvat multimedija na PC-jima doživljava s MP3-cama (nekoliko godina prije DVD-a) i DivX filmovima (nakon DVD-a). DVD-ova zaštita od kopiranja je probijena (od strane sedamnaestogodišnjaka – ni manje ni više). TV izlazi koje nalazimo na grafičkim karticama sve su bolji sa svakom novom generacijom ovih komponenti, te se sve više približavaju kvaliteti iz, primjerice, DVD *playera*. Naša je pretpostavka da će iduća generacija u cijelosti eliminirati tu razliku.

KVALITETNA NAPAJANJA

KAKO RASTU ZAHTJEVI RAČUNALA ZA SNAGOM, TAKO SE, DAKAKO, POBOLJŠAVA I KVALITETA RAČUNALNIH NAPAJANJA TE PROŠIRUJE PONUDA. KAKO BI SE KORISNICI, ALI I PROIZVOĐAČI, MOGLI ŠTO LAKŠE SNAĆI, USTANOVLJUJU SE STANDARDI, A POSLJEDNJI U NIZU JE ATX 2.0

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

Spomenuti novi standard paralelno se pojavio na najnaprednijim matičnim pločama i u probranim napajanjima. Vjerojatno najveća razlika između klasičnog ATX-a i ATX 2.0 standarda je u formatu konektora, tj. utora. Novi standard ima četiri nove žice koje dodatno poboljšavaju i čine stabilnijim napajanje računala. Konstruirane su tako da ih se može uz malo spretnosti spojiti i na klasičnu ATX ploču. Kod nekih pak napajanja moguće ih je fizički potpuno odvojiti od konektora. Nove žice, tj. pinovi, donose strujne linije pod naponima od +12V, +5V i +3.3V, a to su upravo naponi koji su se prije nalazili na tzv. AUX konektoru, tako da je dotični uvođenjem ovog standarda postao suvišan.

Neke nove matične ploče koje su projektirane da koriste svu snagu 24-pinskog ATX 2.0 napajanja imaju, za slučaj da imate klasično ATX napajanje, dodatni utor za *molex* konektor (onakav kakvim struju inače dovodimo tvrdim diskovima). Strujom iz njega matična ploča nadomjestit će onu struju koju bi inače dobila iz četiri pina, tj.tri žice sa strujom novog tipa napajanja. Kupite li novu ploču i/ili napajanje, dobro proučite upute prije instalacije. Što se tiče kompatibilnosti, ne morate se brinuti - naime, 20 i 24-pinski konektori su kompatibilni, a ako baš ne stanu u međusobne utore, onda jednostavno kupite pretvarač, koji stoji nekoliko kuna.

Novi ATX standard kao obavezu nameće S-ATA konektore napajanja. Adapterima za napajanje konačno se bliži kraj jer, kao što znate, rad s njima bio je prilično prtljav. A ni hard diskovi neće morati više dolaziti s dva tipa napajanja – što ih je, dakako, poskupljivalo. ATX 2.0 imat će obične i S-ATA konektore "pod kutom", no broj dotičnih nije određen – može ih biti 1 ili 10.

Neke izmjene što ih ovaj standard donosi običnom korisniku su potpuno nevidljive. Tako je, primjerice, podebljana +12V strujna linija kako ne bi došlo do problema u radu sustava ako procesor naglo i odjednom počne cuclati maksimalno.

NOVI STANDARD IMA ČETIRI NOVE ŽICE KOJE DODATNO POBOLJŠAVAJU I ČINE STABILNIJIM NAPAJANJE RAČUNALA

Po nama, najbitniji aspekt novog standarda za napajanja je povećanje efikasnosti. Računica vam ide otprilike ovako: napajanje povuče iz električne mreže nekakvih 400 vata, no to se nakon pretvorbe izmjenične u istosmjernu sruju i promjene napona pretvori u kakvih 200-250 vata – ovisno o opterećenju pod kojim sustav radi. Ostatak snage - dakle, 200-tinjak vata - napajanje će ispuhati u obliku topline. E sad, novi standard smanjuje postotak snage koji se rasipa na toplinu. Na taj način smanjuje se i potrošnja električne energije – pogotovo kod sustava koji rade danonoćno. Dobro razmislite prije no što se odlučite predimenzionirati napajanje – mogli biste to skupo platiti kroz dodatnu potrošnju energije. Što je napajanje snažnije, to više energije prosipa. Kvalitetno ATX 2.0 napajanje imat će faktor iskoristivosti oko 80% pri standardnom radu. Dakle, tipična konfiguracija koja troši kakvih 200 W od napajanja će zahtijevati 250 W, koje treba povući iz električne mreže (napajanje u ovom primjeru može imati i 300 i 500 W, potrošnja će biti ista).

Nadahnuti dolaskom novog standarda, pretražili smo domaće trgovine, u potrazi za što kvalitetnijim napajanjima - ATX 2.0 ili klasičnim. Svašta smo mi tu našli – od običnih, jeftinih *best buy* modela za nezahtjevne korisnike preko snažnih ATX 2.0 kompatibilnih pila do bešumnih napajanja za kućna kina. Sigurni smo da ćete i vi nešto pronaći za sebe....

GLASNOCA RADA

Pored hladila procesora i grafičke kartice, ventilatori(i) napajanja najviše pridonose ukupnoj buci računala. Logika ovdje nameće neka pravila - primjerice, što se ventilatori sporije vrte i što je napajanje slabije - to je buka manja. Iz toga se može izvući i zaključak da što je ventilator većeg promjera - to stvar tiše radi. Nažalost, iskustvo nas uči drukčije. Često ni napajanja koja imaju "silent" u imenu to ne ostanu dugo zbog trecerazrednih komponenti. Jedino pravilo koje smo uočili je da je dobra mjera glasnoće rada kvaliteta napajanja. Ako, dakle, kupite neko napajanje renomiranog proizvođača, kakav je, primjerice, Tagan, možete doista računati da će biti tiho ako se to tvrdi u nazivu modela. Neki modeli su bili nečujni iako su imali poslovično glasnije 80mm ventilatore. Inače, bitna stvar kod selekcije napajanja je i konfiguracija ventilatora. Ovdje se ponajprije misli na ona s dva ventilatora.

Naime, neka imaju jedan prema "dolje", a jedan prema "van", dok neka imaju jedan prema "van", a drugi prema "unutra". Konkretno, to znači da dobro morate poznavati unutrašnjost svog računala kako biste pronašli za vas najbolje rješenje.

		Best Buy!			
PROIZVOĐAČ	**Silverstone**	**Silverstone**	**Zalman**	**Antec**	**Enermax**
MODEL	**SST-ST40F-GM**	**SST-ST46F-GM**	**ZM400B-APS**	**Neopower EC-480**	**Noisetaker EG375AX**
SNAGA	**400 W**	**460 W**	**400W**	**480 W**	**370 W**
ATX STANDARD	**ATX 2.0 komp**	**ATX 2.0**	**ATX 2.0 komp**	**ATX 2.0**	**ATX 2.0**
PRODAJE	**M SAN Grupa**	**M SAN Grupa**	**Links**	**Links**	**Links**
CIJENA	**529 kn**	**629 kn**	**655 kn**	**1172 kn**	**587 kn**
DOJAM	**Blizanac Silverstoneova jačeg modela. Konkretna razlika je u nekoliko ampera jačine, a 460W najviše odskače po dodatnoj 12V liniji. Glasnoća je 22 dB. Kabeli su uredno složeni unutar plastične mrežice. Bez problema će raditi s novim 24-pinskim napajanjima za ploče. 400W verzija ima 2 S-ATA napajanja, a jača 4.**	**Silverstoneovo najjače napajanje koje možete kupiti na domaćem tržištu. Riječ je o proizvođaču koji je sve potrebe ATX 2.0 standarda zadovoljio i prije negoli se pojavio. Dolazi u titansko crnoj boji, ima bešumni 12-centimetarski ventilator - i vrhunski PFC sklop koji minimizira potrošnju energije.**	**Zalman, svjetski prvak u stišavanju buke unutar računala, bacio se i u vode napajanja. I ovo napajanje konformira njegovog Computer Noise Prevention System - CNPS filozofiji. Pri manjim - uglavnom normalnim temperaturama rada - ugrađeni ventilatori proizvodit će buku od tek kakvih 20 dB - što je praktički nečujno!**	**Napajanje vrlo visoke snage i brojnih zgodnih obilježja. Primjerice, kabeli su modularni te u napajanje možete utaknuti samo one koji vam doista trebaju i tako smanjiti popunjenost kućišta. Ima veliki, 12 cm, ventilator i specijalna napajanja za ventilatore na kućištu kojima može upravljati, smanjujući na taj način buku kućišta.**	**Iako među slabijima po snazi, Enermax i ovim napajanjem potvrđuje svoj ugled. Ima 2 ventilatora, koji se kontroliraju ručno ili automatski. Zgodna novost je "SmartFan". Kad ugasite računalo, ovo napajanje još neko vrijeme pogoni hladnjake kako bi dodatno ohladilo komponente i produljilo život vašoj konfiguraciji.**

	Skupo!			Naš izbor!	
PROIZVOĐAČ	**Enermax**	**Fortron**	**Sharkoon**	**Tagan**	**Thermalrock**	**Asus**
MODEL	**Noisetaker EG701AX**	**Super Silent FSP-60THNP**	**Silent Storm**	**Super Silent TG480-U01**	**450W**	**A-36H**
SNAGA	**600 W**	**350 W**	**480 W**	**480 W**	**450 W**	**360 W**
ATX STANDARD	**ATX 2.0**	**ATX 2.0**	**ATX 2.0 komp**	**ATX 2.0**	**ATX 2.0 komp**	**ATX 2.0 komp**
PRODAJE	**Links**	**Links**	**Links**	**Links**	**Links**	**M SAN Grupa**
CIJENA	**1382 kn**	**412 kn**	**677 kn**	**872 kn**	**600 kn**	**oko 500 kn**
DOJAM	**Ako vam doista treba mnogo snage - i spremni ste je platiti - nabavite 600-vatnog Noisetakera. Nismo baš sigurni kako ćete svu tu snagu potrošiti, no ako patite na brojke - ovo je napajanje za vas. Što se nas tiče, mi bismo radije za taj novac kupili neko upola jeftinije napajanje i UPS uređaj za ostatak. Jamčimo vam da bi ukupne performanse bile bolje...**	**Najjeftinije rješenje od testiranih. Ako ćete iole voditi brigu o napajanjima, ispod ovakvog nečega nikako nemojte ići. Cijena je prihvatljiva, a dizajn s perforiranim kućištem i 12 cm ventilatorom osigurava sasvim tih rad, čime se ovaj uređaj busa već i u nazivu.**	**Sharkoon, tvrtka poznata po modderskim dodacima, u svojoj ponudi ima i prilično kvalitetna napajanja po vrlo povoljnoj cijeni. Ovo je, kao uostalom i ostala u toj klasi, iznimno tiho zahvaljujući optimiziranoj brzini vrtnje ventilatora i kvalitetnoj izradi. Nastavit će hladiti kućište i nakon gašenja sve dok sustav ne dođe do 40 stupnjeva.**	**Njemački Tagan u proteklih godinu dana jako je dobio na popularnosti. Ovo je njihov najnoviji najpopularniji model. Karakterizira ga crna gumirana boja (morate to vidjeti). Ima dva ventilatora oba na horizontalnoj osi. Iako su 8-centimetarski, kvalitetna izrada i ugrađena kontrola brzine vrtnje osiguravaju sasvim tih rad - glasnoće 21 dB.**	**Iako ovo napajanje stiže od manje poznatog proizvođača, Thermalrocka, ne sumnjamo da će se svidjeti modderima. Osim što na 12- centimetarskom ventilatoru ima diode u boji, za prednju stranu kućišta dobijete i maleni ekrančić na kojem se očitava temperatura. Zgodan dodatak je i 8-centimetarski ventilator za kućište, koji također dolazi u paketu.**	**Asusovci su se doista proširili na sve grane PC komponenti. Tako odnedavna (ovo je čak ekskluzivna objava!) možete kupiti i Asus napajanje. Vrlo je zavidno tihog rada što treba zahvaliti dvama kvalitetnim 8 cm ventilatorima koji imaju dvostruku gustoću lopatica. Tu su i brojni sklopovi za poboljšanje kvalitete napona i redukciju smetnji prema van. Detaljni opis u idućem broju...**

KONTROLERI LOGITECH GAMEPADI

Pretvorite PC u pravu konzolu

KOLIKO GOD NAMA PC-jašima to bilo teško priznati, istina je - neke žanrove igara neusporedivo je ugodnije igrati na konzolama. Zašto? Pa, upravo zbog kontrolera, tj. *gamepada*. No, da bismo vam pokazali da se sve s konzole može napraviti isto ili bolje na PC-ju, predstavljamo vam dva trenutačno najbolja kontrolera koja možete kupiti. Riječ je o Logitechovom Rumblepadu 2 i Rublepadu 2 Cordless, tj. bežičnom. Oko dizajna nije se mnogo dvojilo. Riječ je o gotovo identičnim kopijama kontrolera sa Sony Playstationa 2. To ukratko znači deset programabilnih gumba – dvije "gljive" (kontrole po dvije analogne osi + dodatna tipka stiskom) te d-pad. Doduše, stranice su presvučene gumom, što poboljšava prijanjanje, a d-pad je poboljšan, tako da ima veći hod te je njime lakše baratati. Kako im i ime kaže – oba kontrolera reagiraju na ono što se događa u igri – i to poprilično. Efekti trešnje izvrsno su izvedeni i doista poboljšavaju doživljaj – pogotovo u vožnjama. Pri instalaciji svake nove igre morat ćete se malo poigrati i pronaći način kontroliranja koji vam najbolje odgovara, i to je to - pretvorili ste PC u konzolu. A najbolje od svega – na jedan PC možete ih spojiti koliko god imate slobodnih USB portova! Bežična inačica tek se malo razlikuje od one sa žicom. S računalom komunicira putem brzih radiovalova (nema kašnjenja!), a domet je impresivnih 10 metara. Zajamčeno trajanje baterije, čak i uz uporabu vibriranja, je 100 sati! *(pp)*

INFO LOGITECH RUMBLEPAD 2, RUMBLEPAD 2 CORDLESS

USTUPIO	LOGITECH
CIJENA	212 KN / 435 KN (BEŽIČNI)
ZA	KVALITETNI KONTROLERI ARKADNIH IGARA I SIMULACIJA
PROTIV	CIJENA
DOJAM	GAMEPAD BI MORAO BITI OSNOVNA OPREMA SVAKOG GAMERSKOG PC-ja, BAŠ KAO ŠTO JE TO I MIŠ. TAKO ČETE I VI RAZMIŠLJATI KAD ISPROBATE JEDAN OD OVA DVA MALCA

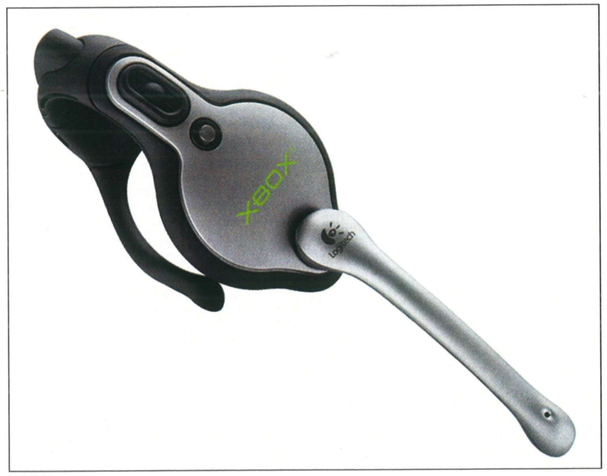
XBOX LOGITECH CORDLESS HEADSET

Live! dolazi

INFO LOGITECH CORDLESS HEADSET

USTUPIO	LOGITECH
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	KVALITETNO, ALI I SKUPO! ISKORISTIVO TEK KAD I U NAS DOĐE LIVE!

PO SVEMU SUDEĆI, dolaze bolji (jeftiniji) dani za hrvatski Internet. Dakako, to bi trebalo značiti da će i ljubitelji konzola profitirati te da će se sa svojim ljubimcima moći upustiti u mrežno igranje. Naime – nadamo se da će i u nas proraditi Microsoftov Xbox Live! servis. Upravo za takvo što namijenjena je ova Logitechova bežična slušalica. Namijenjena je komuniciranju sa suigračima (koordiniranje) ili protivnicima (vrijeđanje, hehehe) tijekom igre. I to sve radi puno transparentnije i bezbolnije nego na PC-ju. Domet *headseta* je 10 metara, a izgledom je identičan Logitechovom Bluetooth *headsetu*. Zanimljivo je da je u kućište ugrađena nadopunjiva baterija, dostatna za 6 sati igranja, te da je upravo ona zaslužna za ugodnu lakoću slušalice. *(pp)*



XBOX LOGITECH PREC. VIBRATION FEEDBACK WHEEL

Gas do daske!

LOGITECH NE PROIZVODI samo periferalnu opremu za PC-je nego i za sve postojeće konzole. Budući da je u novije vrijeme izašla gomila genijalnih ganjačina za Xbox, predstavljamo vam jedan vrhunski volan namijenjen upravo njima. Precision Vibration feedback volan najbolje opisuje upravo njegovo ime. Riječ je o kvalitetnom i preciznom volanu za Xbox s ugrađenom simulacijom povratne sile, tj. trešnje, čiji je promjer 30 cm. Moguće ga je koristiti držeći ga na koljenima ili učvršćenog za glatku površinu vakuumskim sukcijama. Ono što ovaj volan čini posebnim je prilagodljiva osjetljivost. Upravo zato ga je vrlo lako podesiti svim stilovima vožnje – bilo da je riječ o arkadama ili simulacijama. *(pp)*

INFO LOGITECH VOLAN

USTUPIO	LOGITECH
CIJENA	NAZVATI
DOJAM	KVALITETAN VOLAN S INOVATIVNIM PODEŠAVANJEM

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.2.2005.

SAMSUNG 913N

19 INČNA ZVIJER NEVJEROJATNOG 8MS VREMENA ODZIVA

IDEALAN ZA MAKSIMALNI UŽITAK IGRANJA

SUPER VELIKI NAGRADNI NATJEČAJ SAMSUNG I HACKER VAM POKLANJAJU SUPER NABRIJANI GAMERSKI MONITOR VRHUNSKIH OSOBINA ... I TO ČAK ČETVORICI SRETNIH ČITATELJA

SAMSUNG LCD MONITORI

Jedini pravi odabir za gamere...

M SAN GRUPA

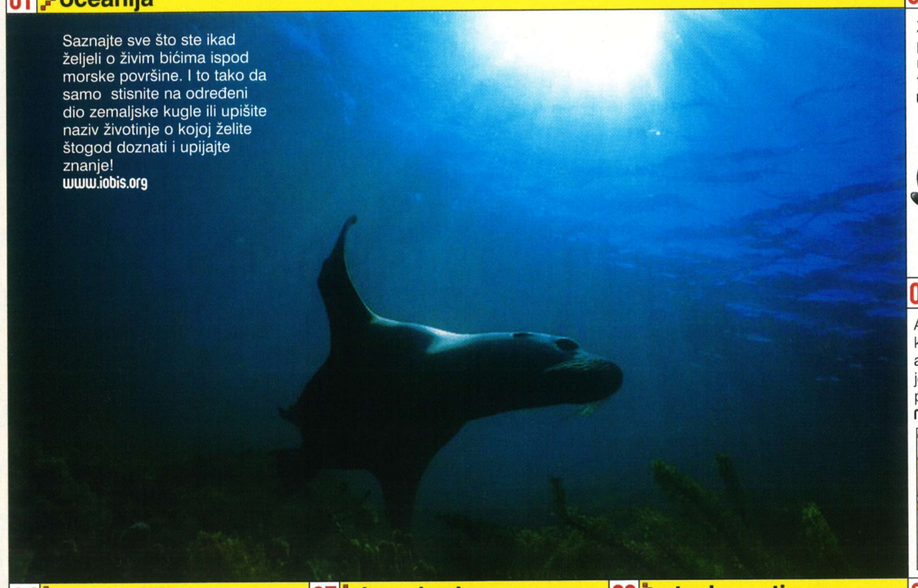
OVLAŠTENI IT DISTRIBUTER ZA RH

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

www.samsung.com

internet kalendar VELJAČA

01 oceanija



Saznajte sve što ste ikad željeli o živim bićima ispod morske površine. I to tako da samo stisnite na određeni dio zemaljske kugle ili upišite naziv životinje o kojoj želite štogod doznati i upijajte znanje!
www.iobis.org

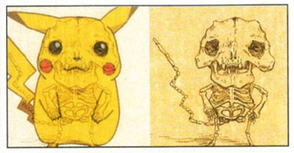
02 x-hipi

Želite li svoj teško zaređeni Xbox pretvoriti u hipijevsku ikonu, instalirajte na njega Linux. Sve o tome kako to nedjelo učiniti saznajte na:
www.geexbox.org

GEEXBOX

03 do koske!

Ako već noćima potajno žudite da saznate kako vaši omiljeni popularni likovi iz crtića, a i šire, izgledaju ogoljeni do kosti - neizlječivi ste bolesnik. Ali da ima još takvih poput vas, dokazuju ove stranice…
michaelpaulus.com/gallery/character-Skeletons



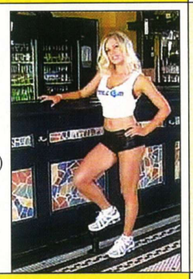
04 gugl u kiltu

Kako drukčije nazvati škotsku tražilicu koja bezobrazno nalikuje na Google, a rezultate vam, ako baš želite, može naglas čitati Škot nerazgovjetne dikcije?!
www.speegle.co.uk

Speegle

05 konobarica

Malo eksperimentiranja, puno poznavanja ljudske prirode i nekoliko zrnaca mašte – i eto vam prvorazredne (sexy) web zabave. Obvezno posjetiti!
www.virtualbartender.beer.com



06 atachmenti

Pregled najboljih i najzanimljivijih iz cijelog mnoštva smiješnih attachmenta koji nam nakrcavaju *mailboxove* iz dana u dan…
uk.news.yahoo.com/promo/office/awards/websites.html

07 stripovi

Stripovi koje možete skinuti. I to oni malo drukčiji. Oni, hmm, za odrasle… Znate već na što mislimo…
www.comixxx.ru

08 hrvatska

Uživajte u predivnom hrvatskom podmorju pomoću ovih prvorazredno odrađenih Internet stranica…
www.croundersea.com

09 web-tiskovine

Izvrsno odrađen servis istoimene tvrtke putem kojeg možete naručiti da vam se na obližnji kiosk donese propušteni primjerak novina - dakako, i Hackera - ali i dodataka koji su išli uz novine poput originalnih DVD filmova… www.tisak.hr

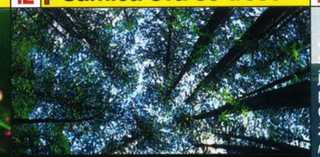
10 narkoedukacija

Što se događa kad se miješaju alkohol i različite droge, kako to djeluje na organizam, kako se pojedinac pritom osjeća i kako zapravo izgleda. Genijaaalan *site*…
www.bbc.co.uk/radio1/onelife/fun/health/excess/drop_test.html

11 izlazak

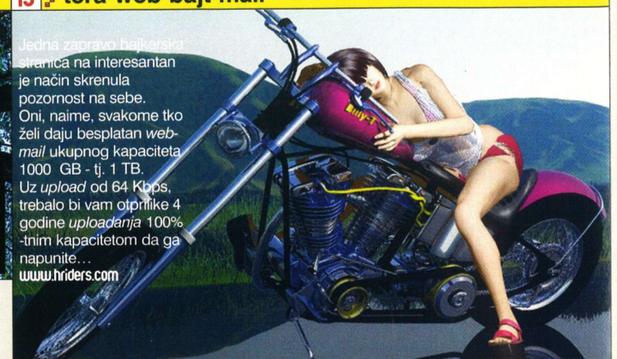
Planirate li posjet istočnim susjedima, svakako prije puta posjetite ove stranice i informirajte se gdje je najbolje izaći…
www.izlazak.com

12 šumica sva se trese



Pomognite šumama upražnjavanjem seksa na javnim površinama. Pritom se snimajte i to prodajte na Internetu. Od te love uzmite si nešto za život, a ostalo darujte za sadnju novog drveta u obližnjem parku. www.fuckforforest.com

13 tera-web-bajt-mail



Jedna zapravo bajkerska stranica na interesantan je način skrenula pozornost na sebe. Oni, naime, svakome tko želi daju besplatan *web-mail* ukupnog kapaciteta 1000 GB - tj. 1 TB. Uz *upload* od 64 Kbps, trebalo bi vam otprilike 4 godine *uploadanja* 100% -tnim kapacitetom da ga napunite…
www.hriders.com

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

14 alfa romeo

Prepustite ekipi s ovog sitea zaljubljenika u ovu marku automobila da vas educira i uputi u tajne užitka u vožnji. Naučite što znači biti alfist, što je cuore sportivo, alfa quadrifoglio itd.
www.alfa-klub.tk

15 reality show

Ako ne želite gubiti vrijeme na isprazno gledanje *reality showova* u nadi da ćete ugledati tu i tamo koji komad mesa – logirajte se na ovaj *site* i za samo 25 $ baksa pogledajte sva razgolićenja ikad zabilježena na *reality showovima* – bilo u obliku slike ili videozapisa. www.realityskin.net

16 automobili

Jedna od najboljih galerija automobila na Internetu. Redovito ažurirana, odlično katalogizirana, bez nepotrebnih reklama itd. Naša preporuka!
www.autogalerie.org

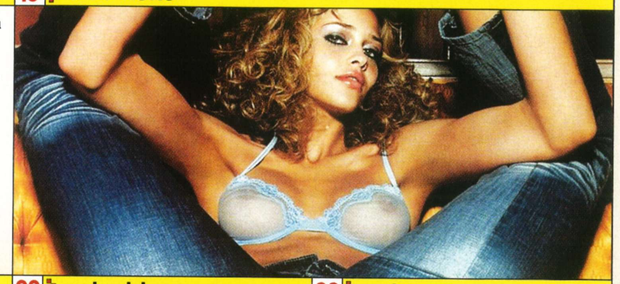
17 kućni ljubimci

Kad vam kućni ljubimac ugine, nikad nije lako. Jedno od simpatičnih, doduše, malo kičastih, utočišta na Internetu su ove stranice, koje vam u takvim sitacijama svakako preporučujemo da posjetite…
www.in-memory-of-pets.com

18 tv raspored

Nekako je postalo gotovo tradicionalno da vam svaki mjesec predstavimo po jedan online TV raspored. Bez ikakve priče, ovaj je najbolji dosad… Podržite autora i kupite *offline* aplikaciju… tv.phazer.info

19 cice-koke



20 sedmi dan

Mnogi od nas jednostavno tijekom tjedna ne stignu ništa obaviti pa nam je upravo stoga bitna radna nedjelja, no postoji mogućnost da bude ukinuta. Proučite i tu stranu medalje… www.nedjelja.net

21 aukcije

319

Kada Ebayu netko makar malo počne konkurirati - on ga kupi i integrira. Upravo to se dogodilo s ovim stranicama. Ako tražite kojekakve drangulije - na pravom ste mjestu… www.baazee.com

22 seks-blog

Svoju dnevnu dozu seksipričica i lascivnih fotki potražite na ovom *blogu*, koji je, priznajemo, jedan od rijetkih intrigantnih…
www.your-dirtymind.com

23 sale

Sale internacionale pobjednik je vjerojatno najdosadnije inačice Big Brothera u svemiru. Nadamo se da će iduće sezone biti malo sočnije i dinamičnije… www.bjelouar.com/sasa

24 tračevi i koža

Vrlo pikla kombinacija trač-novina za muške i kvalitetnih slikica poznatih razgoličenih mladih dama. Vrlo ažurno.
www.gorillamask.net

25 izbori

Nabrijana ekipa naoružana Photoshopom bori se protiv agresivnog marketinga političkih prdonja, opet nas razveseljavajući maštovitim fotomontažama, koje možete potražiti upravo ovdje:
www.izbornik.com

26 ja i pas

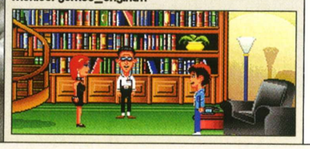
Hoće li Mel Gibsonov nekonvencionalni način promocije vlastitog filma o Isusu Kristu naići na plodno tlo ili će pak film doživjeti totalni fijasko što se tiče Oskara, vidjet ćete nekoliko tjedana nakon čitanja ovih redaka… www.passionforfairness.com

27 mobiteli

Odlična stranica s gomilom resursa za Sony Ericsson mobitele. Ako ste vlasnik jednog takvog, svakako je posjetite…
www.esato.com

28 prastaro

Maniac Mansion, Zack McKracken, Lucas Arts – sve su to nazivi koji će razgaliti srca svakog malo starijeg računalnog avanturistu. Te dragulje vezane uz same početke računalnih avantura sada možete besplatno downloadati…people.freenet.de/lucasfangames/maniac/games_eng.htm



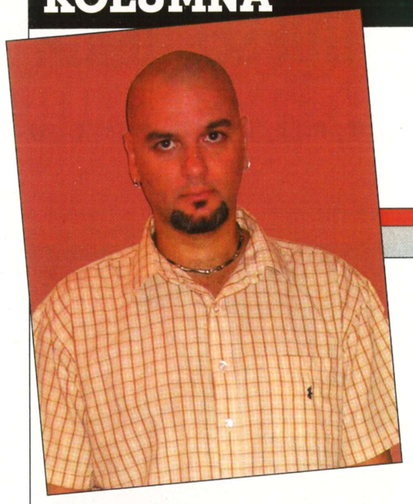
29 dokolica

Kako bolje provesti vrijeme nego neobavezno surfajući Internet stranicama?! A ako vam je baš jako dosadno, svratite do ovog web odredišta. Mnoštvo igrica, kvizova, zagonetki, humora… stat će na kraj vašoj dosadi - navodno… www.i-am-bored.com

30 hi-fi

Stručni članci proizašli iz pera audiofila koji objašnjavaju neke osnove hi-fi tematike, na hi-fistima svojstven način.
www.passlabs.com/articles.htm

Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr



Vrtoglavica

[uz čitanje preporučljivo slušati: Weezer - Photograph Lyrics]

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Dobro je. Preživjeli smo i ovu Novu godinu. Sad se, nakon bacanja u silni trošak, možemo baciti s balkona jer eto nas, ni krivih ni dužnih, u siječnju, mjesecu depresije. Mjesecu u kojem, nakon ludovanja, napokon dolazimo sebi i prihvaćamo činjenicu da smo praznih novčanika, osuđeni na paštetu za ručak, jer siječanjska je plaća prokleto daleko, a prosinačka je pukla ko petarda još oko Božića. Definitivno prevelik prazan hod da bi ga se flegmatično izdržalo. I dok se financijski oporavljamo, usputno s mržnjom gledamo na kalendar jer, osim što smo ispuhanog budžeta i napuhanih želudaca, kalendar nas neumoljivo podsjeća da smo ipak samo prolazni. Treba to izdržati, treba dočekati veljaču i opet se smireno uljuljati u kolotečinu i financijski lagano oporavljeni krenuti u nove životne troškove. Ne znam čovjeka kojem siječanj nije tlaka, ali ne znam ni čovjeka kojem to pada teže nego meni. Dovoljno je reći da pisanje kolumni inače radim s velikim gušstom, dok mi siječanjska uvijek nalikuje na školsku zadaćnicu, šatro pametan tekst, koji pišem samo jer moram.

Pred samu Novu godinu, prošetao sam s Copetom po gradu ne bi li se ''moj glas savjesti“ konačno odlučio na kupovinu fotoaparata. Cope obožava Nove godine, živi za dočeke i s veseljem troši novce na pirotehniku. Ono što ga posebno raduje jest fotografiranje takvih svetkovina. Mjesecima poslije s velikim žarom lista fotoalbume i prisjeća se kako je posljednji novogodišnji doček bio luđi nego svi prethodni. I tako iz godine u godinu. Ono što je najgore u tim zazivima prošlosti je što ja toga nikako ne mogu biti pošteđen. U prosjeku svaka deseta kava kod Copeta svede se na davež. Sjedim u fotelji, u krilu mi je metar i pol naslaganih fotoalbuma, dok mi šalica kave, podrhtavajući na tanjuriću, zvekeće nadajući se da neću promašiti stolić pred kojim sjedim jer ga od hrpe albuma ne vidim. U sebi mislim da Cope fotografira fešte zato što ih zapravo mrzi, ali to ne želi priznati. Vjerujem duboko u sebi da se, listajući slike, nasladuje, kalkulirajući kako je nadživio još jednu godinu, smješkajući se slikama pijanih frendova, dok iza leđa drži srednji prst.

Kako god da bilo, Copetov je stari fotoaparat ispustio dušu negdje na pola puta između prošlogodišnjeg ljetovanja i Marunade u Lovranu, koja je također trebala biti predmetom fotografiranja. No, ma koliko god da je teško praviti Copetu društvo u trgovinama, zahvalan sam mu jer mi primjerom pokazuje kao ne treba razmišljati.

Prvu je kupovinu odgodio ni dva sata nakon što je ''definitivno odlučio“ koji će model odabrati. Računajte i s tim da je prethodno tjedan dana razmišljao i odvagivao koji je aparat najbolje uzeti. Dnevno me davio po nekoliko puta, zvao me na posao, slao SMS-ove i svaki put pitanje je bilo isto: ''A šta misliš o.....?'' Samo je model aparata svaki put bio drugi. Ono što je najbolje - ja o fotoaparatima nemam blage veze, no Copeta to očito nije previše smetalo. Bitno je bilo da sam pri ruci i da sam kao i uvijek spreman slušati njegove litanije. Nakon što je čvrsto odlučio da je Nikon razvikana marka, odlučio se za Olympus. Model je odabrao shodno dubini džepa, no kad je pročitao nekoliko desetaka usporednih testova koje je skinuo s Interneta, pao je u depresiju. Olympus definitivno nije bio to što je želio, pa je svu tu hrpu papira bacio pod krevet i krenuo u daljnju potragu. Što je duže analizirao aparate, do je odluka bila teža. Jer od prvotnog broja pikosela, sad je odjednom postalo važno i kolika je snaga zuma, da bi se na koncu došlo i do parametara poput marke proizvođača leće koja se ugraduje u pojedini aparat, izdržljivosti baterije, veličine kartice za pohranu fotografija koja dolazi uz pojedini model aparata, pa čak i težine i izgleda pojedinog modela.

Moje napomene kako svaki od tih aparata sigurno radi dobre fotke, nisu pomogle jer, kao zavraga, Cope je odjednom spoznao kako kod Fujija na fotkama mahom prevladavaju crvene boje, dok su pak kod Canona slike nekako previše, zamislite samo, plavkaste. Bilo je tu doduše i modela koji su bili ''do yaya“. Znao je Cope preklopiti kakav fotomagazin na pola pa, pročitavši nekoliko redaka ispod fotografije nekog od modela, plesnuti gornjim dijelom dlana po papiru uz vrisak: ''To te ja pitam!“ No euforija bi bila kratkog daha, jer ma koliko odluka o kupovini bila čvrsta, promijenila bi se već na idućoj stranici.

Cope je proživljavao agoniju. U džepu je imao nekoliko tisuća kuna, a nije znao na što ih potrošiti. Bile su to, kako bi stari ljudi rekli, slatke muke. Priznajem da sam i sam imao jednake probleme kad sam prije dosta godina počeo kupovati hardver. Svaki mi se model činio bolji od prethodnog, a što je najgore, tresao me imaginarni strah da ću nakon kupnje grafičke kartice doći kući i saznati kako je tom modelu upravo pala cijena, jer je izašla neka brža, bolja, jača, pa sam za iste novce mogao imati nju.

No, s godinama čovjek stekne neko određeno iskustvo, koje je poslije lako primjenjivo na mnoge druge životne situacije. Pogotovo kad je riječ o kupnji elektronskih uređaja. Sveta je istina, samo je dug put do nje, da kupivši bilo koji proizvod, onog časa kad si ga platio, ti si, pojednostavljeno rečeno, izgubio novac. Kalkulirajući da ćeš bolje proći ako malo sačekaš, jer novi model samo što nije izašao, a starome će pasti cijena, možeš cijeli život provesti između iščekivanja i konačne odluke. Jer, jasno je valjda da će novi modeli uvijek izlaziti, a starima će uvijek zbog toga padati cijena. Kao što je jasno da kod velikih tvrtki koje opsjedaju tržište svojim proizvodima, prevaguju tek nijanse, koje s kvalitetom i nemaju neke pretjerane veze.

> **... kad je riječ o kupnji elektronskih uređaja, sveta je istina, samo je dug put do nje, da kupivši bilo koji proizvod, onog časa kad si ga platio, ti si, pojednostavljeno rečeno, izgubio novac...**

No, Cope i dalje ne kuži kako je nemoguće da jedan Fuji radi lošije aparate od Canona, Olympusa, ili Nikona. Ne kuži da u jednom cjenovnom razredu nema razlike između Mercedesa i BMW-a, nVidie i ATI-ja, Nokie i Samsunga. Ako neki proizvodi rame uz rame stoje jedan uz drugoga, a visina ramena im je izražena novcem, stvar je više nego jasna. Uđi u trgovinu, odaberi model kojem si intimno najskloniji, plati ga i uživaj. Sve drugo je nepotrebno trošenje energije i vremena koje poslije ne možeš ni vratiti, ni nadoknaditi, čak ni kad bi ga bio u stanju fotoaparatom dokumentirati i nad tim se slikama poslije naslađivati, kao što to čini Cope. Točnije, kao što je to činio do ove Nove godine. Aparat, naravno, još uvijek nije kupio. Kaže da se ne može odlučiti, ali Canon navodno samo što nije izbacio novi model na tržište. I Fuji. I Olympus. I Nikon. I Minolta.

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY
www.asus.com

ASUS A8N-SLI DELUXE
Prva matična ploča na svijetu koja podržava paralelan rad dviju PCI Express x16 grafičkih kartica (SLI)!

NVIDIA nForce 4 SLI
Socket 939: AMD Athlon 64
DDR400 Dual Channel
8 kanalni zvuk
2x Gigabit LAN
S-ATA: 3 Gb/s, Dual RAID,
8 internih i 2 eksterna S-ATA priključka
AI Nos: maksimalne performanse
postignute dinamičkim overclockiranjem

Za SLI preporučamo:

ASUS EN6800 Ultra
GeForce FX 6800 Ultra

ASUS EN6800GT
GeForce FX 6800GT

ASUS EN6600GT
GeForce FX 6600GT

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